

Habitar en la Era Contemporánea: Una Aproximación al Espacio Físico/Virtual



Universidad de Chile / FAU
Escuela de Pregrado / Arquitectura

Investigación de Seminario
Grupo de Investigación : Teoría y Crítica
Segundo Semestre 2020
Dylan Escobedo Moya
Profesor: Diego Vallejos Oberg

Resumen

Habitar se encuentra en la esencia de la arquitectura, es aquello que define nuestra relación con nuestro entorno, a través del lenguaje y la arquitectura, se produce un diálogo entre el ser humano y el espacio. En nuestra era globalizada, la experiencia de habitar ha cambiado, se ha vuelto más turbulenta y fragmentada, el espacio se ha vuelto difuso y el tiempo ha acelerado. A través del análisis entre varios autores y texto, se busca hacer sentido de cómo los avances tecnológicos claves en la globalización también transformaron nuestra percepción del habitar, y posteriormente, al espacio físico y virtual que compartimos. Se identificaron un conjunto de situaciones en este habitar, que facilitan la alienación y el desarraigo de los espacios, su fijación en el tránsito y la liminalidad, lo intermedio. Este fenómeno adquiere implicaciones políticas y sociológicas, las cuales fundamentan las relaciones de poder y control en estos espacios.

Introducción

La siguiente investigación se inserta en el área de Historia, Teoría y Crítica de la Arquitectura, Quiero entender, desde la arquitectura, como un marco para analizar los espacios urbanos y sociales que frecuentamos, sean estos físicos (la ciudad) o virtuales (la web). Esto también incluye analizar lo arquitectónico en la propia virtualidad, la relación entre el medio concreto y etéreo, qué es lo que determina lo que son, y cómo su forma influye en nuestro comportamiento y nuestro vivir.

Esta investigación parte de una fascinación por la ciudad y por las redes que ha sido parte de mi desde joven, el imaginario de la capital me era potente desde pequeño, provengo de una ciudad más pequeña, y recordaba los momentos en que nos tocaba ir a Santiago, el después empezar a vivir en esta, mientras empezaba mis estudios académicos fue dar el próximo paso, fue hacerse parte de la dinámica especial en la ciudad, entre el anonimato y lo colectivo, entre su velocidad y su efervescencia, en cómo su experiencia puede cambiar en cada calle, en cada rincón de esta. La web y las redes digitales, por su parte, han sido parte de mi vida prácticamente desde que tengo memoria, han moldeado mi aprendizaje, mis intereses, probablemente han tenido un efecto en mi personalidad y mi capacidad de concentración. La experiencia de hurgar, de saltar de vínculo a vínculo y de explorar estando estático puede llegar a cautivar.

Ambas experiencias también han sido la fuente de una gran frustración y desarraigo, me han demostrado la falta de control que uno como individuo puede tener, y lo nociva que puede ser la vida que se nos hace vivir hoy en día. Que en estos conceptos exista esta dualidad, los hace aún más interesantes como sujetos de estudio, en la búsqueda por comprenderlos y comprender lo que es vivirlos.

Esta perspectiva que he tenido de ambas cosas también ha sido influenciada por mi acercamiento a la disciplina de la arquitectura. La arquitectura ha demostrado que no se queda en ser estos objetos construidos que usamos, está en el tejido de significados que hilamos en las cosas que construimos, tan complejas, como nosotros mismos. La hacemos y vivimos y la llevamos con nosotros, y quiero proponer que hacemos esto tanto en nuestro espacio físico y corpóreo, como en el espacio virtual que hemos construido. El conocimiento arquitectónico quizá no sea la respuesta directa a estas interrogantes, pero puede hacer de herramienta para explicar cómo se viven estos fenómenos.

Problematización

Entrever cómo la vida urbana contemporánea, sus redes y espacios, han resultado en efectos adversos, principalmente fenómenos como la alienación de las generaciones contemporáneas, y la precarización de sus espacios sociales. En un principio el desarrollo de las nuevas tecnologías computacionales y de comunicación representaba una promesa para cambiar la sociedad de manera positiva, permeando el trabajo, la política, la vida urbana y social. En la actualidad nos enfrentamos a que las plataformas virtuales si se vinculan a nuestro habitar en la sociedad contemporánea, sin embargo, no han hecho nuestra vida mejor.

La hipótesis que quiero plantear es que los avances tecnológicos y comunicacionales recientes, los mismos que nos han traído las páginas web, la mensajería instantánea y las conexiones globales, también han repercutido en la ciudad y en la arquitectura, y finalmente, en la forma en que vivimos estas. Luego, estos nuevos mecanismos en el espacio también han traído problemáticas y han resultado en la precarización de los espacios que vivimos, tanto físicos como virtuales.

Claramente, hay una dificultad al momento de abordar estos temas, En un principio consideré la posibilidad de explorarlos desde lo arquitectónico, si es que era posible llegar a una solución a través del diseño. Pero la naturaleza de la información y de la tecnología contemporánea es siempre cambiante, contrasta mucho con la condición de permanencia con la que tiene que lidiar la arquitectura. Junto con eso, estos campos de estudio son sumamente amplios, y podrían ser explorados desde múltiples perspectivas y ejemplos, hay un riesgo de perder el rumbo entre estas temáticas.

Objetivos Generales

Establecer un marco teórico inicial, unitario, una hipótesis, desde el pensamiento arquitectónico, que permita entrecruzar nuestro entendimiento del espacio físico y digital, dándole cabida dentro de un contexto social, cultural y económico, que explique sus problemáticas a nivel espacial.

