

# 14 | Domesticidades telemáticas. Entre el control y la fantasmagoría.

## Telematic domesticities. Between control and phantasmagoria \_Emilio López-Galiacho Carrilero

### Cuando el ordenador entró en casa

Por precio, complejidad y dimensiones, los ordenadores fueron considerados maquinaria casi industrial hasta mediados de los años 70 del s. XX. Con la llegada en 1971 del primer microprocesador –y la consiguiente disminución de tamaño y consumo energético que ello supuso– se inició el camino hacia su rápida popularización como objeto de consumo. Entre 1974 y 1977 Apple e IBM presentaron sus primeras propuestas de computadoras domésticas y, en 1981, esta última compañía lanzó su famosísimo PC, el “ordenador personal”. Con él se inicia una auténtica revolución que dura hasta nuestros días y que ha transformado la forma en que nos relacionamos con el mundo y los demás. La informática solo empezó a ser verdaderamente revolucionaria y poderosa cuando se hizo doméstica, cuando penetró en casa, cuando se convirtió en una herramienta de habitar.

El 1 de enero de 1983 la revista *TIME* dedicó su portada anual *Person of the Year* al ordenador personal y su entrada en los hogares. En la larga historia de la famosa publicación, era la primera vez que una máquina obtenía ese galardón. Tradicionalmente otorgado a seres humanos relevantes durante el año que acababa de terminar, lo habían recibido presidentes de gobierno, políticos, científicos, actores. Para este caso excepcional, la habitual cabecera de *Person of the Year* fue cambiada por la de *Machine of the Year* y se ilustró con un extraño –y premonitorio– dibujo de portada: en una habitación con fondo negro, un hombre sentado en una silla, ligeramente encorvado y con las manos sobre las rodillas, contemplaba fijamente –y se diría que con cierta perplejidad– un pequeño ordenador que hay sobre una mesa contigua. Como titular: *The Computer Moves In*. La ilustración no era, ni mucho menos, gozosa; no parecía celebrar nada, había algo amenazante y premonitorio en la escena. Quizás al editor, aunque fuera consciente de la enorme importancia del nuevo estatus doméstico del ordenador, le inquietaban sus posibles consecuencias. La portada podría haber servido perfectamente para cualquiera de los muchos libros que ahora, más de veinte años después, se están publicando sobre la extraña soledad del internauta hiperconectado.

En 2006, *TIME* volvió a celebrar la relación entre el hombre y el ordenador con otra portada *Person of the year*. En este caso, la ilustración mostraba una pantalla en la que aparecía la palabra “YOU”. El dibujo, luminoso y aséptico, se completaba con el texto *Yes, you. You control the Information Age. Welcome to your world*. La “persona del año” era yo, tú, vosotros, dentro del ordenador.

Veintitrés años después de que los ordenadores entraran en casa, el ser humano había aprendido a “entrar” en ellos y en sus redes. De ese juego promiscuo empezaron a surgir espacios intermedios, grietas habitables que promovían comportamientos híbridos, borrosos, diferentes. Lo que hoy llamamos sociedad de la información arranca verdaderamente cuando el ordenador invade el hogar y se va convirtiendo en generador de “hábitos”. Poco a poco, la domesticación de la informática y el aumento de sus capacidades para cambiar nuestra forma de vida, le quitará a la vivienda la exclusividad de aquel título que Le Corbusier le otorgó. La “máquina de habitar” será cada vez menos la casa y cada vez más el ordenador –en cualquiera de sus encarnaciones– y sus periféricos. Nuestras relaciones con la casa y la ciudad están cada vez más marcadas por esa conectividad que todo lo impregna. Un ex político español declaraba hace un par de años que “la casa está donde esté el teléfono móvil”. Más allá de lo que en principio pueda parecer una *boutade*, sería justo reconocer que la conexión a internet es hoy uno de los grandes indicadores de confort. Cualquier pequeño hostel o pensión ya la ofrece, las ciudades procuran implementarla en los espacios públicos, es uno de los extras más demandados en cafeterías, restaurantes y centros comerciales. Los lugares conectados, independientemente de sus características físicas, resultan hoy más atractivos. La tríada individuo-dispositivo-conexión genera una suerte de ecosistema nómada, tan simple como eficaz a la hora de configurar lugares de privacidad. Este hecho es especialmente interesante en aglomeraciones de personas conviviendo en un mismo hogar. En estos casos, el dispositivo conectado genera alrededor del usuario una burbuja habitacional, un verdadero espacio de intimidad lleno, a su vez, de ventanas al mundo. Quizás por eso hoy uno de los grandes factores de castigo en las cárceles sea la prohibición de conectarse a la Red. La moderna domótica tiende a dejar el control operativo de la casa en ma-

