



LO DOMÉSTICO A TRAVÉS DEL DISFRUTE

Estudiantes de arquitectura experimentan sus casas

J. Sepulcre; A. Silanes

Depto. Expresión Gráfica y Cartografía - Área de Proyectos Arquitectónicos
Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante
jaimesepulcrebernad@gmail.com
andressilanes@gmail.com

RESUMEN

Los cursos realizados plantean una experiencia de múltiples aproximaciones sobre el fenómeno del ocio en el ámbito de lo doméstico. Lo que nos proponemos es cuestionar y movilizar nuestros comportamientos e intervenir sobre las posibilidades del disfrute en el hogar. En concreto nos preguntamos cómo los comportamientos cotidianos -tan automatizados- pueden convertirse en momentos y en experiencias que adquieran otra significación y otra dimensión. Sin olvidar que el ocio es descanso y diversión, creemos que debemos profundizar también en un concepto más vinculado a la satisfacción y la autorrealización.

La asignatura está pensada para que el alumno que está empezando a proyectar experimente en primera persona que una mirada profunda y una actividad intensa sobre su propio espacio doméstico son capaces de desrutinizar la vida cotidiana e introducir múltiples variables de transformación que recualifiquen la vida en el hogar. El estudiante se convierte así en un habitante prosumer que experimenta y transforma el entorno en el que vive.

Palabras clave: ocio, domestico, experiencia, comportamientos

ABSTRACT

Taken courses pose a multiple approach experience to the leisure phenomenon in the domestic scope. We aim to challenge and mobilize our behaviors and to intervene on the possibilities of enjoyment at home. Particularly we ask how the everyday automated behaviors can become moments and experiences that acquire another meaning and another dimension. Not forgetting that leisure is relax and fun, we believe that we should also deepen on a concept linked to satisfaction and self- accomplishment.

The subject is planned for novice design students to experience that a deep look and an intense activity on their own domestic spaces are able to unroutinize everyday life and introduce multiple transformation terms to requalify life at home. The student thus becomes a prosumer inhabitant who is both experimenting and transforming his home environment.



Key words: leisure, domestic, experience, behaviors

LO DOMÉSTICO A TRAVÉS DEL DISFRUTE

Estudiantes de arquitectura experimentan sus casas

1. PROPUESTA DE LA EXPERIENCIA

1.1. El ocio doméstico

La comunicación que se presenta a las II Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura (JIDA'14) trata de exponer el trabajo del taller de los profesores Jaime Sepulcre y Andrés Silanes que corresponde a una experiencia bianual (cursos 2012-13 y 2013-14) de las asignaturas de Proyectos Arquitectónicos 2 y 3 de la Universidad de Alicante. En ambas ediciones se ha propuesto trabajar en el campo de `lo doméstico`, por su cercanía y por la complejidad que encierra lo cotidiano, y sobre el `fenómeno del ocio¹` como realidad vital, personal y social.

Los cursos realizados plantean así una experiencia de múltiples aproximaciones sobre el fenómeno del ocio en el ámbito de lo doméstico. Lo que nos proponemos es cuestionar y movilizar nuestros comportamientos e intervenir sobre las posibilidades del disfrute en el hogar. En concreto nos preguntamos cómo los comportamientos cotidianos -tan automatizados- pueden convertirse en momentos y en experiencias que adquieran otra significación y otra dimensión. Sin olvidar que el ocio es descanso y diversión, creemos que debemos profundizar también en un concepto más vinculado a la satisfacción y la autorrealización.

La asignatura está pensada para que el alumno que está empezando a proyectar experimente en primera persona que una mirada profunda y una actividad intensa sobre sus espacios domésticos son capaces de `desrutinar` la vida cotidiana e introducir múltiples variables de transformación que `recualifiquen` la vida en el hogar.

Habría que comenzar señalando que actualmente se está empezando a producir un cambio de paradigma en la percepción del ocio que tiende hacia el concepto de `ocio experiencial`, entendiendo que la clave está en los sujetos que quieren vivir experiencias memorables². De un ocio pasivo -orientado al consumo de productos- se pasa a un ocio experiencial -orientado a la vivencia personal, a la implicación-. Investigadores del ocio como el catedrático de pedagogía Manuel Cuenca -fundador del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto- explican que el ocio es una vivencia que se encuadra en el mundo de las emociones, donde predomina la sensibilidad, la sensualidad y la afectividad, y que es una experiencia fundamentada en la acción deseada.

Cuenca explica que, frente al potente mercado del ocio que inunda nuestra casa de tecnología para el entretenimiento y la diversión, la vivencia de ocio gana significación, importancia y calidad en la medida que se separa del mero pasatiempo y se incardina en nuestras vidas rompiendo las barreras del tiempo objetivo. En oposición a la vida rutinaria, el verdadero ocio es una experiencia satisfactoria, independientemente del tipo de actividad que se practique. Y para Cuenca *“una experiencia de ocio personal, satisfactoria, significativa y memorable, es un factor clave en la construcción de un tejido social innovador”*³.

