



eme 3

COLLAPSE

NUEVOS ESCENARIOS

COLAPSO, NUEVOS ESCENARIOS



Inmersos en la saturación informativa derivada de la crisis global, hablar de colapso parece oportunista pero es necesario, ya que los campos de acción donde operamos los arquitectos y diseñadores abarcan desde la escala de los modelos urbanos y la movilidad, hasta la de los objetos de consumo y los sistemas productivos, y ante un posible colapso global y apocalíptico de la Sociedad post-industrial, tendríamos parte de responsabilidad.

"Colapso", de Jared Diamond estudia varias civilizaciones bajo cinco conjuntos de factores que determinaron el éxito o fracaso de sus sociedades para adaptarse a los cambios que, auto-inflingidos o externos, las acecharon y provocaron su colapso. Diamond plantea que la actitud y respuesta de la sociedad Maya, Vikinga o China actual, ante el deterioro ambiental, el cambio climático, los vecinos hostiles o los socios comerciales amistosos, es el factor más importante de los cinco para su supervivencia y no desaparición. Si nuestras actitudes y respuestas personales y profesionales serán determinantes para la continuidad de nuestra sociedad, o incluso de toda la humanidad, tendríamos que adaptarlas y reforzarlas.

El diagrama de Tensión y Deformación de materiales es un buen símil arquitectónico para entender la situación

actual. Después de la fase elástica, en la cual el material vuelve a su estado inicial si cesa la tensión que lo deformaba, viene la fase plástica, donde, aunque haya una disminución total de esta tensión, se mantiene una deformación remanente. Finalmente, sólo queda el punto de rotura. Superada claramente la fase elástica, la duda es cuánto tiempo queda hasta el colapso, y si éste será definitivo y total o cíclico y parcial. La demolición de un edificio puede significar la recolonización de un lugar de interés público degenerado, pero también puede conllevar la expropiación y usurpación de la vida y dignidad de muchas familias. Este hecho se puede extrapolar a otras áreas de la arquitectura u otras disciplinas, donde el colapso puede significar un "reset", con la posibilidad de enmendar y corregir errores pasados, o un "punto y final", con traumas personales o colectivos definitivos. En cualquier caso, igual que ya nos encontramos inmersos en el cambio climático, la situación actual o futura, ya supone un nuevo escenario al que adaptarse.

La neurosis y tensión que provoca el miedo al colapso, es una fuente de energía, creatividad y alternativas frente a un posible fin de la historia "real". Las oportunidades generadas en campos científicos, técnicos, filosóficos o políticos durante estos tiempos de crisis parece que permiten prórrogas al modelo

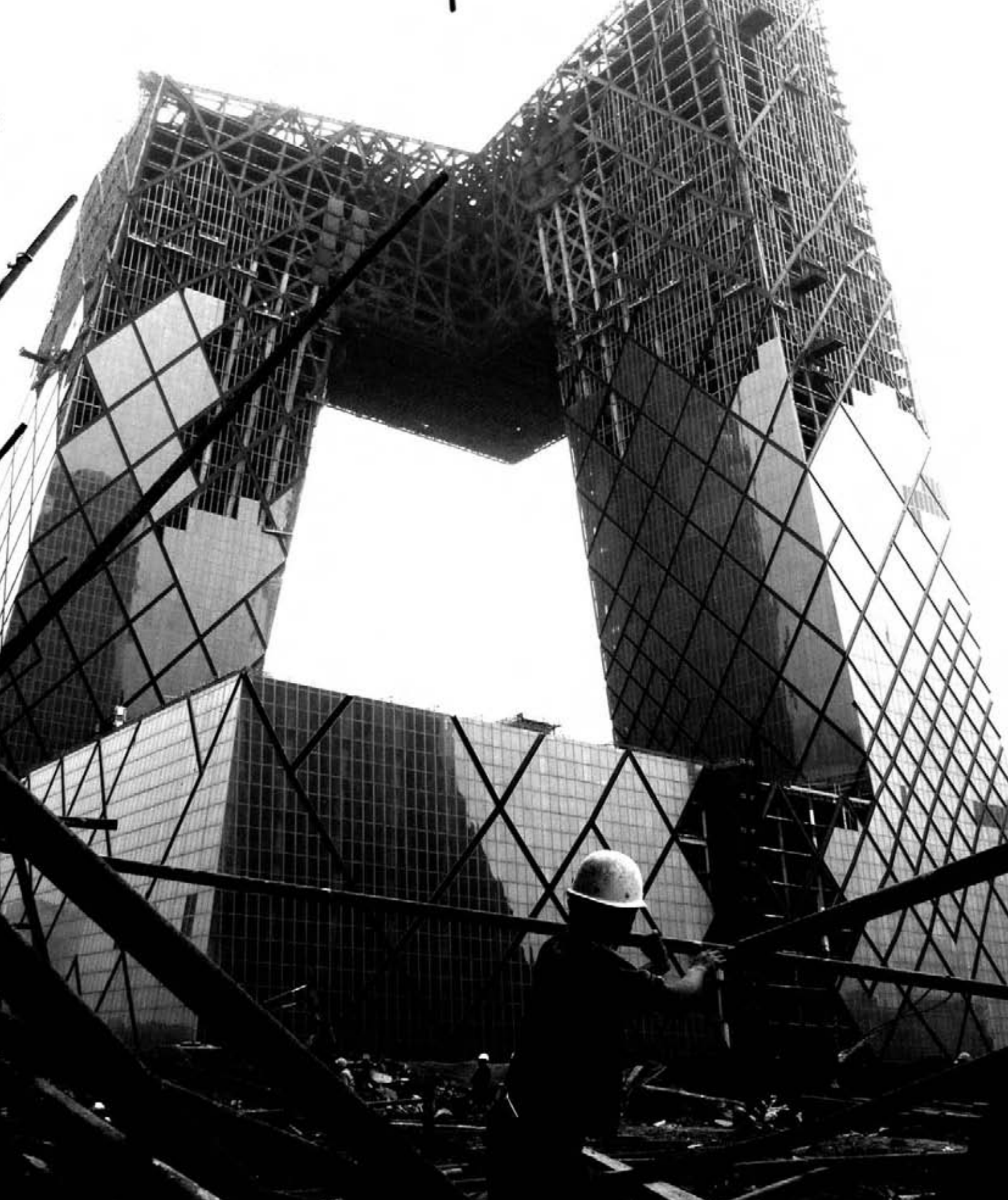
actual y un futuro a medio plazo. Sin embargo, algunos autores (William McDonough) empiezan a poner en duda los fundamentos del ecologismo, al plantear que sólo dilatan la solución definitiva a las problemáticas actuales, porque alargan la agónica dependencia de recursos finitos, y relajan la sensación pública de emergencia necesaria para los cambios a acometer. Con la situación socioeconómica global y el fracaso del movimiento medio ambiental (Jonathan Rose) parece arriesgado criticar las premisas de las viviendas eco-eficientes o los coches híbridos por no ser suficientemente radicales, cuando han costado tanto tiempo introducirlas, pero es cierto que la duda razonable sobre la viabilidad a largo plazo de nuestra sociedad, obliga a estrategias colectivas más comprometidas, contundentes y participadas. La crisis actual ofrece la oportunidad de acelerar los cambios necesarios frente a una sociedad post-industrial que parece desbocada. Si Lampedusa expuso la paradoja de que "debemos cambiar algo para que nada cambie", ahora debemos cambiarlo todo para que algo cambie. Probablemente, el gran valor de las utopías y las revoluciones haya sido generar la expectativa de cambio suficiente, para canalizar la energía, recursos y capital humano que requieren los cambios o transiciones del progreso social o económico. Aunque sólo una parte de la sociedad humana participa de este progreso, y ha sido a expensas de la degradación medio ambiental del planeta, para corregir 250 años del modelo industrial y acometer el fin de la edad del petróleo es necesario una buena dosis de optimismo y mucho esfuerzo.

Desde la responsabilidad arquitectónica, existen muchos temas concretos y locales, o genéricos y globales, que se pueden extrapolar a la mayoría de centros metropolitanos, y que afectan a decisiones del día a día en los estudios de arquitectura: turismo de masas autista y tematizado, tensiones sociales por el uso multicultural de la calle, "mobbing" inmobiliario mediante la degradación de viviendas, proliferación de guetos y chabolismo, construcción desmesurada de las periferias y problemas de movilidad, terciarización de los centros urbanos, controversias y polémicas entre ciudadanos, entidades vecinales y ayuntamientos, ineficiencia energética de la construcción y la edificación, problemas de accesibilidad, sobre-exposición de lugares mediante vídeo-vigilancia y control,.... Todos ellos son ejemplos de colapso de ecosistemas urbanos complejos, interdisciplinarios y con gran variedad de causas, efectos y factores contradictorios, por lo que debemos abordarlos desde

la humildad necesaria para romper inercias obsoletas presentes en la arquitectura, desde los procesos constructivos hasta los modelos urbanos

El de-crecimiento, movimiento socioeconómico que aboga por una sociedad post-industrial en la que el crecimiento económico deje de ser el único motor del progreso (Serge Latouche), podría ser el marco ideológico de una corriente arquitectónica emergente con actitudes y respuestas claras frente al colapso, y que bien podría ser titulada bajo el tan criticado nombre de la Biennale de Venecia del 2000 "less aesthetics, more ethics". Una corriente arquitectónica "de-creciente", que prima la rehabilitación frente a la obra nueva (Cine Lidia, Riudecols, David Tàpies i Núria Salvadó), que incorpora la sostenibilidad medio ambiental como un factor intrínseco e ineludible en todos sus proyectos (Eco.mobiliario urbano, Expo Zaragoza, Ecosistema Urbano), que considera la economía como un factor de sostenibilidad más, mediante intervenciones quirúrgicas (Estudio de pintura, Valldoreix, Coque Claret y Dani Calatayud) o de Coste 0 (RDF181, Brussel, ROTOR), que acepta el rol de intermediación de la arquitectura entre los diversos agentes que participan en cada proyecto (Proceso participativo de la Plaça Lesseps, Barcelona, XIA arquitectura), que prevé la posibilidad de No construir frente a la ampliación de los límites de proyecto (place Léon Aucoc, Bordeaux, Lacaton & Vassal), que critica el abuso del urbanismo del Poder (Territoria, Israeli-Palestinian Conflict, F.A.S.T), que propicia la participación social en sus proyectos (Worldview, Italia, Husman haque), o que, preferiblemente, reúna el máximo número posible de los factores anteriores (Edificio Jardín Hospedero y Nectarífero, Cali, HUSOS).

Si sustituimos las discusiones partidistas entre arquitectos, conectando y relacionando el nuevo enfoque de estas actitudes profesionales, con los avances de sectores consolidados en ámbitos de la arquitectura como la sostenibilidad o la cooperación al desarrollo, las reflexiones y experiencias de aquellos que realizan una arquitectura seria, simple y racional que actualiza los postulados modernos a la tecnología y necesidades del siglo XXI, e incluso las innovaciones puntuales e intensas de arquitecturas simbólicas o emblemáticas de los "arquitectos avanzados" o "estrella", conseguiríamos una visión sobre el colapso multilateral, compartida y no excluyente que abarcaría un amplio espectro del pensamiento y la práctica arquitectónica, para evidenciar el frente común que tenemos ante nosotros.



DETONANTE

SESIÓN INAUGURAL

DETONANTE constituye la sesión inaugural del festival. Se presenta como un encuentro contundente del visitante con el COLAPSO. Se busca introducirlo en los temas que se tratarán durante el festival y ofrecerle la oportunidad de participar con sus opiniones, a través de dos acciones: **RADIOGRAFÍA DEL COLAPSO** y **MANIFIESTA-T**.

DETONANTE

RADIOGRAFIA DEL COLAPSO

Gilles Lipovetsky, Jorge Wagensberg, Economista

Entrevista pre-grabada: Noam Chomsky



Esta parte de Detonante nos ayuda a dibujar el escenario actual y analizarlo desde perspectivas diversas, para que cada uno podamos sacar nuestras propias conclusiones sobre qué es colapso, qué significa y cómo podemos gestionarlo.

eme3 COLLAPSE inicia sus contenidos teóricos poniendo en situación a los oyentes y participantes sobre la situación actual de un posible colapso, desde la visión objetiva de tres sectores: medioambiental, económico, y social.

Por este motivo, invita a tres expertos que forman parte de una mesa redonda, donde exponer los datos y opiniones relacionadas con la arquitectura y el urbanismo.

Previamente, se proyecta una entrevista pre-grabada con NOAM CHOMSKY (filósofo y analista político) que nos explica su idea de colapso genérica, y plantea una serie de preguntas a los ponentes de Detonante, formados por J. WAGENSBERG (científico), G.LIPOVETSKY (sociólogo), y J. MARTINEZ ALIER (economista).

Estos tres expertos se reúnen en una mesa redonda para exponer sus opiniones y responder a las cuestiones planteadas por el público y los invitados, moderados por un miembro del comité científico del festival.

