SAN JUNIPERO[1]: COOPERATIVA RESIDENCIAL PARA VIEJÓVENES

Autora: Ara González. Tutora: María Langarita. ETSAM. Aula C, director Emilio Tuñón. Febrero 2017

[San Junipero tiene motivos para ser premiado: es un proyecto y una investigación, trata una problemática real, trabaja con el Archivo de la Arquitectura y las ruinas del presente, y es una gran máquina de habitar que concatena espacios pausados y bellos]

El rápido envejecimiento de la población y la instauración del estado de bienestar, ha provocado la aparición de los VIEJOVENES como grupo social. Los viejóvenes, o Young-Old[2] en inglés, son personas ya jubiladas que se encuentran en perfecto estado físico y mental. Tienen unas necesidades muy concretas: mantenerse activos y disfrutar de la vida. Vivir lo mejor posible, el máximo tiempo posible. En España, en 2060 el 40% de la población va a tener más de 65 años.

Programáticamente aprendo, en la periferia de la disciplina, de las comunidades de ocio adulto en EEUU, como The Villages, donde los residentes, más que comprar una "casa", lo que adquieren es un estilo de vida[3]. A través del hiper-diseño, estas comunidades se convierten en parques tematizados de actividad continuada. Donde el compromiso con una jubilación basada en el ocio, hace posible la sustitución de las funciones socio-psicológicas generalmente asociadas al empleo, tales como una estructura del tiempo, la generación de intereses, relaciones sociales, estatus e identidad.
Por el contrario, en todo momento, se huye del concepto de residencia de ancianos, tipología que trabaja, por norma general, con mínimos de habitabilidad. Esta fomenta además, a través de sus inocuos espacios, la inactividad y la depresión.

En el ámbito de la disciplina, aprendo de algunos ejemplos de vivienda privada del archivo de "La Arquitectura".
En el extremo opuesto, cuento con el territorio propuesto por el Aula docente, el sur de Valencia, un espacio "profano" y saturado de cadáveres inmobiliarios tras la crisis financiera sufrida en los últimos años. Ejemplos de especulación económica y construcción desenfrenada e irreflexiva.
Propongo superponer ambas realidades, extremos antagónicos de la cultura actual, aplicando la estrategia del **"Pastiche Fetiche": superponer grandes ejemplos de vivienda privada del siglo XX y XXI que contienen la sabiduría sobre el habitar de sus creadores, sobre los cadáveres inmobiliarios de la crisis. Disponer *fragmentos de la Historia sobre las ruinas del presente.*** El objetivo es generar un edificio de vivienda colectiva que contenga en su interior, la sabiduría sobre el habitar de la vivienda privada y que sea capaz de **generar el máximo deseo de habitar posible entre sus habitantes.**
La estrategia del "Pastiche Fetiche" tiene sentido aquí, en el Perellonet, al ser el propio del lugar. Al realizar un análisis de tipologías como alusión a formas históricas conocidas, descubro una arquitectura genérica que crece por adhesión de elementos heterogéneos que son copia de modelos históricos, una banalización de la alta cultura, que genera la identidad del lugar.

Para afrontar el proceso de formalización, primero dibujo, memorizo y aprendo de los ejemplos de vivienda privada coleccionados, los cuales contienen en su interior lecciones y situaciones sobre el habitar que incorporo al proyecto. Posteriormente apilo todas estas arquitecturas, primero de manera casi caricaturesca, y posteriormente a medida que profundizo en ellas, se van acercando, haciendo que cada una encuentre su lugar en el proyecto, anclándose a uno u otro uso colectivo. En el encuentro surgen oportunidades de proyecto. El resultado es un edificio de densidad media entre la ciudad lineal dispersa colindante al solar y las torres de viviendas presentes en la zona.
Una rampa del 4% de pendiente da acceso a las viviendas, y conecta las distintas escenas, espacios estanciales, de ocio y de interacción social. Incitando a los usuarios a mantenerse en constante movimiento.
Las viviendas ocupan una superficie de 4000m^2 frente a los 2500m^2 de espacio común interior. Tienen capacidad para 66 residentes y 28 invitados y se diferencian en 5 modelos: Vivienda familiar, vivienda compartida, cabaña esencial, habitación en el jardín y utopía de la movilidad. Estos modelos se diferencian entre sí por el número de habitaciones, así como por disponer de servicios propios o utilizar los servicios compartidos.

A la hora de abordar la construcción, el proyecto adquiere una doble vertiente. La gran habitación exterior se basa en el hiper-diseño deudor de las comunidades tematizadas de hiperactividad continuada, sin embargo las viviendas privadas, las habitaciones interiores, proclaman la individualidad, el tiempo pausado y la contemplación.
La habitación exterior, es una construcción cuidadosamente dispuesta que engloba la síntesis de habitantes, arquitectura, paisajismo, reglas y estrategias para generar una coherencia visual y una obediencia relacionales. Es el espacio de los deseos colectivos, donde las distintas actividades son pactadas y encuentran su escenario concreto. Es un espacio de superabundancia de objetos y estímulos. Las referencias culturales y temporales se superponen para generar un efecto de hiper-realidad[4] en el que las escenas disfrutistas son criogenizadas para ser performadas por los residentes. Se incita a la realización de actividades ociosas, productivas, creativas y de bienestar del cuerpo.
Por el contrario las viviendas privadas tienen un diseño más depurada y pausado, en el que la luz, la materia, la textura... hace referencia a lienzos icónicos de la cultura cuyo objetivo es visibilizar el inevitable paso del tiempo, su reflexión y su captura.
Las viviendas se construyen de fuera a dentro, produciendo un decorado pulcro para la coreografía de la cotidianeidad.
El sistema de proyecto basado en el patchwork y ampliación de fetiches culturales, no pretende sumir a los residentes en un estado de atemporalidad nostálgica, sino que celebra el paso del tiempo, y la sabiduría que supone vivir dentro de la cultura.

1.San Junipero es el capítulo cuarto de la tercera temporada de Black Mirror. Una serie producida por Netflix y creada por Charlie Brooker
2. Neugarten, Bernice. (1996) 'The Young-Old and the Age-Irrelevant Society' in Bernice Levin Neugarten TheMeanings of Age (Chicago: University of Chicago, 45-46.
3. Simpson , Deane. 2015 Young-Old. Urban Utopias of an Aging society. Lars Muller Publishers
4. Baudrillard, Jean. 1981. Simulacra and simulation.

OTROS TEXTOS DE REFERENCIA QUE HAN INFLUIDO EN EL TRABAJO

-Groys, Boris. 1992. Sobre lo Nuevo.
-Katz , Stephen. 2000 Busy bodies: activity, aging, and the management of everyday life. Trent university. Journal of aging studies.
-Parr by Parr, 2010. Discussions with a promiscuous photographer. Schilt Publishing
-Schulz-Dornburg, Julia. 2012. Ruinas Modernas
- Druot, Frédéric / Lacaton, Anne / Vassal, Jean-Philippe (2007), Plus, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
-AV14. 1988. El Espacio Privado
-AV132. Lapuerta, José maría. 2009. Casas de Maestros.
-Tudor Munteanu, Daniel. Creador del proyecto Of Houses. http://ofhouses.tumblr.com/
-Braungart, Michael / McDonough, William. 2005. Cradle to cradle
-MVRDV 1998. Costa Iberica. Hacia la ciudad del ocio
- Venturi, Robert, Izenour , Steven, Scott Brown , Denise. 1977. Aprendiendo de las Vegas.