

04 | Habitar en la era digital. Modelos colaborativos y su respuesta en tiempos de crisis. Inhabiting in the digital era. Collaborative models and their response in times of crisis _Lucía De Molina Benavides, Elisa Valero Ramos

La transformación de los usuarios en habitantes o nómadas digitales

“La imagen de la casa se divide: aquí y ahora, significa arresto, impedimento, aporía; pero el amor por la sabiduría también implica el amor por el hogar, querer estar en casa, ya que el sabio “será feliz” [...] y, por lo tanto, la casa no es simplemente el obstáculo que encontramos en el camino, sino la idea de que el camino se revela como el final del viaje”¹.

Massimo Cacciari

En la era digital ha cambiado la forma de vida de gran parte de los habitantes del planeta. Los dispositivos electrónicos están presentes en todas las actividades diarias y condicionan la mayoría de los movimientos de los usuarios. Desde el origen de esta nueva era, las personas han ido incorporando a su cotidianeidad una tecnología que ha afectado, de manera silenciosa, a su interacción con el entorno y a las relaciones interpersonales.

Para entender cómo esto puede transformar la arquitectura, conviene revisitar, a la luz de estos cambios, el concepto de habitar. El origen etimológico de la palabra habitar proviene del latín *habitare*, frecuentativo de *habere*, “tener o poseer reiteradamente” y su significado indica el “hábito” de permanecer en un lugar. Desde un punto de vista filosófico, habitar también significa abrigar y cuidar², por lo que se identificaba con el hogar, al sentirse la persona protegida, rodeada por lo conocido o lo habitual, por lo “familiar”. La permanencia en el espacio facilitaba la creación de vínculos con los otros miembros y objetos de su entorno. De esta manera, habitar también llevaba a establecer una relación de pertenencia al lugar³.

Con la llegada de internet y la ubicuidad de procesos, aumenta la posibilidad de la permanencia del individuo en el espacio doméstico y una mayor conexión con su alrededor. De esta manera, el espacio se reinventa como el escenario donde acontece la vida, apareciendo nuevas actividades: un salón se convierte en una sala de cine, a la vez que funciona como una oficina desde donde se celebran reuniones internacionales, o sirve como un aula en la que se imparten cursos universitarios a distancia. A medida que se desarrolla esta nueva era, la tecnología no solo aumenta la interacción del individuo con su entorno más próximo, sino que su uso transversal está consiguiendo una conexión con el resto del mundo. Plataformas digitales y canales de distribución de contenidos como Youtube⁴ o redes

[1]



Resumen pág 57 | Bibliografía pág 64

Universidad de Granada. Lucía De Molina Benavides, arquitecta y doctoranda en la ETSAG. Realiza el Máster en Vivienda Colectiva por la UPM y la ETH, y recibe mención de honor de la Fundación Arquia por el proyecto: “Habitar en la era digital: modelos colaborativos para la ciudad de Nueva York”. Participa en varios seminarios internacionales de arquitectura y combina su tesis doctoral trabajando en proyectos junto a Renzo Piano y Richard Rogers, desde 2015 hasta la actualidad. luciadmb@gmail.com

Universidad de Granada. Elisa Valero Ramos. Catedrática de proyectos arquitectónicos de la Universidad de Granada. Directora del grupo de investigación RNM909 Vivienda eficiente y reciclaje urbano. info@elisavalero.com

Palabras clave

Habitar, COVID-19, modelos colaborativos, *cohousing*, *coliving*, nómada digital, habitante digital

Keywords

Inhabiting, COVID-19, collaborative models, *cohousing*, *coliving*, digital nomad, digital inhabitant

Método de financiación

Financiación propia

DOI

10.24192/2386-7027(2020)(v14)(04)

¹ Traducción de las autoras: “L’immagine della casa si sdoppia: qui e ora, essa significa arresto, impedimento, aporia; ma amore per la sapienza comporta di necessità anche amore per la dimora, voler essere-a-casa, poiché il sapiente “sarà felice” [...] E dunque la casa non è semplicemente l’ostacolo in cui ci imbattiamo nel cammino, ma l’idea che nel cammino si rivela come fine del viaggio”. CACCIARI, Massimo. “Abitare, pensare”. *Casabella*, n° 662-663, 1998, p. 2.

² “La antigua palabra *bauen* significa que el hombre es en la medida en que habita; la palabra *bauen* significa al mismo tiempo abrigar y cuidar; así, cultivar (construir) un campo de labor (*einen Acker bauen*), cultivar (construir) una viña. Este construir sólo cobija el crecimiento que, desde sí, hace madurar sus frutos. Construir, en el sentido de abrigar y cuidar, no es ningún producir”. HEIDEGGER, Martin. “Construir, Habitar, Pensar”. En: HEIDEGGER, Martin. *Conferencias y artículos*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal, 1994, p. 129.

³ “El autor menciona que la identidad humana está profundamente relacionada con los lugares y las cosas. Nos habla además de que la identificación y la orientación son aspectos primarios del estar-en-el-mundo del hombre,



[2]



[3]



[4]

donde la primera es la base de su sentido de pertenencia. Nos dice que la verdadera libertad humana presupone pertenencia, por lo que "habitar" significa pertenecer a un lugar concreto". NESBITT, Kate. *Theorizing a new agenda for architecture: an anthology of architectural theory, 1965-1995*. Nueva York: Princeton Architectural Press, 1996, p. 425.

⁴ Youtube nació en 2005 como una plataforma para compartir videos. Actualmente se ha convertido en una herramienta de difusión capaz de generar nuevos contenidos y da un nuevo formato a la transferencia de conocimientos a través de los tutoriales, fomentando el autoaprendizaje.