Objetivos específicos:

- 1.- identificar en la experiencia del habitar contemporáneo (virtual+físico), variables que permitan dar cuenta de la manera en que se produce un nuevo sujeto.
2. - Sistematizar los aspectos “arquitectónicos” de la experiencia virtual y sus consecuencias
- 3.- Ofrecer casos que permitan sistematizar la discusión teórica.

Considerando estas sensibilidades y desafíos, esta investigación pretende conectar la arquitectura, la vida urbana y la digitalidad desde la perspectiva de la experiencia vivida, Se realiza una investigación exploratoria a partir de un estudio de gabinete. Dadas las complicaciones de tiempo, y la imposibilidad de poner a prueba estudios de campo producto de la pandemia de Covid 19 que comenzó este año pasado, no es una opción guiar la investigación como originalmente se pensó.

Por lo tanto, el marco de análisis establecido será puesto focalizado a mi experiencia personal, como una búsqueda de racionalizar mi experiencia arquitectónica, y responder a las inquietudes que fundamentalmente, dan origen a esta investigación. Esto se inicia estudiando el habitar, y como este se traduce a lo físico y lo virtual, entrecruzándose a través del marco de la arquitectura. Este marco se pone a prueba para llegar a situaciones formales y espaciales directas en que físico y virtual dialogan, donde se evalúan las problemáticas mencionadas. Luego, tanto marco y ejemplos serán vinculados a un análisis de carácter más sociopolítico, a modo de elaborar en la hipótesis propuesta, la búsqueda aún no será en probar la hipótesis, sino darla a entender.

A través de la elaboración de un marco de análisis que se fundamenta y que entrecruza distintas obras en el campo del habitar, la globalización, lo digital, y lo político. Durante la formulación de esta investigación se planteó la posibilidad de poner a prueba este marco en casos de estudio en terreno, analizar en directo las circunstancias arquitectónicas y urbanas y ver cuáles son los resultados. Sin embargo, la pandemia del Covid19 que partió este año pasado, frenó este proyecto junto con muchos otros.

Marco Teórico

Me es necesario primero definir a qué me refiero al nombrar la ciudad y la web, ambas representan campos sumamente amplios y pueden ser abordados desde muchas perspectivas diferentes, parte de por qué son sujetos de estudio interesantes recae en lo mismo, poseen una infinidad de significados e implicaciones consigo. Tanto la ciudad como la web pueden entenderse como una sumatoria de sistemas, algunos concretos y otros inmateriales, constructos sociales, los cuales como sociedad hemos creado para organizarnos, ya sea en base a necesidades biológicas o culturales. Si consideramos la perspectiva fenomenológica que elaboramos desde un principio, podríamos argumentar que cualquiera sea la finalidad de estos sistemas, son parte del “ser” humano en comunidad, tal como a grandes rasgos la ciudad es una expresión del habitar humano.

Tanto las ciudades como la web poseen una infraestructura inicial, la cual sostiene a estos diferentes sistemas, tal como una ciudad depende de sistemas básicos que suplen energía, agua, materia e información, la web requiere una espina dorsal de satélites, suministros eléctricos, torres de comunicaciones, las cuales sostienen al tejido completo. A estas se suman los previamente aludidos sistemas concretos o inmateriales, pensemos en normativas, leyes, lenguajes de programación, edificaciones, computadoras, etc. A su vez, ambos medios, ciudad y web comparten sistemas entre sí, tal que “las redes digitales de telecomunicaciones no van a crear modelos urbanos completamente nuevos a partir de la nada; transformarán los que ya existen.” (Mitchell, 1999, p20). Es importante determinar que, de una manera u otra, estos sistemas determinan la forma de su todo, se materializan en la realidad física, y pueden entenderse como una manifestación directa del capital, de su flujo y las fuerzas o personas que lo controlan, las cuales determinarán que se construye y qué no, o que está o no está permitido en ciertos espacios.

Se podría decir que lo digital también representa otra capa dentro de este tejido de la ciudad, a mí me gustaría proponer, aun así, que esta posee una complejidad y una influencia en el quehacer humano, tal que amerita ser vista por sí misma, “no son sólo interfaces: estamos empezando a vivir nuestra vida en ellos.” (Mitchell, 1999, p37). En este caso, el objeto Internet hace de infraestructura, la conexión física entre servidores. Mientras la web es la plataforma, la conexión entre redes en una interfaz de páginas en línea. La web como interfaz requiere de un dispositivo para interactuar con nosotros, el cual durante un largo tiempo fue la computadora, sin embargo hoy en día contamos con medios aún más cercanos a nosotros, gracias al auge del smartphone y de sus aplicaciones, o posibilidades como los dispositivos de realidad virtual.

Ya aclarado esto, y considerando el interés fenomenológico que subyace en esta investigación, puedo establecer que al hablar de ciudad y de la web, me referiré al tejido que todos estos mecanismos, sistemas y narrativas conforman. Específicamente, la forma en que este tejido interactúa con nuestro habitar, con nuestro “ser” en el mundo, como nos dan cobijo, como nos mueven, nos hacen sentir, median nuestra calidad de vida, nuestros flujos, intercambios, etc.

Lo siguiente es esclarecer esto que unifica nuestra perspectiva arquitectónica de la Ciudad y la Red, el habitar. Para entender estos campos a investigar desde una perspectiva arquitectónica, es necesario reflexionar acerca del habitar, que forma la esencia de lo arquitectónico, y el foco a través del cual se vincula al ser humano. Después de todo, parte de lo que quiero proponer, es que habitamos tanto las redes urbanas como las digitales. Con esto no me refiero al simple hecho de “vivir” dentro de estas, sino que también conforman una parte de nuestra construcción como sujetos, y de nuestro feedback con otros sujetos, con la naturaleza, y con nuestra propia percepción.

