

**GRADO FUNDAMENTOS DE ARQUITECTURA
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID**

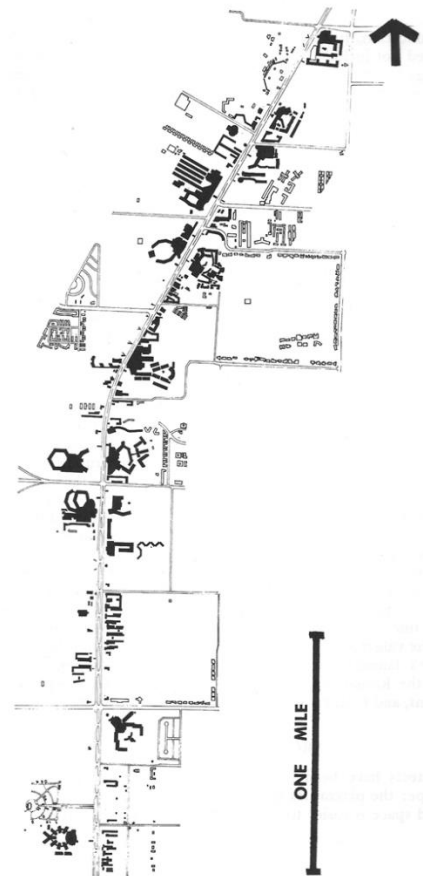
Unidad Docente #ROJO

Coordinador: Luis Rojo, profesor Titular

Profesores: Francisco Arqués, profesor C. Doctor, Concepción Lapayese, profesora C. Doctora,
Gonzalo Moure, profesor Asociado

Curso: 2022/2023 Cuatrimestre de Otoño

Niveles: 6 +7 + 8



TÍTULO:

LA MANGA DEL MAR MENOR

[Las Infraestructuras del Ocio, la Naturaleza como Memoria]

_ Entorno y Programa

El curso de Proyectos se centrará en los problemas contemporáneos del ocio y turismo, entendidos no solo como 'programa' sino como 'formas de vida'. Y los analizaremos en un enclave paradigmático, la Manga del Mar Menor propuesta como caso de estudio y localización de los trabajos, pero también como laboratorio de reflexión y experimentación.

_ La Manga del Mar Menor como laboratorio

Tan reciente como en 1960, la Manga del Mar Menor era una lengua de rocas, arena y dunas que separaba el mar de una balsa de agua salada de grandes dimensiones, un lugar de cualidades ecológicas y paisajísticas de gran valor. De hecho, las imágenes originales la muestran como una suerte de espejismo, un hecho insólito por su excepcionalidad, por su naturaleza excesiva y frágil.

En menos de 20 años, sin embargo, la excepcionalidad mutó de un extremo al otro: la experiencia que exponía sin filtros lo paisajístico, lo geológico y lo natural en un estado casi original –verdadero- fue sustituida, sin mayor polémica o reflexión, en la imagen genérica y artificial del turismo y el ocio contemporáneo. Fruto de la admiración, la intensificación o la avaricia, la naturaleza fue destruida.

Como sabemos, la promesa de acercarnos a la naturaleza, el deseo de poseerla, finalmente la convierten en una imagen, incesantemente reproducida pero irreal: la memoria de una memoria.

La Manga del Mar Menor es hoy un paradigma del ocio y el turismo. Es, de hecho, la expresión real y genuina de una forma de vida, la del turista. Y La Manga es su hábitat, el territorio del ocio y el consumo como paradigma urbano, la del ciudadano en tránsito.

Y al igual que Las Vegas en 1968, La Manga del Mar Menor constituye un caso extremo: Una geografía excepcional, un ecosistema de difícil urbanización, un lugar inestable de arenas y dunas que fue habitado implementando una artificialidad total. O permanecía en su estado original natural de fragilidad –o de dureza-, o era sustituido por el ecosistema opuesto, uno totalmente artificial y humano, capaz únicamente de simular su intensidad, su excepcionalidad.

