



INTENSIFYING.EU (WORK EUROPEAN VIRTUAL SCENE)

Celia García, Arquitecta
 María Navascues, Arquitecta
 Javier Castillo, Arquitecto.
 Ramón Francos, Arquitecto
 (Granada, España)

Palabras clave: espacio público – entorno europeo – tecnología
 Institución: Escenario Virtual de Trabajo ZULOARK.ORG

contact@zuloark.org

Intensifying 1.0 (2007/8)

Amorós, Alberto. Architect Spanish. *Amorós, Jose.* Architect Spanish. *Barceló, Eduardo.* Architect Spanish. *Lorente, Álvaro.*

Diseñador gráfico. *Castillo, Javier.* Architect Spanish. *García, Celia.* Architect Spanish. *Francos, Ramón.* Architect Spanish. *Pinilla, Javier.* Architect Spanish. *Hernandez, Monica.* Architect Spanish. *Perez, Daniel.* Architect Spanish. *Carranza, Esther.* Architect Spanish. *Lopez, Belen.* Architect Spanish. *Chico, Jorge.* Architect Spanish. *de la Fuente, Julio.* Architect Spanish. *Gutierrez, Natalia.* Architect Spanish. *Martin, Alvaro.* Artist Spanish. *Ozaeta, Arantxa.* Writer Spanish. *Gomez, Iker.* Architect Spanish. *Rubio, Fernando.* Architect Spanish. *Borsetti, Mateo.* Architect Italian. *Gonzalez, Raul.* Architect Spanish. *Navascués, María.* Architect Spanish.

Intensifying 2.0 (2008/9)

Lundehøj, Morten. Architect Danish. *Del Ama, Fernando.* Architect Spanish. *Moreno, Belén.* Architect Spanish. *de la Peña, Eduardo.* Architect Spanish. *Lleyda, Antonio.* Architect Spanish. *Repo, Janne.* Architect Finn. *Aastrup, Julie.* Architect Danish. *Lybech, Trine.* Architect Danish. *Castillo, Javier.* Architect Spanish. *García, Celia.* Architect Spanish. *Francos, Ramón.* Architect Spanish. *Kold, Anette.* Architect Danish. *Bagella, Alessandro.* Architect Italian. *Luchéis, Alberto.* Architect Italian. *Stjernholm, Henrik.* Head of The Development Department Architect maa, Vejle Kommune. *Jørgensen Camilla,* Department for City of Vejle development Urban Planner. *Jørgensen, Danielle.* Project manager, architect maa, European Denmark.

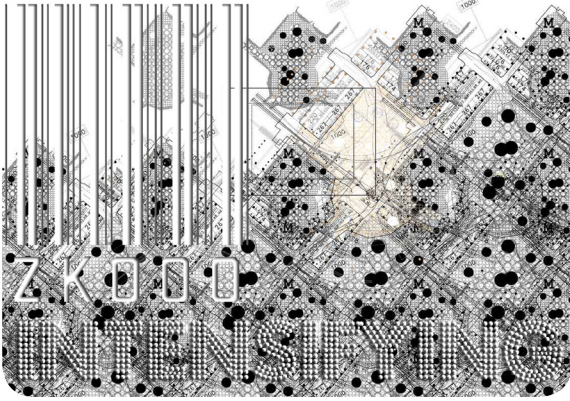
[INTRODUCCIÓN]

UN NUEVO ESPACIO SOCIAL ESTA EMERGIENDO ENTORNOS Y RELACION ENTRE E1, E2 y E3.

] 337 [

<< El deseo nunca cesa, lo que obliga a concebir formas de satisfacción cada vez más complejas, al ritmo del progreso.

El primer entorno (E1) o Physis se corresponde con el medio natural, siendo la forma de relación por antonomasia; el cuerpo humano con sus cinco sentidos. En E1 surgen las primeras manifestaciones de procesos sociales, siempre condicionadas por la influencia de los



Estrategia común Intensifying.eu ZK000

fenómenos ambientales, el progresivo aumento en la densidad de las interacciones que se dan entre los grupos humanos, genera espontáneamente el segundo entorno (E2) o Polis, cuyas formas canónicas son los pueblos y las ciudades. Supone un salto cualitativo respecto a E1, pues el nuevo escenario de las interacciones está constituido por una combinación de formas naturales y artificiales.

En este sentido se puede anunciar la emergencia de un tercer entorno (E3) o Telépolis, definido como el nuevo espacio social puramente artificial, cuyas interacciones humanas están sustentadas por una superestructura tecnológica (la Red Universal Digital o R.U.D.)