Quizá para hacer esta visión más clara, es necesario apoyarse de las concepciones sobre habitar que estableció Heidegger en *Construir, Habitar, Pensar* (1951) sostiene el fenómeno de habitar como una suerte de apropiación de las cosas en el mundo, apropiación en el sentido de entender cómo estas se distinguen y hacen sentido en torno a uno, adquieren un contexto y una interpretación. Heidegger define el lenguaje y el acto de construir como extensiones de este proceso, intermediarios entre el ser y el mundo que lo rodea, los cuales no han parado de complejizarse junto a nosotros, se han transformado en una red de sistemas en el cual los humanos están inmersos.

Habitar es pensar y construir, son en esencia hacer arquitectura, la arquitectura comparte su complejidad de sentidos e interpretaciones propios de la experiencia humana y los vuelca hacia el mundo, donde se manifiesta la interioridad del ser humano en el espacio. Lo construido dialoga con el ser humano en un proceso de retroalimentación tal que la relación “de hombre y espacio no es otra cosa que el habitar pensado de un modo esencial.” *Construir Habitar Pensar* (Heidegger, 1951, p7). Lo arquitectónico no nos habla del objeto construido, sino del diálogo entre el espacio y el individuo, “Es una correspondencia de doble sentido; la casa es metáfora del cuerpo y el cuerpo metáfora de la casa... ..Experimentar un lugar, un espacio o una casa consiste en un diálogo, una especie de intercambio. Yo me sitúo en el espacio y el espacio se dispone en mí.” (Pallasmaa, 2016, p.98),

Juhani Pallasmaa profundiza en esta idea en sus ensayos, aquí podemos entender el habitar como “una forma de domesticar o controlar el espacio” (2016, p.9) (esta misma apropiación que describimos anteriormente), las cualidades arquitectónicas tales como escala, materialidad, y tiempo moldean a este espacio, e interactúan con nosotros a través de una experiencia sensorial y psicológica que se hunde en nuestra psique, el espacio arquitectónico está lejos de ser un espacio abstracto y medido, “lo material y lo mental, lo experimentado, lo recordado y lo imaginado se funden completamente entre sí” (Pallasmaa, 2016, p. 60). Por lo que la forma en que llevamos a cabo a esto arquitectónico y lo urbano, importa en cómo puede desenvolverse con nosotros, puede acogernos tal como desampararnos, es por eso que el texto pone cuidado hacia la funcionalización y estetización de la arquitectura, pues se comunica con nosotros de maneras inconvenientes.

Lo que el texto no alcanza a abordar es las implicaciones que esto tiene, Si ampliamos este marco, podemos entender la arquitectura como el resultado del fenómeno humano, donde intenciones e ideales son conjurados en la realidad a través de la planificación y la construcción, por lo tanto, son importantes las fuerzas sociales que dan forma a lo que construimos, a como pensamos, a cómo vivimos. A mayor escala esto se ve representado en el fenómeno de ciudad, después de todo, la ciudad y sus estructuras de poder siempre buscan establecer qué se construye y cómo, es decir, empezamos a entrar en un problema de carácter político.

La discusión acerca del espacio va mucho más allá de este como un abstracto geométrico, sino que se abre a factores sociales, culturales y políticos que lo conjugan, y median la relación de nosotros con este. Pareciera que arquitectos y teóricos de arquitectura no ahondan lo suficiente en esta situación, que tiene implicaciones directas en el espacio y el habitar. En nuestro caso específico de Santiago y la web, sus espacios son donde se manifiestan las fuerzas sociales y estructuras de poder que primero configuran a este espacio, y segundo, que influyen en nuestra manera de vivir. Por esto, es necesario analizar ambos con un marco que también incluya lo político y social. En palabras de Henri Lefebvre, “El espacio y la política del espacio “expresan” las relaciones sociales, al tiempo que inciden sobre ellas. Ni qué decir tiene que únicamente a través de la problemática urbana, la realidad urbana se afirma y se confirma como dominante.” (1972, p. 21)

Habitar el Plano / Liminalidad

Hasta ahora, la cuestión del habitar tal como se ha definido tiene una forma estrictamente corpórea, con los sentidos y el cuerpo como mediadores entre la interioridad del individuo y su entorno, Heidegger alude a esta condición cuando escribe sobre su noción cuaternidad y los mortales, “En el salvar la tierra, en el recibir el cielo, en la espera de los divinos, en la conducción de los mortales” (1951, p. 4), es decir, el habitar como fundamentalmente terrenal, en un cuerpo físico, con un cuerpo físico. Pallasmaa continúa este pensamiento en su juicio hacia esta arquitectura que califica sobre especializada, funcionalista y esteticista. Emplazada en una ciudad conquistada por el ojo, que con “sus movimientos rápidos y mecanizados nos alejan de un contacto corporal e íntimo con la ciudad.” (2016, p. 47).

Quiero plantear que esta fascinación con el ojo, y su consecuente jerarquización de los sentidos tiene precedentes históricos, los cuales sentaron las bases del habitar contemporáneo, y de la importancia de la digitalidad en nuestros tiempos. Desde nuestros orígenes como humanos que la imagen ha cargado un valor para nosotros, desde las primeras pinturas rupestres, a las imágenes religiosas y sus lecciones. Los avances técnicos en la imagen no han hecho más que cargarla de más significados, desde los mapas urbanos a la invención de la perspectiva lineal, que resultaron en imágenes con escala, en las que uno puede imaginarse dentro, proyectado. Junto con la imagen, la escritura como medio de comunicación fue adquiriendo un valor cada vez más importante, a medida que su uso se masificó. El avance de la tecnología solo facilitó este proceso a través de imágenes más grandes, más realistas, y más accesibles. La producción industrializada, y la invención de la fotografía, el cine y la televisión llevaron este fenómeno a otro nivel.