DETONANTE

LAS PARADOJAS DEL COLAPSO HIPERMODERNO

Gilles Lipovetsky

La idea de una crisis de civilización no es nueva. Lo que es actual de nuestros días es que el colapso, o la venida abajo de nuestros sistemas referenciales, aparece como un fenómeno generalizado que afecta a todos los dominios; y todo ello en un mundo que ya no tiene alternativas creíbles ni promesas de un futuro necesariamente mejor. Esas alternativas, símbolo de optimismo y de fuertes convicciones, que prevalecieron en la primera modernidad, se han disuelto. Aquello que caracteriza el colapso hipermoderno es que todas las referencias colectivas se han evaporado y nos encontramos incapaces de imaginar un futuro basado en principios substancialmente diferentes de aquellos que organizan nuestro presente. El mundo hipermoderno está desorientado, es inseguro, está desestabilizado, y no de manera ocasional, sino de forma cotidiana, estructural y crónica.

Además, ningún dominio parece escapar al colapso, al derrumbe de nuestros sistemas de referencia. El fin de la guerra fría y el triunfo del liberalismo parecían ser el inicio de una etapa de paz y prosperidad. En lugar de eso, nos hemos encontrado con crisis financieras y económicas, una vez tras otra. El comunismo ya no es creíble y el ultraliberalismo es de igual manera un fracaso apabullante. Y además, tenemos la multiplicación de conflictos tribales y de fanatismos identitarios, resurgencias nacionalistas, flujos masivos de inmigración, así como el crecimiento del riesgo de proliferación de armas nucleares, el terrorismo en masa, las redes criminales internacionales, el tráfico de inmigrantes clandestinos y la delincuencia informática. Y, a día de hoy, las noticias impresionantes sobre el hambre.

Pero la desorientación hipermoderna no acaba aquí. En las democracias avanzadas crece el escepticismo y el descrédito hacia los líderes políticos. Y en la esfera privada, la repartición de los roles sexuales tiene enormes variantes. El colegio no funciona tan bien como antes como vector de promoción social. El consumo se ha convertido en un generador de duda y ansiedad. El arte contemporáneo se percibe cada vez más como una impostura o como una estupidez. La subjetividad experimenta, en su propia piel, el colapso hipermoderno, como lo ponen de manifiesto el aumento de las depresiones, la ansiedad, la drogadicción y las tentativas de suicidio.

Ante el colapso hipermoderno, existe una fuerte tendencia a concluir una lectura apocalíptica. La técnica y el consumo desaforados imponen amenazas sin igual a la ecosfera. Las megalópolis se tornan inhabitables e indigeribles. El

multiculturalismo y las desigualdades económicas afectan a la cohesión social. Lo numérico engendra una existencia abstracta, incorpórea, sin vínculo tangible, una verdadera pesadilla que no es precisamente la de Orwell sino la de un mundo que acaba con el universo sensualista y carnal. El liberalismo y el individualismo eliminan los valores superiores y conducen a una nueva forma de nihilismo.

Sin embargo, aunque estas observaciones incorporan aspectos innegablemente justos, es otra lectura la que yo propongo: una lectura en términos de tensiones paradójales. Dentro de los límites de éste análisis, quisiera intentar precisar esta idea a partir de cuatro paradojas centradas únicamente en la dimensión cultural.

La primera paradoja

Nuestra época es, a primera vista, una época de redes, de desmaterialización, de digitalización que da un paso inédito hacia lo virtual, hacia los intercambios abstractos e inmateriales. Sin embargo, nos equivocáramos si analizáramos el ciber mundo como una máquina de guerra contra la sensorialidad y la vía intangible. La evolución de la cultura consumista y del bienestar lo demuestran. Hasta mediados de los años setenta, el bienestar o el confort se concretaban en el equipamiento básico las tareas del hogar: el coche, la nevera, la televisión, el baño, la lavadora, el transistor de radio, etc. En general, un confort de tipo cuantitativo, funcional e higienista. Hoy, la concepción de confort y bienestar han cambiado. La gente ya no quiere únicamente una casa para dormir; quieren sentirse a gusto en su casa; quieren una cocina donde se conviva, un baño con jacuzzi y duchas con múltiples chorros. Asistimos al triunfo de las terrazas, de las plantas dentro de las casas. Nuestra época se caracteriza por una verdadera pasión por la decoración de nuestros hogares; la gente dedica cada vez más tiempo, dinero y amor a embellecer sus casas, a vivir en un ambiente caluroso y harmónico. Y eso cuando nuestras casas se llenan de pantallas virtuales.

Otra cosa que expresa igual de bien esta cultura basada en los sentidos es el diseño contemporáneo, con sus formas redondas que construyen figuras amigables, fluidas, maternales, protectoras, en las antípodas del diseño frío, agresivo y unidimensional de los años cincuenta o sesenta. Hoy tenemos un diseño expresivo y global que invierte en el contacto sensible, y en el bienestar sensorial.

El cambio se concreta con las nuevas exigencias vis-à-vis del espacio urbano y los paisajes. Protestamos contra las orillas deformadas por el hormigón, las urbanizaciones que desfiguran los paisajes; vemos crecer un deseo de un cierto paisaje, de recalificación de espacios urbanos y, de igual manera, una verdadera pasión por los museos y el turismo cultural. La nueva era del bienestar coincide con una demanda cualitativa, cultural, de paisaje, de patrimonio, de un ambiente armonioso y cultural: todo salvo la desaparición apocalíptica de las referencias táctiles, estéticas y sensualistas. Cuanto más inmaterial y virtual se vuelve el mundo más crece una cultura que valora la sensualización, la erotización y la hedonización de la existencia.

Segunda paradoja

Hemos interpretado a menudo el universo del consumo y de la alta tecnología como una máquina de fragmentación de la sociedad, que desarrolla el narcisismo, que separa a los individuos los unos de los otros. Sin embargo ahí también se trata de un narcisismo paradójico porque cada vez más depende de la relación con otros individuos. Vemos que los individuos de hoy tienen cada vez más ganas de salir de casa, a la vez que se desarrollan los videojuegos y las telecomunicaciones; la gente se reúne en sus casas, van a los restaurantes; la gente sale de noche, participan en festivales y fiestas.

En definitiva, el individuo hipermoderno desea lo vivo, live, y no solamente aquello virtual. En este sentido, no es correcto asimilar el individualismo al cocooning, al encerrarse en sí mismo. Esto es, cuantas más comunicaciones virtuales y de alta tecnología hay, más buscan los individuos reencontrarse, ver mundo, sentir una experiencia live y relacionarse con otra gente.

No es ni la destrucción de la sensualidad, o de la sensorialidad, ni la desaparición del vínculo con los otros lo que provoca el mundo virtual. Éste engendra una fuerte necesidad de contrapeso, de sensorialidad, de vínculos escogidos por otros. Es la ironía de nuestra época. Cuanto más valoramos la velocidad, más existe una necesidad de frenar el tempo de la vida y degustar el tiempo que transcurre.

Tercera paradoja

Paralelamente al culto de lo inmediato y a la lógica generalizada de la moda (imagen, seducción mediática, juegos y ocio) vemos desarrollarse, a rebufo de esta especie de frivolidad estructural, todo un imaginario social de "lo auténtico". Y podemos constatar cada día los efectos: se trata de la búsqueda de las "raíces" y la proliferación de los museos y de los ecomuseos. Es el culto del patrimonio a través de barrios rehabilitados, inmuebles revocados, hangares reconvertidos; sin hablar del éxito de los anticuarios, una de las actividades de ocio más arraigadas de los franceses. Es, asimismo, la moda de lo vintage. La lógica de lo auténtico entra en numerosos sectores, incluidas las D.O. que aseguran al consumidor la autenticidad de los productos. Este imaginario nace de la ansiedad ligada a la modernización desenfrenada de nuestras sociedades, al crecimiento

técnico-científico y a los recientes peligros de nuestro planeta. Traduce una nostalgia de un pasado idealizado, de un tiempo que no se dilapida a sí mismo sino un tiempo donde sabíamos vivir mejor. Una ilusión, sin duda, que viene acompañada de una mirada crítica sobre nuestro universo sin sabor, donde la sociabilidad se estropea y donde reina la dictadura del mercado y las marcas. Lo auténtico compensa, por su calor, la carencia de raíces e impersonalidad. Es un imaginario protector que evoca un mundo refugiado de sus desastres. Lo auténtico no es lo otro de la hipermodernidad: no es más que una de sus facetas, una de sus manifestaciones de una nueva cara de bienestar, el bienestar emocional cargado de esperanzas sensitivas y de resonancias culturales y psicológicas.

Cuarta paradoja

Las voces son una legión que se eleva contra el naufragio de una civilización en la cual se desencadenan el egoísmo de uno mismo, el reinado del dinero, la delincuencia, el gran crimen económico y financiero. Pero, ¿significa esto una crisis absoluta de valores morales? Probablemente no. La época hipermoderna es ciertamente individualista al extremo, pero no es ni relativista, ni nihilista en su conjunto. Con un fondo de pluralización democrática de la ética, se afirma generalmente la existencia de un tronco común de valores compartidos, de movimientos de indignación moral, así como de demandas de regulación delante de los peligros de la tecnociencia, de un mercado desregularizado y de la espiral individualista. Si un camino de nuestra sociedad se inclina hacia un individualismo irresponsable, otro conduce hacia un individualismo responsable. Al margen del egoísmo, hay también una dinámica de revitalización de los valores de las acciones humanitarias, el voluntariado, los foros de participación, el activismo ecologista, el luto contra la corrupción, las exigencias bioéticas, el ideal de la empresa solidaria y responsable.

Por profundo que sea el colapso, no ha conseguido disolver el valor de los principios morales. Hace falta refutar la idea que sostiene que nuestra cultura hipermercantilista deslegitima todos los valores, es cínica y relativista. No es un punto de desaparición catastrófica de los valores sino un auge de morales en conflicto, la multiplicación de sistemas de valor, la diversidad de las concepciones del bien que hace falta interpretar como una profundización de la autonomía de la esfera moral, signo de una sociedad liberal pluralista en la cual los valores y su traducción social se emancipan de la autoridad de la Iglesia y la tradición. No una muerte de valores sino un derrumbe de las normas morales heterónomas y la correlativa individualización en la esfera ética. La sociedad hiperindividualista no se reduce sólo al culto obsesivo de los placeres privados, también es aquella donde el individuo se determina sobre aquello que debe hacer e inventa las reglas de su propia conducta. Consensuada alrededor de los valores humanistas democráticos, exige el respeto y el reconocimiento de los individuos y colectivos, e impulsa la reflexión ética: el colapso hipermoderno no puede ser asimilado a un estado de barbarie nihilista.

DETONANTE

LES PARADOXES DU COLLAPSE HYPERMODERNE

Gilles Lipovetsky

L'idée de crise civilisationnelle est tout sauf nouvelle . Ce qui est nouveau de nos jours c'est que le collapse ou l'effondrement de nos systèmes référentiels , apparaît comme un phénomène généralisé qui affecte tous les domaines dans un monde délesté d'alternatives crédibles et de promesses d'un avenir nécessairement meilleur. Ce bloc d'optimisme et de convictions fortes prévalent dans la première modernité s'est dissout. Ce qui caractérise le collapse hypermoderne c'est ceci : tous les repères collectifs se sont évaporés et nous ne sommes même plus en mesure d'imaginer un avenir fondé sur des principes substantiellement différents de ceux qui organisent notre présent. Le monde hypermoderne est désorienté, insécurisé, déstabilisé, non pas occasionnellement mais au quotidien, de manière structurelle et chronique.

Plus aucun domaine ne semble échapper au collapse, à l'éclatement de nos systèmes de références. La fin de la guerre froide et le triomphe du libéralisme était censé ouvrir un temps de paix et de prospérité. Au lieu de quoi nous avons les crises financières et économiques à répétition qui trouvent leur acmé en ce moment : le communisme n'est plus crédible et l'ultralibéralisme est également un cinglant échec. Mais nous avons aussi la multiplication des conflits tribaux et des fanatismes identitaires, les résurgences nationalistes, les flux d'immigration de masse , de même que les risques de prolifération des armes nucléaires, le terrorisme de masse, les réseaux criminels internationaux, le trafic des migrants clandestins, la délinquance informatique. Et maintenant les nouvelles émeutes de la faim.

La désorientation hypermoderne ne s'arrête pas là. Dans les démocraties avancées, montent le scepticisme et le discrédit envers les leaders politiques. Dans le domaine privé , la répartition des rôles sexuels n'a plus rien d'une évidence. L'école réussit moins bien qu'autrefois à fonctionner comme vecteur de promotion sociale. La consommation est devenue génératrice de doute et d'anxiété. L'art contemporain apparaît aux yeux du plus grand nombre comme de l'imposture et du " n'importe quoi ". Les subjectivités elles mêmes expriment de plein fouet le collapse hypermoderne comme en témoignent l'envolée des dépressions , anxiétés, toxicomanies, tentatives de suicide.

Face au collapse hypermoderne, une tendance forte est d'avancer une lecture de type apocalyptique. La technique et la consommation déchaînées font peser des menaces sans pareilles sur l'écosphère. Les mégapoles deviennent invivables et ingérables. Le multiculturalisme et les inégalités

croissantes de richesse brisent la cohésion sociale. Le numérique engendre une existence abstraite , décorporisée, sans lien tactile , véritable cauchemar, qui n'est pas celui d'Orwell mais celui d'un monde rendant obsolète l'univers charnel et sensualiste. Le libéralisme et l'individualisme sapent les valeurs supérieures et mettent sur rail une nouvelle forme de nihilisme.