⁵ La cultura DIY, "Do it yourself", se trata de un movimiento sostenible basado en el reciclaje que fomenta la producción responsable de productos por parte del usuario. Popularizada con el auge de tutoriales y catálogos digitales, abarca infinidad de disciplinas, desde artesanía, artes plásticas, hasta electrónica.

⁶ La cultura *Maker* se trata de una evolución de la cultura DIY, en la que a través de nuevas herramientas tecnológicas de fabricación como impresoras 3D, robótica o electrónica, el usuario trae de regreso al siglo XXI, la figura del artesano actualizada.

⁷ El término *Coworking* surgió en 1999 bajo el concepto de "Working together as equals", "trabajando juntos como iguales" a partir del uso compartido del espacio por diferentes profesionales. Esta nueva forma de trabajo favorece un desarrollo individual al mismo tiempo que favorece colaboraciones entre los diferentes trabajadores que conforman la comunidad.

[1] Imagen de una típica sala de estar convertida en una oficina gracias al movimiento *Hoffice*. Fotografía: Amrit Daniel Forss, (2014). Algunos derechos reservados. Fuente: https://d36iur3orme9ke.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/03/blog_top-image_FREE-USE-WITH-CREDIT-AMRIT-DANIEL-FORSS-one-of-the-very-early-Hoffice-events-in-Sweden-1024x683.jpg

[2] *Fablabs* como punto de encuentro para los ciudadanos. Taller de Medialab-Prado, Madrid. Fuente: GARCÍA, Marcos. "Ecología de los laboratorios ciudadanos". *Semana de Innovación Ciudadana: "I Encuentro sobre Innovación Ciudadana"*, 25 de mayo de 2017 en La Madraza (Universidad de Granada), 2017. Algunos derechos reservados. <https://image.slidesharecdn.com/presentacionmarcosgarciaigranada-170606192226/95/ecologia-de-los-laboratorios-ciudadanos-por-marcos-garca-25-638.jpg?cb=149677256>.

[3] Zona común del *Cohousing "Spreefeld"* en Berlín. El espacio se convierte momentáneamente en un comedor para la comunidad. Fuente: Cohousing Spreefeld [@spreefeldgenossenschaft], 2018. [Publicaciones de Facebook]. <https://www.facebook.com/pg/spreefeldgenossenschaft/photos/>

[4] Espacio *Coworking* para el *Coliving* The Collective Old Oak en Londres. Fotografía: The Collective, (s.f.). Todos los derechos reservados. Fuente: <https://www.thecollective.com/>

sociales hacen posible la creación de nuevas comunidades, como las basadas en la cultura DIY ⁵ o los *Makers* ⁶, que potencian la creatividad en el hogar. [1]

Recientemente, acontecimientos como la crisis económica o el calentamiento global evidencian la necesidad de modelos de vida sostenibles, y han emergido desde diversos ámbitos acciones colaborativas apoyadas en la interacción directa entre personas, como un medio de recuperación y empoderamiento de los miembros de la comunidad. De esta manera, gracias a nuevos avances tecnológicos, como la digitalización de profesiones creativas y la aparición de nuevas herramientas digitales, los modelos *Coworking* ⁷ y los *Fablabs* ⁸ [2] han surgido como plataformas reales para el encuentro de la comunidad. En estos, sus usuarios exploraban el entorno y creaban sinergias entre ellos, estableciéndose vínculos sólidos entre sus miembros y sentimientos de pertenencia. Se observa que, bajo esta filosofía de colaboración, no solo era posible trabajar desde el hogar, sino que también se volvía a habitar el espacio de trabajo.

Al mismo tiempo, el modelo colaborativo *Cohousing* ⁹, nacido en Dinamarca en los años 60, regresa actualizado como una alternativa a la vivienda convencional, basada en el habitar sostenible que, bajo una ética solidaria, comparte el lugar con una comunidad de habitantes que hace del espacio doméstico un hogar consolidado. [3]

No obstante, a pesar de que esta tecnología posibilita la permanencia en el espacio, al mismo tiempo produce el efecto contrario. La progresiva digitalización de servicios y el aumento de las compañías aéreas de bajo coste han impulsado la movilidad por ocio con una frecuencia inusitada. Nuevas plataformas digitales como B&B o Booking, actuando como intermediarios entre habitantes que ofrecen habitaciones disponibles en su hogar y los nuevos turistas digitales, popularizan la práctica "Bed & Breakfast", surgida en los años 60 durante la época de escasez económica. Los servicios brindados originalmente eran literalmente "cama y desayuno", y los visitantes compartían el resto de dependencias con los habitantes de la vivienda. De este modo, el hogar comenzaba a combinar su papel de vivienda habitual con el de servicio para los turistas que lo utilizaban de manera temporal. Cuando esta convivencia desaparece se modifica su concepto original. Por otro lado, las nuevas formas de trabajo, de estudio o de compras a distancia posibilitan una nueva forma de nomadismo. El nómada digital surge como un nuevo perfil de jóvenes profesionales, *freelance*, sin obligaciones familiares y de nivel cultural alto que trabajan hiperconectados desde cualquier lugar del mundo, creando un estilo de vida basado en el movimiento.