El siglo pasado estuvo representado por la explosión de los medios de comunicación, entre estos medios audiovisuales. Estos cada vez más cruciales en cada faceta de nuestras vidas. Así, poco a poco, el traspaso de información aceleró y acrecentó, nos vimos desbordados de imágenes y de información. Paralelo a esto, la maquinización nos permitió recorrer el mundo a distancias cada vez mayores, y en menos tiempo, el mundo empezó a conectarse como nunca antes. A través de este proceso, nuestra percepción del espacio del tiempo se transformó, de repente era posible estar en más lugares más rápido, hacer más cosas, tener más información. El mundo, junto a nosotros, comenzó a acelerar, y lo ha hecho exponencialmente, nuestro habitar se ha vuelto más frenético, estamos en más lugares, a veces simultáneamente, pensando en más cosas, en menos tiempo. Uno podría cuestionarse lo sano de estos cambios, si la mente humana tiene una cantidad finita de estímulos a los que puede responder antes de verse superada.

Durante la segunda mitad del siglo XX, se evidenciaba una revolución que llevaba gestándose desde los años 40s, la computadora representaba la última frontera en velocidades de comunicación y manejo de datos, capacidades que despertaban la imaginación de científicos e humanistas en aquellos años. Más tarde a finales de siglo, la caída de la Unión Soviética y la instalación del internet como pieza culminante de la globalización, dio cabida a la promesa de un futuro en que las computadoras y las redes que podían establecer, nos beneficiarían en cada faceta de nuestras vidas. Las comunicaciones serían instantáneas, y la información de consumo masivo para todos, ofreciendo oportunidades de educación nunca antes imaginadas. Las computadoras podrían ayudarnos con todos nuestros problemas, podrían guiarnos en nuestras decisiones políticas y económicas.

Si bien ya se estaban llevando a cabo mecanismos para conectar computadoras y sus datos entre sí a larga distancia, no fue hasta 1993 que la World Wide Web se hizo disponible de manera pública y masiva, reforzando la idea de las interconexiones digitales en la vida diaria y la cultura popular. Los medios artísticos y de entretenimiento reflejan este nuevo paradigma, una fascinación por lo veloz, lo difuso y etéreo, en la moda y el diseño de lo traslúcido del Y2K, el asalto sonoro de la música electrónica de los 90s, a través del Jungle y el Techno. En la ultraviolencia y la capacidad interactiva de la emergente industria de los videojuegos. Este nuevo paradigma también se estaba haciendo presente en la arquitectura del momento y cómo era concebida y proyectada. En el imaginario de la velocidad y la interconectividad, los espacios pierden su condición de lugar, sus límites, se vuelven umbrales entre lo que les precede y sigue, se vuelven espacios liminales.

Las posibilidades de estas redes como una nueva frontera se vieron representadas en la idea del Ciberespacio. Aunque sus orígenes se remontan a la ciencia ficción y las obras William Gibson durante los ochentas, como uno de los conceptos propios del género Cyberpunk. El ciberespacio no representaba el traspaso de datos de computadora a computadora, sino que era toda una nueva dimensión, era previsto como una nueva frontera para la humanidad, un lugar moldeado por cúmulos de información, en el cual acceder a esta implicaba un tránsito, un movimiento en un espacio virtual, otra modalidad de espacios liminales. La web era imaginada como un nuevo tipo de lugar, no se usaba, se navegaba, se surfeaba la web, “la biomasa y la infomasa, se cruzan y combinan de alguna forma eficaz para sostener una actividad humana particular” (Mitchel, 1999, p. 38). Mucho de lo relacionado con las redes digitales ha requerido de metáforas arquitectónicas para hacerse más entendible, las ventanas, cortafuegos, las autopistas de información. Mitchell (1999) reconoce en la pantalla un análogo del proscenio del teatro, “ la tecnología de la pantalla gráfica era nueva, no su idea arquitectónica“ (p. 39).

La Ciudad Global

En Supermodernismo (1998), Hans Ibeling sostiene el acontecer de un nuevo periodo para la arquitectura de segunda mitad del siglo XX, el nuevo paradigma que se vivía a finales de siglo resultó en una nueva forma de concebir la arquitectura la cual denominó supermodernismo, como una suerte de continuación del movimiento moderno de hace unas décadas, reconfigurado en torno al nuevo mundo de fin de siglo. Vamos a centrarnos en las cualidades que identifica, más que en su hipótesis. Lo supermoderno puede “caracterizarse como una sensibilidad hacia lo neutral, indefinido, implícito, cualidades que no se limitan a la sustancia arquitectónica y que hallan también una poderosa expresión en una nueva sensibilidad espacial” (p. 62). Además, señala dichas cualidades no solo en las obras sobrias y minimalistas de algunos estudios de arquitectura, sino que también en los espacios cotidianos de la ciudad.

Aquí también, Ibelings identifica como las telecomunicaciones y la creciente movilidad “afectan de igual manera la planificación urbanística y arquitectónica, en medida que cambian nuestra experiencia del tiempo y –sobre todo– del espacio” (1998, p. 62). Si la arquitectura es la materialización de nuestra experiencia habitando, entonces esta arquitectura es la de un tiempo y espacio contracturados y difusos. Si el tiempo se deforma bajo nuestra percepción, entonces la variación ahora es de más o de menos velocidad, dictaminadas por la producción, el consumo, o la circulación. Esta arquitectura y su conexión con el lugar es menos clara, puede ubicarse en cualquier parte. Sus espacios son más difusos, son el umbral de circulaciones, del traspaso en los puntos A y B, sus límites son más etéreos, empleando materiales como el metal y el cristal.