Resumen pág 55 | Bibliografía pág 61

Emilio López-Galiacho Carrilero. *Universidad Nebrija. Arquitecto y doctor en arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid. Desde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, arquitectura y tecnología, compaginando producción artística, visualización arquitectónica, proyectos sonoros, docencia e investigación. Es profesor asociado en la Universidad Nebrija (Grados de Bellas Artes, Fundamentos de la Arquitectura y Diseño Industrial), en ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (Grado de Diseño de Interiores) y en el Máster en Comunicación Arquitectónica (MAca) de la ETSAM, las tres en Madrid. Es miembro del Grupo de Investigación Hypermedia en la ETSAM y del Grupo de Investigación ETCC (Estudios Transversales en Creación Contemporánea) en la Universidad Nebrija de Madrid. Es subdirector y director de arte de la revista digital FronteraD ([www.fronterad.com](http://www.fronterad.com)). Actualmente investiga sobre el papel de los interfaces emocionales en la neo-materialidad telemática, sobre la presencia en los procesos creativos de una arquitectura de lo virtual/actual, y sobre urbanismo borroso y cartografías sensibles.*  
[emiliogaliacho@gmail.com](mailto:emiliogaliacho@gmail.com)

#### Palabras clave

Telemática, mediación, interior, objetos, domesticidad, interfaz, encantamiento, atmósfera.

#### Keywords

Telematics, mediation, interior, objects, domesticity, interface, atmosphere

nos de los propios objetos –capaces ya de comunicarse entre sí sin intervención humana– y a investigar, sobre todo, la interacción del individuo con las distintas capas del habitar que la tecnología pone a su disposición. El futuro de la domótica no está en el control sino en el interfaz.

El ordenador se presenta, por un lado, como “máquina para habitar”: establece hábitos, propicia nuevas frecuentaciones, genera flujos de comunicación con la ciudad y el mundo <sup>1</sup>. Por otro lado, como “máquina en la que habitar”. Cuando el ordenador entra en casa, el ser humano empieza a querer “entrar” en el ordenador, atraído por una suerte de nuevo imaginario que promete en su interior lugares maravillosos.

### Domesticidades mediatizadas

Esta llegada al hogar del ordenador conectado supuso el inicio de una nueva domesticidad que Charles Rice llamó “mediatizada”, y que suponía un paso más en el proceso de permeabilización tecnológica del hogar iniciado siglo y medio antes.

El concepto de “interior” surge en Holanda en los primeros tres cuartos del s. XVII, cuando los ricos comerciantes de aquel país “amasaban una acumulación de capital sin precedente, y vaciaban sus carteras en el espacio doméstico” <sup>2</sup>. Allí y entonces empezó a materializarse la idea contemporánea de casa, y el vínculo entre confort y progreso. En las conclusiones de su ensayo de 2007 *La emergencia del interior* <sup>3</sup> Rice revisaba, desde principios del s. XIX, la progresiva importancia del concepto y experiencia del interior doméstico como respuesta a un nuevo deseo de privacidad y confort, y como generador de nuevas prácticas personales y familiares de consumo y auto-representación. Durante todo el siglo, esa idea de privacidad fue consolidándose como uno de los grandes emblemas del progreso doméstico en el interior burgués. Un progreso que, curiosamente, se desligaba aquí de todo componente funcional y colectivo, para centrarse en la intimidad del morador y su necesidad de una protección ilusoria frente a la realidad del exterior. Walter Benjamin lo llama las “fantasmagorías del interior”:

