

]breach[



por ferran **martín** - iok_pft



copyright ferran martin

presentación

]breach[& information|site]dpforum2004bcn[

information|site]dpforum2004bcn[es la acción arquitectónica de la investigación llamada **]breach[**, de ferran **martín** - iok_pft

]breach[es una investigación sobre los acontecimientos de la globalización en las e_metrópolis, partiendo de su fatal condición de tránsito, convivencia de lógicas diversas y razón frontera

tales trabajos de investigación constituyen la parte teórica del proyecto final de carrera de ferran **martín**

information|site]dpforum2004bcn[es una acción arquitectónica para el acontecimiento *forum universal de las culturas* en la e_barcelona del 2004, en su fatal condición de tránsito, convivencia de lógicas diversas y razón frontera

information|site constituye la aplicación arquitectónica práctica del proyecto final de carrera

este proyecto final de carrera, tras tres años de trabajo, se presenta ante el tribunal formado por los profesores roig, coll, bellmunt y arguijo de la escola superior d'arquitectura de barcelona (etsab), de la universitat politècnica de catalunya (upc)

]breach[& information|site es un documento en el que se presenta una visión completa del trabajo de investigación citado y los resultados de la primera de sus aplicaciones arquitectónicas reales

iok_platform for free thought fue creado por ferran **martín** en 1999. **iok_pft** busca vías para ofrecer productos de librepensamiento a la sociedad, como respuestas para demandas específicas y como productos genéricos de anticipación

iok|ioc: en latín, jocus (o iocus), cosas divertidas, usado por cicerón



]breach[& information|site está realizado partiendo de las premisas del libro digital, basado en la triada *palabra_cofre-slogan-microtexto*, con la *imagen* como suplemento o cuarta dimensión de información

el forum oficial

forum universal de las culturas, 23 de abril al 24 de septiembre de 2004. un nuevo tipo de gran acontecimiento internacional, primero de una serie de forums promoviendo el diálogo entre gentes de todas las culturas

el forum es una iniciativa del ayuntamiento de barcelona, con el apoyo de la generalitat y del gobierno español

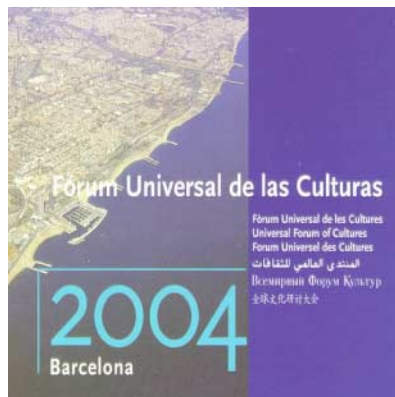
es una expresión de la creatividad y la diversidad cultural de todas las gentes del mundo. cinco meses de exposiciones, debates y festivales celebrando la rica diversidad cultural del planeta. tres temas centrales esenciales para el progreso humano y el desarrollo: *las condiciones para la paz, el desarrollo de ciudades más sostenibles, y vías para la protección y la promoción del respeto a la diversidad cultural.* con 150 días de agenda cultural y de ocio, exposiciones de arte del mundo,

conciertos y otras actividades, mostrando la diversidad creativa de gentes de todo el mundo. debates, exposiciones temáticas y el festival mundial de las artes

la renovación de una de las zonas más degradadas de barcelona, la remodelación de plantas depuradoras y de alta tensión bajo los últimos principios de sostenibilidad, la integración del área y el desarrollo de viviendas y equipamientos son bases de la firma y mutua determinación de las tres administraciones para continuar con el proceso de mejora

[extracto]

jaime sodupe
universal forum of cultures
barcelona 2004



todos estos aspectos deben tenerse muy en cuenta tanto en el posicionamiento ético como en las estrategias de diseño a emplear

propondremos un posicionamiento ético a partir de una visión ontológica de la pérdida, de la falta, de la existencia incompleta

y una estrategia de diseño desde los acercamientos que contemplan la transitoriedad, el proceso, la versatilidad, la adaptabilidad, y la previsión, más allá del diseño tradicional cerrado, conclusivo, lineal e inflexible

nuestra propuesta representará una superestructura a la espera de la concreción presupuestaria, estilística, programática, etc

este *city_carrot* ha pecado de una falta excesiva de programa, falta absoluta de tradición y dudosa solvencia, lo que ha llevado a una falta de interés notable

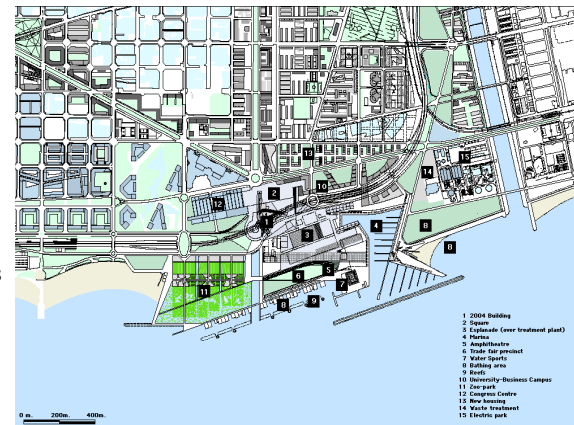
desde el principio el forum es un acontecimiento sin programa, sin estructura, y al borde del fracaso, o cuando menos, susceptible de numerosas alteraciones. ello es sintomático de un mundo contemporáneo que convive con la pérdida, con la relatividad y la vida fronteriza



a1|01

las arquitecturas del forum

planeamiento diseñado por barcelona regional. proyectos a concurso y asignados a estrellas de la globalización arquitectónica. proyectos ganadores de arquitecturas de autor, con marcadas autonomías estilísticas, poco propensas, en nuestra opinión, a un diálogo con la diversidad o lo aleatorio



a1|03

una zanahoria al borde del fracaso

el forum universal de las culturas barcelona 2004 constituye un claro ejemplo de *city_carrot*, uno de esos proyectos urbanísticos y de marketing diseñados para el desarrollo de ciudad a remolque de un acontecimiento de gran escala

este *city_carrot* ha pecado de una falta excesiva de programa, falta absoluta de tradición y dudosa solvencia, lo que ha llevado a una falta de interés notable

desde el principio el forum es un acontecimiento sin programa, sin estructura, y al borde del fracaso, o cuando menos, susceptible de numerosas alteraciones. ello es sintomático de un mundo contemporáneo que convive con la pérdida, con la relatividad y la vida fronteriza

una mirada irónica

fruto del posicionamiento ético profundamente crítico con la demanda y las respuestas hasta el momento ofrecidas, y unido a la voluntad propositiva y creativa, nace una visión irónica que sobrevuela en toda la propuesta, desde la cartelística, pasando por las topografías radicales... hasta la apuesta por el *conflicto creativo*. definimos a éste como aquel momento de solicitud a la mirada irónica de la realidad por parte del visitante de la ciudad, y más concretamente del área de información que hemos diseñado

a1|02

a1|04



la investigación teórica

iok_pft considera imprescindible la discusión teórica como elemento constitutivo de la actividad arquitectónica comprometida

no negamos la importancia fundamental del mundo de las intuiciones, fundamental en los primeros tiempos de toda investigación, pero insuficiente para dar soluciones a problemáticas de cierta embergadura

consideramos necesario dotar al equipo de diseño de una musculatura teórica y procesual potente para dar paso, posteriormente al gesto y a la aventura artística, una vez liberados de incertidumbres y problemas aparentemente inabarcables

el iok_plan

el **iok_plan** es un patrón de pensamiento para trabajos de diseño

el **iok_plan** identifica dos protagonistas: el **evento** y el **equipo de diseño**

cada protagonista dispone de dos elementos constitutivos: el evento está compuesto por la **demanda** y por el **sitio**; el equipo de diseño está compuesto por un **posicionamiento ético** y por una **estrategia**

la **acción** es la respuesta a la demanda del evento en el sitio del evento, siguiendo la estrategia y desde el posicionamiento ético tomados

el]breach[plan

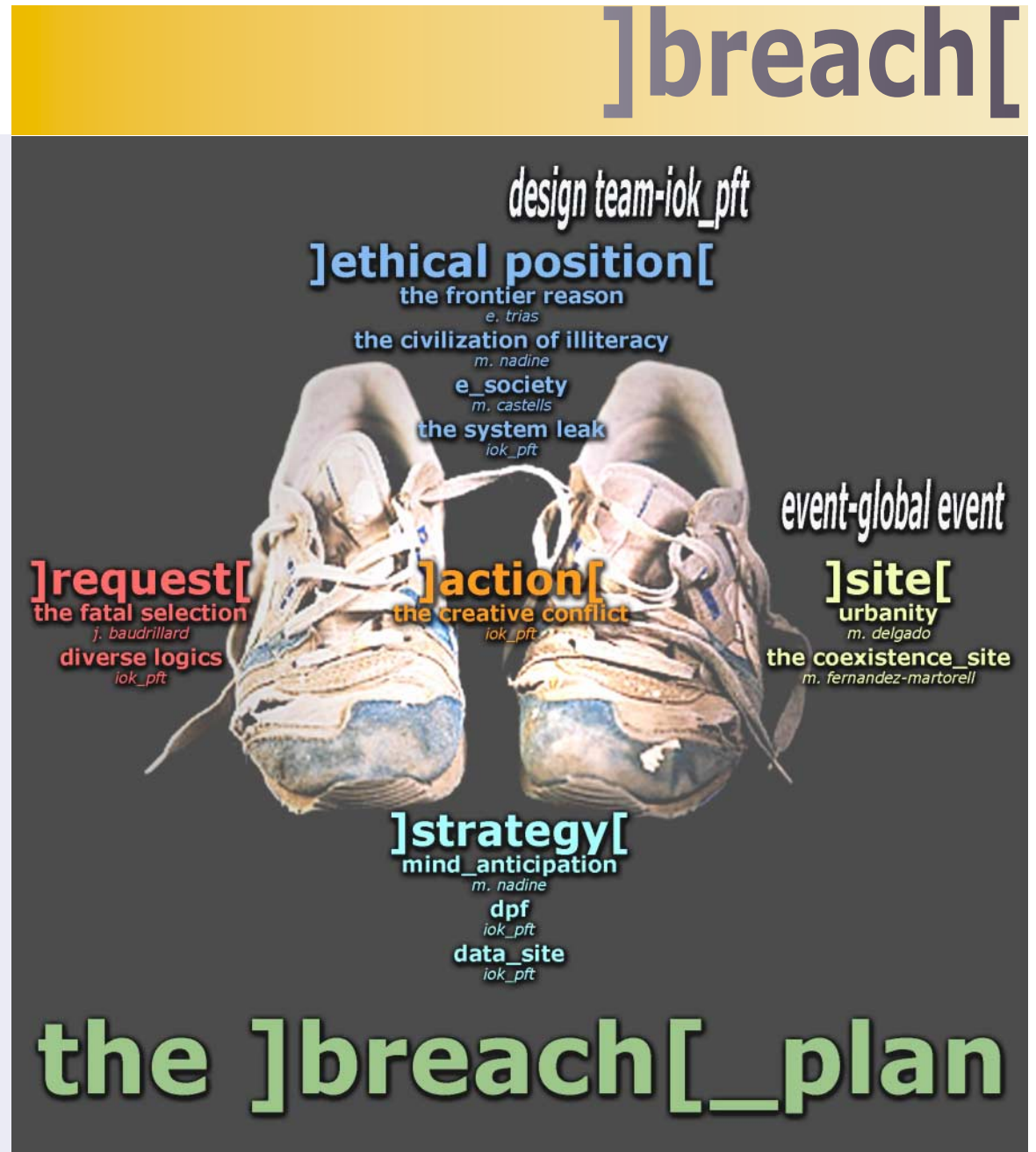
el **]breach[plan** es una aplicación del genérico **iok_plan**

el **]breach[plan** es un patrón de pensamiento para un tipo muy específico de trabajo de diseño. éste es el trabajo de diseño para eventos de la globalización en las e_metrópolis

el **]breach[plan** también identifica dos protagonistas: el **evento de la globalización** y el **equipo de diseño**

cada protagonista dispone de dos elementos constitutivos: el evento de la globalización está compuesto por la **demanda breach** y el **sitio breach**; y el equipo de diseño está compuesto por el **posicionamiento ético breach** y la **estrategia breach**

la **acción del conflicto creativo** es la respuesta a la demanda del evento de la globalización en el sitio del evento global, siguiendo la estrategia y desde el posicionamiento ético tomados



el posicionamiento ético]breach[

el **posicionamiento ético]breach[** es la lectura del evento global desde una particular visión: la razón fronteriza en el e_sistema desde sus fugas o escapes

se trata de la razón fronteriza del hombre que vive en el límite. este hombre fronterizo vive la era de la comunicación, con su contradictoria esencia. la sociedad de la era de la comunicación a pasado de la escritura a las expresiones variadas, no compartiendo el sistema pero tampoco luchando en contra. su opción es buscar las fugas del sistema, como solución no equilibrada sino potencial

siguiendo estas teorías depuramos el posicionamiento ético del equipo de diseño hacia su esencia como posicionamiento ético de los eventos globales en las e_metrópolis

razón fronteriza sigue las teorías de eugeni **trias**, sobre su filosofía del límite

fuga del sistema sigue las teorías de **iook_pft** sobre el artista en el sistema

e_sociedad sigue las teorías de manuel **castells**, sobre la era de la información

expresiones variadas sigue las teorías de mihai **nadine**, sobre la sociedad en la era de la globalización