Las nuevas sociedades privilegian estos flujos cada vez más veloces, implican más productividad, más oportunidades de experiencias y de fenómenos, en el proceso, transformando el lugar inmediato en una mera experiencia de paso, una amalgama difusa que se ubica entre el punto A y B. Como resultado, estos nuevos espacios y tránsitos han adquirido una cualidad desechable, intercambiable, donde remiten poco o nada al contexto local, a la historicidad, a la minucia humana y personalidad, cualidades que forman parte de cómo habitamos. Ibelings (1998) ocupa el término de Marc Auge, de No-Lugares, para describir estas situaciones, su principal cualidad es que se vuelven los contenedores de estos intercambios, la inmediatez es parte del diseño y objetivo.

La nueva arquitectura y urbanismo del mundo globalizado es una de interconexiones, pluralismo y fragmentación, tanto en la escala macro como micro. En una escala inmediata, el espacio común de circulación se ha individualizado y optimizado, prevalecen las redes y el movimiento. Se empieza a fabricar otro tejido urbano difuso, una suerte de lenguaje urbano cosmopolizado. Ibelings (1998) se refiere a este como el de la ciudad globalizada, donde identifica una morfología cada vez más frecuente, un centro urbano donde el poder político y económico se concentren, al cual se anexan los servicios de trabajo y recreación, barrios históricos cercanos a estos; con un encanto turístico y patrimonial; zonas suburbanas de baja densidad; redes de transporte como carreteras, ferrocarriles y aeropuertos, dejan una huella cada vez más grande en la urbe.

Esta nueva entidad urbana es la que la socióloga Saskia Sassen (1991) identifica como la Ciudad Global, la urbe completa ha tomado su nueva forma por la circulación de un capital virtual y etéreo. En estas ciudades, muchas de las nuevas fuentes de información e ingresos se encuentran en la web, los intercambios ocurren a velocidades instantáneas entre puntos en la ciudad, otras ciudades, o cualquier rincón del planeta. Si los centros urbanos son los que concentran el poder político y económico, ahora este poder es difuso, no es el de la identidad política local, sino de las corporaciones y multinacionales. La Ciudad Global establece su poder a través de las dinámicas de inclusión que ofrece, ofertas de trabajo, servicios, espacios y programas, a través de los cuales implanta un imaginario cosmopolita y transterritorial. Ésta no es un ente que se aparece y consume a la ciudad pre globalizada, este intercambio entre la modalidad global y el ente ciudad es el que podemos describir como Ciudad Global, y que deviene a aquellas situaciones urbanas descritas en Supermodernismo (1998).

Los nuevos espacios de la ciudad global se basan en modelos estandarizados, supermercados, cadenas de tiendas, autoservicio y de consumo masivo. Estos nuevos espacios poco destacan situaciones arquitectónicas enriquecedoras, probablemente una de sus mejores cualidades es como algunos otorgan cierta flexibilidad. En consecuencia, estos espacios pierden su arraigo con la ciudad como tejido histórico y social, pero a medida que este tejido tradicional se va perdiendo, otros conjuntos de nodos van estableciendo relaciones, permiten otras formas de apropiación mucho más esporádicas y difusas. Por una parte pueden hacer de infraestructura a variedad de situaciones, pero por otro lado, no permiten instancias sustanciales de apropiación.

El Habitar Dislocado

Las nuevas plataformas virtuales no solo han influenciado la forma en que concebimos el espacio ahora, sino que se han vuelto parte de nuestro movimiento y nuestro habitar. Gracias al smartphone, llevamos la red con nosotros todo el tiempo, la habitamos al mismo tiempo que a la ciudad. A grandes rasgos podríamos decir que han aparecido para facilitar nuestras vidas; servicios de mapas nos permiten movernos con más facilidad y planificar nuestros viajes de manera más sencilla, la mensajería instantánea nos permite estar constantemente comunicados, los feeds de noticias nos permiten estar constantemente actualizados con la contingencia social, etc. Nuestras relaciones productivas, sean académicas o laborales, nuestras relaciones sociales o familiares, la burocracia o política, todas ahora requieren algún grado de participación de una plataforma virtual. Llevamos con nosotros una doble vida, una parte física y otra virtual, algunas veces están en sintonía, otras en tensión.

La información y la velocidad se han vuelto cualidades esenciales de cómo vivimos el espacio físico y virtual. Donde más se evidencia esto es en el espacio público de la ciudad, a este lo determinan sus redes de transporte, resultan en estos espacios de tránsito, estos no lugares, que en su morfología y diseño, sus circulaciones o mobiliario, privilegian la circulación y obstruyen la permanencia. A través de la optimización del recorrido. La calle ha de representar la experiencia esencial de lo urbano, en donde la comunicación y conexión entre servicios siempre ha sido de importancia. Sin embargo, el enfoque de la ciudad globalizada ha privilegiado estas conexiones en torno a la productividad y el capital. Lefebvre escribe: "El tiempo pasa a ser "tiempo-mercancía" (tiempo de compra y de venta, tiempo comprado y vendido). La calle reglamenta el tiempo más allá del tiempo de trabajo y lo somete al sistema, el del rendimiento y del beneficio" (1972, p. 27). Los lugares de permanencia, como plazas y parques también se han visto afectados, los más desafortunados se olvidan, sus espacios sólo dan cabida a la marginalidad. A los otros se les permite existir como espacios de ocio y recreación, en que su apropiación se ve normada por las dinámicas de producción y de consumo.