Conforme ha ido avanzando la era digital y la recuperación económica, el mercado global ha incorporado las ventajas de los modelos colaborativos en los sistemas de consumo a todos los niveles, desde intercambio de objetos y servicios como Wallapop y Uber, hasta la incorporación de la propia arquitectura. Plataformas que surgieron como prácticas colaborativas entre habitantes y turistas digitales, como "bnb", ahora se convierte en empresas digitales, como el caso de Airbnb, Homestay o HomeAway. Estas nuevas plataformas han dejado de actuar como intermediarios y se han convertido en empresas de servicios más allá de "cama y desayuno". Se elimina el anfitrión del hogar y provoca el auge de los apartamentos turísticos que mantienen su imagen acogedora y de "hogar", como en su día era el B&B, a través de objetos personales, libros, fotos, o mobiliario doméstico, como pertenencias ¹⁰ de un habitante imaginario. La vivienda, transformada en un servicio global, debilita la identidad del lugar y produce cambios extraordinarios en las ciudades más turísticas contribuyendo a la gentrificación de los barrios.

De la misma manera, actualmente aparece el modelo *Coliving* para atender a las necesidades del nómada digital que, desarraigado de un entorno estable, deja de habitar el espacio para



[5]

usarlo también como un servicio efímero. Este modelo, implantado de nuevo por empresas digitales, aparece como una red privada de servicios y espacios compartidos que se presenta como el “hogar” de una “comunidad de ciudadanos globales”, y materializa el concepto de un hogar líquido. [4]

Finalmente, los modelos colaborativos *Cohousing* y *Coliving* aparecen para dar respuesta a los nuevos perfiles sociales surgidos en esta nueva era, el habitante y nómada digitales, los cuales, como se ha comprobado, perciben el espacio doméstico de manera muy diferente: el primero como un hogar y el segundo como un servicio. A pesar de mostrarse ambos modelos como espacios domésticos con zonas comunes, al servicio de una comunidad, se observa cómo el comportamiento de sus usuarios condiciona la consistencia del hogar y afecta a la cohesión de su comunidad. De esta manera, dependiendo de la naturaleza líquida o sólida de la comunidad, se determinará la sostenibilidad de dichos modelos.

La transformación de la consistencia del espacio doméstico

El uso de la tecnología no solo ha afectado al individuo, también a la consistencia del hogar, repercutiendo en las características del espacio doméstico. Para entender cómo su arquitectura ha evolucionado, es necesario estudiar la influencia que han tenido los avances tecnológicos en la movilidad de los usuarios dando lugar a nuevas formas del espacio.

Antiguamente, la condición de domesticidad no se limitaba únicamente al espacio íntimo, también aparecía en los espacios de trabajo, que eran realmente habitados al interactuar el usuario con el entorno. De esta manera, los talleres de artesanos y estudios de artistas se mantenían unidos a la vivienda, dando lugar a las casas-taller y las casas-estudio, [5] respectivamente. Su arquitectura flexible, unitaria y singular se mostraba como un hábitat con identidad propia, que modificaba sus características para contribuir al desarrollo y consolidación de la comunidad. [6] “En los talleres, las oficinas y los laboratorios se produce tanta improvisación como en las calles. Lo mismo que en el jazz, otras formas de improvisación implican habilidades susceptibles de desarrollo y mejora” ¹¹. Poco a poco,

[6]



[7]



⁸ Los *Fablabs* son talleres de fabricación digital de uso personal. Aparecieron por primera vez en 2001 en el Massachusetts Institute of Technology (MIT) dentro del laboratorio de *Media Lab*. Se muestran como una red global basada en la investigación y genera un desarrollo de la tecnología mediante el empoderamiento de la comunidad.

⁹ El modelo *Cohousing* fue el primer modelo colaborativo, surgido en Dinamarca en los años 60, por la insatisfacción de las jóvenes familias danesas con respecto al diseño de las viviendas convencionales, inadaptadas a sus necesidades reales.

¹⁰ Las pertenencias, a diferencia de las posesiones, representan el vínculo que establecen las personas con los objetos mediante experiencias.

¹¹ SENNETT, Richard. *El artesano*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2009, p. 291.

¹² TORRES NADAL, Jose María. “Una arquitectura que pide un cuerpo androide”. *Escritos: Toyo Ito*. Colección de Arquitectura N41. Murcia: Colegio oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 2000, p. 62.

¹³ Película *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.

la mecanización y automatización fueron eliminando la participación de las personas en los procesos y redujeron su interacción con el entorno. [7] Como resultado de esta situación, surgieron nuevas tipologías arquitectónicas, con una identidad muy específica para cada una de las esferas: doméstica, laboral y social; y con unas dimensiones cada vez más reducidas, al dejar lentamente el individuo de habitar el espacio. [8]

Posteriormente, con el modernismo, la zonificación de las ciudades promovió la movilidad del individuo, aumentando el tiempo fuera del hogar. El espacio doméstico, ante estos avances tecnológicos, se fue lentamente industrializando para centrarse en las necesidades físicas del individuo. De esta manera, el hogar acabó convirtiéndose en una “máquina de habitar”, eficaz y funcional, diseñada para ser práctica, y fabricada como un objeto útil mediante el ensamblaje de piezas industrializadas, que derivó en una arquitectura cada vez más compartimentada, reducida y genérica. [9]

A lo largo del siglo XX, dicha movilidad se volvió exagerada y dio como resultado pequeños fragmentos domésticos esparcidos por toda la ciudad, al realizar el usuario su vida prácticamente fuera del hogar. “El concepto de casa para ella está desperdigado por toda la ciudad y su vida pasa mientras utiliza los fragmentos del espacio urbano en forma de *collage*”¹². En ciudades con una gran movilidad como Tokio, capital líquida por excelencia, surgieron microarquitecturas, como los hoteles cápsula, pensados para individuos que percibían el espacio como un servicio durante un breve periodo de tiempo, y situados cerca de nodos de comunicación como es la zona de Shibuya, para que pudieran seguir circulando por toda la ciudad. [10]

En el siglo XXI, se observa cómo la tecnología digital ha producido dos efectos contradictorios: una movilidad y una permanencia sin precedentes, que han dado lugar a dos nuevas arquitecturas: el modelo *Coliving* frente al modelo *Cohousing*.