éticas frente al sistema

1er estado:
complacencia

2o estado:
disidencia

3er estado:
cordura democratica

4o estado:
vida fronteriza y creativamente conflictiva



la estrategia]breach[

la **estrategia]breach[** es la estrategia específica para el proceso]breach[: anticipación mental y *dpf*

consiste en desarrollar trabajos de anticipación en relación con una realidad cambiante. el diseñador se relacionará otras mentes, con equipos multidisciplinares. los metodos empleados se basan en el *d p f*: la digitalidad para los analisis; la pluralidad para consideraciones numéricas; y la fractalidad como escala

estos métodos son la base de *data_site*, una aplicación informática creada por **iook_pft** para la gestión de diseño de acciones arquitectónicas, especialmente para eventos globales en las e_metrópolis

anticipación mental sigue las teorías de mihai **nadine**, sobre el poder de las mentes conectadas en pro de la anticipación

dpf sigue las teorías de **iook_pft** sobre las e_técnicas de diseño

b1|02

objeto digital the new kandinsky

1D - pixel (antiguo punto)

2D - franja (antigua linea)

3D - capa (antiguo plano)

información como **4D** o suplemento de las tres primeras

relaciones mutuas de autonomía y contacto por colisión



b1|03

la demanda]breach[

la **demanda]breach[** es la lectura de la demanda del evento global desde una particular visión: la selección fatal en pro de las lógicas diversas

consiste en realizar una selección de la demanda buscando su esencia fatal. ni su esencia estrictamente real ni su esencia ideal, sino el resultado de la aceleración de su condición hacia su máximo. esta selección por aceleración debe procurar y preservar la diversidad de lógicas, un *a priori* de igualdad para una diversidad sin preferencias gerárquicas

siguiendo este proceso depuramos la demanda hacia su esencia como demanda de los eventos globales en las e_metrópolis

selección fatal sigue las teorías de jean **baudrillard**, sobre la fatalidad y la condición paroxística

lógicas diversas sigue las teorías de **iook_pft**, sobre la diversidad de lógicas en las e_metrópolis



el sitio]breach[

el **sitio]breach[** es la lectura del sitio del evento global desde una particular visión: la urbanidad y el lugar de la convivencia

consiste en considerar el tránsito, la inestabilidad y las estructuras inorgánicas como condiciones principales de la urbanidad; y combinando esto con otra condición principal de la ciudad: ser el lugar de la convivencia de diferentes culturas, diferentes jerarquías sociales... el lugar de la convivencia con el otro

siguiendo este proceso depuramos el sitio hacia su esencia como sitio del evento global en las e_metrópolis

urbanidad sigue las teorías de manuel **delgado**, sobre la condición inestable y de tránsito de la vida urbana

sitio de la convivencia sigue las teorías de mercedes **fernandez-martorell**, sobre la esencia de la ciudad como lugar de la convivencia con el otro

b1|04

diversidad cultural

aislamiento, culturas independientes, desconectadas

exotismo, descubrimiento de nuevas culturas

convivencia, culturas en coexistencia

globalización, proceso de neutralización de culturas en convivencia



la acción]breach[

la **acción del conflicto** creativo es la respuesta a la demanda del evento global en el sitio]breach[del evento global, siguiendo la estrategia]breach[desde el posicionamiento ético]breach[

el conflicto creativo es la situación conflictiva que transmite concentrados conceptuales, con una carga expresiva notable, trascendiendo a los inconvenientes por lo anormal de la situación producida

la acción]breach[no necesita de la explicación sobre]breach[

la acción es un conjunto de actuaciones en todas las escalas de diseño, conviviendo en coherencia

las fases del proceso permiten al equipo de diseño desarrollar sus intuiciones, la improvisación y el gesto, como elementos básicos del acto artístico





el equipo de diseño debe hacer uso del conocimiento disciplinar y la elegancia para obtener respuestas sutiles



conflicto creativo sigue las teorías de **iok_pft** sobre el acto artístico en el tercer milenio

el trabajo fotográfico de auke **de vries** comparte la visión creativa de ciertos conflictos urbanos

dpf_boundaries

	www	xxl	xl	l	m	s	ss
www	dpf.es						logo dpf
xxl							panot
xl			settlement	artery		watch-tower	visa dpf
l			artery				
m					guess		
s		wc	seat				
ss							first stone

size scope

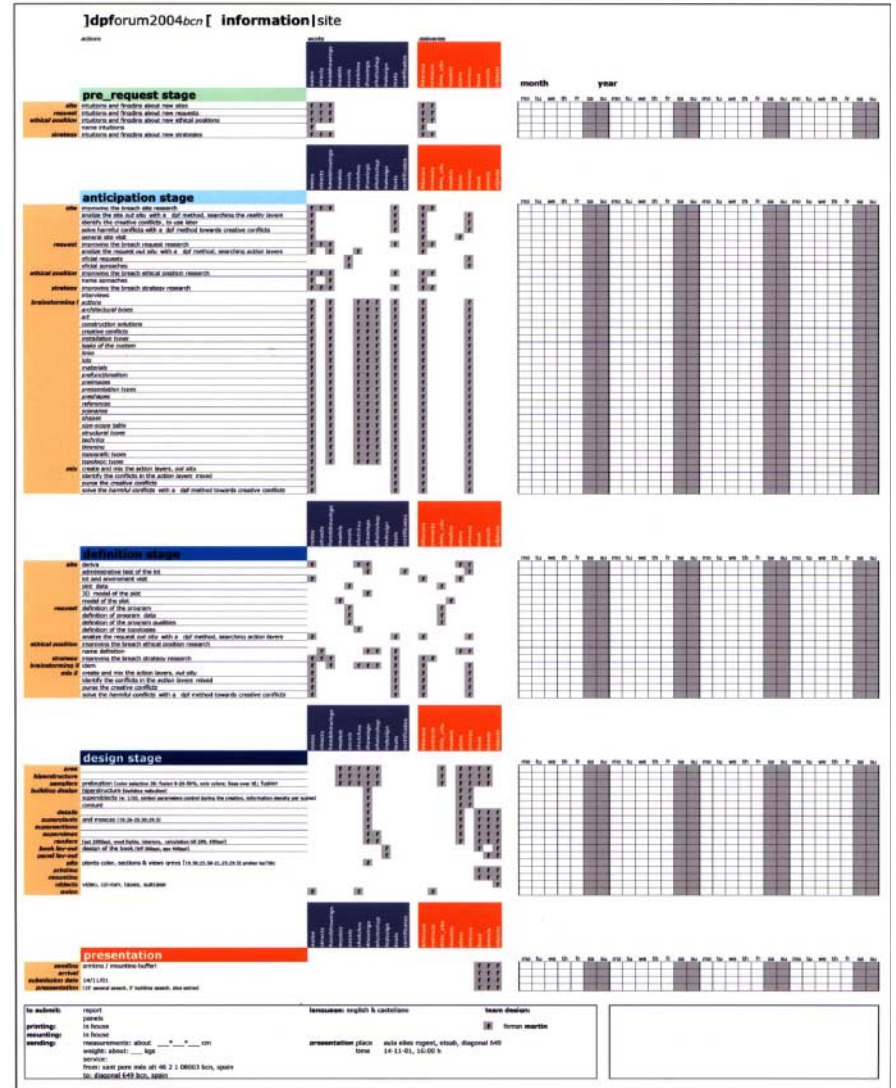
el proceso]breach[

el **proceso]breach[** se desarrolla en cinco fases diferenciadas: pre_request stage; anticipation stage; design stage; presentation stage

cada una de esas fases supone un incremento en el grado de definición de la propuesta, tanto produciendo documentos y productos más acabados y con una carga informativa mayor; como acotando progresivamente el verdadero ámbito de la propuesta final

la culminación de este proceso no finaliza en la presentación, sino que proseguiría con la fase de ejecución y con la fase de uso, sobre las cuales consideramos que debe existir un seguimiento y un feed-back, buscando en todo momento una mejora (y un aprendizaje para futuros proyectos de la misma línea de investigación)

el instrumento básico de seguimiento procesual es el documento de planeamiento (dentro de *data_site*) donde queda reflejado el proceso, los plazos, las asignaciones, aspectos técnicos de cada tarea...



]dpforum2004bcn[



una aproximación total

]dpforum2004bcn[es un acercamiento total a la demanda del *forum universal de las culturas barcelona 2004*

iook_pft considera necesaria una asunción total de cada demanda, en todas sus escalas, interrelacionadas desde la fractalidad

acercamientos intuitivos, experimentales, que sirven para sondear la problemática, los lugares comunes... las líneas madres a desarrollar en futuras investigaciones mas profundas

en este nivel las bases conceptuales son la triada la *nada*, el *objeto* y el *tránsito*, triada fundamental a la hora de la elaboración de áreas

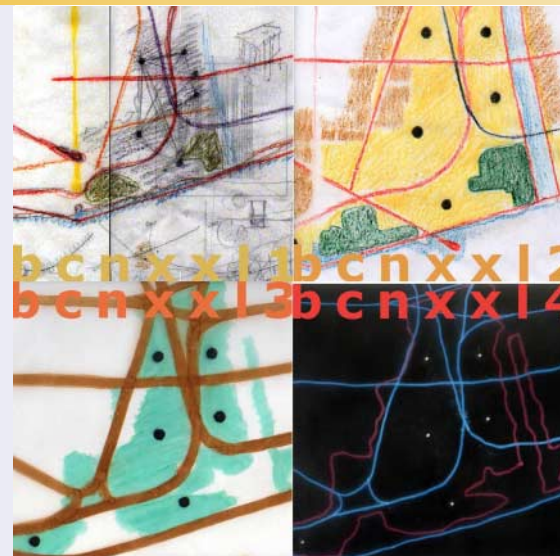
la nada es sintetizada en un asentamiento desurbanizado, colonizado por los visitantes y por topografías radicales

el objeto está representado por edificios híbridos hipercomplejos. estos edificios hiperprogramáticos son la base del trabajo posterior en el **information|site**