“Para el particular, el espacio de la vida aparece por primera vez como opuesto al lugar de trabajo. El primero se constituye en el interior. La oficina es su complemento. El particular, que en la oficina lleva las cuentas de la realidad, exige del interior que le mantenga en sus ilusiones. Esta necesidad es tanto más urgente cuanto que no piensa extender sus reflexiones mercantiles al campo de las reflexiones sociales. Al configurar su entorno privado, reprime a ambas. De ahí surgen las fantasmagorías del interior. Para el particular, el interior representa el universo. En él reúne la distancia y el pasado. Su salón es un palco en el teatro del mundo. [...] El interior no es solo el universo, sino también el estuche del individuo particular. Habitar significa dejar huellas. En el interior, estas se subrayan.” <sup>4</sup>

Benjamin incide en una idea que será clave para el habitar telemático: la casa es una funda que exhibe las huellas de su inquilino. El hogar es un intenso contenedor de ficciones que dejan en él multitud de rastros. El viejo interior burgués atesora esas “fantasmagorías” y sus “huellas” en la acogedora penumbra de lo privado, que se comporta como una gran “funda de felpa” para la vida, pero el siglo XX, “con su porosidad, su transparencia, su esencia despejada y de aire libre, el siglo veinte acabó con el habitar en el antiguo sentido” <sup>5</sup>. Esta idea –enunciada hace más de ochenta años– de “una privacidad que deja rastro”, y que progresivamente se va haciendo más porosa y transparente hasta desaparecer, resulta hoy de una contemporaneidad feroz, y es una de las señas de identidad del actual habitar telemático.

Dentro de este proceso de “desprivatización” del interior, los medios de comunicación juegan un papel crucial. Citando a Terence Riley, Charles Rice <sup>6</sup> llama la atención sobre el hecho de que, ya desde el s. XIX, dependencias como el estudio o la biblioteca materializaban en las casas un cierto vínculo entre exterior e interior a través de libros, periódicos y revistas. Posteriormente, la llegada a los hogares del teléfono, el gramófono, la radio y la televisión no haría sino intensificar esa sensación de porosidad, que aumentará considerablemente con la revolución telemática. La casa se convertirá entonces en lo que David Morley llama un “paisaje electrónico” con distintas escalas de identidades y acontecimientos <sup>7</sup>. En ese paisaje, como en la felpa de Benjamin, las huellas del habitar se hacen públicas. El hogar –que ya no tiene por qué ser una casa sino que puede ser simplemente un dispositivo– se convierte en una gran funda digital llena de datos sobre nuestra vida.

La colonización electromagnética de la intemperie a cargo de lo que Alberto Corsín ha llamado el “capitalismo de las atmósferas” <sup>8</sup>, está propiciando una cotidianeidad borrosa que cuestiona dicotomías como virtual-real, interior-exterior, casa-ciudad, público-privado y genera nuevos entornos multiescalares de relación con el mundo y los demás. Este hecho hace que el ámbito de actuación y reflexión del diseño de espacios se esté ampliando con estrategias de hibridación

<sup>1</sup> Para los antiguos griegos, el verdadero escenario del habitar era la ciudad, no la casa. El surgimiento del espacio doméstico como centro primordial de lo cotidiano, complejiza las reflexiones en torno a lo habitable. Los ordenadores domésticos e internet catalizan una fusión entre los dos ámbitos: la ciudad penetra en la casa, la casa abarca la ciudad y el mundo.

<sup>2</sup> TABOR, Philip. “Striking Home: The Telematic Assault on Identity” En HILL, Jonathan, ed. *Occupying Architecture: Between the Architect and the User*. London; New York: Routledge, 1998. pp. 217–228.

<sup>3</sup> RICE, Charles. *The Emergence of the Interior: Architecture, Modernity, Domesticity*. London; New York: Routledge, 2007.

<sup>4</sup> BENJAMIN, Walter, (Rolf Tiedemann, ed.) *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal, 2005, pp. 43,44.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 239.

<sup>6</sup> Rice, op.cit. p. 114.

<sup>7</sup> MORLEY, David. *Home Territories: Media, Mobility and Identity*. Comedia. London; New York: Routledge, 2000.