Por otro lado, el trabajo sobre el espacio doméstico -que se nos presenta como un territorio antropológico apasionante- debe, a nuestro juicio, poner en duda la idea tan extendida según la cual aparece como un ámbito de reposo y de

conocido fue durante los años veinte cuando se produjeron importantes cambios en la vivienda europea que dieron lugar a una transformación sustancial en el modo de habitarla y de entenderla, gran parte de los cuales continúan vigentes en la actualidad. Fueron realizados con criterios higienistas y económicos a base de segregación, división y zonificación para resolver la supervivencia y las necesidades básicas supeditando los intereses del habitante a los intereses del edificio y la ciudad. Un espacio que además desde la segunda guerra mundial se ha ido cargando de productos y de tecnología de una manera acrítica, asociando la identidad personal a la libertad de consumo.

Un espacio cargado de contenido ideológico y físico, ya condensado, aparentemente acabado y casi invisible por su cotidianeidad, pero que a pesar de todo reúne todos los datos, todo el potencial, de albergar nuevas experiencias. Y el ocio puede ser un vehículo ideal sobre el que generar esos cambios, *"un tipo de vivencia humana que el sujeto percibe de modo satisfactorio, no obligado y no necesario (...) el ocio es una experiencia humana libre, gozosa y con un fin en sí misma; es decir, voluntaria y separada de la necesidad"*⁷. Una actividad que se propone con toda la libertad y la falta de condicionantes con la que no pudo operar ni el sujeto ni la vivienda moderna.

Por lo tanto nuestros escenarios de trabajo serán espacios domésticos concretos, reales y vividos. Las casas de los alumnos serán tanto objeto de estudio como laboratorio desde el que trabajar. Se trata de trabajar con el mundo real, con la realidad próxima, comprometidos con lo veraz frente a situaciones de ficción. Interrogando y elaborando la realidad cotidiana para hacer emerger otras situaciones dentro de ella.

Lo que nos interesa es trabajar con la vida cotidiana, con lo que la filósofa Agnes Heller definió como lo común, lo habitual, lo que hacemos todos los días, y por hacerlo todos los días no lo registramos verdaderamente. La realidad que aparece como autoevidente, compartida con otros semejantes que la experimentan como yo y que constituye el basamento fundamental en el que se crea y se re-crea la sociedad como un mundo intersubjetivo⁸. O como se refiere a ella Percec en *Lo infraordinario*: *"Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo?"*⁹.

1.4. La docencia como investigación colectiva. Tres espacios de acción (la casa -la habitación- propia / el aula colectiva / la red social)



Siguiendo aquella consideración deleuziana de que 'la enseñanza es una investigación', nos planteamos que el curso adquiera una dimensión de investigación colectiva en la que un extenso grupo de universitarios estudian a fondo sobre una materia e indagan en lo desconocido. En este caso el ocio será para nosotros esa precisa naturaleza de la realidad en la que concentrarnos y profundizar.

En este sentido es para nosotros muy inspirador lo que plantea Juan Herreros: *"En las últimas décadas hemos asistido al surgir de una inquietud que podemos identificar como el interés por los 'métodos de trabajo'... Este discurso [sobre los procedimientos] dirige las acciones más experimentales y arriesgadas asociadas al proyecto, y sin duda acompaña a lo que llamamos investigación, si por tal entendemos el conjunto de estrategias movilizadas para descubrir algo específicamente buscado pero inicialmente desconocido. De esta forma, el proyecto ya no es una sucesiva maceración de unas intuiciones a la búsqueda del encaje perfecto sino un proceso estimulado por unos objetivos específicos. La selección de los mismos es capítulo esencial y la comprobación de su pertinencia será una tarea en la que el arquitecto pone a prueba su capacidad crítica. El camino recorrido puede ser independiente de los resultados y convertirse en modelo, método, estrategia o protocolo al servicio de otros"*¹⁰.

Dentro de nuestra metodología de trabajo la experiencia y el aprendizaje del alumno se va a mover a lo largo de tres espacios que pretendemos que sean de convivencia y de acción: 1/ la Casa-la Habitación, 2/ el Aula y 3/ la Red. El deseo es que los alumnos lleguen a formar -real y psicológicamente- una pequeña comunidad de individuos activos y conectados.

Las 'casas' y las 'habitaciones' de los alumnos serán ese gran estudio atomizado, esa inteligencia colectiva, esa suma de individuos que construyen un espacio de trabajo común como red de habitaciones conectadas. Pasarán de la habitación de adolescentes -ese lugar de emancipación personal- a la sala de trabajo, a un lugar conectado con el mundo desde el que se forja nuestro posicionamiento.

El 'aula' será el lugar de encuentro físico semanal, el espacio colectivo donde compartir e intercambiar conocimientos y experiencias. El aula será para nosotros nuestro 'taller de investigación', entendiéndolo tal y como se suele interpretar tradicionalmente en enseñanza, como un lugar en el que acontece la construcción del conocimiento colectivo integrándose la teoría y la práctica -la gestión de conocimiento y la producción de conocimiento-. Y para ello es de vital importancia la presencia continuada y activa de todos sus miembros.