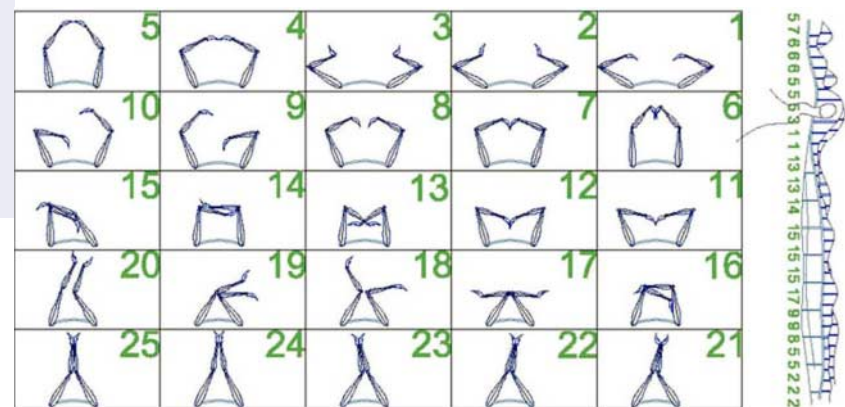
el tránsito se trabaja en las arterias de comunicación que atraviesan la zona

al cliente se ofrecerán estas propuestas no demandadas a modo de sugerencia o anticipación de demandas futuras aun no contempladas

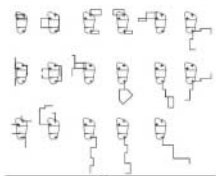
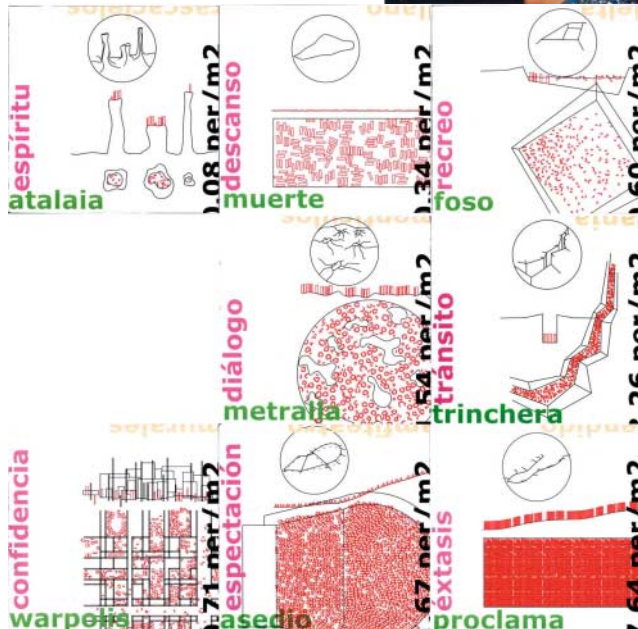
estas propuestas fueron desarrolladas como proyectos ix bajo la tutoría de manel gausa (etsab)



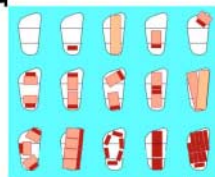
aproximación urbanística total



topografías radicales



asiento





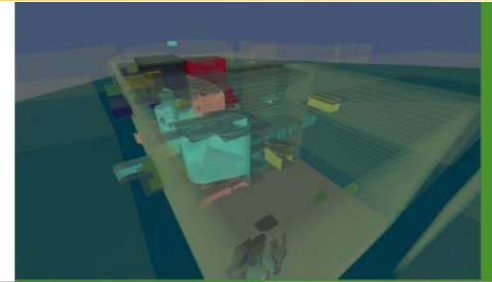
information | site

edificio



el foyer del forum

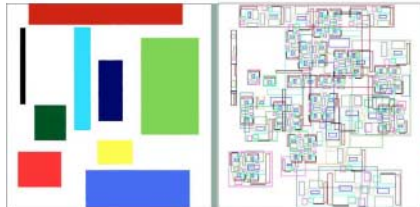
el **information|site** es el foller del forum. dentro del marco general propuesto para el conjunto del forum representa la toma de contacto de la ciudad con éste



estratos



una area en el que el habitante de la ciudad (ciudadanos, turistas, perdidos...) entran en relación con el forum, con sus temáticas, con sus miembros... es el ámbito donde poder obtener información de los diferentes acontecimientos



topología fractal
programa fractal

topologic name	topologic rank	concept	program name	surface
a	principal	nucleus	information building	2074 m ²
b	secondary 1	anoxia	artists residence	1000 m ²
c	secondary 2	gangling	rickparking	50 m ²
d	secondary 3	store	store	1000 m ²
e	principal subordinated	store	way	500 m ²
f	general connector	entrance	entrance	200 m ²
g	subordinated secondary 1	control site	control site	50 m ²
h	subordinated secondary 2	supplies	supplies	200 m ²
i	secondary connector	telematic centre	telematic centre	200 m ²

topologic name	topologic rank	concept	program name	surface
a	principal	nucleus	stand	25 m ²
b	secondary 1	anox	set	30 m ²
c	secondary 2	rest	public zone	80 m ²
d	secondary 3	store	production room	30 m ²
e	principal subordinated	ways	passage	15 m ²
f	general connector	passage	foyer	40 m ²
g	subordinated secondary 1	personal site	dressup, make-up	40 m ²
h	subordinated secondary 2	supplies	service	25 m ²
i	secondary connector	installations centre	control room	25 m ²

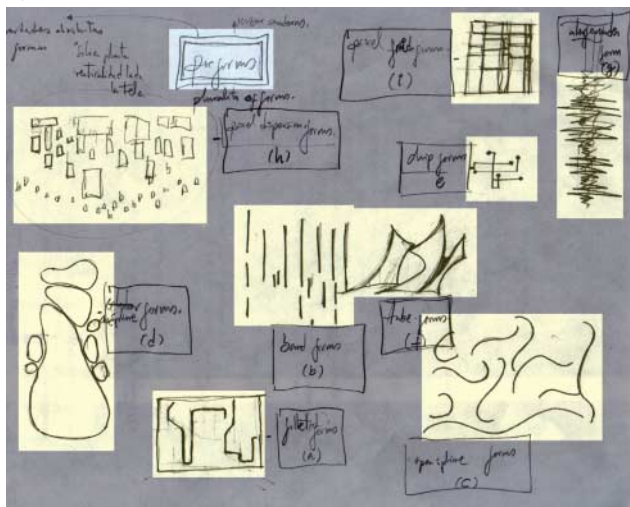
topologic name	topologic rank	concept	program name	surface
a	principal	nucleus	stand	25 m ²
b	secondary 1	anox	set	30 m ²
c	secondary 2	rest	public zone	80 m ²
d	secondary 3	store	production room	30 m ²
e	principal subordinated	ways	passage	15 m ²
f	general connector	passage	foyer	40 m ²
g	subordinated secondary 1	personal site	dressup, make-up	40 m ²
h	subordinated secondary 2	supplies	service	25 m ²
i	secondary connector	installations centre	control room	25 m ²

topologic name	topologic rank	concept	program name	surface
a	principal	nucleus	stand	25 m ²
b	secondary 1	anox	set	30 m ²
c	secondary 2	rest	public zone	80 m ²
d	secondary 3	store	production room	30 m ²
e	principal subordinated	ways	passage	15 m ²
f	general connector	passage	foyer	40 m ²
g	subordinated secondary 1	personal site	dressup, make-up	40 m ²
h	subordinated secondary 2	supplies	service	25 m ²
i	secondary connector	installations centre	control room	25 m ²

topologic name	topologic rank	concept	program name	surface
a	principal	nucleus	stand	25 m ²
b	secondary 1	anox	set	30 m ²
c	secondary 2	rest	public zone	80 m ²
d	secondary 3	store	production room	30 m ²
e	principal subordinated	ways	passage	15 m ²
f	general connector	passage	foyer	40 m ²
g	subordinated secondary 1	personal site	dressup, make-up	40 m ²
h	subordinated secondary 2	supplies	service	25 m ²
i	secondary connector	installations centre	control room	25 m ²

topologic name	topologic rank	concept	program name	surface
a	principal	nucleus	stand	25 m ²
b	secondary 1	anox	set	30 m ²
c	secondary 2	rest	public zone	80 m ²
d	secondary 3	store	production room	30 m ²
e	principal subordinated	ways	passage	15 m ²
f	general connector	passage	foyer	40 m ²
g	subordinated secondary 1	personal site	dressup, make-up	40 m ²
h	subordinated secondary 2	supplies	service	25 m ²
i	secondary connector	installations centre	control room	25 m ²

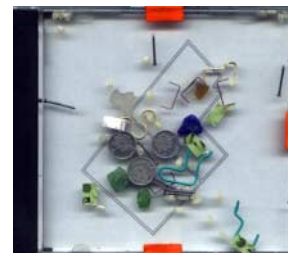
preformas



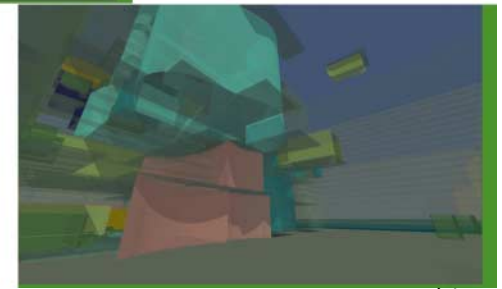
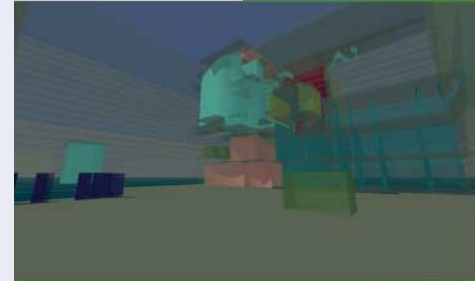
este edificio es un híbrido donde conviven 13 usos dispares diseñados desde un alto grado de autonomía pero en coexistencia arquitectónica, a modo de metáfora de la convivencia urbana

los documentos en esta página presentados son un primitivo acercamiento al problema, desde un punto de vista bastante abstracto y formalista, que fue desarrollado como proyectos x bajo la tutoría de javier biurrin (etsab)

las intuiciones de estos primeros pasos se concretarán en una presencia más notable de los aspectos disciplinares arquitectónicos