Una tecnología que fomenta la movilidad eleva el nivel de aislamiento y efimeridad del usuario en el espacio, no solo por un aumento de los desplazamientos, sino también por la superposición de actividades digitales que reduce la atención del usuario hacia su alrededor. Un ejemplo son los vagones del metro densificados por personas apiladas e indiferentes, inmersas en su propia burbuja. De esta manera, se produce una desconexión no solo con el entorno, también con la realidad, debido a la disrupción de la relación cuerpo-mente. [11] Se aprecia cómo una arquitectura para un individuo que vive en una realidad virtual reduce sus dimensiones y lo muestra como un usuario pasivo y estático. Resulta asombroso cómo esta nueva realidad cada vez se asemeja más a las películas de ciencia-ficción donde las ciudades, con una apariencia asiática, presentan a la sociedad como un conjunto de individuos aislados en espacios mínimos, como el ejemplo que se muestra con el pequeño tamaño de la vivienda del protagonista en la película de *Blade Runner*¹³.

Debido a los efectos de la digitalización, el nuevo espacio doméstico pensado para los nómadas digitales dista mucho del Pao diseñado por Toyo Ito para la chica nómada de Tokio, [12] ya que este no contaba con una tecnología que aislaba al individuo de su entorno, sin necesidad de ninguna instalación. De esta manera, el modelo *Coliving* resulta un negocio inmobiliario de alta rentabilidad económica ya que no solo reduce el espacio íntimo a células individuales, el resto de estancias “de servicios compartidos” son densificadas al estar ocupadas por usuarios desconectados del entorno. El flujo permanente de personas hace posible un uso continuo del espacio y acaba por disolver la consistencia del hogar.

Su arquitectura se muestra como un conjunto de espacios dispersos dentro de un contenedor controlado, en el que sus fachadas suelen ser estáticas y herméticas, cerradas hacia la ciudad. [13] En su interior, aparecen numerosos ámbitos definidos y predeterminados con

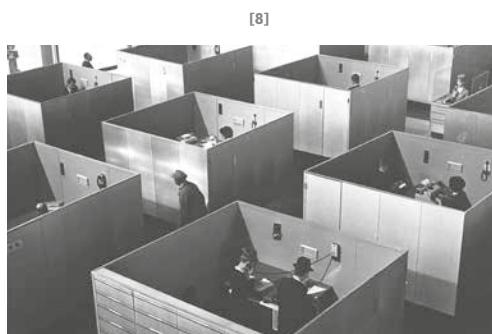
[5] La casa-estudio del arquitecto Higuera en Madrid. El hogar como la manifestación de la realidad de cada habitante, como su hábitat. Fotografía: Cortesía de Fundación Fernando Higuera, Lola Botia, (s.f.). Todos los derechos reservados. Fuente: ArchDaily, Colombia, (2016). <https://images.adsttc.com/media/images/57db/c12e/e58e/cef8/b400/0050/slideshow/sotano004.jpg?1474019612>.

[6] La casa-taller de los artesanos March en Valencia. El hogar como espacio en el que convergían las esferas domésticas, laborales y sociales. Fotografía: [Pepe March], 2011. Publicación de Blog Casa Taller March. Fuente: <https://2.bp.blogspot.com/-pEvJ-iWwb0/TnOZRovmaWII/AAAAAAAAAGA/59J3A-x1AFV0/s640/cinzelado%2B005.jpg>

[7] Imagen de las primeras fábricas de la primera revolución industrial. La mecanización y el comienzo de la reducción de la interacción del usuario con su entorno. Fuente: <https://concepto.de/wp-content/uploads/2018/01/revolucion-industrial-trabajadores-min-e1519060442923.jpg>

[8] La especialización del trabajo y la aparición de las oficinas. El inicio de una arquitectura compartimentada y con una identidad cada vez más genérica. Fuente: TATI, Jacques. *Playtime*. Jolly Film, 1967. Jacques Tati y Barbara Dennek. <https://nwfilm.org/films/playtime/>

[9] Unité d'habitation de Le Corbusier, Marsella, 1952. La industrialización de la vivienda y su concepto como “máquina de habitar”. Fotografía: Paul Kozłowski, 1997 © FLC/ADA-GP. Fuente: <http://fondationlecorbusier.fr/>



un uso compartido, desde *coworking*, cocinas, salas de estar, hasta gimnasio o spa; y otros de uso individual, para la intimidad de cada individuo. [14] Su ubicación suele encontrarse próxima a puntos de gran conectividad y en ciudades con una gran oferta de servicios, para permitir al individuo continuar con su libre circulación. Para acceder a este tipo de modelo, previamente se debe haber superado un proceso de selección que admitirá a los usuarios más acordes a un perfil estipulado, y que corresponde a un nómada digital con altos ingresos. Una vez admitido el usuario, se “suscribe” a la plataforma para poder disfrutar de los numerosos servicios ofertados, cuya cuota, además de funcionar como un alquiler, incluirá la asistencia a eventos, multitud de productos, o el acceso a otras localizaciones de la misma cadena. El nicho de mercado al que está dirigido, clases más acomodadas ¹⁴, lo convierte en un modelo exclusivo y, lejos de ser un modelo colaborativo, la “comunidad” del modelo *Colving* funciona en realidad como un club global y cerrado, en el que sus “miembros” se comportan verdaderamente como socios. Esta red de servicios global, esparcida por todo el mundo, permite al nuevo individuo mantenerse continuamente en movimiento, impidiendo su vinculación con el entorno y contribuyendo a la generación de relaciones efímeras y superficiales que dan lugar a una comunidad líquida. Estas empresas digitales no solo eliminan al habitante, también al vecindario. Ahora manzanas completas de servicios actúan como “hogares” dirigidos a nómadas digitales. Se observa cómo un hogar líquido, que muestra el espacio doméstico como un servicio, contribuye de manera silenciosa a la clausura y gentrificación de los barrios donde se establece.