Même si nombre de ces analyses comportent des aspects indéniablement justes , c'est une autre lecture que je proposerai : une lecture en termes de tensions paradoxales. Dans les limites de cette analyse je voudrais essayer de préciser cette idée à partir de quatre paradoxes centrés seulement sur la dimension culturelle.

Premier paradoxe

Notre époque est à coup sûr celle des réseaux, de la dématérialisation , de la digitalisation qui donne un poids inédit au virtuel, aux échanges abstraits et déréalisés. Pourtant c'est se tromper que d'analyser le cybermonde comme une machine de guerre contre la sensorialité et la vie incarnée. L'évolution de la culture consumériste du bien-être en témoigne. Jusqu'au milieu des années soixante-dix, le bien-être ou le confort s'est concrétisé pour l'essentiel dans l'équipement basique des ménages : la voiture, le réfrigérateur, la télévision, la salle de bain, la machine à laver, le transistor etc. Donc, finalement, un confort de type quantitatif, fonctionnaliste et hygiéniste. Or, la signification du confort et du bien-être a changé . Les gens ne veulent plus seulement une maison pour dormir ; ils veulent se sentir bien chez eux ; ils veulent une cuisine conviviale, une salle de bain avec jacuzzi et douches à jets multiples. On assiste au succès des vérandas, des plantes vertes dans les appartements . Notre époque enregistre une véritable passion pour la décoration de la maison ; les gens consacrent de plus en plus de temps, d'argent, d'amour pour l'embellissement de leur maison, pour vivre dans un environnement chaleureux et harmonieux. Et cela alors même que la maison se remplit d'écrans virtuels .

Ce qui exprime aussi bien cette culture sensitive c'est le design contemporain avec ses formes rondes qui construit des formes amicales, fluides, maternelles, protectrices aux antipodes du design froid, agressif, unidimensionnel des années cinquante ou soixante . Nous avons aujourd'hui, un design expressif et global qui investit les contacts sensibles , le mieux être sensoriel.

Le changement se concrétise encore dans de nouvelles exigences vis-à-vis de l'espace urbain et des paysages. On

désir de paysage, de requalification des espaces urbains et également une véritable passion pour les musées, le tourisme culturel. Le nouvel âge du bien-être, coïncide avec une demande qualitative, culturelle, de paysage, de patrimoine, d'environnement harmonieux et culturel : tout sauf la disparition apocalyptique des référentiels tactiles, esthétiques et sensualistes. Plus notre monde devient immatériel et virtuel et plus on assiste à la montée d'une culture qui valorise la sensualisation, l'érotisation, l'hédonisation de l'existence.

Deuxième paradoxe

On a souvent interprété l'univers de la consommation et du high tech comme une machine de fragmentation de la société qui développe le narcissisme, qui coupe les individus les uns des autres. Pourtant là aussi c'est un narcissisme paradoxal qui se déploie parce que c'est un narcissisme de plus en plus dépendant de la relation aux autres. On voit bien que les individus à présent ont de plus en plus le goût de sortir de chez eux, alors même que se développent les jeux vidéos et les communications virtuelles : ils se rendent chez leurs amis, ils vont aux restaurants ; les gens sortent le soir, ils participent à des festivals et à des fêtes.

Bref, l'individu hypermoderne veut du " live " et pas seulement du virtuel. En ce sens, il est inexact d'assimiler l'individualisme au cocooning, à la fermeture sur soi. Finalement, plus il y a d'outils de communication virtuelle, de high tech et plus les individus cherchent à se rencontrer, à voir du monde, sentir une ambiance live, avoir des contacts avec les autres .

Ce n'est ni la destruction de la sensualité ou de la sensorialité, ni la disparition du lien à l'autre que provoque le monde du virtuel. Celui-ci engendre, un fort besoin de contrepoids, de sensorialité, de liens choisis aux autres. C'est là l'ironie de notre époque. Plus on valorise la vitesse, et plus il y a le besoin de ralentir le tempo de la vie et de goûter le temps qui passe.

Troisième paradoxe

Tandis que triomphe le culte du nouveau et la logique généralisée de la mode (image, spectacle, séduction médiatique, jeux et loisirs) on voit se développer, à rebours de cette espèce de frivolité structurelle, tout un imaginaire social de " l'authentique ". On en constate chaque jour les effets : c'est la quête des " racines " et la prolifération des musées et des écomusées . C'est le culte du patrimoine avec ses quartiers réhabilités, ses immeubles ravalés, ses hangars reconvertis ; sans parler du succès des brocantes, un des loisirs les plus prisés des Français. C'est, aussi, la mode du vintage. La logique de l'authentique innerve de nombreux secteurs, y compris alimentaires avec les fameuses appellations d'origine protégée qui assurent le consommateur de l'authenticité des produits.

Cet imaginaire naît de l'anxiété liée à la modernisation effrénée de nos sociétés, à l'escalade technico-scientifique, aux nouveaux périls pesant sur la planète . Il traduit une nostalgie d'un passé qu'on idéalise, d'un temps qui ne se

dévorait pas lui-même, mais où l'on savait mieux vivre. Une illusion, sans doute, qui s'accompagne d'un regard critique sur notre univers insipide, stéréotypé où est malmenée la sociabilité et où règne la dictature du marché et des marques. L'authenticité compense, par sa chaleur, ce défaut de racines et d'impersonnalité. C'est un imaginaire protecteur qui évoque un monde à l'abri de ces désastres. L'authentique n'est pas l'autre de l'hypermodernité : il n'est que l'une de ses faces, l'une des manifestations du nouveau visage du bien-être, le bien-être émotionnel chargé d'attentes sensibles et de résonances culturelles et psychologiques.

Quatrième paradoxe

Les voix sont légion qui s'élèvent contre le naufrage d'une civilisation dans laquelle se déchaînent l'égoïsme du chacun pour soi, l'argent-roi, la délinquance, la grande criminalité économique et financière. Mais cela signifie il donc une crise absolue des valeurs morales? Probablement pas. L'époque hypermoderne est certes individualiste à l'extrême, mais elle n'est ni relativiste, ni nihiliste dans son ensemble. Sur fond de pluralisation démocratique des éthiques, partout s'affirme un tronc commun de valeurs partagées, des mouvements d'indignation morale ainsi que des demandes de régulation face aux dangers de la techno-science, du marché dérégulé et de la spirale individualiste. Si une pente de nos sociétés incline vers un individualisme irresponsable, une autre conduit vers un individualisme responsable. A côté du chacun pour soi on voit aussi une dynamique de revitalisation des valeurs s'exprimant dans les actions humanitaires, le bénévolat, les forums de participation, l'engagement écologiste, la lutte contre la corruption, les exigences bio-éthiques, l'idéal de l'entreprise solidaire et responsable.

Pour profond qu'il soit le collapse n'a pas réussi à dissoudre de part en part la valeur des principes moraux. Il faut rejeter l'idée selon laquelle notre culture hypermarchande est porteuse de délégitimation de toutes les valeurs, de cynisme et de relativisme généralisés. Point de disparition catastrophique des valeurs mais l'essor de morales en conflit, la démultiplication des systèmes de valeur, la diversité des conceptions du bien qu'il faut interpréter comme un approfondissement de l'autonomie de la sphère morale, le signe d'une société libérale pluraliste dans laquelle les valeurs et leur traduction sociale sont émancipées de l'autorité de l'Église et de la tradition. Non pas " mort des valeurs " mais effondrement des règles morales hétéronomes et corrélativement individualisation du rapport à la sphère éthique. La société hyperindividualiste ne se réduit pas au culte obsessionnel des plaisirs privés, elle est aussi celle où il revient à l'individu de se déterminer sur ce qu'il doit faire en inventant les règles de sa propre conduite. Consensus autour des valeurs humanistes démocratiques, exigence de respect et de reconnaissance des individus et groupes, essor de la réflexivité éthique : le collapse hypermoderne ne peut être assimilé à un état de barbarie nihiliste.

DETONANTE

MANIFIESTA-T



MANIFIESTA-T da la oportunidad al público de manifestarse libremente acerca del colapso, de sus causas y de sus consecuencias, no sólo en el ámbito profesional de arquitectos y otros profesionales, sino también de forma más genérica en lo económico, social o medioambiental. Reflexionando todos juntos es posible que surjan propuestas y soluciones al colapso actual. Las manifestaciones pueden ser a través de la presencia física, a través de la palabra o a través de la imagen.

El objetivo es dar voz y voto al público asistente, a la gente de la calle y a todos los implicados en el festival, tanto de la arquitectura como otras disciplinas, para la expresión abierta de sus ideas, propuestas, opiniones, reflexiones, etc.. durante los 3 días del festival, en el Auditorio del MACBA.

MANIFIESTA-T se desarrolla a través de 3 acciones principales:

EL ALTAVOZ

Concentración por el colapso y la crisis actual de la profesión de arquitectura y otras disciplinas similares. Se ofrece un espacio para la lectura de manifiestos escritos por arquitectos y otros profesionales que reflexionan entorno a las problemáticas actuales.

SPEAKER CORNER

Libre expresión de ideas y propuestas (en 59 segundos). Todas las expresiones o ideas serán recogidas posteriormente y publicadas vía web o panfleto por el festival.

IMÁGENES DE COLAPSO

Representaciones visuales del concepto de colapso. Se pretende mostrar la particular visión de cada uno acerca del colapso. El objetivo es el de difundir la opinión de anónimos, invitados y asistentes. Se busca la interacción del público asistente al festival, que ha participado enviando textos, vídeos o fotografías que muestran su visión del colapso.



DUELO

DEBATES CARA A CARA

Mediante la idea de duelo, dos arquitectos de renombre debaten sus visiones enfrentadas sobre el colpaso, en sus tres escalas: espacio urbano, espacio público y espacio doméstico. Un moderador-agitador los presionará para no quedarse en visiones cómodas. Cada DUELO irá precedido de una serie de 3 audiovisuales especialmente creados por jóvenes arquitectos y la participación de la "Fila 0", formada por especialistas de diferentes disciplinas.

DUELO

CONFRONTACIÓN DE IDEAS



20

MARZO

ESPACIO PÚBLICO:

¿De quién es la calle?

INPUTS:

Subarquitectura (Alicante)
Ecosistema Urbano (Madrid)
On-a (Barcelona)

AGITADOR: Juan Herreros

PONENTES:

Josep Acebillo Vs Santiago Cirugeda

FILA 0:

J.M Iribas (Sociólogo)
M. Delgado (Antropólogo)
S. Lopez Petit (Filósofo)
R. Folch (Ecólogo)

21

MARZO

ESPACIO DOMÉSTICO:

"Mrs. Farnsworth VS Mies"

INPUTS:

Casa (Tarragona)
Elena Fernández Salas (Barcelona)
Andres Jaque (Madrid)

AGITADOR: Juan Herreros

PONENTES:

Victoria Acabo Vs Enric Ruiz Geli

FILA 0:

J.M. G Cortes (Filósofo)
G. Maza (Antropólogo)
A. Serra (miembro fundador i2CAT)
Evru (Artista)



Juan Herreros Madrid, 1958

Profesor Titular y Director del Aula Fin de Carrera de la Escuela de Arquitectura de Madrid y profesor de la Universidad de Columbia-Nueva York. En 1984 fundó con Iñaki Ábalos el estudio Ábalos&Herreros y en 2006 su actual oficina HerrerosArquitectos con la que actualmente desarrolla proyectos en España, Noruega, USA, Portugal, Panamá, México y Uruguay.

DUELO

**ESPACIO PÚBLICO:
¿DE QUIÉN ES LA CALLE?**

20
MARZO

**JOSEP
ACEBILLO**

Barcelona, 1946

Arquitecto por la ETSAB (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona) ha estado vinculado durante largo tiempo al Ayuntamiento de Barcelona como máximo responsable técnico de proyectos e infraestructuras. A demás ha sido decano y profesor de la Academia de



VS

**SANTIAGO
CIRUJEDA**

Sevilla, 1971

Arquitecto titulado por la ESARQ (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Internacional de Cataluña). En el ámbito de la realidad urbana aborda temas como la arquitectura efímera, el reciclaje, las estrategias de ocupación e intervención urbana, la incor-



DUELO

ESPACIO PÚBLICO: ¿DE QUIÉN ES LA CALLE?

20
MARZO



Los espacios públicos eran, y deberían ser la razón de las ciudades. En la actualidad, la mayoría de espacios públicos no se adaptan a las nuevas necesidades y usos de las ciudades/ciudadanos. Han dejado de ser “espacios de relación”. En las ciudades del siglo XXI se imponen los centros comerciales o shopping, barrios cerrados, educación privada y los ghettos residenciales. Ciudades en las que las calles han perdido su carácter público. El vaciamiento del espacio público conlleva por tanto a la aparición de nuevas subjetividades e imaginarios de ciudad.

Muchas de las intervenciones urbanas en la ciudad, tienden a obviar el ámbito público como ente o motor de relaciones sociales y ciudadanas. La economía de red, de la globalización carece de valores de carácter colectivo o social. La vida pública, se caracteriza por tanto por la utilización de modelos privados basados en el ocio-consumo.

La actual planificación del espacio público, carece de identidad, sin apenas actividad y condiciones para el desarrollo social. El planeamiento de muchas ciudades de nuestros días parte de una complicidad con la política y los grandes intereses, haciendo de esta un mecanismo de control que bajo el pretexto de seguridad –adiós al espacio público– busca una erradicación total de movimientos de resistencia y organizaciones socio-políticas.