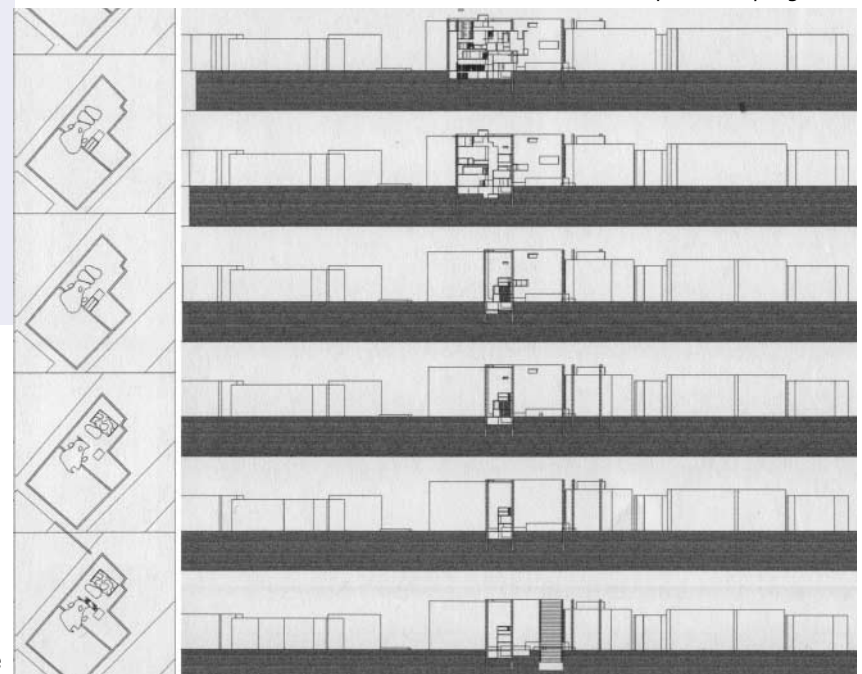


maqueta-juguete



vistas

planos in progress





]dpforum2004bcn[



equipamientos públicos en el raval



solar pixelar **information|site**



el sitio plural

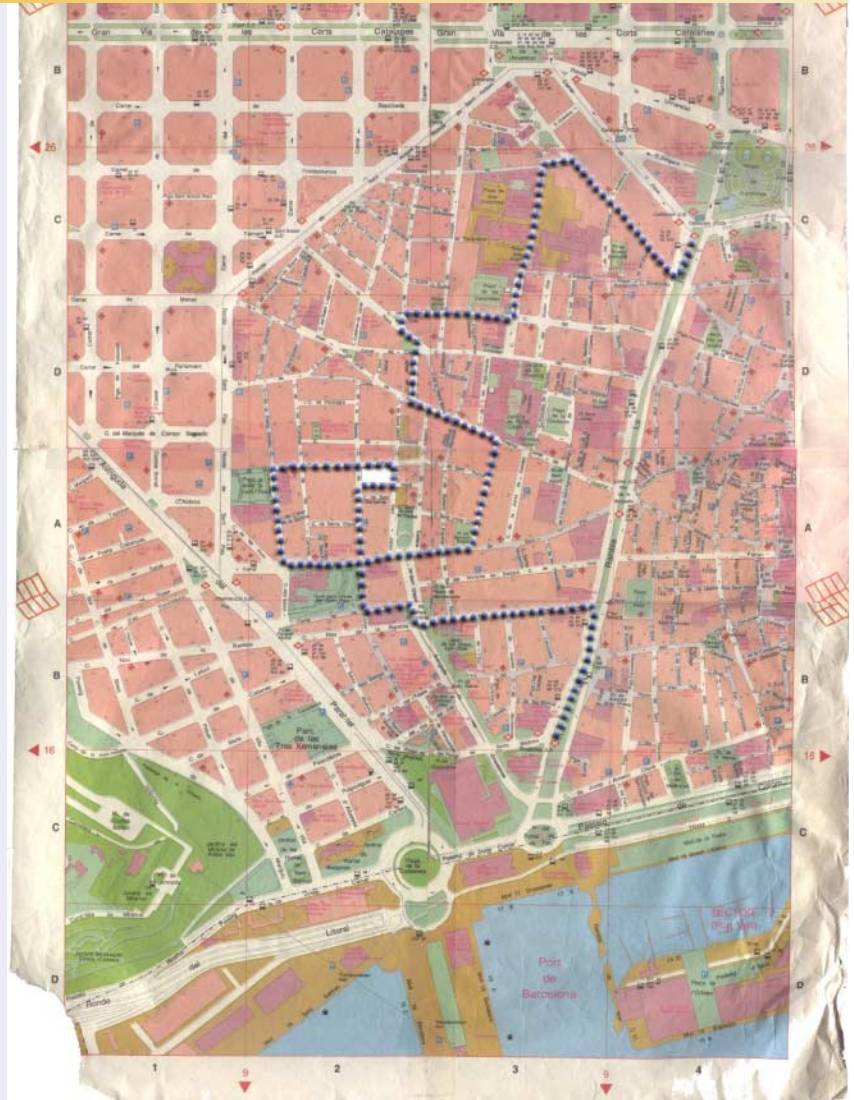
el sitio donde ubicamos el **information|site** se escoge utilizando técnicas situacionistas, basándonos en un urbanismo empírico, en la experiencia urbana como generador de nueva ciudad

una deriva realizada por tres personas de 7, 27 y 38 años, suscita la elección del solar. las intuiciones de los visitantes leen este solar como susceptible de transformaciones, con potencia de albergar la demanda, siendo un lugar representativo de vacíos estructurales, un lugar marcado por cierta inestabilidad

comprobaciones posteriores confirman la idoneidad del mismo, ya previsto para uso público dedicando una parte del solar a parque urbano

urbanísticamente nos movemos en el ámbito de la dispersión. ésta es considerada como un fenómeno existente con el que dialogar, y del que podemos extraer nuevas leyes de diseño. la trasposición fractal de esa dispersión a otras escalas nos lleva a considerar el sitio desde una visión dispersa, considerando el solar de forma no acotada, susceptible de movimientos, de transformaciones. esto impone disponer de estrategias de diseño ágiles, flexibles y anticipatorias

el respeto a la memoria urbana del barrio nos lleva a dos acciones de conservación: la reutilización de los derribos de la edificación existente en las topografías artificiales del parque y la conservación de un trozo de fachada en el que resisten varias puertas tapiadas, que pasará a ser símbolo de la entrada al site



recorrido de la deriva y solar solar y entorno

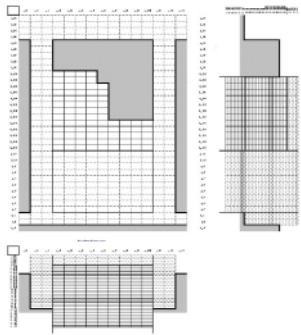


copyright terran martin

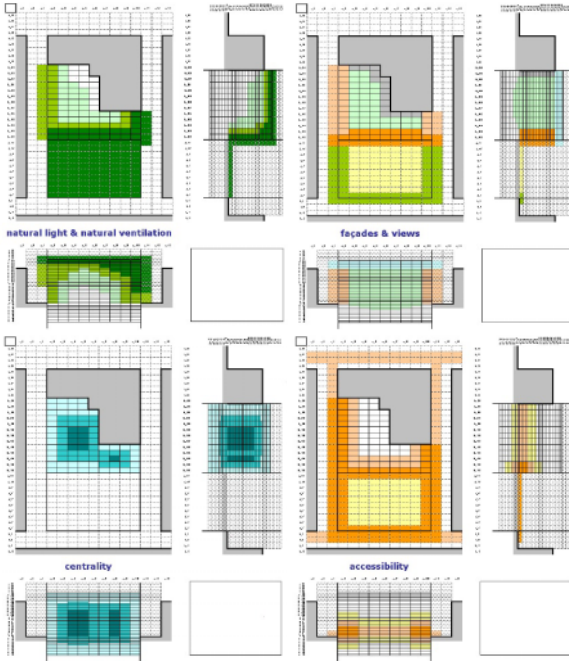
plot_data

plot_data es la abstracción del solar (situado entre las calles sant paciá, sant martí y riera) atomizándolo y analizando sus características intrínsecas, objetivables, autónomas al programa

dividido en cuatro grandes paquetes, este análisis ayudará a una prelocalización de los usos. tal presituación no será estricta, solo orientativa, guiando al edificio híbrido en los primeros pasos de su evolución proyectual



d1|01



d1|02

el entorno vivencial del sitio es el de la actividad urbana, con la masa como cliente final, y con el deambular, la espera breve y la gestión rápida como bases de actividad

en este sentido la propuesta pretende ser un trozo más de calle, de espacio público



entorno

el entorno con el que dialoga la intervención es el de la ciudad en construcción. arquitecturas transitorias, en proceso de cambio, no consolidadas, ausentes, pasadas y futuras. el entorno de los conflictos creativos, que la mirada libre e inocente de un niño ve como resortes de diversión

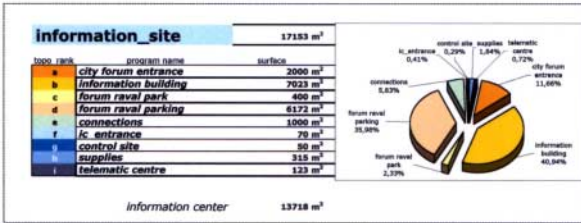
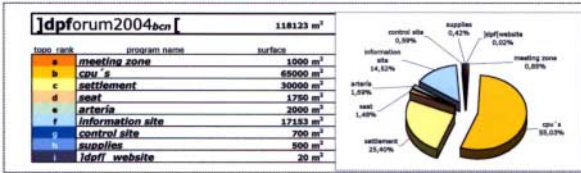
el **information|site** pretende trascender esos protagonistas urbanos llevándolos al plano de la arquitectura no casual

diálogo con la memoria de un paseo, no con un entorno inmediato, no con lo estrictamente colindante sino con lo vecino

una mirada sin prejuicios nos presenta el raval como uno de los barrios con mayor heterogeneidad de barcelona, donde lo consolidado es poco, donde los accidentes son innumerables y donde, por tanto, un accidente moderno parece tener cabida



la demanda



un diálogo con la complejidad

la reelaboracion de la demanda genérica constituye una parte fundamental del trabajo realizado. en el caso del **information** site, la ausencia de demanda explícita y la apuesta por una concepción plural y compleja nos lleva a un trabajo de suposiciones y comprobaciones continuas. ante un edificio que alberga 13 usos diferentes en convivencia se impone un control absoluto de sus características para procurar mayor libertad proyectual y para dotar al grupo de diseño de la capacidad de reacción ante unos cambios futuros que consideramos más que probables

acción y nuevo humanismo

para la definición de los programas de la demanda (completa) nos hemos basado en el paralelismo con una división de las actividades humanas en 9 niveles (ver cuadro)

todas las actividades programáticas serán adscritas a una de las nueve categorías. a la vez constituirán un rango madre del cual se podrán subdividir en nueve partes de nuevo

esta estrategia reiterativa y autosemejante nos ayudará a generar la esencia fractal del conjunto; y a su vez, al ser antropomórfica, nos conecta de nuevo con el hombre y humaniza el diseño, puesto que ciertos programas impersonales pasan a ser tratados de modo más humanos, revalorizándolos



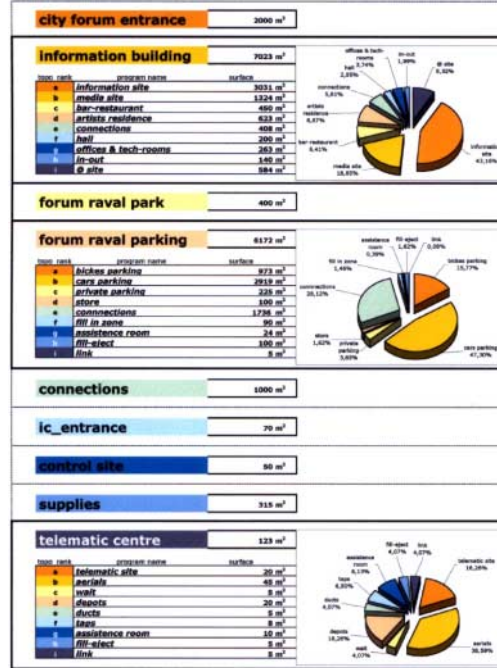
1st activity 2nd activity temp unactivity