Las propiedades estructurales del nuevo entorno se pueden sintetizar en dos nociones: complejidad e inestabilidad. Complejidad conceptual, en cuanto al manejo del nuevo lenguaje, y material, referido a la progresiva artificialización de las estructuras del entorno. Inestabilidad temporal, debido al ritmo imparabable de la aceleración tecnológica. No sólo las estructuras materiales devienen obsoletas, también el conocimiento del sujeto sufre dicha aceleración.

>>

Los señores del aire: Telépolis y Tercer Entorno, Javier Echeverría.

www.INTENSIFYING.eu

Ampliar la diversidad en los barrios existentes y generar nuevas dinámicas.

MUTACIONES LOCALES

¿Qué tipo de nuevo proyecto urbano se podría proponer para construir **“la ciudad sobre la ciudad”** en zonas obsoletas o en barrios activos por modernizar?

La propuesta global consiste en trabajar a través de diferentes visiones sobre cómo las nuevas escalas tecnológicas han aparecido tanto en el diseño urbano como en el arquitectónico durante la última década. De hecho, una gestión concienzuda de estas nuevas escalas deberían dotar a las ciudades de innovadores espacios arquitectónicos así como de nuevas soluciones urbanas.

INTENSIFYING.EU es un proyecto de investigación que tiene como objeto estudiar las conexiones entre el tercer entorno, la arquitectura y el urbanismo del siglo 21.

INTENSIFYING.EU es un proyecto de investigación desarrollado y propuesto por el Escenario virtual de trabajo ZULOARK.ORG

1338 t

Un nuevo entorno social, de carácter global está emergiendo.

Un nuevo espacio basado en las nuevas tecnologías que construyen nuestra vida cotidiana. Se introducen nuevas dinámicas sociales sobre las escalas tradicionales del diseño urbano y arquitectónico, mediante una concienzuda gestión de la **escala tecno_social**.



“Intensificar” cada uno de los emplazamientos trabajando en una escala común: la escala europea. Escala que está en continuo desarrollo, y pensamos que tanto las opiniones como las propuestas de los ciudadanos deben participar en su desarrollo con un papel activo.

Es decir, **un nuevo espacio europeo global y local para cada emplazamiento**, un espacio plural creado por personas de diferente condición, origen, nacionalidad, estrato social, cultural y político que conviven interconectados. Nuevos espacios abiertos, públicos y privados, que son dotados de soportes tecnológicos capaces de traducir la información en curso en **actividades potenciales**.

El objetivo del proyecto es ayudar, **tanto a las ciudades como a sus gestores**, permitiendo que los emplazamientos puedan encontrar soluciones innovadoras tanto arquitectónicas como urbanas, y que posibilitem la transformación de las diferentes “localidades” urbanas, mediante la gestión de la escala tecno-social; programando actividades, utilizando los contenidos digitales en curso así como las infraestructuras que permiten la espacialización de la información en Europa. Poniendo en valor el contenido cultural existente, y asegurando su sostenibilidad a largo plazo.

¿Cómo pensar en los nuevos espacios públicos en vez de en las calles y lugares tradicionales de las zonas suburbanas de las ciudades?

Creando una comunidad inteligente (smart community)

Una Europa nueva se está construyendo.

Espacios abiertos, Urbanidad Europea, Ciudad Sostenible y Nuevos Espacios Públicos

Construir «la ciudad sobre la ciudad», para nosotros, significa construir Europa sobre cada uno de los diferentes emplazamientos.

Una Europa entendida no como un gran estado de estados, sino como una gran ciudad conectada, como un **gran proceso**.

Intensifying 1.0

www.intensifying.EUROPAN9.eu

Con motivo del concurso **EUROPAN9 Sustainable city and new public spaces** y en respuesta a uno de los temas propuestos a estudio por la organización; **Mutaciones Locales; Intensificar (Intensifying)** decidimos asociarnos diferentes arquitectos, estudiantes y estudios profesionales con el fin de organizar una estrategia común que diera respuesta al tema en la totalidad de emplazamientos propuestos. Elegimos trabajar en el marco del **Escenario virtual de trabajo Zuloark.org**, dicha estrategia fue coordinada por *Celia García, Javier Castillo y Ramón Francos*.

Construir la ciudad sobre la ciudad, para nosotros, significa construir Europa sobre cada uno de los diferentes emplazamientos propuestos.

