Madrid, 19 de Julio de 2015

Actualmente, las ciudades tienden a homogeneizarse perdiendo su carácter e identidad; lo que supone una pérdida de la posibilidad de tener experiencias singulares vinculadas a ellas. Pero en La Red surgen todo tipo de experiencias innovadoras de interacción e intercambio. Se dice que "Internet ha cambiado nuestras vidas, pero aún no ha cambiado nuestras ciudades". Nos encontramos tratando de "subir" todo nuestro mundo físico a la red, complejizando y enriqueciendo el mundo virtual, mientras que el físico comienza a estar carente de emoción e identidad. **¿Y si debiéramos dar una oportunidad al mundo virtual de poder materializarse en nuestro mundo físico? Sin que por ello deje de ser lo virtual más real, que lo material. Más bien buscando un punto de encuentro entre ambos.**

Existe toda una nube de conocimiento residente en el mundo virtual que se refleja en recetas de continua actualización y en la cultura identitaria del DO IT YOURSELF. Y también toda una serie de tecnologías expectantes de ser exploradas en el ámbito doméstico y urbano que permiten materializar lo virtual en cuestión de un click. Estas tecnologías son los sistemas de impresión 3D. Podríamos decir que una Impresora 3D es un "materializador de lo virtual": la forma más inmediata de producir físicamente lo virtual. ¿Y si la trasladáramos radicalmente al ámbito doméstico? ¿Y si pudiéramos construir ciudad con ella? ¿Y si todos pudiéramos participar en la construcción física de lo que nos rodea?

Para experimentar estas tecnologías de materialización de lo virtual, primero debemos obtener la materia prima de las impresoras 3D de adición: LOS FILAMENTOS de PLÁSTICO. Se propone el reciclaje de plástico de una manzana de viviendas de la ciudad de Madrid, combinado con la creación de bioplástico procedente de cultivos ricos en almidón. Esto quiere decir, que el plástico se convertirá en el nuevo material de construcción de una comunidad productiva enmarcada dentro nuestra Sociedad Red.

Dentro de este contexto, la manzana como unidad de gestión, se convierte en el nuevo nodo de conexión físico-virtual para materializar el mundo digital. Desde el punto de vista de la autosuficiencia, tiene una escala óptima para la interacción de recursos. Además una vez instalado un nuevo equipamiento en una manzana de viviendas éste se convierte automáticamente en el centro de una comunidad. Al hablar de autosuficiencia, hablamos de producción de energía y recursos, pero no enfocada como una actividad casi industrial, sino como una maquinaria social que permita a esa comunidad conectar y potenciar sus relaciones sociales, culturales y económicas. Tal y cómo sucede en la RED. El sistema prototipo sería capaz de adaptarse a otras manzanas con intersticios urbanos y características similares, convirtiendo así la ciudad de Madrid en un sistema replicante capaz de autogestionar el germen de esta nueva cultura material.

Netopía, surgió a partir de la total libertad de elección de un tema sobre el que trabajar, de una línea de investigación muy cercana a todos nosotros así como compleja, dado su carácter casi intangible; con una urgencia de observar sus consecuencias y hacia dónde se dirige: "Lo virtual", "la Red". Y es que analizar la introducción de los nuevos medios, no es algo nuevo, la cuestión es que ha llegado el momento de pararse a pensar cómo podrían ser los puntos de encuentro entre ambos mundos.

Netopía explora todas las dimensiones de nuestra disciplina como arquitectos: desde lo urbano, político y cultural, hasta los aspectos más *físicos*, técnicos y materiales, en un posible diseño de uno de esos puntos de encuentro. La investigación se centró en las implicaciones físicas de las redes sociales, analizando en profundidad el potencial de la impresión 3d en el desarrollo urbano, explorando la transformación de los ciclos de energía, agua, comida y materiales para así proponer un nuevo paradigma ecológico a través de varias familias de prototipos socio-tecnológicos, que nos podrían permitir evolucionar hacia una nueva cultura urbana.

No es un proyecto futurístico, está tan cercano a nuestra vida cotidiana, que incluso puede hacernos sentir algo incómodos. Lo que se plantea en este proyecto es un escenario de una realidad extrema, pero posible, porque *ya está pasando*.

Paula Currás