Y por último, la 'red' será nuestra manera de relacionarnos virtualmente y el modo de comunicar y difundir todo nuestro trabajo. El colectivo de alumnos se relaciona a través de la activación de diversas plataformas de microblogs sociales:

<http://domesticocio.wordpress.com/>
<http://ociodomestico.tumblr.com/>
<http://timelineociodomestico.tumblr.com/>
<http://trabajodomestico.tumblr.com/>
<http://roomtalkstrabajodomestico.tumblr.com/>
<http://aulatrabajodomestico.tumblr.com/>

1.5. Inmersos y distanciados

Uno de los principales retos que se plantea el curso, como autoinmersión activa en lo doméstico propio, es que el alumno, como un etnógrafo, pueda elaborar `interpretaciones creativas´ desde la posición de estar simultáneamente dentro y fuera, inmerso y distanciados, intelectualmente suspendido entre la `familiaridad´ y el `extrañamiento´.

Según Shklovski¹¹ la `familiaridad´ o `cotidianidad´ hace que se `pierda la frescura de nuestra percepción de los objetos´, hace de todo algo automatizado. El obstáculo es la rutina, la costumbre de percibir mecánicamente el mundo. Y defiende que mediante el reconocimiento es preciso restaurar la agudeza de nuestra percepción, dando `densidad´ al mundo que nos rodea.

El curso propone que nos ejercitemos en el `distanciamiento´ o `extrañamiento´, que es el método de observación que utiliza el etnógrafo cuando estudia una sociedad que le es próxima. Como explica Roger Canals en "El regreso a casa", los antropólogos lo llaman también `exotizar lo cercano´: *"Exotizar significa, en este caso, problematizar, cuestionar, someter a análisis. En esta metodología la dificultad reside en conseguir un distanciamiento en relación a lo que, a primera vista, aparece como normal y cotidiano. Es esta distancia analítica la que tiene que hacer posible una mirada crítica, susceptible de captar e interpretar las reglas sociales que operan en estos nuevos ámbitos de estudio"*¹².

La respuesta que nos da Perec a esta cuestión es igualmente interesante: *"interrogar a lo habitual"*¹³. Es decir, fijarnos en todo aquello que debido a la cotidianidad hace mucho tiempo que dejó de sorprendernos. Cosas pequeñas, insignificantes, tan sutiles que rara vez les concedemos atención. Consistiría en sorprenderse e interesarse por las cosas como si fueran vistas por primera vez, en volver extraño lo conocido, en ver como ajeno lo que es propio.

1.6. Dispositivo didáctico (Mirar - Proyectar - Testar)

Se puede establecer una clara correspondencia -una identificación- entre A) las tareas básicas del aprendizaje, B) la jerarquía del conocimiento (contenidos del aprendizaje), C) las fases que propone el Design Thinking como herramienta para la innovación y D) el proceso del proyecto. En el transcurso del trabajo del curso trataremos de explorar estas relaciones paralelas con el único objetivo didáctico de que nos ayuden a tomar mayor conciencia sobre nuestro hacer, siempre con la gran cautela de saber que los procesos creativos no son reductibles a esquemas precisos aunque podamos identificar en todos ellos unos claros momentos comunes por los que se va transitando. Con este apoyo didáctico es cada uno quien en primera persona debe experimentar, vivir y recorrer su propio proceso creativo, porque cada uno piensa, siente y hace de modo distinto.

A TAREAS BÁSICAS DEL APRENDIZAJE	B JERARQUÍA DEL CONOCIMIENTO	C DESIGN THINKING	D PROCESO DEL PROYECTO
Mirar	Datos, Información	Observar	Análisis
Expresar	Conocimiento, Entend.	Idear, Crear, Prototipar	Propuesta
Enjuiciar	Sabiduría	Testear	Crítica

Por otro lado, como señala el catedrático de proyectos arquitectónicos Miguel Á. Alonso del Val, en todo proceso de formación de una actitud inteligente ante cualquier actividad vital que implique a la persona existen unas tareas básicas, comunes a cualquier disciplina, en cuyo desarrollo se percibe el enriquecimiento progresivo de la conciencia tanto en los momentos de ida como en los de vuelta, tanto por la acción cognitiva sobre la realidad como por la reacción reflexiva ante ella. Esas tareas básicas son: educar la 'Mirada', activar la 'Expresión' y modelar el 'Juicio'.

En coherencia con lo anterior el dispositivo didáctico a través del cual intentamos hacer consciente nuestro trabajo -nuestra acción transformadora- nos sugiere establecer una secuenciación de la experiencia en tres fases: 1/ 'Mirarnos' en el ocio como una parcela explorable de nuestra vida; 2/ 'Proyectarnos' sobre ese ámbito concreto como arquitectos y 3/ 'Testar' las propuestas ejecutándolas sobre el espacio real de las casas.