<sup>8</sup> Alberto Corsín. Conferencia en Medialab Prado sobre *Ciudad Expandida*, 4 Diciembre 2012. <http://medialab-prado.es/articulo/ciudad-expandida>.

que rechazan de lleno cualquier pretendida autonomía disciplinar de la arquitectura. La cubrición telemática de la ciudad y el territorio permite revisar el papel de los edificios en la producción de habitabilidad, convirtiendo en operativos infinidad de espacios que antes eran considerados residuales. Cobertura y señal son los invisibles materiales de construcción de un nuevo tipo de domesticidad difusa y permeable, liberada de lo geográfico.

### Objetos, control, fantasmagoría. Interfaces emocionales

Para sugerir un posible habitante ideal de ese hogar que define como *un-private house*, Terence Riley<sup>9</sup> recurre a uno de los conceptos clásicos del bestiario telemático: el “ciborg”. Mezcla de humano y cosa, el ciborg es una entidad donde, según Donna Haraway<sup>10</sup>, su *alma mater*, no hay lugar ya para la polaridad entre privado y público. Rice relaciona esta invasión de los medios electrónicos y su invocación del ciborg con el concepto de impureza:

*“Electronic media threaten the supposed purity of the domestic, and its innate “human” quality of privacy, and figures forth the cyborg as an impure, uncanny and unthinkable inhabiting subject.”*<sup>11</sup>

Una de las claves que explican el surgimiento de la figura del “ciborg” a final de los años ochenta del s. XX son las nuevas relaciones que la revolución digital ha propiciado entre el ser humano y los objetos. Tradicionalmente, el papel de estos ha venido dado por la distinta proporción entre el componente utilitario y el emocional —esa ha sido y es la combinatoria esencial del diseño—, pero siempre bajo una subordinación incuestionable a su usuario y/o dueño. Hoy las cosas han cambiado. La atmósfera telemática que impregna una buena parte del mundo habitado, unida a la creciente miniaturización de la tecnología y a la aparición de nuevos materiales a medida capaces de una integración casi simbiótica con lo digital, favorece la emancipación íntima de los objetos con respecto a los humanos. El “internet de las cosas (IoT)” no será simplemente una red de objetos conectados a internet, sino de objetos dotados de nuevas capacidades sensoriales que les permiten producir y compartir significados, es decir, hacer cultura. Para referirse a ellos, Julian Bleecker acuñó en 2006 el término “*blogjects*” (*objects that blog*)<sup>12</sup>. Bleecker cree que, en el IoT, “las cosas acabarán siendo ciudadanos de primera clase con las que nos comunicaremos e interactuaremos, y tendrán que ser tenidas en cuenta como actores de relevancia social, capaces de analizar el mundo, tener un punto de vista y fomentar acciones y cambios”.

Un año antes, en 2005, el escritor futurista Bruce Sterling había publicado en MIT Press un texto esencial llamado *Shaping Things*<sup>13</sup>, cuyo protagonista, el “*spime*”, es un claro antecesor del *blogject*. Sterling definía los *spimes* como “*manufactured objects whose information support is so overwhelmingly extensive and rich that they are regarded as material instantiations of an immaterial system*”<sup>14</sup>. Sterling vincula aquí estrechamente el carácter físico del objeto con el campo inmaterial de los datos, y sitúa al *spime* dentro de una cadena de términos que representan la relación entre el hombre, la técnica y el consumo a lo largo de distintas épocas. El *spime* (que según Sterling alcanzaría su madurez en torno a 2030) es el quinto de una lista de seis: “artefacto”, “máquina”, “producto”, “*gizmo*”, “*spime*” y “*biot*”. Este último podría ser definido “como una entidad que es a la vez objeto y persona”<sup>15</sup>. Sería razonable pensar en su aparición en torno a 2070<sup>16</sup>.

Esta idea de una “instancia material de algo inmaterial” subyace en el viejo concepto de la “cosa encantada” y las fantasmagorías de los objetos, aquellos procesos de extrañamiento que súbitamente les otorgan el poder de mediación con lo sagrado, lo espiritual, lo irreal, o incluso con el reverso de nosotros mismos. Los objetos siempre han formado parte de la logística de las religiones, de la magia, de la brujería. Son lo que podríamos llamar “dispositivos de mediación”, que nos permiten sentir que somos capaces de interactuar con lo divino o lo diabólico, con lo irreal, con lo imposible: rosarios, exvotos, fetiches, ídolos, *ouijas*, pócimas. En ese cara a cara con lo que no comprendemos, la imaginación se hace propicia a sobreexcitaciones de las que suele surgir el encantamiento.