La ciudad, como red social, es espacio público. Estas redes son resilientes y adaptables, de modo que si la política abandona o es incapaz de diseñar espacios públicos útiles, estos surgirán de forma espontánea (y casi siempre conflictiva).

El espacio público debería por tanto recuperar su papel de lugar de encuentro, soporte abierto a la ciudadanía, de todos y para todos. Caracterizado y definido por los individuos que lo ocupan.

DUELO

ESPACIO DOMÉSTICO

'Mrs. Farnsworth VS Mies'

21
MARZO

**VICTORIA
ACEBO**

Pontferrada, 1969

Arquitecto por la ETSAM (Escuela
Técnica Superior de Arquitectura de
Madrid)

En 1995 funda junto a Ángel
Alonso el estudio AceboxAlonso.

2003 Profesora de Proyectos en la
Universidad Europea de Madrid.

Referente de la nueva arquitectura
nacional.



VS

**ENRIC
RUIZ GELI**

Figueras, 1968

Arquitecto por la ETSAB (Escuela
Técnica Superior de Arquitectura de
Barcelona) destaca por aplicar las
nuevas tecnologías en su obra y
usarlas como herramienta para
modelar y articular sus proyectos.
Es un claro defensor de la concep-
ción orgánica/tecnológica de la
arquitectura.



DUELO

ESPACIO DOMÉSTICO

'Mrs. Farnsworth VS Mies'

21

MARZO



Después del positivismo obrero donde el arquitecto cumplía un servicio de diseño a través del máximo aprovechamiento del espacio, surge el movimiento moderno reivindicando el papel artístico y auto satisfactorio del arquitecto a través del diseño del espacio.

Propuestas o planteamientos arquitectónicos, ajenos a la vida cotidiana o doméstica, y donde las cuestiones formales priman en ocasiones sobre los modos o necesidades del usuario, que no son cuestionados por el arquitecto. La mayoría de la población sigue siendo ajena a los códigos internos de dicha arquitectura, no sintiéndose por tanto identificada con ella.

Vivimos en una sociedad en constante cambio y evolución, donde la vivienda por extraño que parezca sigue

inmóvil, y ajena a estos cambios. Sus dispositivos o mecanismos fueron ultimados hace más de un siglo, y son copiados y reproducidos como si nada hoy hubiese cambiado. El espacio doméstico cotidiano se resiste a cambiar.

Es necesario establecer una relación entre el espacio doméstico cotidiano y el pensamiento contemporáneo. Reformulación del espacio doméstico, así como una profunda reflexión sobre la evolución en los modos de vida.

Cuando hablamos de espacio doméstico, a menudo nos referimos a sistemas de organización o distribución, recorridos, sistemas constructivos pero casi nunca a establecer, estudiar o desarrollar modelos o prototipos de "modelos de vida".

DUELO

ESPACIO PÚBLICO: DE QUIÉN ES LA CALLE?

MANUEL DELGADO

EL ESPACIO PÚBLICO COMO IDEOLOGÍA

La noción de espacio público -al menos tal y como se emplea hoy por los discursos oficiales en materia urbana- es un ejemplo de idea dominante -en el doble sentido de idea de quienes dominan y de idea que está concebida para dominar-, en tanto que eje que justifica y legitima la gestión de lo que vendría a ser un consenso coercitivo o una coacción hasta un cierto límite consensuada con los propios coaccionados. Estamos ante un ingrediente fundamental de lo que en nuestros días es aquello que Foucault llamaba la "modalidad pastoral del poder", refiriéndose a lo que en el pensamiento político griego -tan inspirador del modelo "ágora" en que afirma inspirarse el discurso del espacio público- era un poder que se ejercía sobre un rebaño de individuos diferenciados y diferenciables -"dispersos", dirá Foucault- a cargo de un jefe que debía -y hay que subrayar que lo que hace es cumplir con su deber- calmar las hostilidades en el seno de la ciudad y hacer prevalecer la unidad sobre el conflicto. Se trata pues de disuadir y de persuadir cualquier disidencia, cualquier capacidad de contestación o resistencia y -también por extensión- cualquier apropiación considerada inapropiada de la calle o de la plaza, por la vía de la violencia si es preciso, pero previamente y sobre todo por una descalificación o una deshabilitación que, en nuestro caso, ya no se lleva a cabo bajo la denominación de origen subversivo, sino de la mano de la mucho más sutil de incívico, o sea contraventor de los principios abstractos de la "buena convivencia ciudadana". Esto afecta de pleno a la relación entre el urbanismo y los urbanizados. Dada la evidencia que la modelación cultural y morfológica del espacio urbano es cosa de élites profesionales procedentes en su gran mayoría de los estratos sociales hegemónicos, es previsible que lo que se da en llamar urbanidad -sistema de buenas prácticas cívicas- venga a ser la dimensión conductual adecuada al urbanismo, entendido a su vez como lo que está siendo en realidad hoy: mera requisa de la ciudad, sometiendo de ésta, por medio tanto del planeamiento como de su gestión política, a los intereses en materia territorial de las minorías dominantes.

SANTIAGO LOPEZ PETIT

El espacio público nace con la pregunta acerca del Uno. ¿Con qué derecho Uno puede gobernar a los que son muchos? De aquí que el espacio público sea desde sus inicios un espacio en el que se debaten las grandes cuestiones que afectan a la colectividad. Hoy ese espacio político no existe, y la gran pregunta fundamento del dominio no ha sido contestada. El espacio público ha desaparecido sustituido por una mezcla de supermercado y de espacio fronterizo. Consumo y vigilancia, o de una manera más precisa, fascismo postmoderno y Estado-guerra. El primero, basado en la propia gestión de la autonomía; el segundo, en la transformación de la política en guerra. Con todo la pregunta por lo común insiste y el querer vivir de la gente no se deja encerrar. Pero esa insistencia ya no pasa por el espacio público tradicional - que es un espacio de aparición - sino por la desocupación del orden, por el éxodo de las instituciones.

ESPACIO DOMESTICO: "Mrs. Farnsworth VS Mies"

JOSE MIGUEL G. CORTÉS

"DUELO BARCELONA"

Lo que podemos denominar como "la tecnología del vidrio" pretendía garantizar un mundo sin fronteras, no impedido por limitaciones espaciales, en el que el conocimiento y la información estarían disponibles para cualquiera. Con este objetivo, la desmaterialización del muro y la incorporación a las nuevas construcciones de un material como el vidrio (frío, duro, austero y liso), fue un paso muy significativo en la incorporación de la luz y de la claridad como referencias metafóricas de una nueva sociedad más abierta y más sana, optimista y moderna, que quería saberlo todo y conocerlo todo, y para lo cual la visión era el sentido fundamental al que no se le puede ocultar nada. Aunque ello pudiera significar (con el paso del tiempo) la pérdida de la privacidad, el olvido de lo íntimo, el rechazo de lo secreto o el desprecio de lo oculto. Como escribió Walter Benjamin, "El vidrio es el enemigo número uno del misterio", un misterio -apunto yo- que quizás jamás debimos perder. Por ello, si a principios del siglo XX la utilización del muro cortina prometía, como tecnología visual del movimiento moderno, una visión libre frente al disciplinario cerramiento de los muros y una democratización de la mirada, sin embargo, con el tiempo, se fue haciendo evidente que la vista ilimitada del exterior implicaba la exposición a la observación desde ese mismo espacio exterior que conducía a la sobreexposición y a nuevas formas de opacidad.



MERCADO

ESPACIO DE IDEAS EN m³

MERCADO es la sección más emblemática de eme3, la que otorga el nombre al festival: m³ de espacio. Un gran espacio de exposición, pensado para la difusión de ideas e investigaciones relacionadas con el concepto del festival: el colapso, nuevos escenarios.

Mediante un concurso de ideas, se han seleccionado 50 proyectos, repartidos en: MERCADO INSTALACIÓN, con propuestas físicas expresadas en un máximo de 18 m³, y MERCADO DIGITAL, con creaciones audiovisuales proyectadas en el festival.

MERCADO se plantea con una estructura basada en los mercados tradicionales, donde la multiplicidad de propuestas ofrece lecturas variables, en profundidad alrededor de los tres ámbitos donde actúa el COLAPSO: Medio ambiente, Economía y Sociedad.

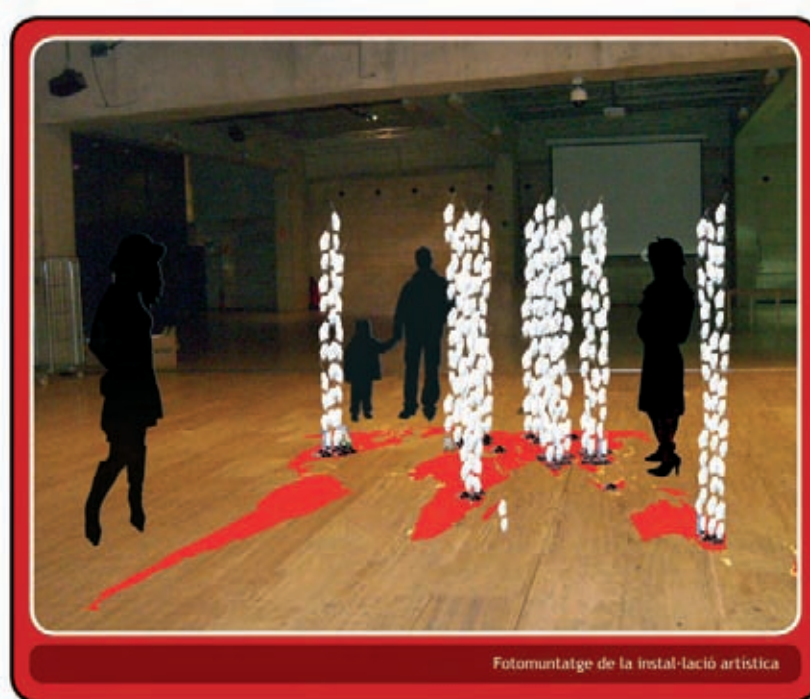
ÍNDICE MERCADO

MERCADO **INSTALACIÓN**

- Núm. **01**: INTOXICACIÓ
- Núm. **05**: COLAPSE
- Núm. **11**: BCN_2030: REFUGIADO DEL FUTURO
- Núm. **12**: ¿HABEIS VISTO LA BELLEZA DE LA CIUDAD?
- Núm. **13**: COLLAPSE IS YOU
- Núm. **14**: NUEVA COLAPSIA: EL LAPSO VERSEA
- Núm. **17**: KAUH
- Núm. **18**: SCP000
- Núm. **19**: BLACK-OUT
- Núm. **20**: DRINKING THE KOOL-AID
- Núm. **22**: ANIKA-LOUNGE VS. BODEGA PEP
- Núm. **29**: BCNoids
- Núm. **31**: XARXA DELICADA
- Núm. **34**: O.G.A
- Núm. **36**: DESECHOS: ¿DÓNDE?
- Núm. **38**: UP, DOWN, RIGHT, LEFT
- Núm. **39**: APEIRON
- Núm. **42**: GODZILA(s)!
- Núm. **43**: CUBE ROOT
- Núm. **47**: METROPOLY
- Núm. **51**: ONLY CRISIS
- Núm. **52**: LAS VOCES DEL VACÍO
- Núm. **56**: THE NEW BEGGINING BOX
- Núm. **59**: PERFORATION!!
- Núm. **61**: PEQUEÑO ATLAS SURREALISTA
- Núm. **62**: RESET
- Núm. **65**: VIDA
- Núm. **66**: PARCHES HABITABLES
- Núm. **68**: ¿SABES CUÁNTO GASTAS?
- Núm. **70**: HIPERFLEX
- Núm. **71**: CITIZENS PORTRAIT

MERCADO **DIGITAL**

- Núm. **04**: DECONSTRUCCIÓN
- Núm. **05**: LATENCIAS URBANAS
- Núm. **08**: TIME STRETCHING
- Núm. **10**: VIDAS COLAPSADAS
- Núm. **11**: STILL VENICE
- Núm. **16**: ON-TIME
- Núm. **21**: EKKO



El problema de la contaminación es uno de los primeros que nos suele venir a la mente cuando pensamos en la situación del mundo, ya que la contaminación ambiental hoy no conoce fronteras y afecta a todo el planeta.

Un exceso de cloro-flúor-carbono, los gases contaminantes para la capa de ozono que ignora las fronteras nacionales, nos recuerda que vivimos en una civilización interconectada que envuelve el planeta. Cualquier cosa que ocurra en un lugar puede, para bien o para mal, afectarnos a todos.

La mayoría de los ciudadanos percibimos ese carácter global del problema de la contaminación, por

ello nos referimos a ella como uno de los principales problemas del planeta.

Pero conviene hacer un esfuerzo por concretar y abordar de una forma más precisa las distintas formas de contaminación y sus consecuencias. No es suficiente, en efecto, con referirse a genéricamente a la contaminación del aire (debida a procesos industriales que no depuran las emisiones, los sistemas de calefacción y el transporte, etc.), De los suelos (por almacenamiento de sustancias sólidas peligrosas: radioactivas, metales pesados, plásticos no biodegradables) y de las aguas superficiales y subterráneas (por los vertidos sin depurar de líquidos contaminantes, de origen industrial, urbano y agrícola, las "mareas

negras", etc.).

Todo esto se traduce en un gran agujero en la capa de ozono que provoca una grave destrucción de ecosistemas, y pérdidas de biodiversidad.