1.7. Tres temáticas de exploración (Higiene - Alimentación - Descanso)



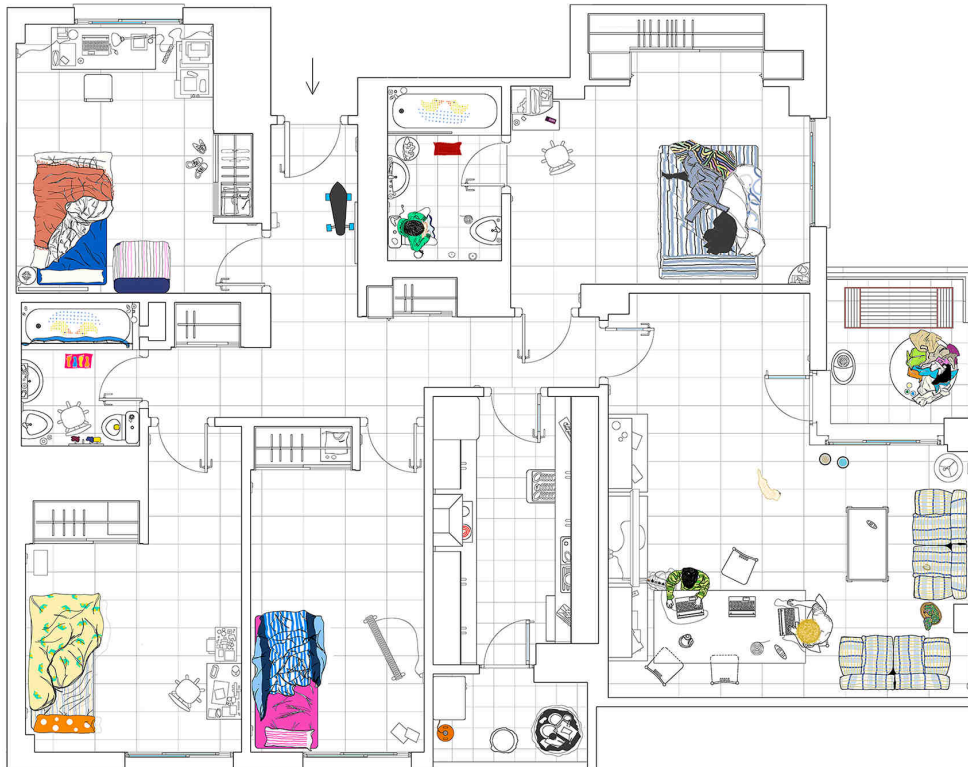
El curso asume que el 'vivir doméstico' tiene todo el potencial para ser otra cosa y que el ocio puede ser un vehículo a través del cual podamos provocar una cierta reelaboración de la vida diaria. Para ello nos planteamos examinar a fondo nuestros tiempos en el hogar, nuestros comportamientos, y muy en concreto todas las rutinas asociadas a tres necesidades que identificamos claramente como las básicas: la higiene, la alimentación y el descanso.

Queremos explorar esas tres necesidades vitales desde el prisma del ocio para ver cuál es su potencial de transformación de lo doméstico, convencidos como decían los Eames que *"las experiencias gratificantes y los placeres estéticos de nuestras vidas no deben depender solamente de las clásicas bellas artes, deben ser más bien, producto natural del propio asunto de la vida"*¹⁴.

2. DESARROLLO -CRONOLÓGICO- DE LA EXPERIENCIA

Durante las primeras semanas de la experiencia se plantea trabajar sobre 'lo que hay', entendiéndolo como la mirada previa necesaria para saber dónde estamos, en qué terreno nos movemos, y pretende ser el precalentamiento para las fases siguientes, para después poder operar sobre una realidad lo mejor conocida posible.

2.1. Semana 1. Dibujo - El plano de la casa



Dentro del proceso de conocimiento -y de distanciamiento- de una realidad cercana hemos fijado como primer paso el dibujo exhaustivo de la planta de la vivienda a 1/20. Queremos obtener un punto de vista nuevo sobre un lugar que nos es demasiado familiar, entendiendo que para la transformación de lo existente lo primero es conocer lo que existe. Se trata de hacer una mirada profunda desde el dibujo siendo muy fieles a la realidad. El dibujo va a ser una toma de datos cuyo objetivo es describir -documentar- ese espacio habitado, esa realidad vivida particular y concreta, llena de historias y detalles.

Desde un punto de vista disciplinar, el dibujo, como decía Manuel Bailo en su tesis *Catalizadores de la Urbanidad*, “es una herramienta clásica del instrumental del arquitecto que nos ha posibilitado analizar y medir situaciones que aparentemente parecían poco arquitectónicas. El dibujo nos ha permitido entender la estructura interna, la situación, la geometría y la relación entre las diferentes partes que constituían cada uno de los espacios que hemos analizado. El hecho de haber utilizado el dibujo para investigar espacios ordinarios [de la casa] debería de permitirnos que esta tesis se convirtiera en un instrumento operativo, un estudio de la anatomía del espacio [doméstico] que debería de ayudar a pensarlo y a imaginarlo desde una nueva sensibilidad”¹⁵.

Tenemos el convencimiento de que `tomar conocimiento de una realidad consiste en elaborar una representación de ella´ y que en este caso dibujar minuciosamente la casa es una representación -una importante elaboración- que nos permite ese conocimiento. Y hemos comprobado que si se realiza con la intensidad necesaria el dibujo de la casa nos sobrepasa y propicia múltiples apropiaciones. Se convierte en una especie de enciclopedia que contiene toda la información para ser consultada, interpretada y asimilada.