Es precisamente esa necesidad de mediación con lo ininteligible lo que da sentido al “interfaz”, uno de los conceptos estrella de la revolución telemática, sin el cual no podríamos entender la nueva domesticidad mediatizada. El interfaz es aquí ese lugar intermedio, con normas propias, encargado de la interacción entre dos mundos ontológicamente distintos: el lento, limitado y caduco ser humano, y la centelleante atmósfera digital que hoy le recubre.

Poco a poco, todo lo que nos rodea se va convirtiendo en interfaz. Edificios, paredes, muebles, objetos, ropa, adquieren nuevas capacidades para configurar capas de habitabilidad que se superponen en el tiempo y el espacio de lo cotidiano. Vemos cómo entran en el juego telemático de la producción espacial nuevos agentes y conceptos que cada vez tienen más peso en nuestra relación con el mundo —“*wearables*”, “internet de las cosas”, “ropa inteligente”, “*gamifi-*

<sup>9</sup> RILEY, Terence, and Museum of Modern Art (New York, N.Y.). *The Un-Private House*. New York: Museum of Modern Art: Distributed by Harry N. Abrams, 1999.

<sup>10</sup> HARAWAY, Donna. “A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s” en *The Haraway Reader*. New York: Routledge, 2004, p. 9.

<sup>11</sup> Rice, op.cit. p. 113.

<sup>12</sup> BLEECKER, Julian. “Why Things Matter. A Manifesto for Networked Objects – Cohabiting with Pigeons, Arpids and Aibos in the Internet of Things.” (<http://nearfuturelaboratory.com/files/WhyThingsMatter.pdf>).

<sup>13</sup> STERLING, Bruce. *Shaping Things*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>15</sup> Sterling, op.cit. p. 134.

<sup>16</sup> Sterling, op.cit. p. 135.

cación”, dispositivos de realidad virtual y realidad mixta, diseño gráfico para “espacios aumentados” – y que, por consiguiente, deberían ser integrados en toda práctica arquitectónica.

Hasta ahora, el acercamiento del ser humano al diseño de su hábitat era binario: por un lado los objetos, por otro el espacio entre ellos. La operación configuradora esencial consistía en la determinada disposición de instancias de materia en un vacío inerte, que de esta forma resultaba limitado y ordenado. En ese escenario, el espacio libre –el negativo de las cosas–, si bien poseía una entidad física y química y un determinado potencial fenomenológico, carecía de toda posibilidad de agencia, cediendo todo el protagonismo constituyente a los objetos.

Pero la atmósfera digital que nos recubre está permitiendo la participación en el juego del diseño de un tercer elemento configurador: el “espacio de datos”, vacío palpitante repleto de potencialidades. Pronto todo lugar será espacio de datos, toda atmósfera será electromagnética, todo vacío será telemáticamente denso y activo. Por ello la configuración del interfaz se está independizando de la tradicional idea de superficie de contacto, no solo para “espacializarse” a través de las tres dimensiones, sino para “temporalizarse” a lo largo de acciones y procesos. Hoy ya es posible pensar en el interfaz más como umbral que como membrana, más como ámbito que como dispositivo.

Un ámbito donde “coexisten muchos sistemas de proximidades”<sup>17</sup> que alteran la tradicional topología del habitar, produciendo dislocaciones espacio-temporales en nuestra convivencia y en la ubicación de nuestros afectos. La habitual correspondencia entre proximidad física e intensidad emocional, se ve alterada en muchos casos por un entramado de ficciones que nos invita a prestar más atención a lo distante que a lo que tenemos al lado. ¿Cuál es el lugar exacto de esa atención? ¿Cómo influye sobre la forma en que experimentamos nuestro espacio y nuestro tiempo domésticos? ¿Cuánto hay de objetivo y cuánto de espectral en las estrategias que diseñamos para movernos entre capas? Aun habiendo decidido permanecer en una de ellas, ¿estamos realmente seguros de estar allí? ¿Cuánta magia es capaz de soportar el éter digital?