De manera opuesta, esta misma tecnología que facilita la permanencia y permite al habitante digital reconectar con su entorno, enriquece su realidad y genera una arquitectura abierta, de espacios flexibles. Así, el modelo *Cohousing* regresa a la actualidad renovado, como alternativa para cualquier habitante, analógico o digital, que participe activa y conscientemente en las actividades que acontecen en el espacio doméstico. Se observa cómo sus habitantes, involucrados en el diseño y la gestión del proyecto, lo convierten realmente en un modelo colaborativo, capaz de generar sentimientos de pertenencia al lugar y a la comunidad, funcionando como el hogar consolidado del siglo XXI.

El modelo *Cohousing* se muestra como un referente de sostenibilidad económica, ambiental y social que hoy en día se extiende por el mundo. En esta nueva versión el modelo, junto a una tecnología coordinadora ¹⁵, ha dado lugar a la optimización de recursos y a comunidades con una mayor diversidad, generando espacios intergeneracionales que entienden el hogar como un punto de encuentro. En este modelo se combinan viviendas individuales, adaptadas a la realidad de cada individuo, con generosos espacios compartidos, abiertos a la realidad de la comunidad. De esta manera, pueden aparecer espacios que funcionan como consultas médicas hasta espacios *Coworking*. Su arquitectura versátil permite la desprogramación de las zonas compartidas, favoreciendo la espontaneidad y el encuentro de la comunidad. La permeabilidad de sus fachadas, y la indeterminación de sus plantas bajas, a nivel de calle, permite su expansión hacia el espacio público ¹⁶, recuperando su espontaneidad, y

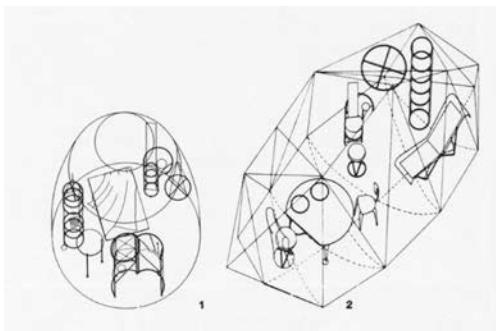
[10]



[11]



[12]



[13]



¹⁴ LACOL; La Ciudad Invisible. *Habitar en comunidad. La vivienda cooperativa en cesión de uso*. Madrid: Los libros de la catarata, 2018, p. 103.

¹⁵ Richard Sennett afirma que la tecnología se puede manifestar de dos formas diferentes: la tecnología predeterminada que prescribe cómo debe la gente utilizar los espacios, frente a una tecnología coordinadora que estimula a las personas improvisar en el espacio. SENNETT, Richard. *Construir y habitar. Ética para la ciudad*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2019, p. 187.

¹⁶ LACOL; La Ciudad Invisible. *Habitar en comunidad. La vivienda cooperativa en cesión de uso*. Madrid: Los libros de la catarata, 2018, p. 93.

¹⁷ LACOL; La Ciudad Invisible. *Habitar en comunidad. La vivienda cooperativa en cesión de uso*. Madrid: Los libros de la catarata, 2018, p. 46.

[10] Hotel-cápsula The Millennials Shibuya. En la última década, se han disparado las ofertas de los hoteles cápsulas en Shibuya, la zona con más movilidad de Tokio, la ciudad líquida por excelencia. Fuente: <https://the-millennials-shibuya-shibuya-ku-jp.book.direct/es-es>

[11] La era digital y el aislamiento del usuario con el entorno. El uso líquido del espacio. Fotografía: [Jay], 2014. *People at work* [Publicación de Flickr]. Algunos derechos reservados. Fuente: <https://www.flickr.com/photos/tvoe/15006006350/in/photostream/>

[12] Proyecto Pao for the Tokyo nomad girl, de Toyo Ito, 1985. Este proyecto muestra a una chica nómada, desarraigada del lugar e independiente, que satisface sus necesidades a través de los servicios ofertados por la ciudad. Axonometría por Iñaki Ábalos, Juan Herreros. Fuente: ÁBALOS, Iñaki; HERREROS, Juan. "Toyo Ito: El Tiempo Ligero". *El Croquis*, n° 71 1995, p. 33.