2.2. Semana 2. Maqueta - la casa dentro de la casa



Como siguiente paso dentro del proceso de distanciamiento del espacio doméstico, se plantea construir una realidad paralela. Una casa en miniatura dentro de la casa real, una maqueta de la vivienda a 1:20. La casa viajará con los alumnos a clase y se convertirá en un espacio sobre el cual proyectar. A través de ese trabajo manual se establecerá un vínculo entre los alumnos y sus casas para continuar construyendo una visión diferente de ese espacio tan supuestamente conocido.

Proponemos que la maqueta funcione tanto como una pieza individual como una pieza dentro de un conjunto. Que todas las casas viajen y se unan en el aula supone un ritual simbólico de cristalización de los lazos y las conexiones entre nosotros, lo que producimos y dónde lo producimos. Agrupar esos espacios privados e íntimos en un único espacio físico traspasa la mera escenificación y supone en realidad una redefinición de sus relaciones. En este entramado relacional, la *habitación propia* demandada por Woolf, siendo un espacio privado, funcionaría también como un lugar donde `pensar y construir lo común`.

2.3. Semana 3. Catalogar - 99 objetos de ocio



En 1946, el arquitecto italiano Ernesto Nathan Rogers hizo una llamativa proposición en la revista *Domus*. Decía que era posible, a partir de la observación y análisis de una simple cucharilla de café, deducir de una manera precisa cómo diseñaría una ciudad entera la sociedad que había producido tal utensilio. Algo parecido a un arqueólogo que es capaz de deducir los comportamientos socioeconómicos de una sociedad entera a partir de una pieza de sílex.

Es evidente que nuestros objetos cuentan una historia sobre nosotros, sobre nuestras actividades y sobre nuestras acciones y comportamientos. Pero tomando por cierta esa deducción, podríamos también proceder de manera inductiva. Ser capaces de cambiar los comportamientos de una sociedad entera a través de los cambios en objetos que consume. Este razonamiento debe funcionar también a pequeña escala, la de la casa. Sería posible la aparición de otro relato alrededor de ellos, una reconfiguración de los objetos personales vendría asociada a una redefinición de los hábitos, de las acciones cotidianas. Para poder activar esto planteamos comenzar catalogando -y categorizando- 99 objetos de la casa que estén relacionados con el ocio.

2.4. Semana 4. Timeline - Ocio Doméstico 1913-2013



Con la finalidad de contextualizarnos y conectar con los referentes más avanzados y significativos, planteamos construir entre todos una secuencia temporal de imágenes -un imaginario- sobre el ocio doméstico durante el último siglo mediante la acumulación de ejemplos concretos que nos permitan visualizar su evolución. Una más de la serie de excursiones de ida y vuelta que estamos haciendo durante el curso `de lo particular a lo general y de lo general a lo particular´. Para ello emplearemos como referencia el Great Wall de Hockney para representar como él, visualmente, una extensiva investigación histórica.

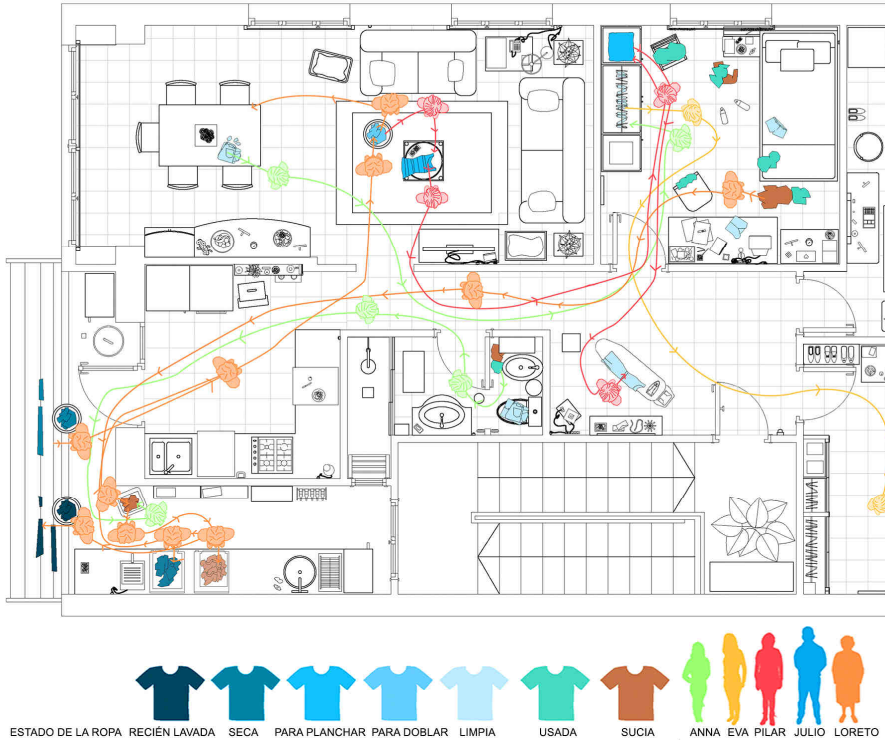
Nuestra particular investigación sobre el ocio doméstico resulta inicialmente un campo muy amplio. Para poder acotarlo proponemos enfocarlo en varias categorías, muy abiertas a su vez: 1/ el deporte y la salud; 2/ la tecnología; 3/ la celebración (la socialización); 4/ la sensualidad (el cuerpo, la sexualidad); 5/ el arte (los artistas) y 6/ la naturaleza y la ecología.