En el caso del espacio privado de la urbe, podemos presenciar una de las principales ventajas de la ciudad global, a través de la cual logra justificar su hegemonía, la accesibilidad. Los espacios privados que se abren al público poseen un mayor nivel de permanencia, son más acogedores y están más controlados. Pero así mismo, su experiencia es más individualizada, ponen al sujeto en su lugar, como un ocupante a medias. Una vez más, estos espacios están controlados bajo las lógicas de productividad, consumo y de tránsito. Un ejemplo local que se hace interesante es el del Mall, desde su auge, ha sido una tipología que reúne a gran parte de la población, al punto de que se ha vuelto, discutiblemente, el espacio público por excelencia de las ciudades chilenas. Pero la esencia del mall es de pasear y comprar, incluso cuando se presta a actividades más dispersas, se hacen estando en un espacio de consumo.

Hablemos de las redes en sí, después de haber profundizado en las dinámicas urbanas y cómo han cambiado, podemos utilizar esa información para hacer un paralelo con las redes digitales, quiero proponer que el panorama actual de las redes es similar. En sus inicios, “navegar” la web era una experiencia descentralizada, las redes te podían llevar a diferentes interfaces y distintos métodos de intercambio, pese a que en experiencia esto hacía las cosas más toscas, ofrecía una libertad de intercambios y modalidades que enriquecía dicha experiencia, y resultó en el florecimiento de comunidades, subculturas y medios artísticos. Sin embargo, con el paso de los años la experiencia en línea se ha vuelto cada vez más centralizada, mismas compañías concentran las formas de interacción, las cuales a su vez se han estandarizado, han reducido la agencia del usuario. “Recientemente hemos visto un cambio cultural que se aleja del usuario activo y consciente y se acerca al sujeto como un sirviente dócil e ignorante” (2016, p. 12) escribe el teórico Geert Lovink. La experiencia general de la web se ha acomodado a unos pocos navegadores, servicios de compras y redes sociales, generalmente vinculadas entre sí y manejadas por unas pocas compañías con mucho alcance.

La estandarización de estos servicios y plataformas los ha vuelto más prácticos y accesibles, efectivamente es posible acceder a todos estos a través del smartphone, el cual se ha vuelto un aparato casi inseparable del individuo actual. Con esta capacidad de acercamiento, lo digital se aplica como otra layer más directa en la realidad, capaz de aumentarla o intervenir en esta. De repente, los servicios de mapas, las redes sociales, los servicios de delivery se vuelven parte de la experiencia sensorial en el espacio urbano, es posible ser parte del flujo de información casi permanentemente en la ciudad, donde las nuevas capacidades de retroalimentación entre medios también permiten acelerar la experiencia, consumir múltiples medios de manera simultánea mientras hacemos muchas cosas. Pero este fenómeno trae riesgos consigo, le ha permitido a estos medios penetrar en nuestros espacios individuales, nos han vuelto dependientes al flujo constante de noticias y contenido, han transformado las oportunidades sociales en otra forma de producción, han mermado nuestro entendimiento del espacio de ocio y han acercado los espacios laborales para llevarlos con nosotros siempre. Se hacen parte de este habitar dislocado, de este tiempo tumultuoso.

Esta accesibilidad que poseen puede hacernos pensar que estamos en una posición de control en estas redes, pero lo cierto es que la forma que funcionan depende más de los propietarios del servicio, y lo masificado del servicio en nuestras necesidades productivas. Hoy en día tenemos acceso a un gran número de contenido a través de estas plataformas y servicios, probablemente más que nunca en la historia, sin embargo nos daremos cuenta a cambio no tenemos un decir en estos servicios, mas solo somos beneficiarios; podemos pretender que tenemos media en los servicios de streaming, pero solo se nos dió el permiso para acceder a esta. Podemos pensar que tenemos un espacio de almacenamiento virtual entre las redes, pero este espacio va a depender de la voluntad de una compañía. En todos estos casos, somos parte de una vulneración de nuestra agencia en este espacio digital, un poco como somos testigos de este mismo desarraigo en la ciudad globalizada.

Alguien alguna vez dijo “Si no pagas por el producto, entonces tú eres el producto” (2015), y pareciera que esta frase se ha vuelto más contingente con los años, ha significado que para que un modelo sea eficiente, debe generar una ganancia. La red desde un principio fue concebida como un espacio para la libertad, pero desde un principio ha dependido de privados y de los dueños de las grandes tecnologías (ig Tech). Ya en 1994, Carmen Hermsillo, conocida en la web como Humdog, escribía: “la retórica en el ciberespacio era de liberación, la realidad del ciberespacio es de una herramienta de vigilancia cada vez más eficiente en que la gente donde la gente tiene una relación voluntaria.“. El alcance de este planteamiento nos llega hoy en día, en que nuestra información personal es acumulada y vendida por encima de nuestro control, y nuestras interacciones sociales se ven reducidas a otra forma de mercancía, las dinámicas en la web y en el espacio físico son alienantes.

Lovink (2019) describe “si las personas definen las redes como reales, son reales en sus consecuencias“, para luego agregar que “ internet no es solo un mundo de “segunda mano“. Su virtualidad material influye en nuestra realidad “ (p. 27). Creo que puedo atestiguar como un fenómeno generacional, que estas nuevas experiencias sensoriales han traído consigo esta alienación en nuestro habitar. Finalmente, así se hacen presentes las dinámicas neoliberales en ambos espacios, más ambos se diseñan y organizan en torno a la producción y el consumo, aquellos otros espacios que no se pueden explotar en igual medida, se ven cada vez más precarizados.