Intensifying 2.0

www.intensifying.VejleChallenge.eu

Vejle Challenge es una iniciativa del Ayuntamiento de la Ciudad de Vejle. El Departamento para el desarrollo del ayuntamiento de Vejle presentó un emplazamiento a concurso en EUROPAN 9 dentro del tema INTENSIFYING. Tras declararse desierto el concurso en este emplazamiento, decidió organizar un workshop con las oficinas que habiéndose presentado a concurso estuviesen interesadas en participar.

Tras el workshop celebrado en marzo del 2008, y habiendo compartido las diferentes propuestas se nos encarga realizar una estructura análoga a la diseñada en Intensifying 1.0 para crear un **Escenario virtual de trabajo Europeo** con el fin de realizar un Plan Urbano para la zona a concurso. En esta estructura participamos 7 escenarios de trabajo diferentes de toda Europa, el ayuntamiento de Vejle y la organización de European Dinamarca.

Diversos Escenarios de trabajo investigando al mismo tiempo sobre temas comunes, en busca de objetivos y propuestas globales. Nos hemos sumado a nosotros mismos con el fin de pensar en nuevas ideas

en una escala europea. Escenarios independientes se reúnen para trabajar sobre las nuevas escalas urbanas basadas en la gestión tecnológica y su aplicación en el entorno urbano, creando distintos puntos de vista, definiendo nuevos documentos y proponiendo nuevas ideas, en resumen, trabajando juntos gracias a los avances tecnológicos en un **escenario virtual**.

Escenarios de Trabajo* de diferentes países pensando al mismo tiempo sobre la definición de un plan para la Flegmade. Nos hemos sumado a nosotros mismos en pensar nuevas ideas a escala urbana desde toda Europa.

Escenarios de trabajo* alrededor de Europa conectados en un *Escenario virtual de Trabajo*. zuloark.ORG

[METODOLOGÍA]

ARQUITECTURA_COMUNICACIÓN_INFORMACIÓN

Generar arquitectura sobre la arquitectura.

Sumar capas de información que definan nuevas formas de entender las realidades arquitectónicas...

<< Procesos dominantes: procesos que dan forma a las maneras que somos en el espacio, a las maneras en que habitamos. El significado y valor de nuestras vidas se deriva cada vez más de la experiencia espacial de los flujos, cada vez más inmateriales, pero que a pesar de la desmaterialización, en cuanto que constituyentes de nuestras experiencias del espacio, debemos seguir considerándolos como arquitectónicos. >>

Concurso para el Centro de las Artes en Seúl. Andrés Perea.

_ Comunicación e información

Entendemos la comunicación fundamentalmente como **herramienta social**, a través de la cual somos capaces de relacionarnos con nuestro entorno, de una forma compleja, y que es a la vez, el germen de la actuación en el mismo. **La comunicación se sirve de distintos lenguajes e imaginarios comunes para ser efectiva**, es decir, para hacernos capaces de interactuar.

Planteamos en este sentido la construcción de diferentes sistemas tecnológicos, que serán el interfaz que nos posibilita la comunicación entre el usuario del edificio y este mismo. Entendiendo ya a ambos agentes, usuario y edificio, como activos definidores de una arquitectura del instante, de la situación; que las nuevas arquitecturas deben posibilitar por su naturaleza mutable.

Distinguimos entre comunicación e información. Entendemos que cualquier tipo de relación unidireccional que supone un receptor pasivo no se corresponde con nuestra idea de comunicación como relación multidireccional y activa.

En este sentido, el modelo comunicativo que aprendemos en la escuela, basado en el esquema *Emisor-Mensaje-Receptor*, no nos parece valido para afrontar la complejidad del proceso comunicativo en la arquitectura contemporánea. **Arquitectura 2.0**

Este esquema tradicional, como dice Gonzalo Abril, *<< sugiere mas fácilmente la objetivización de la acción comunicativa en términos de estímulo-respuesta, en términos de actividad unidireccional e instrumental, que en cuanto interacción simbólica o acción estratégica. (...) La dimensión simbólica de la interacción, las instituciones, y entre ellas el mismo lenguaje (espacio en que las relaciones sociales se auto constituyen y se auto expresan), la heterogeneidad interna de los sujetos y de la cultura... son problemas que cuestionan la posibilidad de objetivar validamente la comunicación social en términos de una secuencia Emisor-Mensaje-Receptor >>*.