2.5. Semana 5. Fotografiar - situaciones de ocio



Se plantea el ejercicio de documentar la realidad de partida a través de montar colectivamente en el aula un mural de 300 fotografías de las situaciones de ocio detectadas en cada una de las casas de los alumnos.

2.6. Semanas 6-7. Mirada - sobre la planta



En la fase del curso más decisivamente proyectiva los alumnos plantean unas `miradas` -en base a unos intereses creados- que analizan y critican -que interrogan- a lo habitual y que representan especialmente sobre los dibujos en planta de las casas (a escala 1:20).

Pensamos que la mirada de un arquitecto es creativa cuando tiene la voluntad de `interrogar la realidad`. El ejercicio pretende que interrogamos a lo habitual para empezar a descubrir que lo que nos rodea no es algo inevitable, sino inventable. Podemos decir que la creatividad es como una expansión de la mirada, de una manera de mirar abiertamente el mundo que nos rodea. Nuestro modo de mirar influye decisivamente en nuestras emociones, en nuestros pensamientos y en nuestras acciones.

2.7 Semanas 8-9. Propuesta - sobre la maqueta

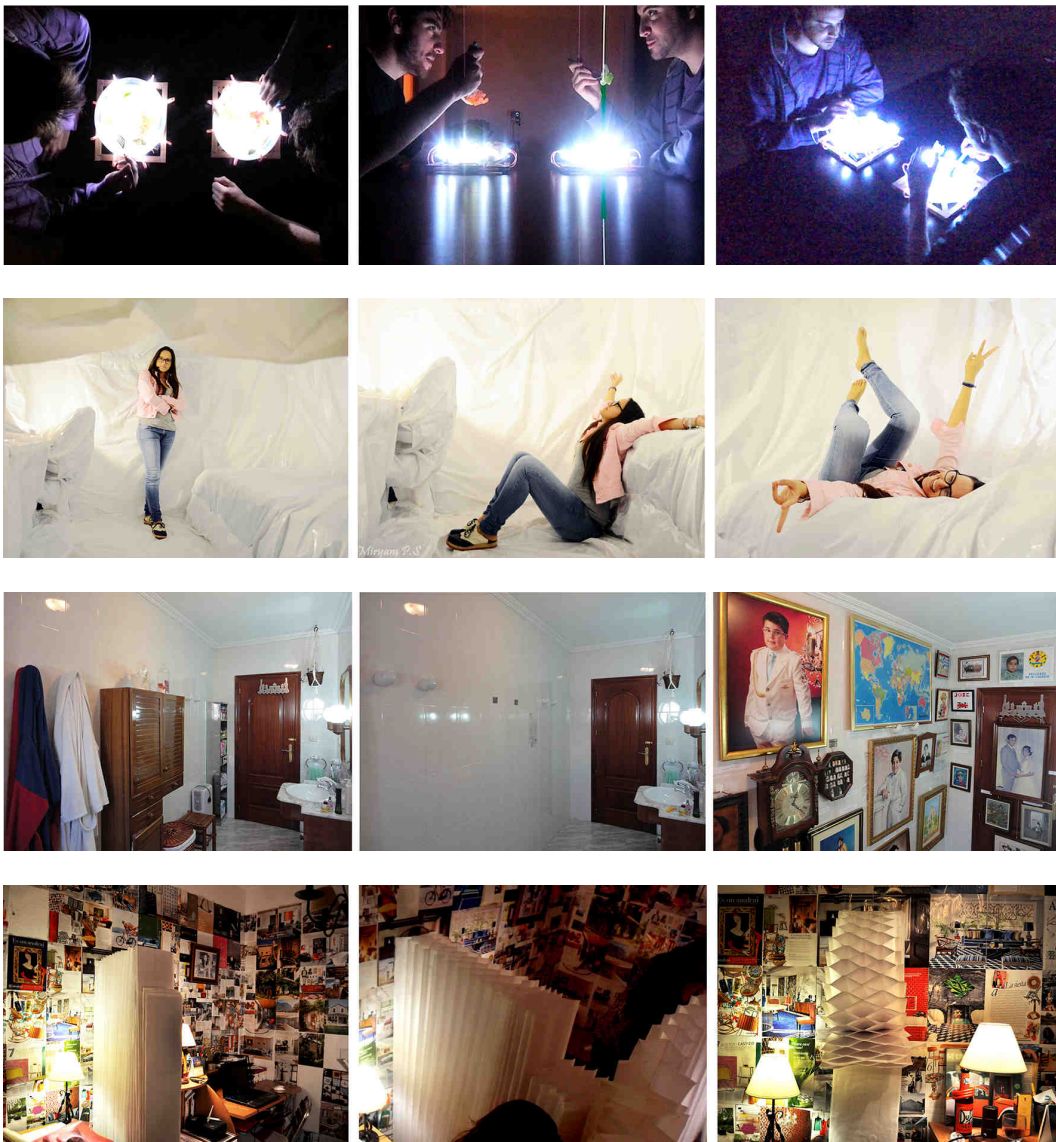


El siguiente paso es que los alumnos planteen sus `propuestas` representándolas -construyéndolas- sobre la realidad virtual de las maquetas de las viviendas (a 1:20). Las maquetas nos sirven de realidad paralela sobre la que elaborar las nuevas situaciones relacionadas con el ocio.