En 1905 Max Weber enunció su famosa idea sobre el “desencantamiento” del mundo<sup>18</sup>. En ella hacía referencia a una pérdida del sentido de lo sobrenatural inducida por la reforma calvinista y a la consecuente racionalización del habitar humano que abrió las puertas a la mentalidad capitalista y, más tarde, a la revolución industrial. Tras las aventuras pragmáticas de la modernidad, el tema fue reivindicado por muchos teóricos postmodernos, que urgían a devolver al mundo el componente mágico e ilusorio que un empirismo demasiado pendiente del beneficio económico estaba desterrando de la vida cotidiana. Es el caso del antropólogo social Alfred Gell, que en 1992 acuñaba el término “tecnología del encantamiento”<sup>19</sup>, vinculándolo con la producción de objetos cotidianos a los que se dotaba de poderes espirituales o, si se prefiere, de nuevas capacidades fenomenológicas. Para Gell, la “tecnología del encantamiento” era el resultado de un “encantamiento de la tecnología”:

*“The power of art objects stems from the technical processes they objectively embody: the technology of enchantment is founded on the enchantment of technology. The enchantment of technology is the power that technical processes have of casting a spell over us so that we see the real world in an enchanted form.”*<sup>20</sup>

A Gell le interesaba el embrujo en cuanto resultado de un sistema técnico –el arte– vinculado a una visión comunal de los lugares y las cosas. De alguna forma estaba recogiendo la reivindicación que un año antes había hecho Suzi Gablik en su libro *The Re-Enchantment of Art*<sup>21</sup> sobre la necesidad de devolver a la cultura un sentido perdido de posibilidad y magia, a través de lo que Gloria Fenam Orenstein llama “la metodología de lo maravilloso”<sup>22</sup>.

Esta demanda de fascinación y asombro para una cotidianeidad contemporánea atascada entre el exagerado positivismo de lo rentable y los pseudomisticismos terapéuticos *new-age*, ha fomentado el interés por una nueva “materialidad inmaterial” que, bajo el marco común del concepto de experiencia, permite situar al mismo nivel instrumental la agencia del espacio que la agencia de los objetos, es decir, la agencia del vacío que la agencia del lleno. Lo que hoy posibilita esta simetría es, como ya hemos mencionado, el creciente protagonismo de la atmósfera electromagnética y sus potencialidades en el acto de habitar.

Aprovechar esas posibilidades será una de las habilidades requeridas al arquitecto, que tendrá entre sus especialidades la creación de atmósferas afectivas y de los dispositivos espaciales y atmosféricos que permitan disfrutarlas y gestionarlas. Los interfaces emocionales deben ser capaces de re-sensibilizar nuestra experiencia del mundo, y ello implica quitar el protagonismo a la vista e incorporar en igualdad de condiciones al resto de los sentidos. Mirar con la piel<sup>23</sup>, soñar con el oído<sup>24</sup>, mezclar nuestras escuetas capacidades para hacerlas más fuertes, hibridarlas con dispositivos capaces de nuevas sinestesias y, sobre todo, recuperar el interés por aquello que Musil llamó “lo fantasmal de los acontecimientos”<sup>25</sup>.

<sup>17</sup> LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós, 1999, p.16.

<sup>18</sup> WEBER, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. México: Fondo de Cultura Económica, 2011.

<sup>19</sup> GELL, Alfred. “The technology of enchantment and the enchantment of technology”. En COOTE, J.; SHELTON, A. (Eds.), *Anthropology, Art and Aesthetics* (pp.40-63). Oxford: Clarendon Press, 1992.

<sup>20</sup> Gell, op.cit. p. 44.

<sup>21</sup> GABLIK, Suzi. *The re-enchantment of art*. New York, N.Y.: Thames and Hudson, 1991.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>23</sup> PALLASMAA, Juhani. *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.

<sup>24</sup> BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica, 1975.

<sup>25</sup> “No me interesa la explicación real de los acontecimientos reales. Tengo una pésima memoria. Por lo demás, los hechos son siempre intercambiables. Me interesa el momento imaginativo, quiero decir: lo fantasmal de los acontecimientos”. MUSIL, Robert. *Sobre “La hermana gemela” (más tarde “El hombre sin atributos”)*, entrevista con Oskar Maurus Fontana, 1926. <http://www.nexos.com.mx/?p=3652>.