Así pues, frente a la información como mercancía y como mecanismo de dominación ideológica y lingüística, proponemos comunicación como proceso multidireccional y activo. Se trata de afrontar el reto de reinventar los usos de las arquitecturas mediante la tecnología, de manera que produzcan relaciones, experiencias, sentidos colectivos, controversias... De alguna forma se trata también de redibujar la disciplina, los márgenes de esta, llevándola a posicionarse en nuevos entornos de construcción, como pueda



ser el *Tercer Entorno*.

Es también importante tener en cuenta como la sociedad civil debe elaborar respuestas a un nuevo fenómeno; el crecimiento exponencial de la producción de la información. Así mismo, se prevé necesaria una respuesta, por qué no arquitectónica, que actúe en términos urbanos. Si a comienzos del siglo 21 se estimaba que la información disponible se duplica cada tres años. En el 2010 lo hará cada 80 días. **Ignacio Ramonet** ya advierte de que << *la forma moderna de censura consiste en añadir y acumular información* >> y no tanto en su supresión.

Por todo esto, se propone una Arquitectura que funcione netamente como un **intensificador de comunicación** entre el vecindario de una forma local, y la *Sociedad del Conocimiento* de una forma global. En este sentido las propuestas urbanas y arquitectónicas del siglo 21 deberían poder operar como un generador de nuevos sistemas de comunicación, que reconfiguren a su vez el consumo tradicional de información. Una forma de contextualización socio-política a través de la arquitectura con un fin urbano y que a la vez pueda crear comunidad local, y así permitir que esta pueda relacionarse creando comunidad de una forma global.

Finalmente se propone al **usuario como gestor de esta nueva Arquitectura Mutable** que debería suponer el proyecto urbano, así como gestor de la implicación urbanística que de su actuación como agente de poder político que se derivé. La necesidad de que la sociedad civil pueda procesar la información que recibe, así como asumir parte de la gestión de esta, de su entorno, de su comunidad.

Recuperar a través de la arquitectura de carácter urbano, el poder para la comunidad; una comunidad que lejos de cerrarse en si misma sea capaz de mostrarse como una comunidad catalizadora de nuevas sinergias y hermandades con otras de diferente orden, situación geográfica o incluso temporal.

<< Pues la historia no deja de enseñárnoslo, el discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual, se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse. >>

El orden del discurso. Michel Foucault.

_ Puesta en carga

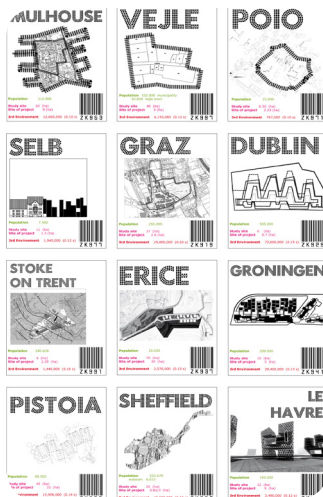
La propuesta de una **Red Social Tecnológica** que gestione los espacios públicos urbanos puede materializarse de muy diferentes formas. Los **procesos arquitectónicos** se implantan como un sistema capaz de poner en carga la acción arquitectónica y viceversa. Proponiendo dinámicas de comunicación entre el sistema de posibles usuarios y los soportes arquitectónicos. Es decir, los grados de definición arquitectónica, o lo que es lo mismo, sus escalas de desarrollo se multiplican. Esta generación de arquitecturas sobre la arquitectura, lejos de querer ser anónima, quiere reflejar claramente los intereses políticos y sociales de la comunidad.

El esquema arquitectónico se modifica. **Los sistemas se alteran bidireccionalmente, ya no solo los sistemas contenedores afectan a los contenidos sino también al contrario.** Esta forma de entender la arquitectura nos lleva a proponer una serie de dinámicas de gestión tecno-social, estructuradas y publicadas en diferentes formatos, con el fin de poner en relación a los distintos actores que intervendrán en la definición de las arquitecturas.

La propuesta de inserción de una *Arquitectura Mutable y del Instante* para la escala urbana necesita de la participación del usuario que altera figurativa y programáticamente el espacio y este a su vez altera para siempre la relación con el barrio, la plaza y la ciudad.

En definitiva, se trata de construir un interfaz capaz de poner en relación las actuaciones arquitectónicas con el posible usuario. Es el ciudadano el que finalmente muestra al equipo redactor cual debe ser la configuración provisional de sus propuestas. Se define un modelo profesional para el Arquitecto, por tanto, de mediador entre los usuarios y la serie de condicionantes técnicos y disciplinares, incluida la mediación con los promotores o productores que conlleva la redacción de un proyecto.