long unactivity fluxe close relationships

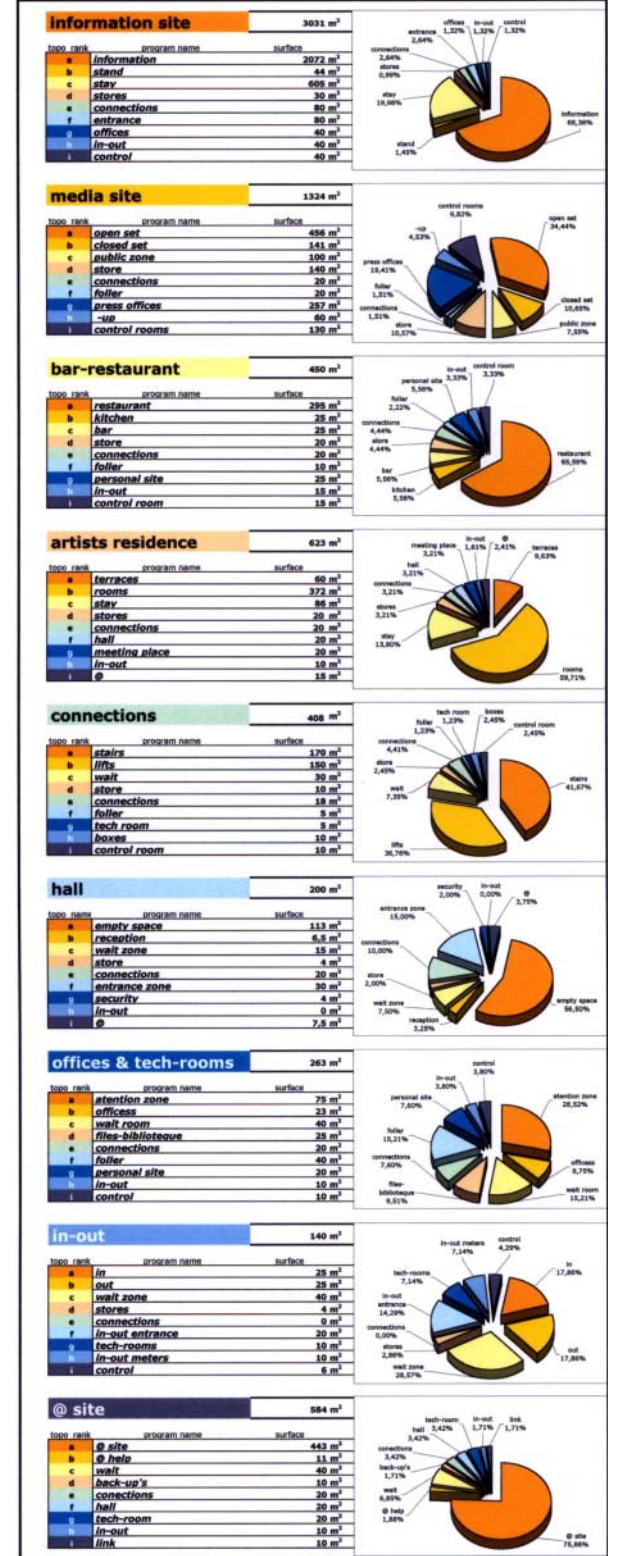


technical activities supplies far relationships



análisis exhaustivo de programas, esquemas de relaciones internas de programas, cuadros de características cualitativas de cada uso, y cuadro de característica cuantitativas del conjunto. todo ello coordinado a través del *data_site*

se trata de un trabajo desde la radicalidad y la fatalidad, llevando el análisis a sus últimas consecuencias. pese a su aire científico, esta práctica no pretende buscar ningún tipo de determinismo, considerando la creatividad artística como única y verdadera arma de diseño



copyright terran martin

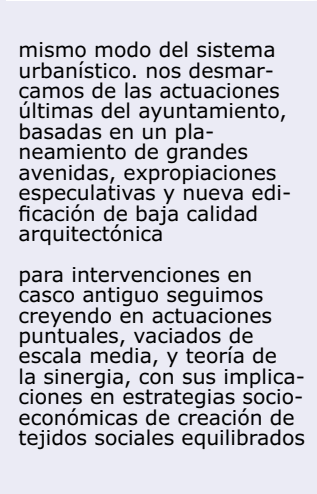
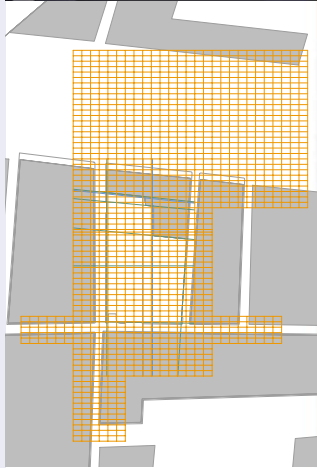
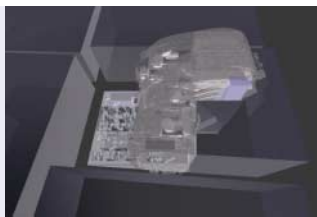
la ciudad de las palabras, los objetos y las personas

el tratamiento urbanístico para el **information|site** se fundamenta en la triada *la nada*, el *objeto* y el *tránsito*, como elementos básicos conceptuales y de diseño (aspectos ya tratados en las aproximaciones generales al conjunto del *forum 2004*)

la *nada* se materializa en una intervención de pintura artística y publicitaria en el suelo de una superficie reglada *a priori*. manchando un área desacotada, extensiva y extensible, solicitamos la atención del peatante hacia el solar

con esta acción creativa tan potente pero al mismo tiempo tan naïf conseguimos el *tránsito*, al guiar al ciudadano hacia la contemplación y uso del *objeto* hiperformal materializado en el edificio principal del **information|center**

iok_pft consideramos que en la brecha, en el límite, en el escape, en el conflicto creativo... existe una vía de solución al sistema socio-económico actual; y del



mismo modo del sistema urbanístico. nos desmarcamos de las actuaciones últimas del ayuntamiento, basadas en un planeamiento de grandes avenidas, expropiaciones especulativas y nueva edificación de baja calidad arquitectónica

para intervenciones en casco antiguo seguimos creyendo en actuaciones puntuales, vaciados de escala media, y teoría de la sinergia, con sus implicaciones en estrategias socio-económicas de creación de tejidos sociales equilibrados





***data_site*: el diseño digital y alterable**

data_site es una aplicación informática en la que habilitamos una serie de marcos de diseño para la elaboración de edificios de gran complejidad programática

gracias a *data_site* se tiene un control y conocimiento constante del edificio, por lo que los cambios o pruebas necesarios son posibles. tal control se consigue gracias a la atomización del solar (*plot_data*) y de la demanda (*program_data*)

la metodología empleada se basa en un trabajo multicapa y por acumulación, desarrollado no de manera discursiva, sino simultánea. análisis exhaustivos en cada una de las facetas del proyecto, sin una implicación excesiva entre ellos en sus primeros estadios, para que cada investigación particular cobre fuerza. tales análisis parciales servirán de background subconsciente durante el porceso posterior de diseño arquitectónico más ortodoxo y disciplinar

tras los análisis de solar y de demanda se diseñarán los *canales* y los *samplers* para el edificio previstos

los canales serán las vías conceptuales y físicas por donde se moverán los superobjetos o samplers en el transcurso del diseño final del edificio. los samplers son condensados de espacio y uso que se tomarán como base modular de la composición total del edificio. trabajando con canales y con samplers transformamos las tareas tradicionales de diseño arquitectónico en un nuevo tipo de diseño, el *diseño arquitectónico digital*, que por su esencia pixelar pasa a ser editable, y por tanto susceptible a la alterabilidad





la hiper- estructura digital

en el diseño digital los canales representan la hiperestructura física y de diseño sobre la que trabajar, manipulando samplers prediseñados para la generación de espacios, y procurando conflictos creativos

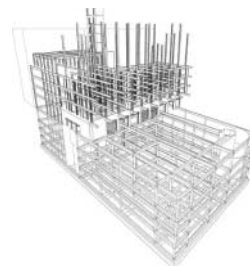
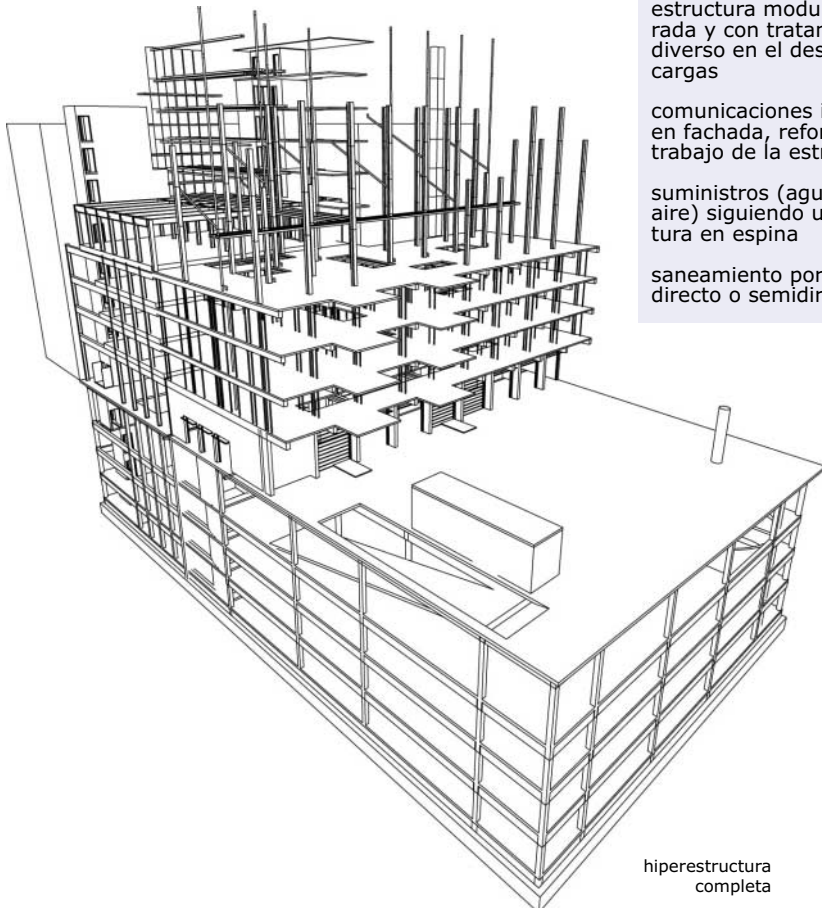
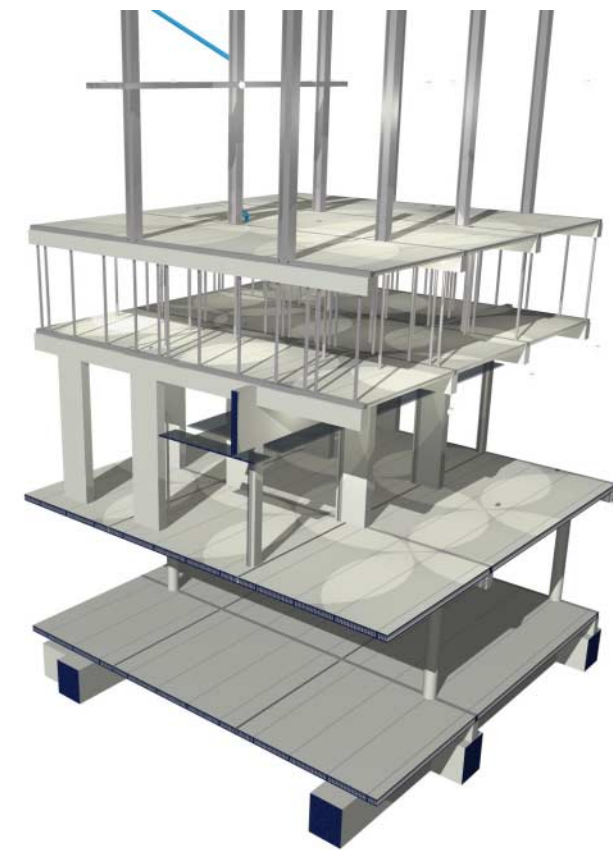
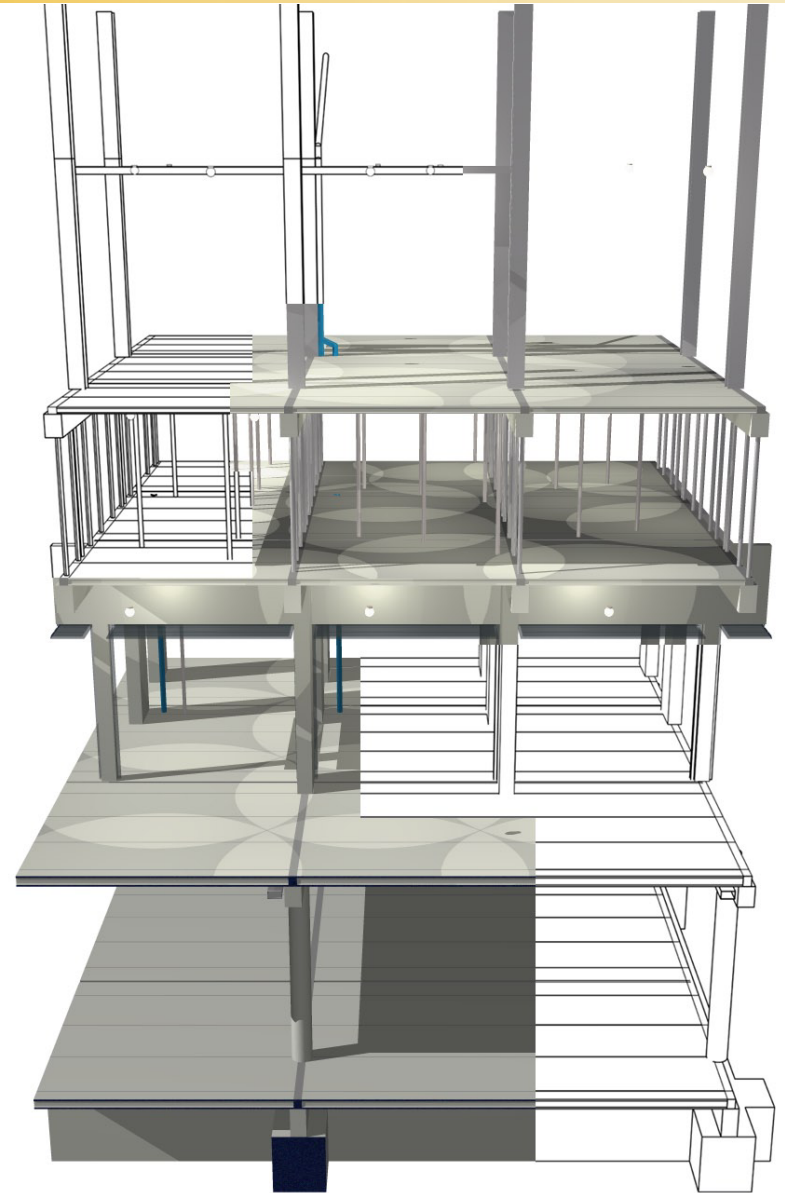
un buen diseño de los canales asegura la resolución de los aspectos técnicos del edificio (estructura, instalaciones, comunicaciones...) procurando cierta versatilidad para múltiples disposiciones de los samplers, verdaderos protagonistas de la programática del edificio