[1]

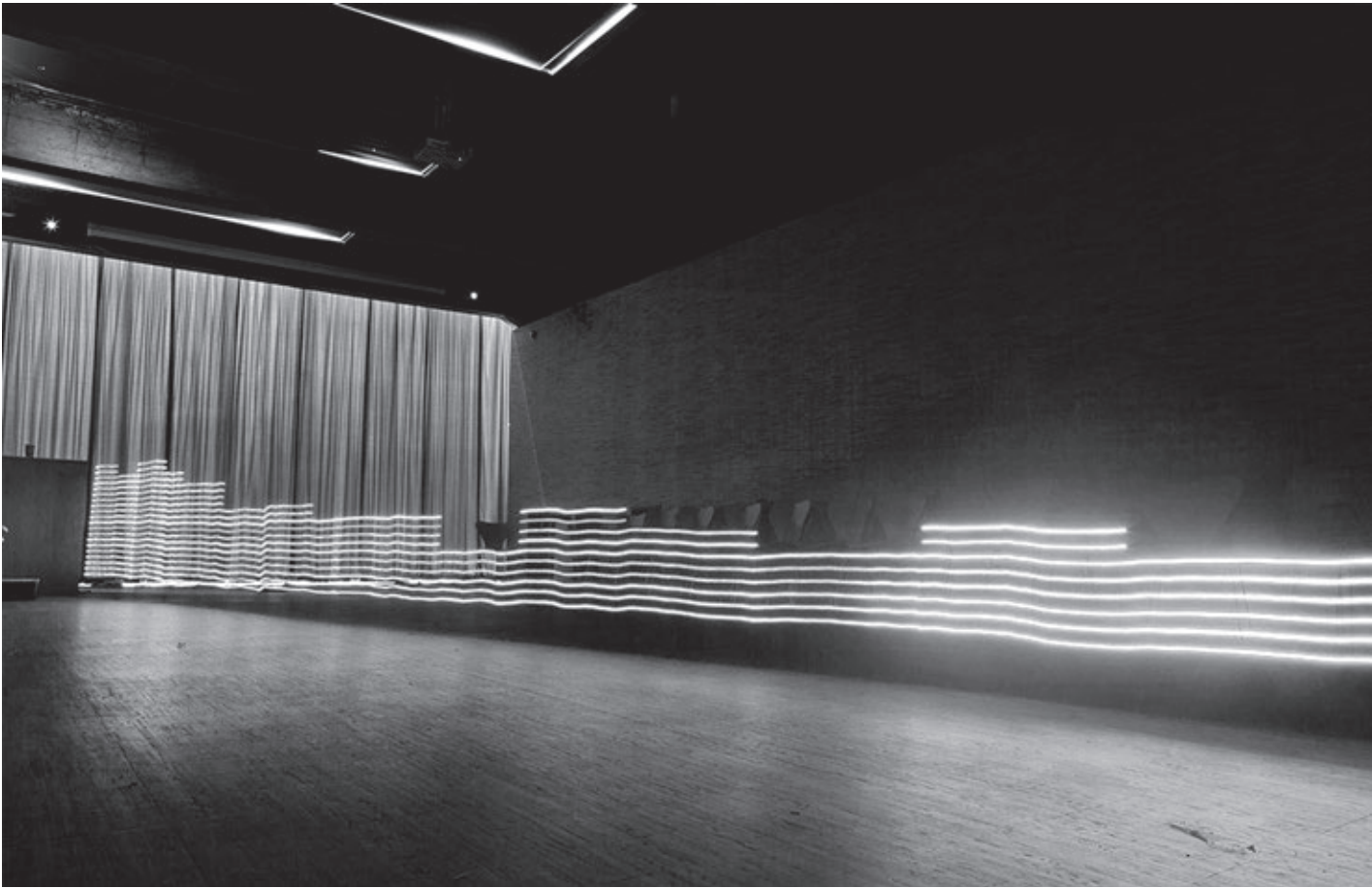


[2]