Así mismo se propone la organización de una serie de dinámicas de información urbana, con el fin de que la comunidad participe de la realidad arquitectónica por medios de comunicación que difieren de los



Equipos y emplazamientos participantes en la estrategia Intensifying.eu

tradicionales. Workshops, local media, Internet...

[EXPOSICIÓN DEL TRABAJO]

www.intensifying.EUROPAN9.eu

Intensifying 1.0 (2007/8)

01._Texto original traducido al castellano, presentado como resumen por los 12 equipos a concurso en EUROPAN9 Sustainable city and new public spaces.

<http://www.INTENSIFYING.eu>

Ampliar la diversidad en los barrios existentes y generar nuevas dinámicas.

MUTACIONES LOCALES

¿Qué tipo de nuevo proyecto urbano se podría proponer para construir “la ciudad sobre la ciudad” en zonas obsoletas o en barrios activos por modernizar?

Dublín (Irlanda) ZK929

Erice (Italia) ZK937

Groningen (Holanda) ZK941

LeHavre (Francia) ZK947

Mulhouse (Francia) ZK953

Pistoia (Italia) ZK967

Poio (España) ZK971

Selb (Alemania) ZK977

Sheffield (Reino Unido) ZK983

Stoke-on-Trent (Reino Unido) ZK991

Vejle (Dinamarca) ZK997

Graz (Austria) ZK919

12 equipos de trabajo de diferentes países pensando al mismo tiempo sobre temas comunes, los objetivos y las propuestas globales. Nos hemos sumado a nosotros mismos pensando nuevas ideas a escala europea desde toda Europa.

12 equipos independientes se reúnen para trabajar sobre las nuevas escalas urbanas basadas en las nuevas tecnologías.

12 equipos en toda Europa, de diferentes lugares que pueden crear distintos puntos de vista, definir nuevos documentos y proponer nuevas ideas, en resumen, trabajar juntos gracias a los avances tecnológicos.



Construir **«la ciudad sobre la ciudad»**, para nosotros, significa construir Europa sobre cada uno de los emplazamientos europeos.

¿Cómo pensar en nuevos espacios públicos más allá de los sencillos viales u otros espacios habituales en las ciudades suburbanas?

La propuesta global consiste en trabajar a través de diferentes visiones sobre cómo las nuevas **escalas tecnológicas** han aparecido tanto en el diseño urbano como en el arquitectónico durante los últimos años. De hecho, una gestión concienzuda de estas nuevas escalas deberían dotar a las ciudades de innovadores espacios arquitectónicos así como de diferentes soluciones urbanas.

Un nuevo entorno social, de carácter global está emergiendo.

Un nuevo espacio basado en las nuevas tecnologías que construyen nuestra vida cotidiana.

Se introducen nuevas dinámicas sociales sobre las escalas tradicionales del diseño urbano y arquitectónico, mediante una concienzuda gestión de la escala tecno_social. **“Intensificar”** cada uno de los emplazamientos trabajando en una **escala común: la escala europea**.

Esta escala está en continuo desarrollo, y pensamos que tanto las opiniones como las propuestas de los ciudadanos deben participar en su desarrollo con un papel activo.

Es decir, un nuevo espacio europeo global y local para cada emplazamiento, un espacio plural creado por personas de diferente condición, origen, nacionalidad, estrato social, cultural y político que conviven interconectados. Nuevos espacios abiertos, públicos y privados, que son dotados de **soportes tecnológicos** que traducen la información en curso en **actividades potenciales**.

El objetivo del proyecto es ayudar, tanto a las ciudades y sus gestores, permitiendo que los emplazamientos puedan encontrar soluciones innovadoras tanto arquitectónicas como urbanas que posibiliten la transformación de las diferentes “localidades” urbanas, mediante la gestión de la escala tecno-social; programando actividades, utilizando los contenidos digitales en curso así como las infraestructuras que permiten la espacialización de la información en Europa. Poniendo en valor el contenido cultural existente, y asegurando su sostenibilidad a largo plazo...

Creando una comunidad inteligente (smart community)

Una Europa nueva se esta construyendo.