En la asignatura se insiste en la importancia de que se trabaje experimentando y actuando sobre los comportamientos. Que son esos modos de ser y de estar en nuestra casa -solos o acompañados- en los que realizamos actividades ligadas íntimamente a espacios, a tiempos, a personas, a objetos -mobiliarios, máquinas, utensilios, ropas, alimentos, etc...-, a animales y plantas y también a energías, a fluidos -electricidad, luz, temperatura, sonido, agua, aire...-.

El curso consiste precisamente en elaborar la realidad trabajando sobre todas esas situaciones, sobre todos esos comportamientos. Creemos que el arquitecto es un creativo que opera sobre la vida misma, sobre las cosas que hacemos y sobre cómo y dónde las hacemos. Y así, al concentrarnos sobre cualquiera de nuestros comportamientos, como pueden ser los de la higiene, la alimentación o el descanso, lo que estamos haciendo es activar una `elaboración creativa` que hará emerger otras posibilidades dentro de esa misma realidad.

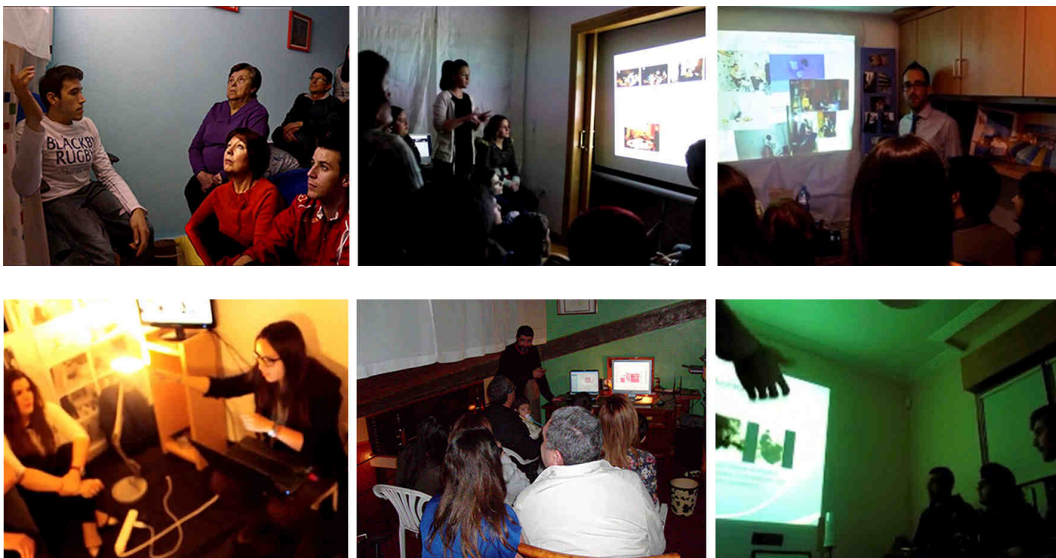
2.8. Semanas 10-11. Test - sobre la casa



Finalmente, los alumnos `testean` sus propuestas llevando a cabo realmente sus transformaciones sobre los espacios de sus casas, cuyas experiencias quedan registradas principalmente mediante videos. Se trata de que el alumno sienta que la transformación -la construcción- del espacio físico en el que habitamos es el campo propio de acción del arquitecto. No tenemos duda de que toda esta auto-experimentación doméstica dejará en los cuerpos y en las mentes de los alumnos una importante huella de aprendizaje.

Y es de esperar, como apunta Olafur Eliasson en *Los modelos son reales*, que `los alumnos hayan dejado de ver el espacio como un fondo y que hayan dejado de pensar en los entornos como algo estable`, para recuperar así un sentimiento de responsabilidad por los medios en donde nos movemos.

2.9. Semanas 12-13. Metavisiones y Room Talks



Para cerrar la experiencia del curso proponemos acabar con dos movimientos, uno de interiorización y otro de exteriorización, que hemos llamado `Metavisiones` y `Room Talks`.

El paso previo a la exteriorización requiere de una mirada interior. Las metavisiones serán esa automirada y esa autoreflexión: que cada alumno observe el conjunto del curso y se vea a sí mismo dentro de él. Queremos que cada alumno se explique a sí mismo lo que ha sucedido dentro de esta red de trabajo colectivo. En realidad es la oportunidad de hacer una edición personal de lo realizado globalmente por todos en el curso. Ordenar las ideas es el paso previo a contar un relato.

Al final llega el momento de contarlo, de ofrecerse al mundo, porque todo lo valioso necesita ser comunicado. Y descubrir que todo nuestro trabajo solo tiene sentido cuando nuestras obsesiones privadas se enfrentan a un foro público. Esos foros en los que hacemos el esfuerzo de generar algo compartible con los demás. Para ellos hemos creado un acontecimiento final: los *Room Talks*, las conferencias en las habitaciones. Todas las habitaciones de los alumnos se transforman escenográficamente para acoger ese evento comunicativo y compartir las experiencias con amigos, familiares y vecinos.