La Ciudad y Las Redes como Territorio en Disputa

Espero que ahora pueda hacerse más visible el proceso por el que estamos pasando, las oportunidades que ofrece esta nueva modernidad globalizada, son a la vez las herramientas de control que posee. Estas representan el beneficio de algunos, tal como también representan la precarización de otros grupos. La Ciudad Global representa otra modalidad en cómo se concentra este poder, ¿qué pasa cuando las decisiones locales están vinculadas a un conglomerado cuyas decisiones se toman en otro país, otro territorio? Este modelo no puede sino traer desterritorialización, la pérdida de la historia o el patrimonio, pero principalmente, en la capacidad o incapacidad de las personas por ejercer su agencia en un territorio.

El espacio de la calle representa esta tensión, simultáneamente representa las oportunidades de alienación y de comunión para las personas. Por un lado, en su esencia ofrece la plataforma para la expresión de las comunidades. Por otro lado, es uno de los frentes esenciales a través nos vemos individualizados, donde su agencia se ve reducida principalmente a deambular, producir y consumir, la calle es el espacio donde con mucha más facilidad, el poder puede ejercer su represión para defender sus intereses. Tal como Lefebvre (1972) describe “La calle y su espacio es el lugar donde un grupo (la propia ciudad) se manifiesta, se muestra, se apodera de los lugares y realiza un adecuado tiempo-espacio. Dicha apropiación muestra que el uso y el valor de uso pueden dominar el cambio y el valor de cambio.” (p. 25) y a la vez “la calle se convierte en lugar privilegiado de la represión, que puede realizarse merced al carácter “real” -es decir, a la vez débil y alienado-alienante-- de las relaciones que tienen lugar en la calle” (p. 26).

La ciudad históricamente se ha destacado como un espacio de profundas dinámicas sociales, entre ellas, la disputa de clases. Los espacios y redes de la ciudad inevitablemente dan cabida a estos mecanismos de revuelta, y ha sido en la actualidad que las redes también han jugado un rol en eso. Por lo mismo también es necesario analizar cómo las fuerzas en poder tuercen estos espacios a su beneficio, fabricando mecanismos para controlar mejor a la población, ya sea a través de la policía, el estado de vigilancia, pero principalmente, de los espacios urbanos, caso puntual, de la precarización del espacio público.

Las redes digitales y las tecnologías que le acompañan están pasando por lo mismo, ofrecen posibilidades nuevas para transformar la sociedad, tanto para bien o para mal, para la liberación o para el control. Una de las problemáticas fundamentales es que la tecnología depende de los grupos que poseen el capital, por lo que tiende a funcionar para su beneficio. Pero aún así entre los recovecos de estas tecnologías, sí existen posibilidades de democratizar estos espacios, y que tengan la capacidad de empoderar a la población. En sus propias mecánicas de información y comunión, plataformas como las redes sociales han permitido la organización política y la radicalización, la cual se lleva al territorio físico a través de la protesta. Los ejemplos de han ido creciendo en los últimos 10 años, La Primavera Árabe, Occupy Wall Street, las protestas de Black Lives Matter en E.E.U.U este año pasado.

Quizá el ejemplo local más evidente que puedo tomar fueron los sucesos de Octubre de 2019, donde las redes sociales jugaron un rol importante en el traspaso de información entre grupos pequeños y su coordinación, además de ser la herramienta para denuncia de las violaciones a derechos humanos que se llevaron a cabo en ese momento, y que fueron pobremente documentadas por la prensa y sus otros medios establecidos. Este vinculante probablemente también ayudó a que dichas protestas tuvieran una organización mucho más horizontal, sin partir desde un colectivo o partido político. Las modalidades virtuales y físicas de estas protestas estaban en constante retroalimentación, la cual a su vez, recontextualizó el territorio, particularmente en Plaza Baquedano, que si bien representaba un punto icónico de encuentro en la ciudad desde antes, en este caso se transformó en un símbolo de , a tal punto que recibió su nombre popular como Plaza de la Dignidad.

La disputa por control y derechos virtuales no se da sólo en forma directa, sino que también en las infraestructuras que alimentan a estas redes, las dinámicas de la ciudad global. Quiero referirme a otro caso contingente de estos conflictos y sus facetas. El año 2018 Google anunció sus planes para construir un Data Center (el segundo de la compañía en Chile) en la comuna de Cerrillos, lo que permitiría a la compañía una mayor capacidad de almacenamiento de datos y probablemente una mejor experiencia de servicios en la región. Los argumentos a favor de este proyecto son los recurrentes, crear más trabajo, un lazo más firme entre una de las corporaciones más grandes del mundo y el país, y claro, supondría una mejora en los servicios que ofrece a esta región (Cárdenas, 2021).

Pero por otro lado están los requerimientos de esta planta, son necesarios 169 litros de agua por segundo, o 14.601.600 litros de agua diarios para operar (Cárdenas, 2021)). Estamos hablando de este consumo en una zona con un profundo estrés hídrico (un problema que se está haciendo cada vez más contingente en el país) y las evaluaciones ambientales que sustentan el proyecto parecen beneficiar al poder corporativo. Cerrillos es también una comuna con escasez de servicios, mucho espacio industrializado y poco integrada al sistema de la capital. Este proyecto representa traer la parte tosca y poco sustentable de las redes, las granjas de servidores, la industrialización a terrenos descuidados de esta ciudad, para el beneficio principal de un ente que está por encima del contexto local, así es como una compañía internacional tiene un decir en la morfología de Santiago.