Espacios abiertos, nuevos espacios públicos

- Urbanidad europea, ciudad sostenible y nuevos espacios públicos -

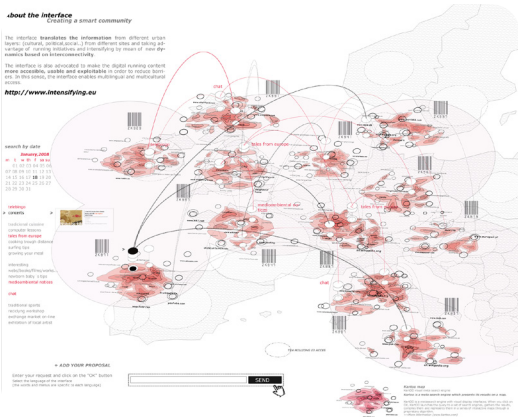
Sobre el interfaz

Tanto las infraestructuras para la especialización de la información existentes, como la información establecida y operativa en los diferentes emplazamientos a estudio, nos han permitido crear una cartografía del tercer entorno que nos posibilita desarrollar una **estrategia informacional** con el fin de conectar los emplazamientos, la gente, los acontecimientos, así como las iniciativas existentes...

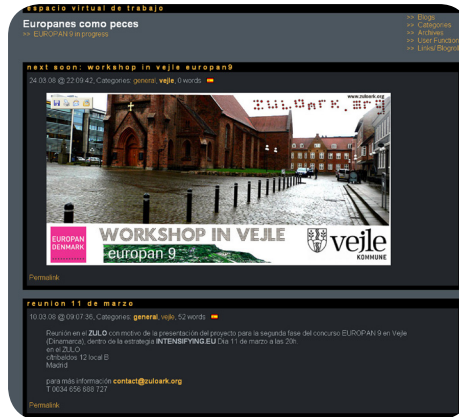
El interfaz traduce la información de **diferentes capas urbanas**: (capa cultural, capa política, capa social...) de los diversos emplazamientos y aprovechar así las iniciativas existentes, que serán intensificadas por medio de una nueva dinámica basada en la **interconectividad**.

El interfaz también permite hacer el contenido digital existente más accesible, usable y exportable, con el objetivo de reducir barreras. En este sentido, el interfaz permite el acceso multilingüe y multicultural.

De hecho son los interfaces interoperativos los que permiten a los diferentes usuarios participar en la gestión de su espacio público, con un papel activo. El sistema es accesible desde el espacio público, doméstico o común, rompiendo la barrera existente entre el espacio público y privado.



Recreación del interface y cartografía de E3 basada en datos del buscador visual Kartoo



Pantalla del Escenario Virtual de Trabajo Zuloark.org para Intensifying 1.0

El interfaz se apoya en importantes decisiones tecnológicas; uso del código abierto, Web semántica, estándares Konnex, trabajo en red, actividades clustering, metadatos existentes...

Desarrollando nuevos espacios a escala europea.

De hecho, la última intención de la visión europea de la ciudad es crear sociedad, en otras palabras, reunir a gente de diferente condición y origen. Sin embargo, la tendencia dominante hacia la individualización así como la búsqueda de autonomía, no pueden ser olvidadas.

Éste es precisamente el espíritu de **Intensifying.eu**; Intensificar los emplazamientos europeos: por un lado pensar en que cosas requiere la ciudad - es decir animación, vida comunal, gente; pero por otra parte no podemos olvidar el deseo de intimidad del individuo, la necesidad de aislamiento, el hogar así como el círculo inmediato. Esta propuesta es indudablemente un proyecto al tiempo **local y global, público y privado**.

Construir «**la ciudad sobre la ciudad**», para nosotros, significa construir Europa sobre cada uno de los emplazamientos europeos.

02._Texto original traducido al castellano, presentado como propuesta para el emplazamiento de Vejle dentro de la estrategia de INTENSIFYING.EU para EUROPAN9.

(Interpretación de la propuesta teórica global en una actuación arquitectónica concreta.)

Blatand Vejle fue la propuesta desarrollada por el equipo de trabajo **ZK997** compuesto por *Javier Castillo, Celia García y Ramón Francos*; para el emplazamiento de Vejle (Dinamarca).

El proyecto para la **Flegmade de Vejle** quiere ser un espacio *hiper_relacional* dentro de la estrategia común **intensifying.eu**, sin olvidar por esto la problemática local. Esta propuesta es más que la suma de sus piezas, y quiere conformar un espacio que pueda fomentar y recibir las iniciativas de los ciudadanos convertidos ya en usuarios. Una arquitectura por tanto que se adapta a sus usuarios, modificándose según las necesidades de estos, operando por tanto de forma bidireccional con su entorno social.