3. A MODO DE CONCLUSIÓN

Que los alumnos que están empezando a proyectar experimenten en `primera persona´ que una `mirada profunda´ y una `actividad intensa´ sobre sus espacios domésticos son capaces de `desrutarinizar lo cotidiano´ e introducir múltiples variables de transformación que `recualifiquen´ la vida en el hogar.

Que el alumno, como un etnógrafo, puede elaborar `interpretaciones creativas´ desde la posición de estar simultáneamente dentro y fuera, inmerso y distanciado, intelectualmente suspendido entre la `familiaridad´ y el `extrañamiento´.

Que tomar conocimiento de una realidad consiste en `elaborar una representación´ de ella, de modo que lo realmente aprehendido en el conocimiento no es la cosa en sí misma, sino la representación de la cosa que hemos elaborado.

Que necesitamos `trabajar con el mundo real´, con la realidad próxima, comprometidos con lo veraz frente a situaciones de ficción. Interrogando y elaborando la realidad cotidiana para hacer emerger otras situaciones dentro de ella.

Que en todo proceso de formación de una actitud inteligente ante cualquier actividad vital que implique a la persona existen unas tareas básicas en cuyo desarrollo se percibe el enriquecimiento progresivo de nuestra conciencia tanto por la acción cognitiva sobre la realidad como por la reacción reflexiva ante ella. Esas tareas son: educar la `Mirada´, activar la `Expresión´ y modelar el `Juicio´.

Que con las prácticas ensayadas en el curso, que hemos denominado `auto-experimentaciones domésticas´, cada estudiante se convierte en un `habitante prosumer´ que experimenta y transforma el entorno en el que vive, documentándolo, modificándolo y evaluándolo por sí mismo.

¹ World Leisure & Recreation Association (1993): "El ocio es un área específica de la experiencia humana con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión o actividades amplias, cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física como intelectual, social, artística o espiritual". El ocio es una experiencia integral de la persona; es un tipo de vivencia humana que el sujeto percibe de modo satisfactorio, no obligado y no necesario; es una experiencia humana libre, gozosa y con un fin en sí misma.

² Lo experiencial se ha convertido en un hallazgo innovador en el siglo XXI. En el libro *La economía de la experiencia* (2000) de B. J. Pine y J. H. Gilmore, se explica que más allá de la economía de los servicios, centrada en las actividades intangibles, la economía de la experiencia entiende que la clave está en los sujetos que quieren vivir experiencias memorables. Pine y Gilmore explican que los productos naturales son agotables, los bienes tangibles, los servicios intangibles y las experiencias son memorables.

³ CUENCA CABEZA, Manuel; GOYTIA PRAT, Ana, "Ocio experimental: antecedentes y características", en *Arbor*, revista de ciencia, pensamiento y cultura, vol. 188-754, marzo-abril 2012

⁴ GONZÁLEZ CANALES, Francisco, *Experimentos con la vida misma, arquitecturas domésticas radicales entre 1937 y 1959*, Actar, 2011

⁵ Ibíd. “No solo elimina intermediarios, también es inspirador a la hora de abrir nuevas líneas de investigación y mucho más sugerente e inmediato para aquellos espíritus curiosos, impacientes e insatisfechos con los métodos científicos más canónicos. No es de extrañar que muchos arquitectos o artistas hicieran de la experiencia arquitectónica cotidiana y doméstica en primera persona su conejillo de indias: un campo de batalla para llevar a cabo las ideas y proyectos más arriesgados que un cliente al uso no permitiría”.

⁶ VALÉRY, Paul, *Cuaderno de Notas*, 1921

⁷ CUENCA, op. cit.

⁸ AGNES, Heller, *Sociología de la Vida Cotidiana*, Península, Barcelona, 1977

⁹ PEREC, Georges, *Lo extraordinario*, Impedimenta, 2008 (publicación póstuma aparecida en 1989)

¹⁰ GARCÍA-GERMÁN, Jacobo, *Estrategias operativas en el proyecto arquitectónico. Procesos, herramientas y protocolos*, (Tesis Doctoral, Director Juan Herreros)

¹¹ Víktor Shklovski, pensador formalista ruso, señaló que "la automatización devora los objetos", puesto que cuando vemos o hacemos algo una y otra vez, se vuelve automático, lo hacemos inconscientemente, perdiendo la capacidad de percibir. Frente a ello estaría “el extrañamiento” que consiste en volver extraño lo conocido, como si viéramos el objeto por primera vez.

¹² CANALS, Roger, “El regreso a casa”, en Catálogo de la Exposición DOMESTIC, Espacio cultural Caja Madrid, 2010

¹³ PEREC, op. cit.

¹⁴ COLOMINA, Beatriz, “Reflexiones sobre la casa Eames”, en *RA Revista de Arquitectura*, nº 9, 2007, pp. 3-16

¹⁵ BAILO ESTEVE, Manuel, *Contra la indiferencia: catalizadores de la urbanidad*, Tesis Doctoral, UPC, Barcelona, 2012