estructura modular aligerada y con tratamiento diverso en el descenso de cargas

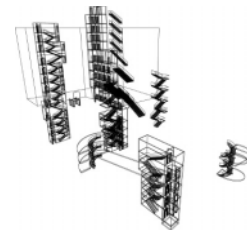
comunicaciones internas y en fachada, reforzando el trabajo de la estructura

suministros (agua, gas, luz, aire) siguiendo una estructura en espina

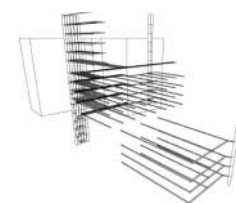
saneamiento por descenso directo o semidirecto



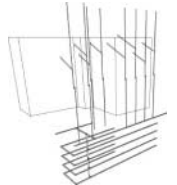
hiperestructura completa



comunicaciones



suministros y climatización



saneamiento

prelocalizaciones y filtros

las prelocalizaciones surgen del análisis de idoneidad de cada uso respecto a las características de ventilación, vistas, centralidad y accesibilidad, inherentes al solar (plot_data). las cuatro presituaciones ideales se funden en una prelocalización de idoneidad total. tal prelocalización no debe ser restrictiva sino orientativa de los ámbitos mejores. la amplitud notable dichos ámbitos ayuda a posibilitar diversos posicionamientos finales, todos ellos buenos

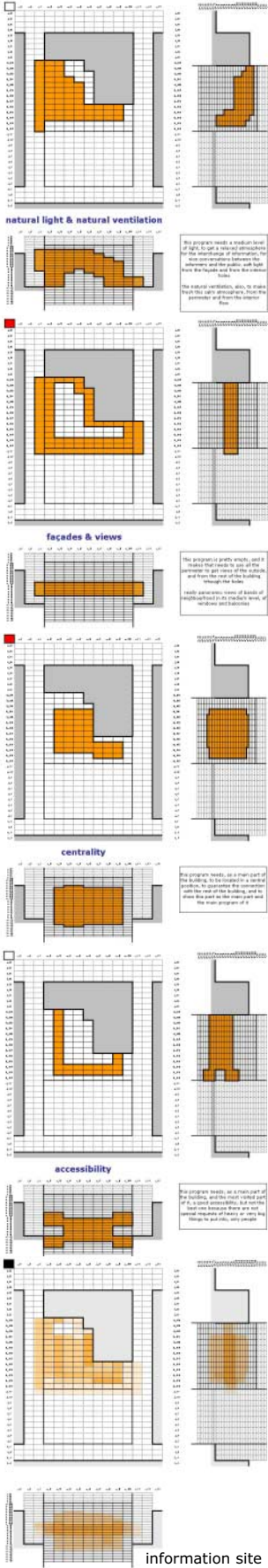
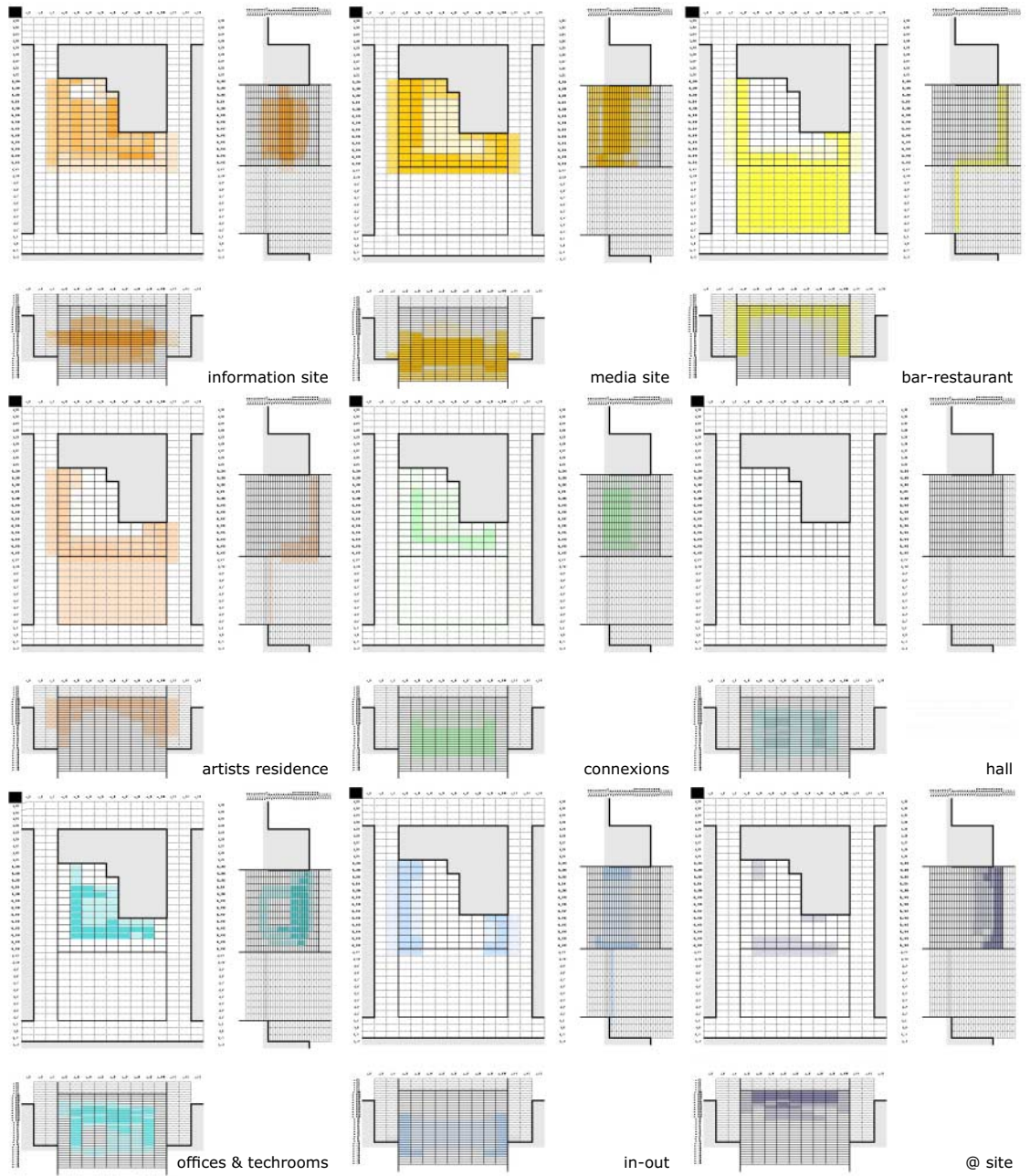
los filtros son un sistema para que el edificio resista a las eventualidades futuras mediante la puesta a prueba en diversas situaciones de alterabilidad (en el **information** site no se ha llevado, finalmente, este trabajo de filtrado)

este modo de diseño, contrario a todo apriorismo formalista, asegura la ausencia de traumas tanto en el edificio como en el equipo de diseño ante los cambios por eventualidades

el considerar al edificio más un proceso, una deriva proyectual, que un fin hace de toda versión surgida del mismo único método una legítima concreción de la voluntad de diseño

ejemplo de prelocalizaciones óptimas con fusión final

modelo de filtros y su aplicación en el transcurso del proceso de diseño y ejecución



fractal fases - construction fases

scaffold stage	area stage	layers stage	structure stage	division stage	installations stage	interior stage	vegetation stage	texture stage		
1	2	3	4	5	6	7	8	9		
v.0.1	v.0.2	v.0.3	v.0.4	v.0.5	v.0.6	v.0.7	v.0.8	v.0.9	v.1.0	
perturbations										
lot change new cheaper lot	v.1.1.1	v.1.1.2	v.1.1.3	v.1.1.4	v.1.1.5	v.1.1.6	v.1.1.7	v.1.1.8	v.1.1.9	v.2.1
programm change change all to housing use	v.1.0.1	v.1.0.2	v.1.2.3	v.1.2.4	v.1.2.5	v.1.2.6	v.1.2.7	v.1.2.8	v.1.2.9	v.2.2
archeologic discovery roman house discovery	v.1.0.1	v.1.0.2	v.1.0.3	v.1.3.4	v.1.3.5	v.1.3.6	v.1.3.7	v.1.3.8	v.1.3.9	v.2.3
formal imposition change to <i>Zoo-school</i> esthetic	v.1.0.1	v.1.0.2	v.1.0.3	v.1.0.4	v.1.4.5	v.1.4.6	v.1.4.7	v.1.4.8	v.1.0.9	v.2.4
urbanistic norm freedom full freedom	v.1.0.1	v.1.0.2	v.1.0.3	v.1.0.4	v.1.0.5	v.1.0.6	v.1.5.7	v.1.5.8	v.1.5.9	v.2.5
economic crack 50% reduction	v.1.0.1	v.1.0.2	v.1.0.3	v.1.6.4	v.1.6.5	v.1.6.6	v.1.6.7	v.1.0.8	v.1.0.9	v.2.6
construction logic change change to a conventional construction	v.1.0.1	v.1.0.2	v.1.7.3	v.1.7.4	v.1.7.5	v.1.7.6	v.1.7.7	v.1.7.8	v.1.7.9	v.2.7
										v.2.0

copyright terran martin

leak y condición liminar

los samplers conceptuales utilizados en idpf son fugas del sistema urbanístico (leak), situaciones arquitectónicas creativamente conflictivas instaladas en terrenos de vacío legal, o de ambigüedad administrativa

tales situaciones representan viejas aspiraciones de la modernidad arquitectónica cuya implantación directa, legal y clara resulta absolutamente imposible

estas fugas del sistema, que viven en las fronteras del control urbanístico, son la base conceptual de los samplers constitutivos del edificio. tras un proceso de trascendencia, más allá de la imitación de lo casual, alcanzan el nivel de lo diseñado

hiperestilos y fatalidad

estas fugas del sistema logran su estado trascendente al erigirse en expresión fatal de ciertos estilos arquitectónicos del siglo xx, llevados a su excelencia por exceso

las estrategias fatales hacen de estos hiperestilos algo absoluto, por encima de la crítica relativista, pero también los acerca a su propio ocaso, pues no hay evolución posterior posible más que su negación

el hiperestilo es la validación de los estilos por su aceleración. los hiperestilos no son del agrado del sistema arquitectónico convencional pero a través del escape transcendido se convierten en arquitectura aceptable



floors

meshes

microtopographies



containers

streetconnexions

publicitywalls



technicalobjects

streetfurniture

streetinformation

los objetos digitales

los samplers son los elementos físicos con los que se trabaja para el diseño final de la intervención arquitectónica

son entidades que responden al mismo tiempo a una fuga del sistema urbanístico y a un hiperestilo