La instalación "intoxicación" quiere preguntarte:

"Estás dispuesto a vivir con una máscara tu vida cotidiana? O bien pensado, actuamos de una vez y nos hacemos responsables de nuestros actos hacia la contaminación? "



Imaginemos que el colapso no tenga acepción negativa, si no más bien positiva o mejor neutra.

Imaginemos el colapso como un cambio de puntos de vistas.

Imaginemos el colapso como un paisaje "horizontal" ,una plataforma dentro de la cual cada individuo pueda opinar diferentes reflexiones sobre un mismo tema y donde finalmente nadie detenga la razón y todos puedan participar en un pensamiento dinámico, débil, flexible, abierto. La imagen de una fiesta con disfraz sería perfecta para poder participar de un colapso.

¿El colapso de la economía será positivo?

El colapso presume un Cambio no un fin.

Actuales Colaboradores:

Lucio Altana, Francesca Di Cintio,

Davide Fois, Ricardo Saraiva ,Jana Wolfart

BCN.2030: REFUGIADO DEL FUTURO

Equipo: GPA

Alex Padrell, Vania Gaetti, Valentina Botteghi

El proyecto BCN2030 nace del impulso de dar forma a un flujo de pensamientos que brotan de la observación de la metrópolis: una superposición de miedos y problemáticas que parecen no tener solución.

Cien, mil y a veces millones de personas miran la vida a través de una pantalla de un televisor o de una ventana de un coche, o reflejada en los ojos de la gente en túnel del metro....

Inspirados por recorridos cotidianos:

Las grandes ventanas que se abren hacia la oscuridad, en lugar de revelar paisajes en movimiento, reflejan caras adormecidas, miradas distantes, silencios profundos marcados por el ritmo metálico de los raíles o rotos por voces solitarias que susurran dentro de teléfonos largos monólogos con un mismo final: "estoy en el metro...te pierdo..."

Los ojos son raptados por miles de detalles que sugieren una idea inquietante: la metrópolis es el espejo de la sociedad y con ella está cambiando a la misma velocidad de una catástrofe.

Estilos comunes en rasgos variados dificultan la localización geográfica de este vagón subterráneo empujando forzosamente a la reflexión sobre la gigantesca producción global, su constante mutación y sus inevitables consecuencias culturales y sociales.

En su crecimiento las metrópolis multiplican sus estructuras, generando sistemas siempre más complejos y heterogéneos, dando lugar a cambios que borran barrios enteros y su propio tejido social para sustituirlos por nuevos modelos empresariales, contribuyendo a una producción frenética de servicios e información.

Descripción del audiovisual: implosión de una metrópolis.

Cerramos los ojos: los ruidos de la ciudad se multiplican,

se superponen hasta formar una masa crítica.

Un retumbo ensordecedor como el de una bomba. La implosión de la metrópolis: materia y energía serán concentradas en un pequeño espacio; las estructuras se colapsarán; las distancias se anularán y los mundos se superpondrán.

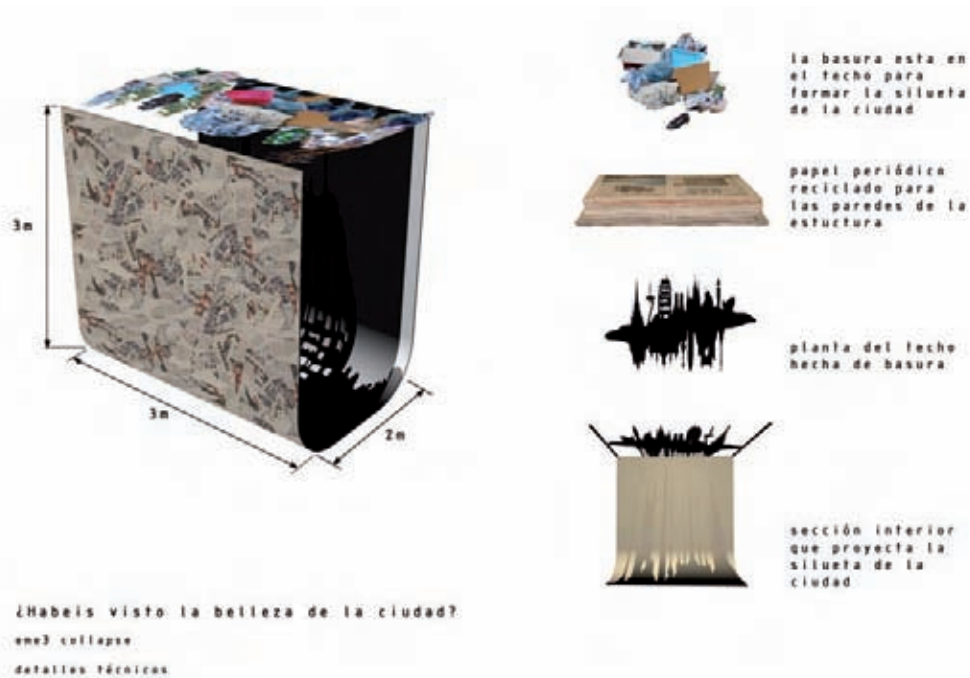
Lo nuevo con lo viejo, lo feo con lo bonito, lo caro con lo barato, lo limpio con lo sucio.

Escondidos en un pequeño refugio observaremos esta catástrofe: bienvenidos a Barcelona 2030.



¿HABEIS VISTO LA BELLEZA DE LA CIUDAD?

Equipo: IED Barcelona Jungmo Kwon, Chia Chen Hisao, Javiera Rebolledo, Erik Simons, Hanna Yu.



Somos parte de una sociedad que está en colapso, la manera en que consumimos y desechamos está sobrepasando los límites y el problema es que no nos queremos dar cuenta. Vivimos en ciudades saturadas de cosas que no necesitamos, pero seguimos comprando y encontrando bellas estas cosas, sin ver las consecuencias.

Nuestra intención es desvelar este problema y hacer que el público se sienta como parte de esta situación. Es mostrar lo que hay detrás de nuestras ciudades modernas y hemos escogido Barcelona como escenario, queremos establecer una relación evidente entre nuestro

consumismo y el colapso del que formamos parte.

Nuestra propuesta es construir una estructura de papel reciclado en forma de túnel y hacer su techo de objetos en desuso, luego proyectarlos en el interior para formar la silueta de Barcelona con estas sombras permitiendo que el visitante entre en el espacio proyectado y sienta que está dentro de esta ciudad.

Queremos lograr que quien entre al espacio vea la belleza de la ciudad proyectada, pero también se pregunte qué hay detrás de esta belleza y se dé cuenta que está hecha de basura, y luego reflexione a partir

del colapso de la ciudad y lo lleve a pensar en el colapso general en que estamos viviendo.

Como emplazamiento hemos escogido el Hall del CCCB porque necesitamos luz artificial para lograr las sombras; en cuanto al espacio necesario tenemos una planta de 3x2 mts y una altura de 3 mts, los materiales que utilizamos son papel reciclado para las paredes, objetos recogidos de la basura para el techo y cables eléctricos reusados para sujetar la estructura desde techo del Hall, siendo así coherentes con el principio de no generar más basura. Luego de los 3 días de la exposición el desmontaje es muy simple y todo el material va a parar dentro del contenedor de reciclaje.



...tengo un plasma último modelo con dolby surround, tengo ese teléfono móvil con 500 megapíxels y Gps incorporado, tengo los zapatos más fashion, tengo un coche ecológico, reciclo, he apadrinado un niño de un país subdesarrollado, tengo ese producto financiero que me da el tipo de interés más alto sin riesgos, sólo por tener el dinero en esa entidad financiera me devuelve una parte y además con mi dinero ayudo a invertir en obra social y proyectos de desarrollo...

Estamos en un momento de consumismo excesivo y obsesión por el dinero que se mezcla con la voluntad de ayudar al mundo para poder frenar este colapso desmesurado sin pensar por un momento en qué

hay detrás de cada producto; si ese plasma está producido en otro país por menores de edad, si los zapatos respetan las pieles animales, si el proceso de fabricación es sostenible, si esa entidad financiera que invierte en obra social no es además una de las principales potencias inversoras en armamento militar para países en actual conflicto, etc.

Somos la no persona, marionetas movidas por los hilos de la información organizada y dirigida por los poderosos, una actitud pasiva y la ignorancia alimenta el sistema social jerarquizado.

Esta instalación es una llamada a frenar el conformismo y la ignorancia, a romper esos hilos haciendo

una reflexión individual sobre el consumo y el movimiento del dinero de cada uno investigando detrás de las empresas de los productos que consumimos y comprobar que reúne unas características adecuadas a nuestros valores, respetando así nuestros principios y hacer del consumo un acto consciente y adecuado para usar el dinero en beneficio de la sociedad y poder cambiar esta situación.

Ten en cuenta que los pequeños cambios individuales tienen una gran repercusión social...el colapso eres tú, la solución eres tú.

**NUEVA COLAPSIA:
EL LAPSO VERSEA**

Equipo: Laura Domínguez Pérez, Juan Pintabona, Ferran Castrillo, Patricia Ward, Rui Batista y Pau Velat



No se puede a ciencia cierta discernir si el plan escénico que se presenta por vez primera acerca de la forma general de las cosas en la ártica Nueva Colapsia, el único hasta la fecha, obedece a los documentos que el desaparecido grupo Ingeniería Óptica produjo o sustrajo en su supuesto primer viaje a los confines exteriores de Nueva Colapsia, o si bien por el contrario se trata una vez más del alegorema arquitectónico que relaciona lo “inestable-inestable-instalable” y según el cual toda composición estética y corpórea parte de un orquestrado cobertizo sujeto a pormenores de promiscuidad, ficciones en virtud de las cuales algo, el lapso, pasa a ser interpretable como algo otro, versea, y acciánase así esa perenne e inexorable cascada de metáforas que es el histrión anónimo de lo edificado, es decir, el real compuesto.

Fuere como fuere, y entre la bruma de su responsable disponibilización, nos parece a lo visible de los documentos que Nueva Colapsia ofrece un sintagma de vestigios o anticipos de los que por el momento poco se sabe. Sin embargo parece coadyuvar en ella una oceanografía deudora de pseudológicas de planeamiento territorial mutante en la que sus

edificios palafíticos de hierro se organizan en versículos motrices, sin puentes y sin otro tejido conectivo que la viscosa y maltrechada agua de un océano de anticongelante. Sabemos que de su entrega a los caprichosos vaivenes de un nuevo poder magnético monopolar, Nueva Colapsia genera una condición de atopia superficial totalmente desvinculada de la corteza terrestre, y derogativa de por sí de cualquier espacialidad jurídica. El paisaje neocolapsí, sumiso a la meteórica del sol en el polo norte del geoide, presenta maculaturas estructurales oxidadas en corrientes reposicionales del sitio. Sitios que, no nos cabe la menor duda, existen como entidad territorial y acaban por traducirse al conjunto como organización civil suspendida en extratipos políticos de ascetismo funcional. Ulteriormente, sitios lugarizables y deslugarizables que denotan una tribulación náutica en donde las condiciones para la vida son tan intolerables como la espectral convicción de no pertenecer ya al mundo.

Visando más documentos y para colmo de la incertidumbre, parece ser que el neocolapsí se representa a sí mismo como una seducción biológica flotante

que no precisa consumir porque ya fue absolutamente consumida. De ahí que se autoconfiera, según nos consta, “una traslapada mendicidad que no da ruina tanto como plaga incierta de errancias”. Declara alimentarse de “no más que frutos del mar y óxido férrico” y, entre otras heterodoxias, dice “elevar únicamente a sus polígamas ordas ovinas a paradigma único del socialismo”. Sin embargo y a pesar del tono de la declamación, parece un ser sereno en un arquiteatro de “precipitados humanos desagregados del Gran Demostán, fuera del alcance desgarrador del gregario ególatra encantado no sólo de habérselas con algo cuanto de haberse conocido”.

Pero por más que el neocolapsí alcance un versículo consistente, el flujo de lapsos que lo vivisectan y la sutil composición de su exilio mantiene en desliz el conflicto del sujeto con la verdad. Por lo tanto ¿Qué es Nueva Colapsia? ¿Qué morfemas la constituyen? ¿Qué fonemas la mecanizan? ¿Qué tecnemas la hacen real?

Equipo: Juan Antonio Sánchez Muñoz y Vincent Morales Garoffolo



Fotografía: Fotomontaje de la instalación Kauh

En plena crisis económica y financiera, la propuesta es una invitación a pasear por un jardín pavimentado con céntimos de euro sueltos del que florecen huchas de la fortuna.

Jardín Cent es una mirada reflexiva en torno al recién colapsado universo del dinero. La propuesta, presentada con un carácter lúdico, es una invitación al espectador a pasear por un jardín pavimentado con céntimos de euro sueltos del que florecen huchas de la fortuna.

Los jardines, en diversos tiempos y culturas, han significado la representación del universo y han constituido espacios para la reflexión. El dinero es un símbolo universal que representa al mundo globalizado y a nuestro tiempo contemporáneo.

