Elements of the Virtual Architecture;
De la concepción de espacios diseñados para el metaverso a una arquitectura hipertecnificada enfocada a enfatizar la experiencia doméstica y el prototipo de la unidad habitacional virtual del futuro.

Aut: Álvaro González Serrano

Universidad Europea de Madrid
Trabajo Fin de Grado Fundamentos de la Arquitectura

Memoria

Índice

-Objetivos del proyecto
-Descripción del proyecto
-Aplicación proyectual

-Objetivos del proyecto.

Se pretende alcanzar los distintos objetivos con el trabajo a continuación;
-Entender qué es la ¨virtualización¨ y cómo se ha llevado a cabo con anterioridad.
-Definir los límites entre lo virtual y lo real en el plano arquitectónico.
-Crear una matriz de estrategias proyectuales que nos sirva para entender el cambio y aporte producido al trascribir de fisicidad a virtualidad.
-Establecer los requerimientos conceptuales y premisas que debe tener un espacio proyectado para el metaverso.
-Definir los elementos de una nueva arquitectura mixta con ejemplos.
-Proyectar un prototipo de vivienda que ¨habite¨ el metaverso.

-Descripción del proyecto.

Metaverso;

¨Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan e intercambian experiencias virtuales mediante uso de avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el cual actúa como una metáfora del mundo real, pero sin tener necesariamente sus limitaciones.

El metaverso está compuesto generalmente por múltiples espacios virtuales tridimensionales, compartidos y persistentes, vinculados a un universo virtual percibido¨.

Elements of the Virtual Architecture es una investigación cuya intención tiene el redefinir el concepto de la vivienda tras haber asumido el contexto tecnológico en el que nos encontramos y el metaverso como un elemento más de la propia arquitectura, presente y transformador de esta. Como arquitectos debemos entender la necesidad de proyectar estos espacios, para transformarlos en un todo coherente con la nueva forma de sociedad y habitar, sin que estos se conviertan en meros contenedores de ¨gadgets¨ puntuales y específicos.

Para ello se sigue un proceso metodológico de estudio de casos de estudio, elegidos por haberse producido en ellos un proceso de transformación en algunos de los elementos de la arquitectura, adquiriendo estos nuevos significados. Estas transformaciones las llamaremos virtualizaciones, y en algunos de los casos, se partirá de la tecnología para llevar a cabo esta transformación. En otros, simplemente, se recurrirá a la distorsión de los mismos, el cambio de escala, la sustitución, el uso de materiales, etc.

Estas estrategias de virtualización partirán de un elemento, físico o virtual, donde uno adquirirá un significado en el otro y viceversa tras haber sufrido la transformación pertinente.
Estas virtualizaciones nos permitirán entender la arquitectura como algo en movimiento, no estático y múltiple, donde la esencia de los elementos ha sido modificada por el contexto de

sociabilización e hiperconexión implicita en el concepto de metaverso y la capacidad de generar experiencias nunca antes emplazadas en el entorno doméstico.

El resultado de esta arquitectura, será una arquitectura híbrida, considerada de interactiva, y que habitará la intersección entre lo real y lo virtual. El espacio físico responderá a las necesidades de los entornos virtuales en cuanto a la capacidad de experimentarse, y lo virtual, será un complemento de experimentación, que dará múltiples significados a un mismo espacio físico.

-Aplicación proyectual.

Para el desarrollo del proyecto, se parte de un estudio de los diferentes elementos de la arquitectura partiendo de su esencia, y cómo estos deben formalizarse para adquirir nuevos significados en la arquitectura híbrida, tanto en el mundo físico como en el mundo virtual. Una vez entendido el funcionamiento de estos elementos en este nuevo contexto, y, siguiendo la lista de estrategias estudiadas en los casos de estudio, se plantean tres distintos entornos híbridos orientados a experimentarse en el metaverso.

Entendemos que el espacio físico debe ser íntimo y creíble, por lo que partimos de un estudio conductual del movimiento rutinario de un sujeto de estudio durante un día, lo que deriva en una rutina que transformaremos en programa. Esta rutina va asociada a una serie de acciones determinadas, donde en cada una, se interactúa en el espacio de una forma distinta en función de la aplicación del metaverso que se le esté dando. Este movimiento en planta, junto con la naturaleza de las experiencias simuladas, nos dan un punto de partida para generar volumétricamente el espacio, y poder caracterizarlo mediante infraestructura al servicio de la experiencia. De esta forma tendremos tres grandes bloques que identificamos en el programa; productividad, ocio y ejercicio, donde estos a su vez, pueden acoger otros significados gracias a la versatilidad del espacio.

Estos espacios, son una respuesta puntual y un ejemplo de formalización que estas actividades deberían tener para poder generar un espacio doméstico para el metaverso. Estas realidades independientes deberían ser parte de un conjunto para así poder ser consideradas de vivienda. Debido a la cantidad de volumen necesario para poder generar estos espacios, se plantea la idea o posibilidad, de forma ajena al proyecto inicial, la consideración de estos espacios como generadores de experiencias colectivas, tambien respondiendo a otros modos de vivir no uni-familiares. Estas otras formas abarcan desde la ¨okupación¨ de estructuras obsoletas para su revitalización cómo el usar la investigación como punto de partida, para generar estructuras colectivas para el metaverso, para ello se hace referencia al proyecto propio *¨Cheonggyecheon Center for Performing Arts¨,* donde podemos ver en sección, cómo los elementos de la arquitectura van adquiriendo otros significados en pos de la experiencia.