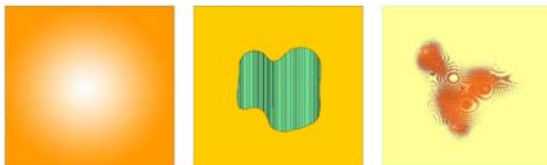
el paso de sampler conceptual a físico se produce a través de arquitecturas modulares prefabricadas (con un control absoluto de sus características) y otros elementos prefabricados, tanto estándares como de diseño propio

estos samplers físicos surgen de un estudio profundo autónomo, continuando con una manipulación posterior, siguiendo las leyes propias del oficio

un trabajo de este tipo nos conduce más al manierismo que al eclecticismo dado que es mixtura de lógicas diversas bajo una lógica común

critérios para la selección de materiales y soluciones constructivas

1. materiales digitales y soluciones constructivas digitales standards, modulados, discontinuos, movibles
2. pluralidad: si es posible se utilizarán diferentes configuraciones de las mismas soluciones mostrando la riqueza de la arquitectura industrial creativa, entre el standard y los modelos personales
3. cumplimiento de las demandas conceptuales y estéticas de una construcción para masas, con la dureza de lo público
4. máxima seguridad, a causa del uso masivo
5. máxima calidad pero no lujo búsqueda de las máximas calidades utilizando el dinero que resulta de la no repetición de elementos que desempeñan una misma función (no recubrimientos, no ocultaciones, calidades naturales)
6. ecología (life program e informes greenpeace) materiales reciclados materiales reciclables elementos reusables (standards, elementos con capas diferenciadas y uniones mecánicas) materiales y elementos longevos (técnicas industriales) elementos realizados con poca energía elementos y soluciones constructivas que reducen el gasto energético (sistemas no motorizados, ventilación y luz natural) soluciones simples, con mínima cantidad de elementos
7. economía precios tan bajos como sea posible sponsors (inclusión publicidad de bajo impacto en las intervenciones arquitectónicas)



emptiness

esculpture

fluid



clonism

dynamism

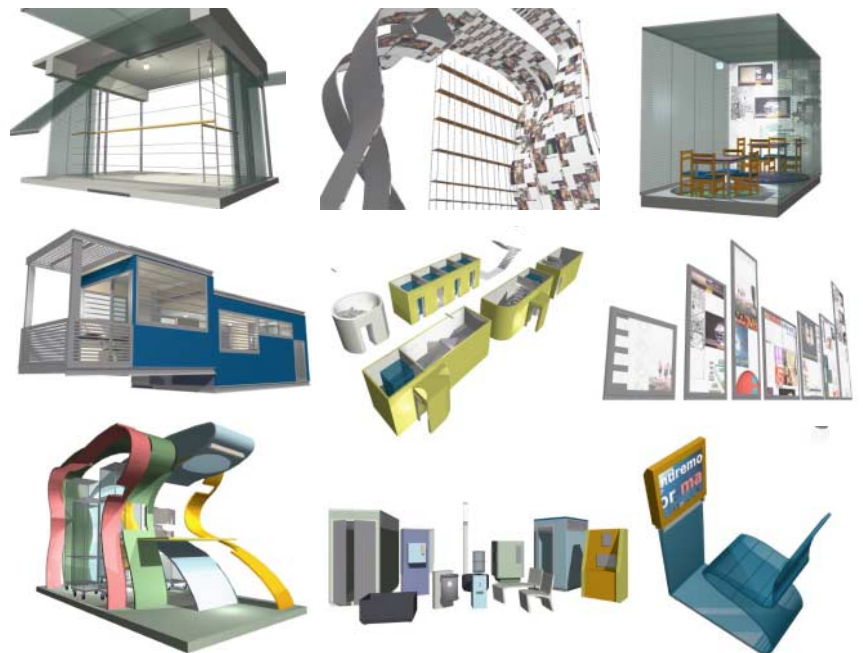
screens



diagramatism

boxes

e-tech

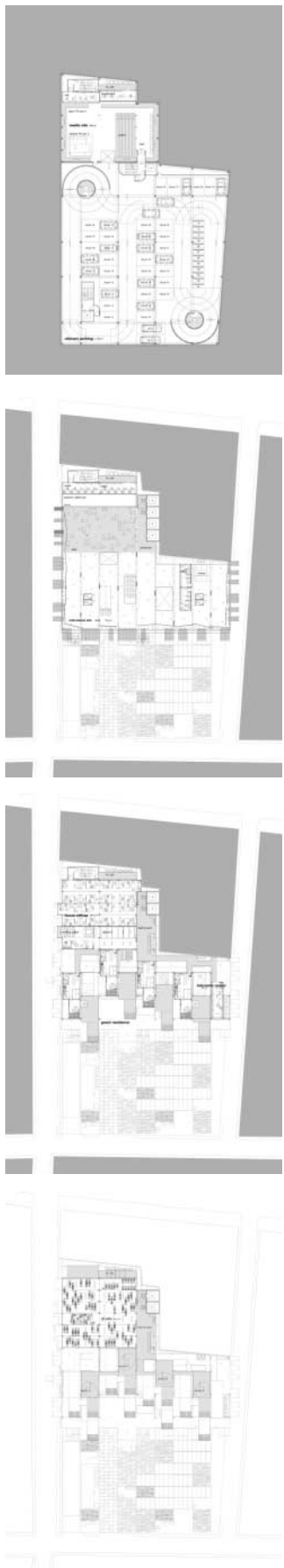
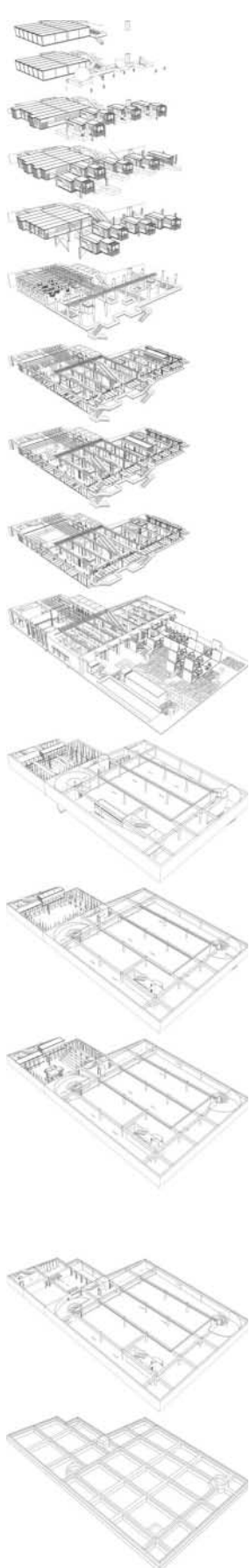
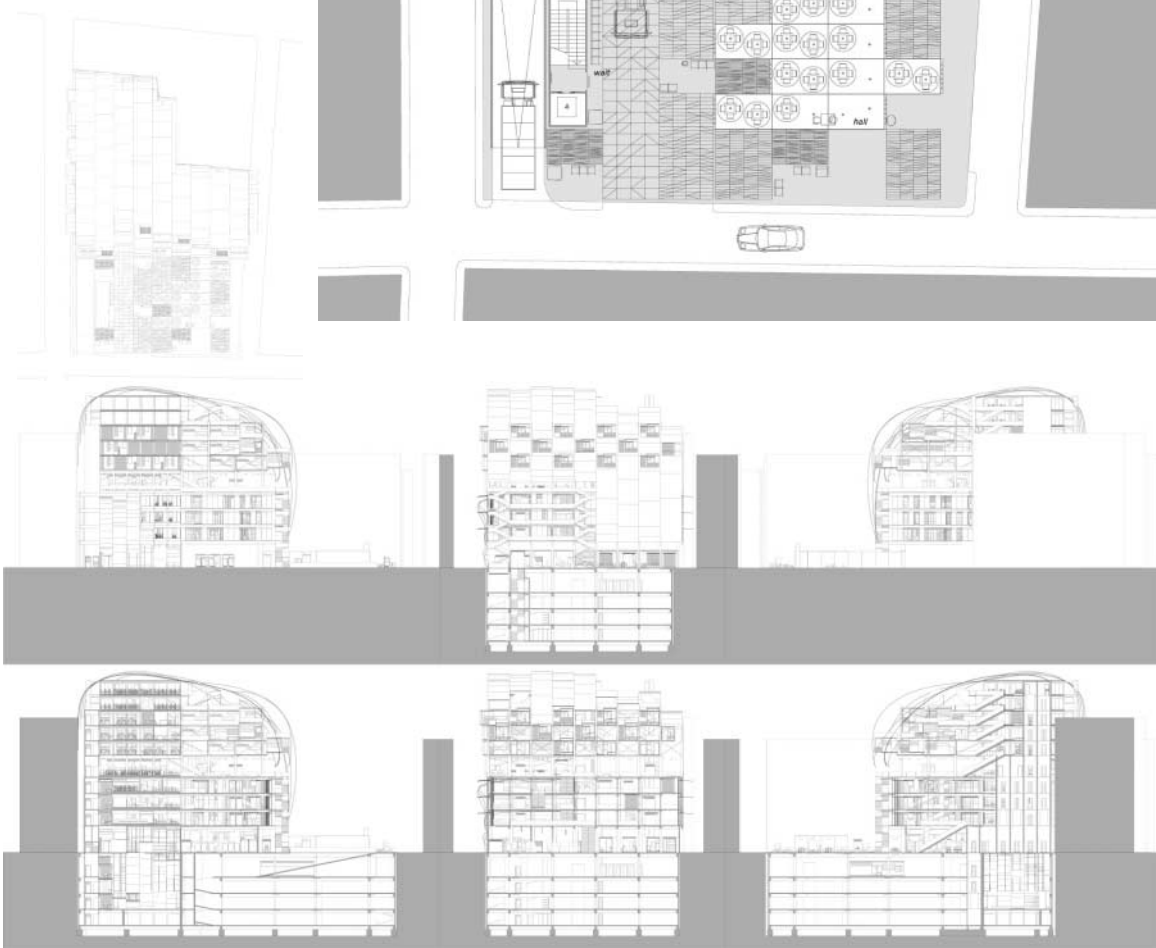
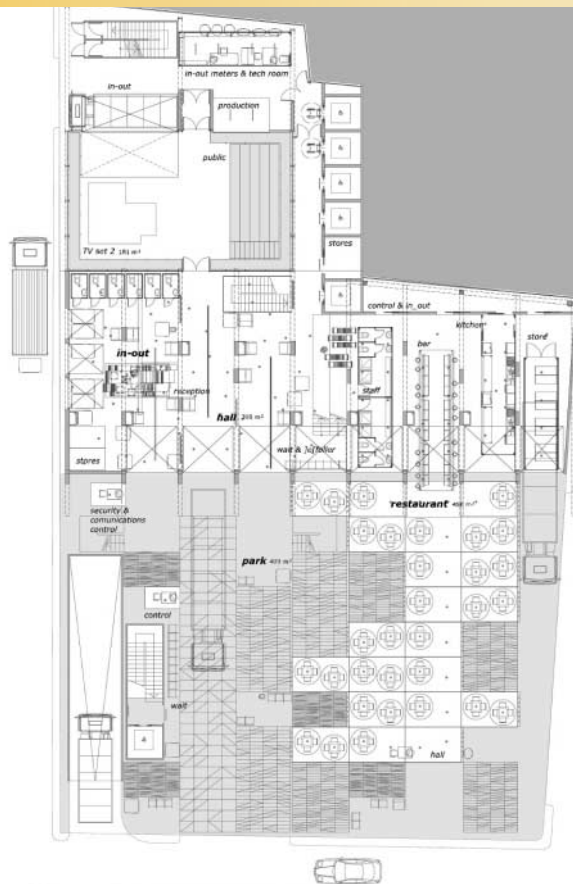