[13] Exterior del modelo *Coliving* The Collective Old Oak, en Londres. Las fachadas de este modelo se muestran herméticas y cerradas hacia la ciudad. Fotografía: Daniel Leal Olivas, 2017. Algunos derechos reservados. Fuente: [https://www.infobae.com/new-resizer/7aQwlCK7E0TRq5FDYm2x_2aEr-6c=/1200x0/filters:quality\(100\)/s3.amazonaws.com/arc-wordpress-client-uploads/infobae-wp/wp-content/uploads/2017/10/18091226/edificio-compartido-londres-SF-13.jpg](https://www.infobae.com/new-resizer/7aQwlCK7E0TRq5FDYm2x_2aEr-6c=/1200x0/filters:quality(100)/s3.amazonaws.com/arc-wordpress-client-uploads/infobae-wp/wp-content/uploads/2017/10/18091226/edificio-compartido-londres-SF-13.jpg)

[14] Zonas comunes del *Coliving* The Collective Old Oak, en Londres. Espacios concebidos como una gran red de servicios individuales. Fotografías: The Collective, (s.f.). Todos los derechos reservados. Fuente: <https://www.thecollective.com/>

[15] Exterior del modelo *Cohousing* MehrAlsWohnen, en Zurich. La permeabilidad de las fachadas de este modelo, permite que la actividad de su interior se expanda hacia el espacio público. Fotografía: Lucas Ziegler, (2016). Hunzikerfest Association. Todos los derechos reservados. Fuente: <https://www.hunzikerfest.ch/bilder/2016>



[14]



[15]

generando, de manera ocasional, nuevas actividades dirigidas a todo el barrio, aumentando su inclusividad social. [15] La financiación de este modelo, a través de la autopromoción, asegura la accesibilidad a cualquier ciudadano comprometido con la comunidad, y su autogestión garantiza su actualización en el futuro ¹⁷. Los espacios son realmente habitados, al estar adaptados a las necesidades de sus usuarios, y su imagen es el resultado de la diversidad de su comunidad, siendo cada diseño único y diferente a todos los demás. [16] En estos modelos el lugar es el protagonista, ya que el emplazamiento se escoge de manera consciente, para después permanecer en él a lo largo del tiempo. La colaboración de todos sus usuarios, y su implicación durante todo el proceso de producción del proyecto, genera los primeros vínculos con el lugar y con los miembros de la comunidad, y fortalece la capacidad de convivencia de los mismos.

Los modelos colaborativos frente al COVID-19

Con la llegada de la COVID-19 y, con ella, la limitación de la movilidad de las personas a escala global, el nómada digital se ha visto forzado a transformarse en un habitante digital y ha evidenciado las carencias del espacio arquitectónico centrado en un hogar líquido. A pesar de presentar una apariencia muy similar, los modelos *Cohousing* y *Coliving* basan el uso del espacio doméstico en conceptos antagónicos que, durante el periodo de confinamiento, se han manifestado en las reacciones de sus usuarios. Como consecuencia, se ha visto afectada la cohesión de sus comunidades, y ha dado lugar a su disolución o consolidación.

Para el modelo *Coliving*, la restricción de desplazamientos, en usuarios acostumbrados a estar en continuo movimiento, ha mostrado una ineficiente adaptación del espacio y una gran dificultad en la gestión del mismo, debido a la inexistencia de las relaciones estables entre sus miembros. El aislamiento forzoso en estos modelos ha provocado la estancia del usuario en ámbitos muy reducidos, y ha revelado la inexistente habitabilidad del hogar líquido, reconociendo la importancia de la flexibilidad del espacio. Debido a la alta densidad de estos modelos, la distancia de seguridad requerida en sus zonas comunes ha hecho imposible su compartición y ha condenado a dichos espacios a su clausura. Sus usuarios, obligados a permanecer en unidades individuales, de dimensiones mínimas, han padecido las limitaciones del espacio y han experimentado un mayor confinamiento. [17] Más allá del aspecto formal, la restricción de las áreas compartidas de primera necesidad como cocinas, baños, o lavandería, ha dificultado la gestión y desinfección de dicho modelo, y ha limitado también el comportamiento de sus individuos. El uso continuado de las instalaciones básicas por un gran número de personas, y organizado por turnos a través de apps, ha generado largas colas de espera que, junto a un riesgo de contagio, han vuelto intolerable la convivencia, y han debilitado a su comunidad. Pese a estar la palabra "hogar" presente en toda la publicidad del *Coliving*, en el momento de crisis y ante la gran dificultad para habitar el espacio, se aprecia un aumento de cancelación en las estancias en dichos modelos, disolviéndose la comunidad, al regresar los nómadas digitales a un hogar más estable.

En el caso del modelo *Cohousing*, su reacción ante esta situación ha sido totalmente opuesta. Se observa cómo este modelo, centrado en habitantes que permanecen en el espacio, ha sabido sobrellevar mejor este periodo de crisis, no solo porque el hogar estaba realmente adaptado a sus propias necesidades, también por haber podido contar con el apoyo de la comunidad. La colaboración de la misma ha hecho posible una inmejorable gestión de recursos y ha resultado un pilar fundamental para sus miembros. A pesar de

operar como una unidad, la autogestión del *Cohousing* ha permitido que cada célula habitacional funcionara de manera independiente, y ha mantenido protegido a cada usuario dentro de su propio hogar. [18] La flexibilidad y equipamiento de cada vivienda individual han demostrado la gran capacidad de adaptación del modelo ante las nuevas circunstancias surgidas con el confinamiento, y han garantizado la habitabilidad del espacio. Las aplicaciones tecnológicas implementadas previamente en el modelo *Cohousing* para su administración han facilitado la comunicación entre los miembros de la comunidad y han contribuido a la gestión colectiva de las zonas comunes, centrada en el cuidado de sus miembros. Gracias a las generosas dimensiones de dichos espacios y a un uso prudente de los mismos, se han realizado labores solidarias respetando distancias y protocolos de seguridad. De esta manera, se han podido utilizar estancias, como el comedor o la lavandería, para la preparación de menús o coladas colectivos, pensando en los habitantes con más dificultades. Finalmente, la comunidad ha funcionado como una red sólida que ha velado por la salud física y mental de sus miembros, mediante el abastecimiento de productos básicos y la compañía frente a la soledad.