El dinero personifica los códigos que rigen a nuestra sociedad. Sin embargo, en términos macroeconómicos el dinero líquido no existe, es una abstracción. En términos concretos e individualizados no se puede desligar de su condición de artefacto, una tecnología humana básica ligada al intercambio, pero capaz tanto de generar ilusiones como provocar conflictos. Jardín Cent quiere evidenciar la fisicidad de la moneda: color,

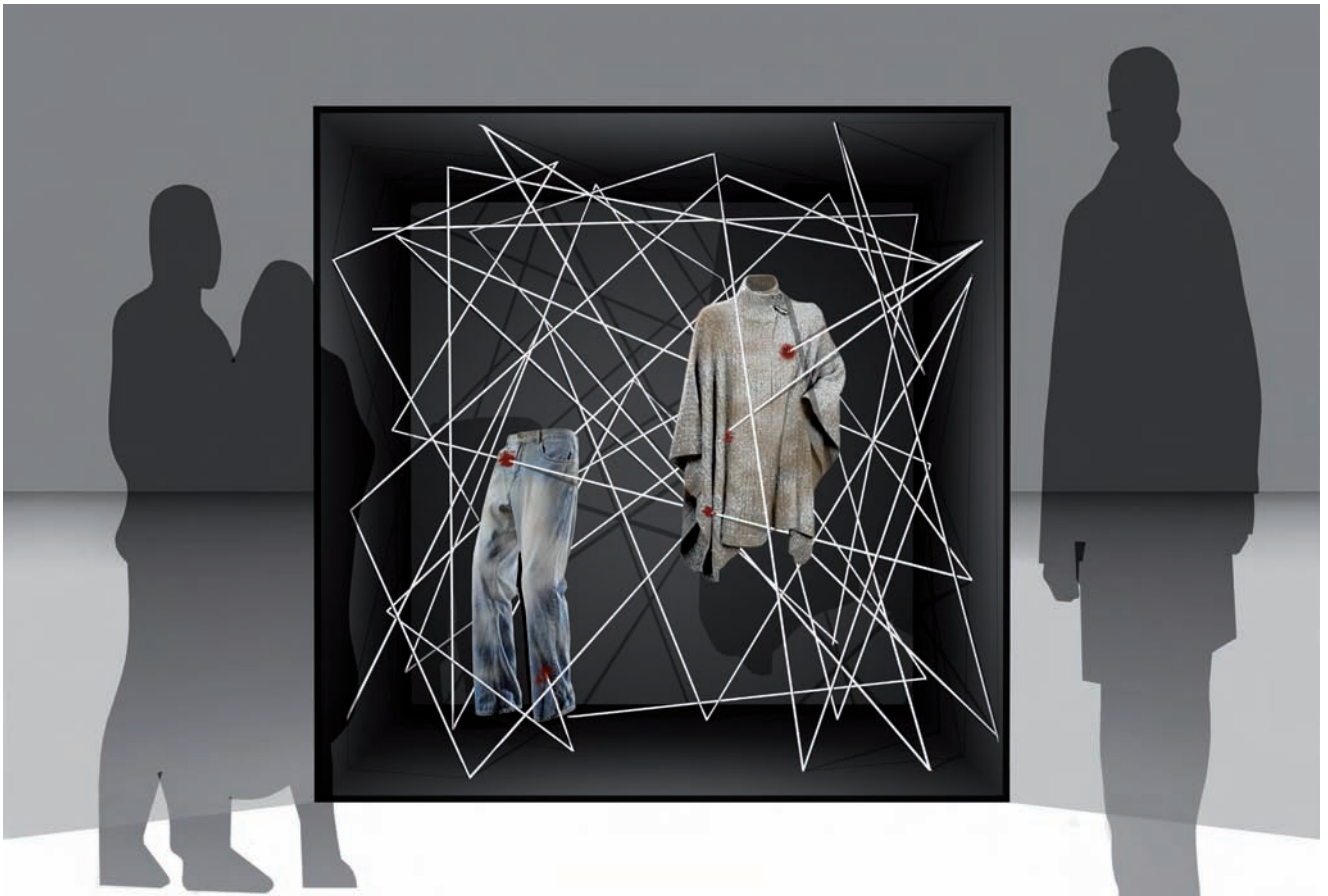
textura, brillo u olor.

Hacemos perceptible el dinero. Se incita a cruzar su mullido pavimento, soporte revelador de altísimas cualidades perceptivas que contrastan con la intangible economía global. El tránsito por el suelo de monedas hará posible procesos generadores de reflexión y posicionamiento personal. ¿Qué sentiremos al caminar sobre dinero? ¿Y qué pensaremos? Plantear estas preguntas en el espectador son los objetivos de Jardín Cent.

Proponemos 4 m² ubicados en el exterior.

Para su ejecución planteamos un sistema constructivo sencillo: un marco de madera apoyado sobre el suelo que contiene 10.000 céntimos/m² (100 €/m²) sobre los que se colocan ocho huchas de la fortuna orientales. Los céntimos se gestionarán a través de una colaboración con una entidad prestamista o bancaria. Un préstamo que, después de la instalación, será devuelto (previsto un 15% de pérdidas) y podrá ser usado para un nuevo fin.

El dinero pasará de “bien material” a “bien de servicio”, evidenciando in extremis que existen nuevos escenarios de consumo.



La instalación se desarrolla a través de un concepto global, que liga los tres pilares fundamentales que sustentan el mundo: medioambiente, economía y sociedad. Pero no desde el punto de vista más inmediato de cada uno de ellos, sino a través de cómo lo vivimos las personas.

Así pues, pretendemos mostrar de una manera plástica cómo nos afecta el colapso en que nos encontramos inmersos; materializando la

sensación que transmite este entorno: agresivo, ácido, cruel, violento, deshumanizado, insensible, inestable, irritable, crispado, excitado, disconforme, anárquico, caótico, frenético, competitivo, exigente, inclemente, etc. Es decir, una situación de colapso que nos hace vulnerables dentro de la jungla más salvaje que se ha conocido. Una jungla globalizada y tecnológicamente avanzada, que si no formas parte o no juegas a su juego, se te come y quedas excluido.

De manera, que hemos formalizado la idea a través de una malla caótica que atraviesa unas prendas que parecen espectros de lo que una vez habían sido y ahora ya no son; simulando así, la complejidad de sobrevivir en un mundo que desgasta a la persona y acaba resultando claustrofóbico y peligroso

Colaborador: Enric Serrat i Tatjé



Fotografía: Representación 3D del proyecto Black-Out

La instalación propuesta quiere invitar a reflexionar sobre el tema del colapso energético, derivado por el consumo desenfrenado de energía, por parte mayoritariamente de los países ricos, y sobre las consecuencias medioambientales, económicas y sociales surgidas por este desequilibrio.

La situación que se crea en una metrópoli contemporánea durante un apagón es, para nosotras, sugerente como paradigma de un posible futuro de “oscuridad” planetaria derivado por una total ausencia de energía.

El volumen cúbico de color negro que proponemos para la instalación simboliza este punto de fractura derivado por la “falta de luz” y se contrapone a la vez con su interior completamente blanco e iluminado gracias a un sistema “ecológico” de captación de luz solar realizado con unas botellas de plástico, llenas de agua y colgadas del techo.

Este recurso “casero” fue inventado por el mecánico brasileño Alfredo Mozer que ha dejado su testimonio en un vídeo titulado “litros de luz” colgado en la red. El invento resulta emblemático como ejemplo de iniciativa individual que se ha movido en búsqueda de un sistema alternativo de ahorro energético realizado gracias al reciclaje de residuos.

Con la idea de sensibilizar al público sobre el desastre planetario, actualmente en pleno desarrollo, las paredes interiores estarán tapizadas con un sistema de ready-made de citas encontradas en Internet buscando las palabras clave “black-out”, “apagón” y “colapso energético”, que enseñan datos y cifras reales remarcando la urgencia de tomar iniciativas.

Desde mediados del siglo pasado hasta la actualidad se puede encontrar en la sociedad el uso de un estructura común, un esquema que se basa en la idea de elevar al máximo valor el elemento pragmático y su enfoque económico.

Pero este planteamiento comprende un doble filo, por un lado se produce más y se produce bajo un lenguaje similar expandido por todo el mundo pero por otra parte se pierde la esencia de lo personalizado o local frente a un esquema global donde todo parece igual.

También se ha dejado de lado temas como la perduración en el tiempo y los efectos a largo plazo de lo que se construye en el presente. Preferimos practicidad y economía frente a valores más nobles y más congruentes con el medio ambiente.

Esto representa un COLAPSO a varios niveles, la pérdida de la personalidad local frente a un lenguaje común donde los acentos quedan más rebajados y diluidos, además de un COLAPSO donde no se mira hacia el futuro y la sociedad sólo se centra en el presente como si viviéramos en un mundo inagotable de recursos. Continuar viviendo y construyendo de esta forma resultaría sin duda en un COLAPSO inevitable.

Planteamos una instalación construida a partir de elementos y materiales comprados en centros comerciales para la construcción que son utilizados por un gran porcentaje de la sociedad global de clase media. En estos centros usaremos los recursos básicos para comprar materiales insignia de esta ola global como por ejemplo: Poliuretano, cartón, cemento, látex, caucho, pintura acrílica, etc.

Sin embargo estos elementos genéricos estarán camuflados para crear una pieza única alejándose de su esencia global. La obtención de estos materiales construiremos una "Torre de Babel" basando la metáfora del lenguaje común en los materiales que usaremos para su construcción.



MERCADO **INSTALACIÓN**

ANIKA-LOUNGE

VS. BODEGA PEP

Equipo: Charlotte Debarle y Jasmin Waschl

NÚMERO **22**

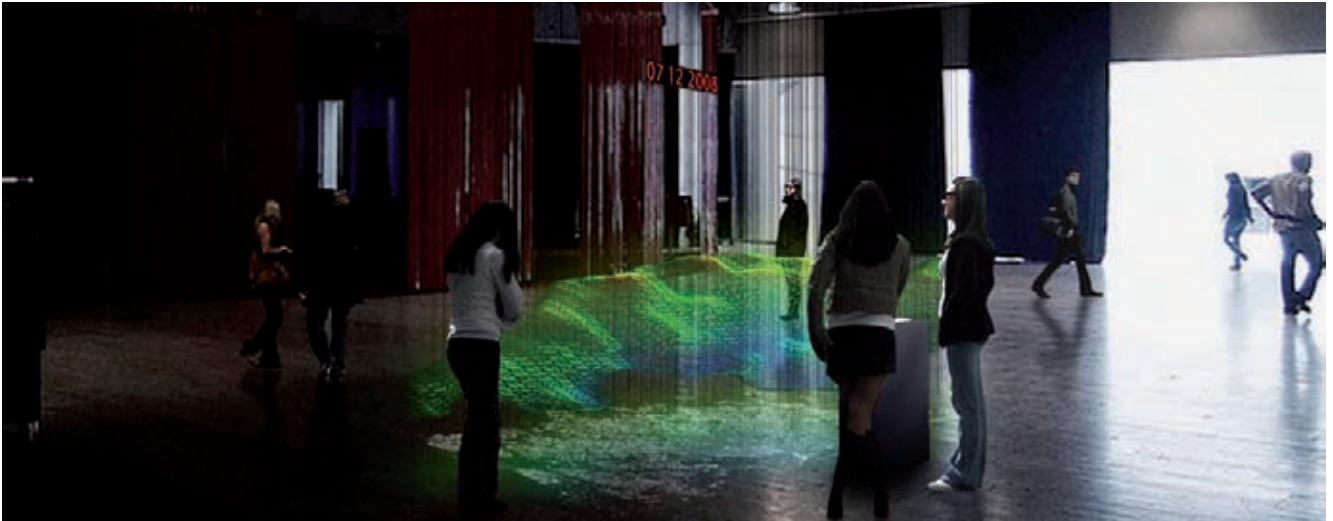


Fotografía: Representación 3D del proyecto Black-Out

Barcelona ciudad de moda, ciudad del diseño, ciudad de cambios acelerados... Lo antiguo se mezcla con lo nuevo, lo auténtico con lo artificial, lo turístico con lo tradicional. Barcelona atrae, atrae para quedarse tanto unos días como unos años. Representa un pequeño paraíso donde se mezclan sol, playa, bares, fiestas, diseño, arte, consumo, educación.

La ciudad de Barcelona es una imagen, resultado de una campaña de marketing que tiene como objetivo aumentar el capital y hacer más rentable la ciudad. La ciudad se tematiza en polos de atracción : centros comerciales, centros de ocio, hoteles de lujo, bares fashion, etc... El Barcelona del modernismo, bodegas de tapas y centro artístico se deja contaminar por valores inconsistentes. Barcelona está en la competición para ser una ciudad estrella global, y eso tiene consecuencia sobre el modo de vivir de sus habitantes: sus puntos de interés se orienta a lo superficial y lo artificial, lo que hace de su tiempo de ocio al consumo, sus flujos dirigidos hacia a las zonas más "modernas". También se refleja en la expansión urbanística y la arquitectura: edificios de arquitectos super-stars, que se transforman en símbolos de una ciudad patchwork. los barrios se "limpian" a favor de hoteles y calles seguras, bares que se transforman en espacios estériles, copias mal hecha de revistas de diseño. El proyecto Anika Lounge vs. Bodega Pep es una ilustración de esta transformación : mitad bar tradicional, mitad espacio chill / lounge / fashion, nos cuestiona sobre lo que nos atrae. A primera vista, el espacio minimal y moderno llama el ojo e invita a entrar, pero su incomodez, diseño pensado como imagen y no como función nos lleva a valorar los espacios "de toda la vida", ricos en historias y contenidos, donde podemos tomar una copa sin preocuparnos de nuestra apariencia, y recordarnos otras épocas...