un híbrido domesti- cado

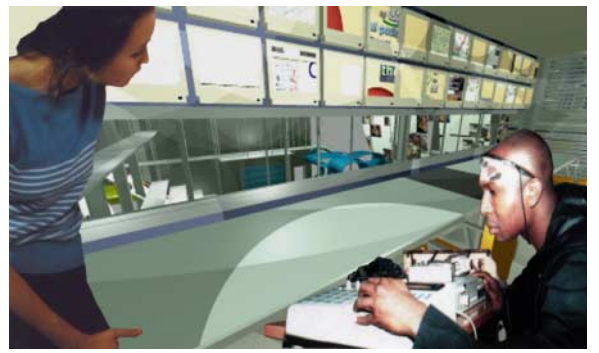
presentamos aquí un edificio económicamente controlado, versátil, de entorno, ecológico, diverso, optimista, comunicativo, contrastable...

hijo de un discurso manierista, el **information** center es un edificio que pretende ser un tozo de ciudad, de calle, de convivencia de diferentes en urbanidad, sin perder las autonomías pero conviniendo pactos, y disfrutando del conflicto creativo... del contraste que evidencie riqueza en paz



copyright ferran martin





copyright ferran martin

los productos

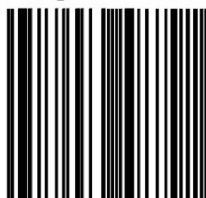
acción vs. proyecto

como resultado del trabajo a diferentes escalas y siguiendo una voluntad propositiva amplia, más allá de la estricta respuesta a la demanda del cliente, hemos ido elaborando una serie de productos que complementan o amplían los ámbitos de estudio: pases de diapositivas, videos, montajes fotográficos, mobiliario, etiquetaje...

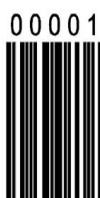
acciones diversas que profundizan en determinados aspectos de la investigación o que simplemente exploran terrenos próximos



IOC@ 25-01-1999-6

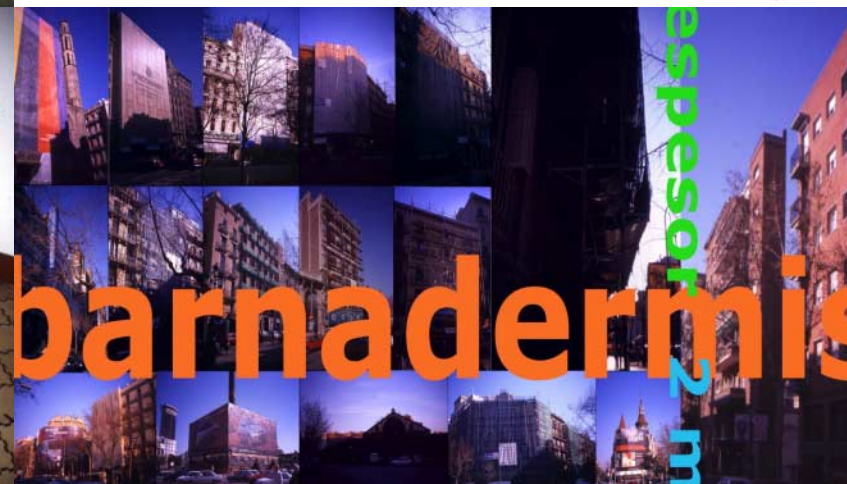


00001



2 FORUM2 004BCN

copyright ferran martin



nombres]breach[

- jean **baudrillard**, filósofo
- javier **biurrun**, arquitecto
- manuel **castells**, antropólogo
- jaume **coll**, arquitecto
- frederic **chorda**, historiador del arte
- manuel **delgado**, antropólogo
- auke **de vries**, fotógrafo
- mercedes **fernandez-martorell**, antropóloga
- manuel **gausa**, arquitecto
- deborah **hauptmann**, arquitecta
- mihai **nadine**, filósofo
- joan **roig**, arquitecto
- eugeni **trias**, filósofo

glosario]breach[

ant	anticipation
a_d	anticipation & digital-plural-fractal method
a_l	action layers
bre	breach
cre	creative conflict
coe	coexistence
dig	digitality
dpf	digital-plural-fractal method
d_s	data_site
ele	elegance
e_s	e_society
fat	fatality
fra	fractality
fro	frontier reason
ill	illiteracy
lea	system leak
plu	plurality
r_l	reality layers
urb	urbanity

hardware

PC con procesador genuineIntel
x86 family 6 model 8 stepping 6
windows 4.10.2222
128 MB RAM
sin coprocesador matemático

CD R/RW siemens

epson printer stylus color 740
epson printer stylus color 1520

scanner umax astra 1220, slides

camara fotografica reflex nikon f70

software



Microsoft
Excel



Microsoft
Word



ArchiCAD 6.0



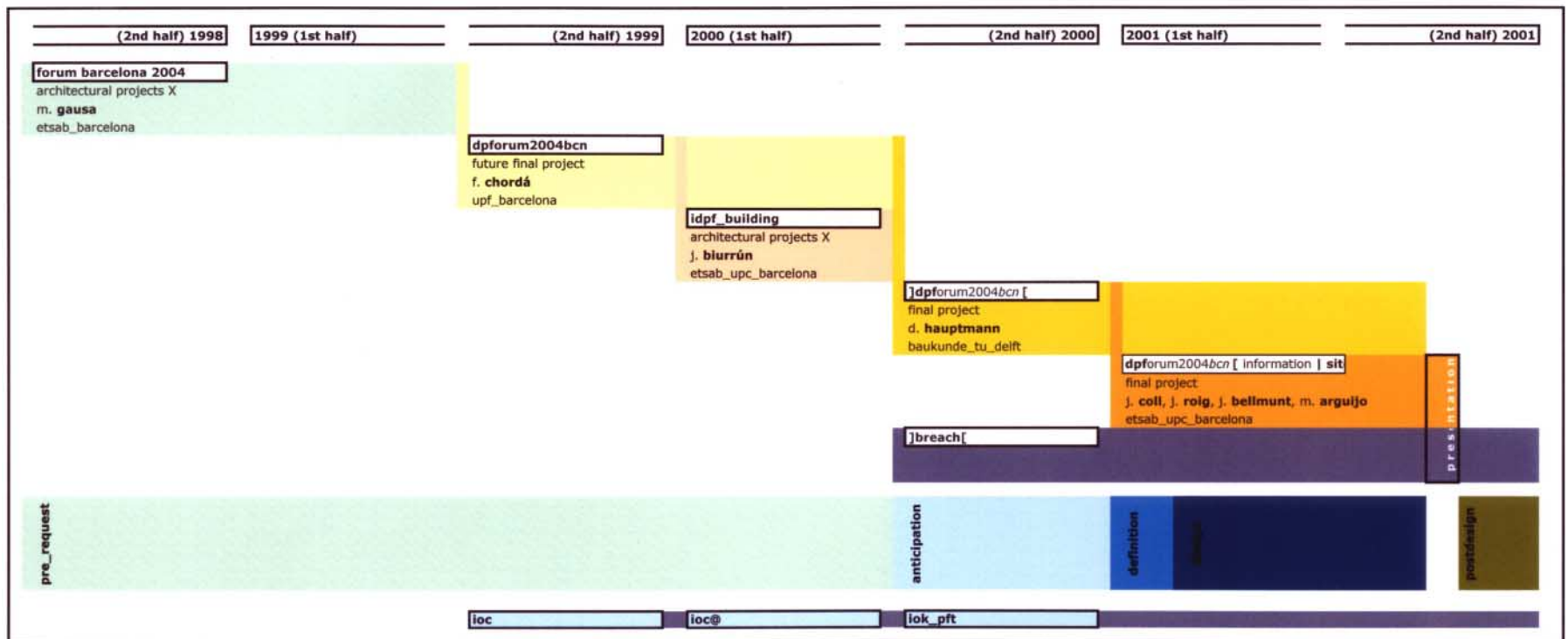
AutoCAD 2000



Photoshp 6.0



InDesign 1.0



gracias a david, manel, frederic, mario, ana, paloma, michael, montse...

a mi madre

conclusiones

el trabajo presentado a intentado ser una investigación profunda, coherente y amplia en los terrenos de la creación, no solo arquitectónico-formal sino también procesual, estratégica, de lenguaje, de gestión de diseño... terrenos vírgenes si se exploran asumiéndolos como tales. el sentido último de este esfuerzo es su propia superación en trabajos posteriores mejorados, tanto en el *diseño para eventos de la globalización en las e_metrópolis*, como para otras líneas de investigación, tales como la *acción íntima*, la *acción rentable*, la *acción mística*...

resulta paradójico (y al mismo tiempo sintomático) que, durante los últimos días de la elaboración de este trabajo, el solar escogido haya cambiado de calificación urbanística y actualmente esté afectado por un nuevo plan de reforma interior, con consecuencia de expropiación y derribo por paso de una nueva avenida de conexión entre rambla de raval y sant antoni (siguiendo la inercia de grandes intervenciones viales en el casco antiguo). al mismo tiempo, en las últimas semanas hemos podido constatar por la prensa el creciente descrédito popular e institucional hacia el *forum de las culturas* (cada día más cerca al fracaso)

ambas situaciones representan presupuestos máximos de la ya prevista alterabilidad de un proyecto: *imposibilidad absoluta de realización por desaparición del solar previsto y por suspensión del acontecimiento que albergaría*. pero lejos de suponernos un inconveniente, consideramos que valida aun más nuestras tesis en favor de una arquitectura de la alterabilidad. con nuestra propuesta consideramos que el proyecto se podría resituar en otro solar hábil o dar cobertura a otro acontecimiento de similares características, pudiendo ser extremadamente ágiles en su adaptación rigurosa y nada forzada a los nuevos condicionantes, en un tiempo notablemente breve y sin perder la esencia fundamental del proyecto original. de ese modo aun podríamos recuperar nuestra inversión económica e intelectual

espacios, objetos y movimientos habitables para un medio que vive en estado de pérdida, en el límite, en la brecha