[1] Nickolay Lamm (Fuente: [www.nickolaylamm.com/art-for-clients/what-if-you-could-see-wifi/](http://www.nickolaylamm.com/art-for-clients/what-if-you-could-see-wifi/))

[2] Timo Arnall, Jorn Knutsen y Einar Sneve Martinussen (Fuente: [www.nearfield.org/2011/02/wifi-light-painting](http://www.nearfield.org/2011/02/wifi-light-painting))





[3]



[4]

[3] Richard Vigen (Fuente: [www.architectureofradio.com/](http://www.architectureofradio.com/))

[4] Luis Hernán (Fuente: [www.digitaletereal.com/](http://www.digitaletereal.com/))

## Resumen 14

La atmósfera electromagnética que de forma imparable va impregnando el hábitat humano del s XXI es hoy una de las grandes herramientas de colonización del territorio. Implementada mediante el concepto de "cobertura", su materia prima es la "señal". "Tener cobertura" está empezando a ser una condición esencial de lo habitable. En las domesticidades mediadas por esta suerte de éter digital, lo privado se vuelve poroso; el interior es a la vez interior y exterior, casa y ciudad, refugio e intemperie, y deja de ser métrico y estable para volverse topológico y fluido.

En estos nuevos ámbitos híbridos y borrosos, permanentemente conectados, vivimos mezclando identidades, escalas y mundos, generando prácticas espaciales inéditas de las que somos a la vez productores y consumidores. En ellas resulta fundamental el concepto de interfaz.

Dichas prácticas, relacionadas tanto con la idea de control como con la de fantasmagoría, permiten re-encantar el espacio doméstico y sus objetos a través de la objetivación digital de lo espectral. En esa nueva domesticidad telemática gestionada por interfaces emocionales, la experiencia de lo cotidiano surge de la interacción entre capas paralelas de un espacio-tiempo hecho por igual de presencia y ausencia, de cercanía y distancia, de afectos y de olvido.

## Abstract 14

The electromagnetic atmosphere that is increasingly permeating the human habitat of 21st century is today one of the great tools of territorial colonization. Implemented through the concept of "coverage", its raw material is "signal". "Having coverage" is beginning to be an essential condition of the inhabitable. In the domesticities mediated by this sort of digital ether, privacy is becoming porous; the interior is both interior and exterior, home and city, shelter and outdoor, and is no longer metric and stable but topological and fluid.

In these hybrid and blurred permanently connected environments, we live blending identities, scales and worlds, generating untold spatial practices of which we are both producers and consumers, and where the idea of interface is key.

Such practices, where control and phantasmagoria live together, allow to re-enchanted domestic space and objects through the digital objectification of the spectral. In that new telematic domesticity managed by emotional interfaces, the experience of everyday emerges from the interaction between parallel layers of a space-time made equally of presence and absence, closeness and distance, affects and oblivion.

## Bibliografía\_ Bibliography

- BENJAMIN, Walter; TIEDEMANN Rolf. *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal, 2005.
- BLEECKER, Julian. "Why Things Matter. A Manifesto for Networked Objects – Cohabiting with Pigeons, Arphids and Aibos in the Internet of Things." February 2006. Recuperado de: <http://nearfuturelaboratory.com/files/WhyThingsMatter.pdf>
- GABLIK, Suzi. *The reenchantment of art*. New York, N.Y.: Thames and Hudson, 1991
- GELL, Alfred. "The technology of enchantment and the enchantment of technology". En Coote J. & Shelton A. (Eds.), *Anthropology, Art and Aesthetics* (pp.40-63). Oxford: Clarendon Press, 1992.
- HARAWAY, Donna. "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s" en *The Haraway Reader*. New York: Routledge, 2004.
- LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós, 1999.
- MORLEY, David. *Home Territories: Media, Mobility and Identity*. Comedia. London; New York: Routledge, 2000.
- RICE, Charles. *The Emergence of the Interior: Architecture, Modernity, Domesticity*. London; New York: Routledge, 2007.
- RILEY, Terence, and Museum of Modern Art (New York, N.Y.). *The Un-Private House*. New York: Museum of Modern Art: Distributed by Harry N. Abrams, 1999.
- STERLING, Bruce. *Shaping Things*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- WEBER, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. México: Fondo de Cultura Económica, 2011.