La Manga, como Las Vegas, son casos extremos de urbanización, hábitats urbanos en el límite, pero también propios de las técnicas globales de urbanización. Aunque enclavados en entornos naturales de gran simbolismo –desierto o duna, aridez o humedal-, ambos son extraordinariamente artificiales, introspectivos, interiores, ajenos a su entorno. Hasta cierto punto irreales, aunque materiales, predicados en la simulación de la experiencia y el hedonismo, una falsa naturalidad e identidad construida en la mentalidad del turista.

Por ello, las Vegas y La Manga pueden estudiarse con las mismas herramientas, los mismos procedimientos. En cierto modo, son el mismo efecto, fruto de los mismos procesos. Quizá, y a pesar de la distancia física, son el mismo lugar.

_ La cultura del ocio y el ciudadano turista

En el Curso de Proyectos Arquitectónicos 2022 analizaremos los territorios del ocio y el turismo como paradigmas contemporáneos de experiencia y relación con la realidad.

Y la Manga del Mar Menor nos servirá como caso de estudio y laboratorio de trabajo, un experimento real de referencia tanto cuando parecía un modelo viable como cuando, hoy, su fracaso se manifiesta en todas las escalas.

Pero el turismo es, en realidad y paradójicamente, independiente del destino o la localización. Es un modo de experiencia intensificada fruto del colapso de las distancias, la accesibilidad logística o la uniformización de los procesos de urbanización. A falta de diferencias reales, de una identidad original, estas se construyen, se intensifican con distintos medios, algunos materiales y otros virtuales. Y a falta de memorias reales –la historia de un lugar, el aura de un objeto o el significado de una imagen-, construimos ‘memorias de memorias’, simulaciones.

Y el turista es el ciudadano en tránsito de los territorios ociosos, una forma de vida, un medio de relación entre y con las infraestructuras de ocio, y la arquitectura forma parte de esa mediación de modo significativo. Una mediación en la que la ‘naturaleza’ –el símbolo máximo de lo original, de lo genuino- es una realidad histórica y extinta, re-construida con medios artificiales, simulada como lugar, como identidad y como experiencia.

Un re-construcción en la que la arquitectura, junto con otras muchas técnicas, se emplea a fondo como soporte simbólico de los territorios ociosos, y que incluyen tanto la ciudad de vacaciones como el parque urbano, el paseo marítimo, el camping o las nuevas instituciones del ocio cultural (el zoo, el parque de atracciones, el museo de ciencias naturales...) y que podemos empezar a entender/describir a través de un conjunto de conceptos (abstractos) y prototipos (concretos)

Sin embargo, también debemos entender que el ocio es la forma principal de la cultura contemporánea. Quizá de baja resolución o de baja intensidad, pero es parte de las formas sociales y culturales de la clase media global, de un estado de bienestar precario en busca de distracción y alivio, de acceso ficticio al exotismo e intensificación de los estímulos, la búsqueda de interacción con un medio natural desaparecido.

_ Conceptos y prototipos locales

Conceptos

1. Lineal
2. Estilos
3. Sin reglas (distorsiones hedonistas)
4. Sin público
5. Sin materia
6. Sin historia (ruinas)
7. Sin naturaleza (medusas)
8. El orden inclusivo
9. "Abierto todo el año"
10. Autenticidad
11. Propiedad
12. Deformaciones
13. Simetrías/repeticiones/series
14. Errores modernos

Prototipos

1. Paseo marítimo
2. Castillos
3. Fortalezas
4. Acera
5. *Ducks*
6. Veneziola
7. Vertical Super-ducks
8. Miniaturas
9. Estrechos
10. Agua artificial
11. *The Strip*
12. *Parking lots*
13. Mirador
14. Camping
15. Hotel
16. Infraestructura