Equipo: Marina Rocarols, Enrique Soriano, Pep Tornabell, Theodore Molloy



Los nuevos entornos urbanos, cada vez más densos y complejos, son una de las grandes Bases de Datos de la sociedad contemporánea donde diariamente se generan grandes cantidades de información extremadamente valiosas.

Los recursos de visualización de datos nos permiten comprender el rastro que deja la actividad urbana fruto de la interacción con el entorno y sus infraestructuras digitales.

La gestión de datos espaciotemporales y del diseño de la información permite comprender los procesos que gobiernan las ciudades contemporáneas y poderlas gestionar mejor. Crear un bucle cerrado que permite a la comunidad modificar su comportamiento tomando decisiones más informadas sobre su entorno.

BCNoids es un trabajo de investigación que se centra en establecer las herramientas de análisis y procesamiento de datos del bicyng para el estudio de los flujos de movimiento, la determinación de patrones y la elaboración de nuevas fórmulas documentales de la ciudad.

La página web del Bicing proporciona información a través del API de Google maps. Los datos están insertados en el mapa mediante un código Java Script con una cadena de caracteres que contiene un documento de anotación KML geoespacial. Para analizar las dinámicas de llenado y vaciado de las estaciones y crear una Base de Datos propia, se han estado acumulando estos documentos KML cada cinco minutos, limpiándolos y almacenándolos en una Base de Datos MySQL.

Agradecimientos
vvvgroup &
vvvcommunity
Pau & BitCarrier
Pix
COLORSOUND
Pablo Ripollés
Fabien Girardin
Andrés Ortiz
Aaron Meyers



Según las principales filosofías orientales, la estructura de la realidad no tiene una jerarquía clara si no que consta de una red de elementos interdependientes. El mundo occidental, en cambio, parte de una concepción de la realidad más jerarquizada.

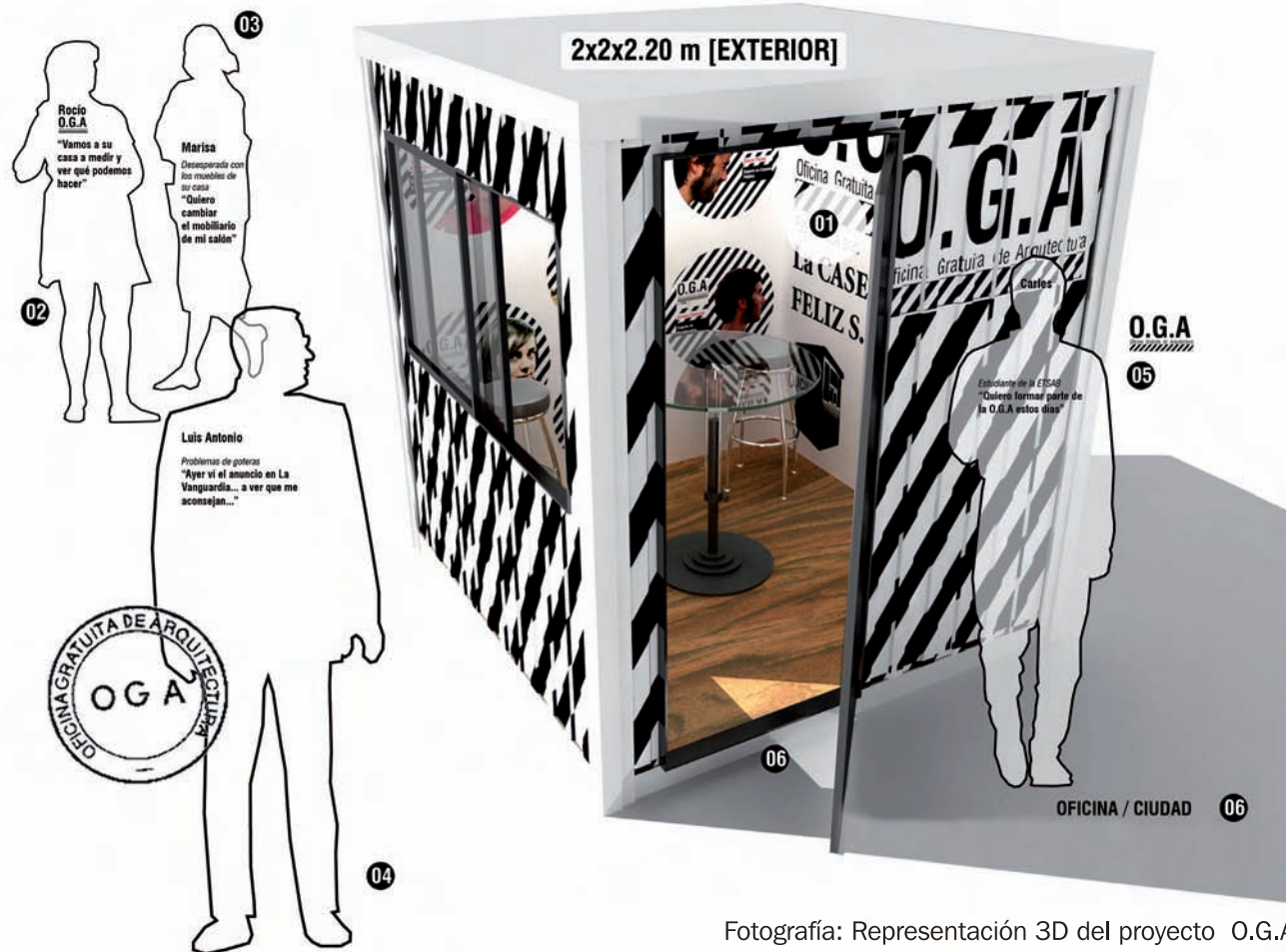
Se puede apreciar esta diferencia, por ejemplo, en las estructuras sociales que se forman al interaccionar las personas. Éstas vienen dadas por nuestro estilo de vida y las diferentes licencias y concesiones que el capitalismo otorga a las distintas figuras jurídicas como empresas, instituciones, institutos, universidades i un largo etcétera.

Este tipo de relaciones implica interacciones entre grandes organismos que agrupan una gran cantidad de individuos. Éstos son, en principio, inmunes a problemas externos a dicho organismo, pero a la vez dependen totalmente de él. En cambio, las estructuras sociales tradicionales de extremo oriente pueden provocar problemas colectivos que lleguen a personas lejanas al grupo relacionado directamente con el problema. Pero lo mismo ocurre si cambiamos la palabra problema por otra de más positiva, como alegría; o otra más neutra como acontecimiento.

El primer caso tiende a crear, en consecuencia, una sociedad más egoísta y cerrada a grupos o personas externas a otros grupos que el segundo caso.

La instalación es la formalización de una estructura en red a base de elementos primarios que se unen los unos con los otros formando una red.

Los elementos primarios constan de 4 segmentos intersecados por 3 puntos cada uno. Los segmentos materializan son mitades de depresores linguales, que cuelgan del techo formando una estructura de madera aleatoria.



Fotografía: Representación 3D del proyecto O.G.A

OGA (Oficina Gratuita de Arquitectura) nace como filiación temporal del estudio PKMN [www.pkmn.es] para desarrollar una labor gratuita para el usuario que nos permita explorar, durante los tres días de la exposición colectiva COLLAPSE, los beneficios de la inteligencia colectiva, la situación económica actual y su repercusión para el arquitecto, los sistemas de publicitación y venta así como los límites de la

disciplina arquitectónica, cada vez más atomizada y heterogénea, de una manera reivindicativa y directa..

Tres días al servicio de quien quiera solicitar nuestro trabajo... sin pasado ni futuro, sin contratos, desde ideas para una reforma o una silla, consejos sobre cómo solucionar unas goteras o para montar una exposición temporal;

con el CCCB como centro de operaciones y experimentando las oportunidades que una ciudad como Barcelona ofrece para convertirse en oficina de arquitectura: bibliotecas, cafés-wifi, plazas como centros de reunión... ¿quién necesita alquilar una oficina? ¿alguien necesita un arquitecto?

Equipo: Giovanna Procopio, Kate Moore, Pietro Vidossich, Gabriele Rotelli, Cassia De Godoy Lima

El problema de los desechos (tanto municipal como industrial) es de actualidad en los países industrializados debido a: i) la gran cantidad producida, ii) los altos costos se enfrentan la industria y el comercio para su tratamiento, iii) la demanda pública de un limpio y seguro entorno.

El objetivo del proyecto de instalación es el de inducir al visitante a reflexionar sobre la cantidad de residuos que producimos (directa o indirectamente, o como fabricantes o como usuarios finales). Terreno en el principio de conservación de masa ("Rien ne se perd, rien ne se crée" como el padre de la moderna química de Antoine-Laurent Lavoisier en el siglo XVIII), el mensaje que quisiera transmitir es que los residuos no pueden simplemente desaparecer.

Los Desechos tienen que ser eliminados fuera. En las últimas décadas, se han logrado mejoras en la tecnología de gestión de residuos y se han aplicado unas normativas mucho más estrictas para reducir los problemas derivados para la salud y el medio ambiente. Sin embargo, la cadena que va desde la generación de desechos a su disposición pueden descomponerse. El colapso que pueden sufrir cuando esto ocurre se ha ejemplificado recientemente en la ciudad de Nápoles, donde las prácticas de mala gestión que se señalan a la clausura de muchos centros de reciclaje de residuos y la consiguiente acumulación de residuos municipales en las calles de la ciudad. Una imagen que muestra tal escenario se muestra en la entrada de la instalación (panel 1).

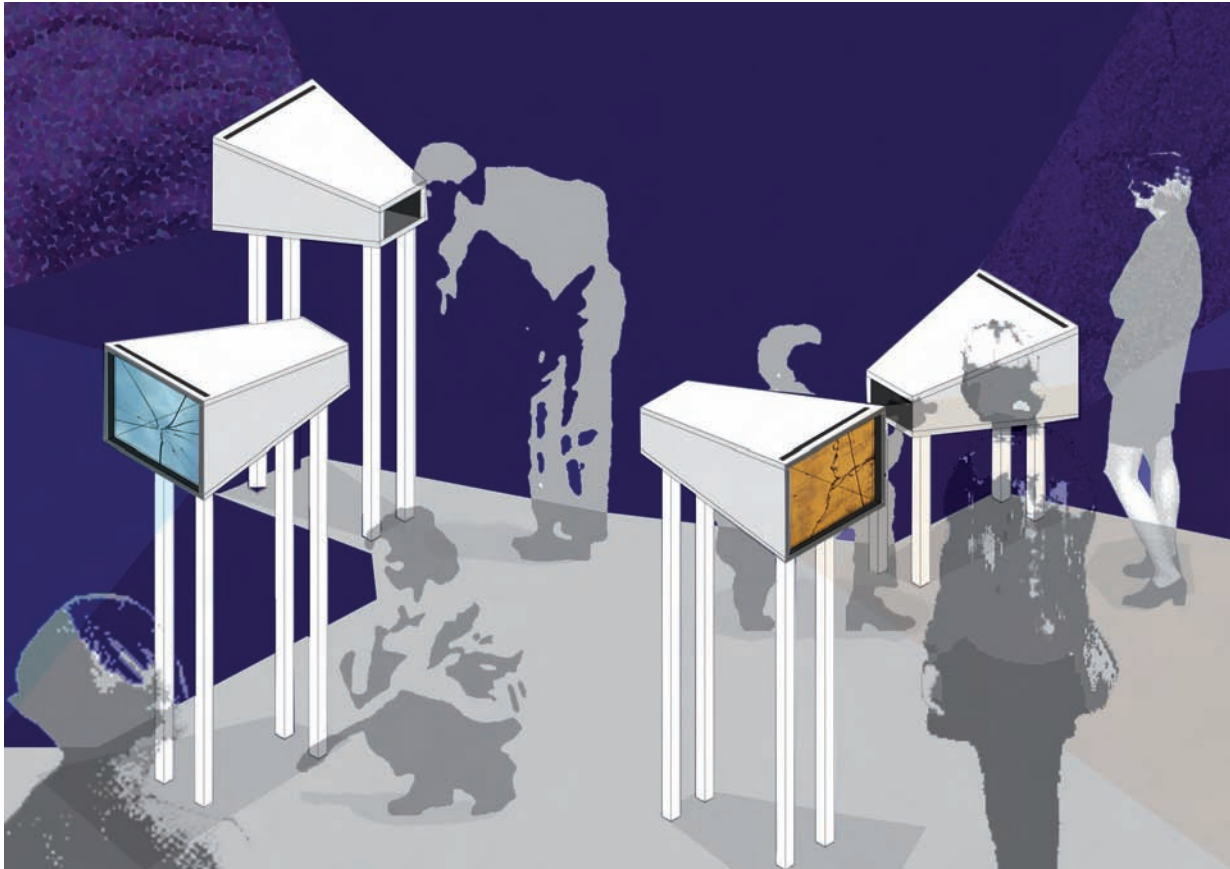
Incluso bajo las mejores prácticas de tratamiento de residuos que entrarán,



en última instancia, nuestro medio ambiente sufre. Este mensaje se transmite mediante dos pasos.