Una arquitectura de flujos que generan espacios fluidos, que ya no habla **de lugares sino de procesos...**

Protocolo para el espacio público E3

E3 *Protocol Park E3PP* define un protocolo de generación de espacio público extensible a diferentes lugares. Por tanto, el espacio público propuesto se convierte en una probeta en la que estudiar diferentes temas del espacio urbano y que es susceptible de extenderse por todo la ciudad de *Vejle*.

El protocolo que proponemos debe actuar como gestor de su propio diseño, implicando a sus usuarios en un continuo diálogo sobre aspectos como la ventilación, la iluminación, la programación del espacio



Blatand Vejle, proyecto del equipo ZK997

público o el mobiliario urbano.

Este protocolo se sustenta en los sistemas tecnológicos de comunicación, que convertirán la comunidad en una comunidad en prácticas, y del cual se deriva un nuevo estado normativo, el ciudadano que se convierte en usuario y gestor de su propio espacio público o espacio de relación cercano.

MAINBOARD centro difusor

Asumimos el tercer entorno como real y emergente; realidad sobre la que actuar, proyectar y construir. Por tanto el proyecto es susceptible de ser definido también en este entorno.

Los dispositivos que lo permiten se extienden por la ciudad desterritorializando la arquitectura y formando una red. La **Mainboard** es un centro difusor; el punto nodal de esta red. Se trata de una densificación del *E3PP* que dota a Vejle de las herramientas del siglo 21 para aprender, compartir ideas, promover la creatividad, y que finalmente actúa como mediadora entre el usuario y la arquitectura, proponiendo nuevos ambientes urbanos.

CENTRO DE FORMACION EN COMUNICACIÓN Y TECNOLOGIA

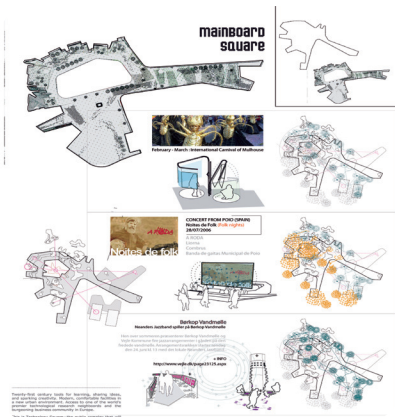
El Centro de Formación en Comunicación y Tecnología debe ser a su vez un centro de **innovación tecnológica** en *Vejle*. Debe ser un referente a nivel europeo en cuanto al aprendizaje, autogestión, innovación y transferencia del conocimiento.

El **Centro de Formación en Comunicación y Tecnología** apoyara a individuos, organizaciones, y comunidades a desarrollar su comprensión de los nuevos entornos de relación social para que así, y dentro de una sociedad basada ya en la tecnología, rápidamente aparezcan nuevas capacidades que proporcionen recursos punta y conocimiento especializado para cubrir las demandas del espacio social y urbano en el siglo 21, formando parte así de la *Sociedad del Conocimiento*.

Planteamos una actuación tan amplia como permitan las actuales tecnologías y tan abierta como sea posible, para cubrir todas las escalas de comunicación y para garantizar la explotación más eficaz, sean las condiciones culturales y económicas que sean y según evolucionen en el futuro.

El **CFCT** es el centro difusor de un sistema de comunicaciones interactiva, operable desde la escala internacional a la urbana, sustentado en los medios disponibles de comunicación, así como en todas las infraestructuras preexistentes en la ciudad. El proyecto por tanto, entra a formar parte de la estructura global de la sociedad de la información, y localmente a la que se propone para Vejle.

La propuesta pretende ser un medio de interacción y relación entre los diferentes entornos, haciendo evidentes especialmente las realidades físicas que sostienen **E3** en la ciudad.



Puesta en carga de la Mainboard Square mediante la red de dispositivos

CFCT COMO CENTRO DIFUSOR

Se definen diferentes estrategias escalares de proximidad física con el **Centro Difusor** donde establecer los interfaces. En el mismo recinto y en sus proximidades, dispondremos abundantemente estos interfaces a modo de “representaciones” formales del proyecto, capaces de mostrar y anticipar en el resto del conjunto lo que en el Edificio se programe.