Conclusiones

He tratado de hacer sentido de este objeto de estudio, estas transformaciones en los mecanismos de la información y la producción, traen consigo problemas arquitectónicos reales, problemas espaciales tangibles. La problemática está muy por encima de lo que como arquitectos podemos hacer, sin embargo, no es posible hacer caso omiso de estas, de desechar la condición política del territorio, de las fuerzas físicas y virtuales que explotan a la población. Estamos moviéndonos a través de tiempos cada vez más turbulentos, en los cuales, sino somos atentos y críticos con los desarrollos y la forma en que se hacen las cosas, pueden significar descuidar a miles, o millones de personas.

Aquí se ha descrito un campo de estudio abierto a profundizarse, no es posible llegar a conclusiones universalizables, proposiciones de nuevas estrategias de diseño o llamar a otro cambio de paradigma resulta en respuestas ingenuas. Ahora mismo estamos en un contexto político y económico en que podemos ser más y más vulnerados, la pandemia ha sido una cruel demostración de esto, buena parte de la población, sus derechos han sido vulnerados tanto en el espacio físico como virtual. Como arquitectos, debemos estar conscientes de nuestra posición en medio de todo esto, entre las figuras de poder y las dinámicas sociales en el habitar.

Ahora mismo hay muchas prácticas emergentes, algunas desde la arquitectura y otras no, que buscan explorar la capacidad de las nuevas tecnologías, nuevas materialidades, métodos de construcción y computación, con las cuales pueden ofrecer alternativas de planificación, que a grandes rasgos pueden traer beneficios a cómo vivimos en ciudad. Pero estamos viendo el problema a medias en este caso, estamos adaptando un medio cuyas transformaciones se deben a problemas políticos. Más contradictorio cuando las tecnologías que necesitamos dependen de las grandes corporaciones tecnológicas, y de sus intereses, dependemos de estas y nos vemos forzados a jugar bajo sus reglas de producción. Necesitamos espacios para nosotros, y necesitamos reclamarlos, hay que ser críticos al momento de enfrentarnos al espacio físico y virtual, y aquello tras estos.

Luego de este trabajo de investigación, puedo argumentar los siguientes tres puntos:

-Los medios digitales se han vuelto una parte del fenómeno y la experiencia de habitar. Poseen efectos tangibles en nuestras dinámicas sociales, en cómo hacemos ciudad (desde la planificación de las mismas redes de comunicación, data centers y nodos de acceso hasta el mismo concepto de la ciudad global), y en lo arquitectónico (desde cómo s nuevas redes se incorporan a lo doméstico, hasta las nuevas formas arquitectónicas necesarias para ofrecer los servicios digitales) , las cuales no pueden ser vistas en menos al momento de planificar y proyectar arquitectura o urbanismo.

-Las dinámicas propias de la globalización, fuertemente relacionadas a los avances comunicacionales y tecnológicos que dieron origen a las redes digitales, también han resultado en la alienación y precarización de la población a través del desarraigo del espacio.

-El espacio que habitamos es un terreno en disputa entre las fuerzas que concentran el poder político y el capital, sea este físico o virtual, este espacio representa posibilidades tanto represivas como democráticas. Así el concepto de habitar heideggeriano requiere una nueva interpretación.

Lo cual puede ser desarrollado en una próxima investigación, en torno a una nueva pregunta: ¿ cómo estos fenómenos descritos redefinen la experiencia fenomenológica del habitar? Esta nueva pregunta requeriría el marco que desarrollamos en esta investigación, para poder ponerlo a prueba en situaciones reales y llegar a resultados cualitativos y cuantitativos de este habitar contemporáneo. Fortalecer este campo de estudio abre el potencial de analizar sus múltiples implicaciones, desde cómo las plataformas digitales influyen en la planificación urbana y el diseño arquitectónico, hasta un estudio más profundo en la apropiación de espacios dentro de la urbe y dentro de la web.

Referencias

- Heidegger, Martin (1951) . *Construir, Habitar, Pensar*. Alemania.
- Lefebvre, Henri (1972). *La Revolución Urbana*. Francia. Alianza Editorial.
- Sassen, Saskia (1991). *La Ciudad Global, Nueva York, Londres, Tokio*. Estados Unidos. EUDEBA
- Hermosillo, Carmen (Humdog) (1994). Pandora's Vox: Comunidades en el Ciberespacio. California, Estados Unidos. *GitHub Gist*. <https://gist.github.com/kolber/2131643>
- Ibelings, Hans (1998). *Supermodernismo: Arquitectura en la Era de la Globalización*. Países Bajos. Editorial Gustavo Gilli.
- Mitchell, William (1999). *E-Topia "Vida Urbana, Jim – Pero no como la conocemos"*. Estados Unidos. Editorial Gustavo Gilli
- Fernandez, María (2015). Si no pagas por un producto es porque tú eres el producto. Madrid, España. *El País*. https://elpais.com/economia/2015/07/03/actualidad/1435948093_210877.html
- Pallasmaa, Juhani (2016). *Habitar*. Helsinki, Finlandia. Editorial Gustavo Gilli
- Lovink, Geert (2019). *El Abismo de las Redes Sociales*. Países Bajos. Centro de cultura Digital.
- Cardenas, Leonardo (2021). Guerra del Agua en Cerrillos: Google enfrenta arremetida legal por proyecto de data center. Santiago, Chile. *La Tercera*. <https://www.latercera.com/la-tercera-pm/noticia/guerra-del-agua-en-cerrillos-google-enfrenta-arremetida-legal-por-megaproyecto-de-data-center/3EESORSYUBFX3HZFGNWJU7PGP4/>