Conclusiones: La transformación del nómada digital

A partir del modelo colaborativo *Coliving*, se deduce que una tecnología que condiciona los movimientos de sus usuarios promueve la efimeridad del individuo en el lugar y dificulta la cohesión de su comunidad. La corta estancia de los nómadas en dichos modelos reduce las dimensiones del espacio y da como resultado unas limitaciones que se hacen patentes en el momento en que sus usuarios detienen su continuo movimiento. Con la llegada de la COVID-19 ha quedado expuesta una deficiente gestión del espacio que ha dificultado aún más el aislamiento de sus usuarios y ha terminado por disolver su comunidad. Se observa que este modelo reduce la permanencia en el lugar, debilita los lazos afectivos y el vínculo con la comunidad, y contribuye al desarrollo de una sociedad líquida.

"Hoy en día, son habituales los llamamientos a la rendición ante las presiones de la globalización en nombre de la autonomía individual y de la libertad de autoafirmación; pero a las víctimas y a las bajas colaterales de la globalización no les parece que una mayor libertad vaya a ser la solución de sus problemas: prefieren atribuirlos más bien al desmoronamiento o desmantelamiento forzado de las rutinas de vida y las redes de lazos humanos y compromisos mutuos que antaño las sostenían y hacían que se sintieran seguras" ¹⁸.

[16]



¹⁸ BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. Barcelona: Paidós, 2006, pp. 54-55.

¹⁹ BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. Barcelona: Paidós, 2006, pp. 165-166.

²⁰ "La arquitectura surge cuando "el entorno total se hace visible", es decir, cuando se concretiza el *genius loci*. Lo cual sucede sólo cuando el sentido de las construcciones reúne las propiedades mismas del lugar y las acerca a los hombres. Asimismo, este "pertener a un lugar" es posible sólo cuando se tiene un punto de apoyo existencial". NESBITT, Kate. *Theorizing a new agenda for architecture: an anthology of architectural theory, 1965-1995*. Nueva York: Princeton Architectural Press, 1996, p. 426.

[16] Zonas comunes del Cohousing Spreefeld en Berlín. Espacios comunes desprogramables y concebidos para el encuentro de la comunidad. Fuente: Cohousing Spreefeld [@spreefeldgenossenschaft], (2018). [Publicaciones de Facebook]. <https://www.facebook.com/pg/spreefeldgenossenschaft/photos/>

[17] Células individuales de intimidad. Espacios mínimos centrados en un usuario inmóvil que, aislado por la tecnología, no interviene en su imagen. Fotografías: The Collective, (s.f.). Todos los derechos reservados. Fuente: <https://www.thecollective.com/>

[18] Viviendas privadas del Cohousing Spreefeld en Berlín. El espacio íntimo acondicionado a las necesidades de cada habitante. Fotografías: Ute Zscharnt, 2013. Todos los derechos reservados. Fuente: ArchDaily, Colombia, 2015. https://www.archdaily.co/co/761027/viviendas-coop-en-el-rio-spreefeld-carpaneto-architekten-plus-fatkoehl-architekten-plus-bararchitekten?ad_source=search&ad_medium=search_result_all



[17]

Lejos del primer escenario, el modelo colaborativo *Cohousing* genera espacios flexibles y abiertos a la espontaneidad de sus habitantes que, gracias a su versatilidad y a una tecnología coordinadora, permiten a sus usuarios moverse libremente y participar de manera activa en los procesos, favoreciendo la permanencia en el lugar y garantizando su inclusividad. En este modelo, ante situaciones imprevistas, como ha sido el caso de esta pandemia, la comunidad ha podido demostrar su gran capacidad de adaptación, gracias a la flexibilidad de su diseño y gestión, reforzando aún más la cohesión entre sus miembros. Se ha puesto de manifiesto la importancia de volver a habitar el espacio, con la intención de reestablecer vínculos y sentimientos de pertenencia con el lugar y el resto de habitantes para, finalmente, reconstruir un entorno amable para la vida.

“El “empoderamiento” exige la construcción y la reconstrucción de los vínculos interhumanos, así como la voluntad y la capacidad de implicarse con las demás personas en un esfuerzo continuo por convertir la convivencia humana en un entorno hospitalario y acogedor, propicio para la cooperación mutuamente enriquecedora entre hombres y/o mujeres que luchan para adquirir mayor autoestima, por desarrollar su potencial y por hacer un uso adecuado de sus capacidades”¹⁹.

Finalmente, se aboga por un modelo colaborativo que hace del hogar del siglo XXI un modelo sostenible, al mejorar la cohesión social entre los miembros de la comunidad, optimizar los recursos bajo una filosofía de compartir, y abrir el acceso a una vivienda asequible a cualquier habitante. Una tecnología que favorece la permanencia en el lugar permite recuperar los vínculos y lazos con el entorno, refuerza el sentimiento de pertenencia de sus habitantes y regenera el tejido casi extinto de los barrios, junto a su identidad. Ante la mejora de la calidad de las relaciones interpersonales y del medio ambiente, entre otros muchos beneficios que se han puesto de manifiesto durante esta pandemia, se revela la importancia de un cambio cultural que lleve a la transformación del nómada digital de nuevo en habitante. Se trata de un individuo que reconecta con el medio, desde una escala local, mientras se mantiene conectado con el resto del mundo y comienza a dejar de lado su huella de carbono, por una huella existencial en el lugar²⁰, regresando el hogar como refugio.