También es un elemento de actividad urbana sobre la trama física de la ciudad y utiliza para ello elementos físicos sobre la estructura urbana y el paisaje natural. Estos elementos son en su mayor parte los interfaces operativos de modo fijo o móvil, según estrategias que dimanarán de la gestión del **Centro Difusor**.

Los dispositivos que lo permiten se extienden por la ciudad desterritorializando la arquitectura. El edificio, **el Centro de Formación en Comunicación y Tecnología como Centro Difusor** es el punto nodal de esta red.

La resolución pasa por una serie de dispositivos que trabajando en diferentes redes configura la estructura material que posibilitara la conectividad y la creación de programas en las nuevas realidades del tiempo y el espacio del **tercer entorno**.

Los dispositivos son puntos de conexión, concretización y focalización con el tercer entorno, y permiten la relación del usuario con el edificio. Estos dispositivos los podemos agrupar según su función principal en:

0.1_REGS dispositivos de registro

Captación y acumulación de información

0.2_TRAD dispositivos traductores

Traductores de procesos

0.3_EVID dispositivos evidenciadores

Evidencian las realidades físicas que constituyen E3

0.4_PART dispositivos de participación

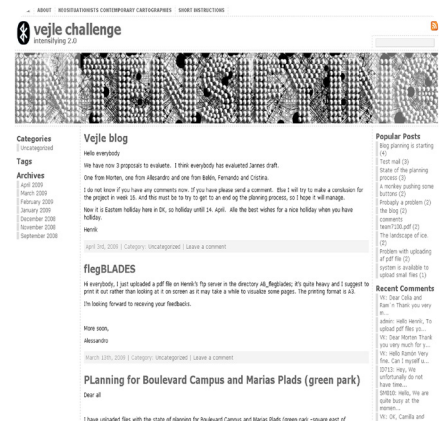
Posibilitan la participación activa del usuario

Intensifying 2.0 (2008/9)

Actualmente está en desarrollo **Vejle Challenge**, una experiencia pionera en la que siete equipos de trabajo de toda Europa desarrollan en colaboración con el Ayuntamiento de Vejle y la organización de European Dinamarca, un Plan Urbano para la emplazamiento del concurso a través de un **Escenario Virtual de Trabajo**.



Imágenes del desarrollo del workshop celebrado en el ayuntamiento de Vejle



Pantalla del Escenario Virtual de Trabajo Zuloark.org para Intensifying 2.0

El sistema de trabajo propuesto para la redacción del plan **Vejle Challenge**, es la adaptación del método que se desarrolló para **Intensifying 1.0**, donde se proponía que varios equipos trabajasen conjuntamente a través de un *Escenario Virtual de Trabajo*. De esta manera se descarta como necesidad la sincronía física para la colaboración interprofesional.

Se establece una red de equipos de toda Europa, una red que en **Vejle Challenge** es una **red abierta**, por lo que el proceso de trabajo para la redacción del *Plan Urbano* es un proceso transparente, que puede ser compartido por los arquitectos locales, vecinos de Vejle o cualquier persona interesada. En esta estructura tecnológica queda registrado todo el proceso de redacción del plan, ordenado cronológicamente, categorizado y siempre preparado para hacer uso libre de el.

El proceso de trabajo de **Vejle Challenge**, empezó en diciembre de 2008, y estará en desarrollo hasta diciembre de 2009 en su primera fase. Esta primera fase pretende sentar las bases de un **Master Plan** para la **Flegmade**, unas bases que están siendo generadas por la red de equipos participantes. Y que proponen convertir la **Flegmade** en un barrio híbrido y heterogéneo, que al igual que el proceso de trabajo, se apoye en las nuevas tecnologías para ofrecer un nuevo urbanismo mutable y adecuado a las necesidades del siglo 21. Un urbanismo que ya no está solo interesado en hablar de lugares, y que entienda la acción arquitectónica y el hecho urbano en términos de proceso.

[PUBLICACIONES]

Expuesto en Danish Arkitecture Center (Dinamarca). Enero 2008

Expuesto en Ayuntamiento de Vejle (Dinamarca). Marzo 2008

Expuesto en el EACC de Castellón de la plana. Mayo 2008

1er Premio emplazamiento de Selb (Alemania) equipo: ZK977

* Escenarios de trabajo ver www.Freshmadrid.com Zuloark

Publicado en Catálogo European9 Urbanidad Europea. Isbn 978-84-936462-7-1

Ciclo de conferencias Nueva arquitectura desde la juventud CENP Octubre 2008

Trabajo integro publicados en las web www.zuloark.org y www.intensifying.eu