04 | Habitar en la era digital. Modelos colaborativos y su respuesta en tiempos de crisis _Lucía De Molina Benavides; Elisa Valero Ramos

El origen etimológico de la palabra habitar proviene del latín *habitare*, frecuentativo de *habere*, "tener o poseer reiteradamente" y su significado indica el "hábito" de permanecer en un lugar. Desde el inicio de las primeras revoluciones industriales, la tecnología aumentó el movimiento de las personas, reduciendo la permanencia en el espacio. Estas nuevas circunstancias han afectado a las relaciones interpersonales y al concepto de hogar.

En esta nueva era, la ubicuidad que otorga la digitalización de pertenencias y procesos permite que desde la vivienda se puedan realizar actividades antes inimaginables, la compra de todo tipo de productos, el teletrabajo, impartir o recibir docencia, y también la posibilidad de hacerlo desde cualquier otro sitio del mundo. Consecuencia de esto, surgen nuevos espacios domésticos, los modelos colaborativos *Cohousing* y *Coliving*, que aparecen para dar respuesta a nuevos perfiles sociales, como son el habitante y el nómada digital.

La limitación de la movilidad a escala global, producida por el COVID-19, ha evidenciado la sostenibilidad de estos nuevos modelos colaborativos. Ante esta realidad, se hace necesaria su revisión en pro de la calidad de vida de sus usuarios, que resulta vinculada a la reconexión con el entorno y la interacción con una comunidad.

Palabras clave

Habitar, COVID-19, modelos colaborativos, *cohousing*, *coliving*, nómada digital, habitante digital

04 | Inhabiting in the digital era. Collaborative models and their response in times of crisis _Lucía De Molina Benavides; Elisa Valero Ramos

The etymological origin of the word inhabit comes from the Latin *habitare*, frequentative of *habere*, "to have or possess repeatedly" and its meaning indicates the "habit" of staying in a place. From the beginning of the first industrial revolutions, technology increased the movements of individuals, reducing the permanence in space. These new circumstances have affected interpersonal relationships and the concept of home.

In this new era, the ubiquity afforded by the digitization of belongings and processes, allows previously unimaginable activities to be carried out from the home, the purchase of all kinds of products, telecommuting, providing or receiving teaching, and also the possibility of doing so from anywhere else in the world. As a result of this, new domestic spaces emerge, the collaborative models *Cohousing* and *Coliving*, which appear to respond to new social profiles, such as the inhabitant and the digital nomad.

The global mobility limitation, produced by the COVID-19, has evidenced the true sustainability of these new collaborative models. Given this reality, it is necessary to review it in support of the quality of life of its users, which is linked to reconnection with the environment and the consolidation of its community.

Keywords

Inhabiting, COVID-19, collaborative models, *cohousing*, *coliving*, digital nomad, digital inhabitant

04 | Habitar en la era digital. Modelos colaborativos y su respuesta en tiempos de crisis _Lucía De Molina Benavides; Elisa Valero Ramos

BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. Barcelona: Paidós, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2003.

BROEN, Julie. "Curating the "Third Place"? Coworking and the mediation of creativity". *Geoforum*, n° 82, 2017.

CACCIARI, Massimo. "Abitare, pensare". *Casabella*, n° 662-663, 1998.

DAL FIORE, Filippo. "'Nomads at last'? A set of perspectives on how mobile technology may affect travel". *Journal of Transport Geography*, n° 41, 2014.

GEHL, Jan. *La humanización del espacio urbano*. Barcelona: Editorial Reverté, 2006.

HEIDEGGER, Martin. "Construir, Habitar, Pensar". En: HEIDEGGER, Martin. *Conferencias y artículos*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal, 1994.

HUBER, Andreas. "Theorising the dynamics of collaborative consumption practices: A comparison of peer-to-peer accommodation and cohousing". *Environmental Innovation and Societal Transitions*, n° 23, 2017.

ID22: INSTITUTE FOR CREATIVE SUSTAINABILITY. *CO Housing Inclusive. Self-organized, Community-Led Housing for all*. Berlin: Jovis Verlag GmbH, 2017.

LACOL Y LA CIUDAD INVISIBLE. *Habitar en comunidad. La vivienda cooperativa en cesión de uso*. Madrid: Los libros de la catarata, 2018.

LIETAERT, Matthieu. "Cohousing's relevance to degrowth theories". *Journal of Cleaner Production*, n°18, 2010.

NESBITT, Kate. *Theorizing a new agenda for architecture: an anthology of architectural theory, 1965-1995*. Nueva York: Princeton Architectural Press, 1996.

RATTI, Carlo. Claudel, Matthew. *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*. Torino: Giulio Einaudi editore, 2014.

RIBOT, Almudena; BORREGO, Ignacio; GARCÍA-GERMÁN, Javier; GARCÍA-SETÉN, Diego. *Open Building 2.0. Re-Pensando la Edificación Abierta*. Madrid: COLAB.MADRID / COLAB.BERLIN, 2017.

SENNETT, Richard. *Carne y piedra*. Madrid: Alianza editorial, 1997.

SENNETT, Richard. *El artesano*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2009.

SENNETT, Richard. *Construir y habitar. Ética para la ciudad*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2019.

SONNABEND, Regina. *Serve city. Interactive urbanism*. Berlin: Jovis Verlag GmbH, 2003.

TATTARA, Martino. "Living and Working: How to live together". En: SIMUNOVIC, Anne. *Living/Working: Domestic Space and the Project of the City*. Conferencia llevada a cabo en el seminario CAU, MIT SA+P, Cambridge, 2015. (<https://architecture.mit.edu/architecture-and-urbanism/lecture/livingworking-domestic-space-and-project-city>).

TORRES NADAL, Jose María. "Una arquitectura que pide un cuerpo androide". *Escritos: Toyo Ito*. Colección de Arquitectura N41. Murcia: Colegio oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 2000.