En primer lugar, su relación con los residuos químicos: se muestran cinco imágenes en el panel de reproducción con 2 generadores de desechos y la estructura química de los compuestos de que están hechos estos desechos. Muchas de estas sustancias químicas (desde luego, todas las que se muestran) o son tóxicas o un peligro para el medio ambiente (por ejemplo, los gases de efecto invernadero). Luego, en el panel 3, se muestra un conocido lugar de Barcelona (Rambla de S. Josep) en caso de que las estructuras químicas presentadas en el panel 2 se utilicen para llenar los habitats de los habitantes de la ciudad.

Este es el nuevo escenario en el que debemos pensar cuando caminando por nuestras ciudades: una sustancia química tóxica ciudad. La instalación está pensada como un viaje (las pequeñas dimensiones de la instalación permite una persona a la vez) a lo largo de una ruta predeterminada. A lo largo de la ruta, el visitante se enfrenta por primera vez con el problema de los desechos macroscópicos (grupo 1) y, a continuación, los residuos están conectados a sus componentes químicos microscópicos (grupo 2) y, finalmente, estos componentes se encuentran en nuestro entorno más cercano, de hecho nosotros mismos (grupo 3).



Fotografía: Representación 3D del proyecto Up, Down, Right, Left

4 elementos

Se reconoce la forma. La función se intuye. Cada uno sugiere una dirección, una perspectiva. ¿Diferentes miradas?

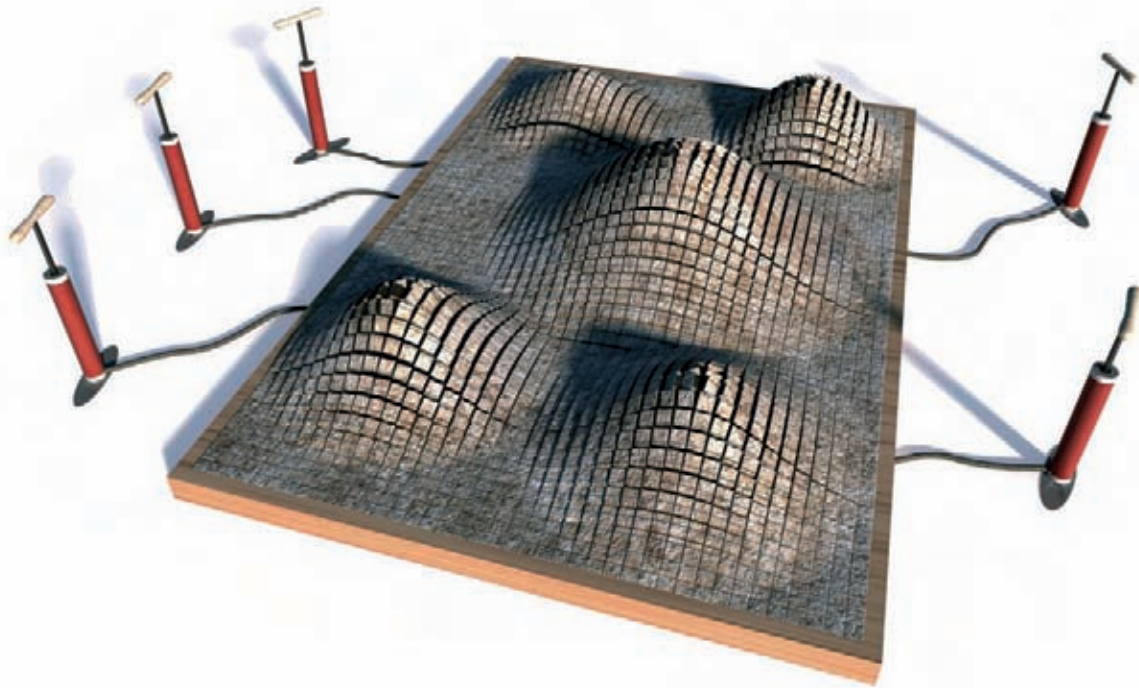
12 fotografías

Se reconoce el formato. Las imágenes dan indicios. Una selección de distintos vestigios, rastros, momentos. Líneas que definen un lugar concreto en un tiempo determina

do. Una realidad. Lo efímero de sus contornos propone una reflexión. Situaciones que exigen una acción. Soluciones que dependen de necesidades, interés, de deseos.

El tiempo transcurre. ¿Cómo nos enfrentamos a él? Construir, destruir, reconstruir, mantener, curar, tratar, borrar... Un proyecto que pretende observar y ser observado. El que observa, se involucra en esta

acción. Otra realidad. Una arruga, una fisura en un edificio, una grieta, un agujero en el pavimento, una raya en un cristal... Indicios de un paisaje efímero a punto de...



Fotografía: Representación 3D del proyecto APEIRON

La propuesta habla de la fractura producida por el hombre al entorno que le rodea. Fractura, que hasta hace poco no era visible. Pero el tiempo pasa, y la naturaleza responde, los glaciares se deshuelan, los bosques se desertizan, y los terremotos sacuden zonas cada vez más vastas.

Nuestra instalación propone poner de manifiesto este maltrato de una manera literal, directa y fácil. Y sus consecuencias. En ella, la acción del hombre (visitante) produce la al-

teración y posible colapso de un pedazo de suelo como el que podemos encontrar en cualquier calle. Se trata pues de hacer hincapié en uno de los grandes problemas de nuestro siglo, gracias a la participación ciudadana, y convertir a todos aquellos actores remotos del desastre, en actores inmediatos y conscientes. Y no sólo eso, sino introducir el elemento del juego que proporciona la transformación de un pedazo de tierra, como si de un Demiurgo se tratara. En cuanto a la realización material es bien sencilla,

pues se trata de conseguir un marco de madera de 3x2 metros, rellenarlo con adoquines, bajo los cuales se colocan estratégicamente una serie de globos conectados a unas manchas.

Una vez está todo conectado, la acción de las manchas, accionadas por los visitantes, empieza a hacer efecto y los globos se hinchan deformando la superficie de cascotes.



Vamos a jugar.

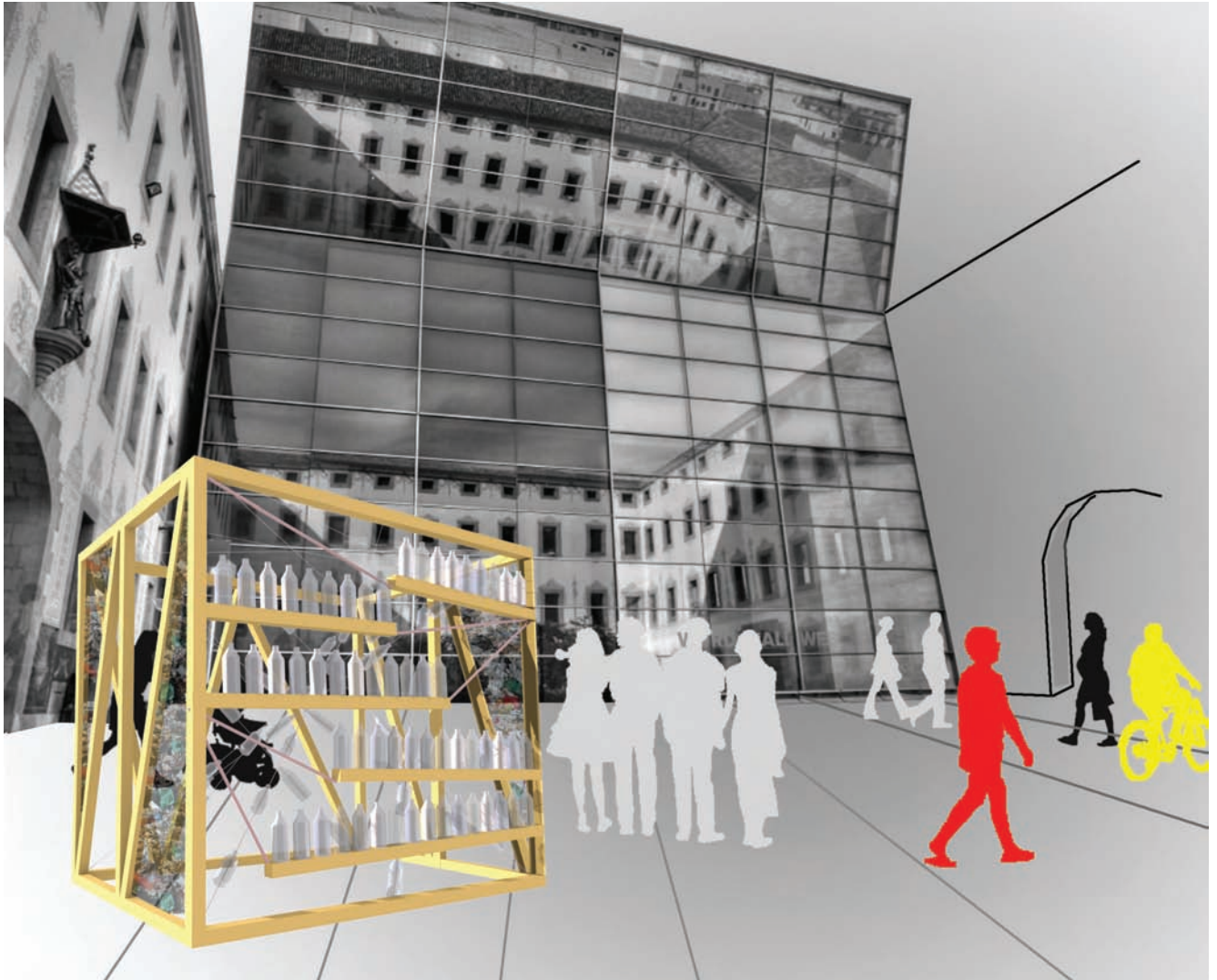
La ciudad contemporánea es el resultado de una serie de implementaciones históricas. Capa por capa, trozo por trozo la ciudad va tomando forma hasta convertirse en un símbolo múltiple. La arquitectura habita el espacio de la ciudad por naturaleza de forma monumental – los edificios implantados, establecidos, parecen sólidos.

La arquitectura determina el espacio, y los espacios generados se convierten en el teatro de la vida cotidiana. Se trata de jugar a cambiar de punto de vista. Transformar la arquitectura en maqueta y jugar con los símbolos y los significados. Que la arquitectura estable, sólida, establecida, monumental se convierta en materia efímera, lúdica, maleable, destructible, directamente consumible: comestible.

Estamos tratando de hablar de arquitectura y de sociedad sin recurrir a las palabras.

La instalación está compuesta por una estructura sencilla dentro de la cual una maqueta comestible, representando una porción típica del plano urbano barcelonés juega el papel de objeto de contemplación para finalmente convertirse en un producto que se toca, se destruye, se consume, se digiere y se asimila. Una serie de proyecciones evocadoras acompañan a la maqueta. Jugamos a cambiar de punto de vista y de escala. A convertimos, durante un breve lapso, en animales gigantes y hambrientos, capaces de expresar libremente nuestra voracidad natural.

Equipo: María del Rosario Velasco García, José Braulio Vega Ravelo.



El origen científico de la creación reside en la idea del BIG BANG. Punto de partida del caos actual reflejo de lo que fue un estallido de diferentes elementos químicos que conforman la vida. Toda acción posterior a este suceso ha generado un estado de conflictos con diferentes elementos que son fundamentalmente HOMBRE Y MATERIA.

Colapso, destrucción, ruina, paralización, postración, deformación, disminución, decrecimiento, supresión... Para expresar esta idea hemos diseñado una pieza fácil de montar y transportar y que utiliza materiales reciclados (que no necesariamente reciclables), lo que hace que por un lado sea más económica y por el otro que haga reflexionar sobre las materias primas su finitud y su biodegradación como parte importante del colapso al que tendemos en nuestros días y del que somos totalmente responsables...

Equipo: Ester Sánchez Llauradó

“METROPOLY, Edición Colapso” es una readaptación a escala humana del popular juego de mesa Monopoly, convertido en una de los iconos del sistema capitalista. La instalación pone de manifiesto situaciones significativas que han sucedido en los últimos años en la ciudad de Barcelona y que nos sirven para entender como se ha llegado a la situación de colapso que sufrimos actualmente.

A partir de un recorrido a través de las casillas, Metròpoli, hace reflexionar al visitante sobre diversas problemáticas cotidianas y lo hace partícipe de una manera lúdica, irónica y desenfadada sobre la situación económica actual.

El Juego

Existen 8 tipos de perfil de jugador, con una serie de rasgos característicos, que serán elegidos antes de empezar la partida. Los perfiles tienen su correspondencia en la sociedad de hoy día, ya medida que avanza el juego se ponen de manifiesto diversas situaciones de desigualdad de oportunidades. De esta manera, durante el juego, se demostrará como una misma situación puede afectar de manera muy diferente a cada participante.



Fotografía: Representación virtual de METROPOLY, Edición Colapso



Only Crisis es una instalación en la que no se sabría su resultado final hasta encontrar todas las piezas y que después encajaran

Es una instalación que ha ido cogiendo y tomando forma poco a poco a partir del estudio y de la búsqueda de información sobre diferentes temas que se pueden declarar “un colapso” según los distintos puntos de vista de cada persona.

La intención desde un principio que se comenzó a crear esta instalación fue no mostrar un único tema, sino la de mostrar varios temas en una misma instalación, consiguiendo con ello tocar las tres áreas que Eme3-Colapso daba a escoger: Sociedad, economía y medio ambiente. En su diseño, lo que mas destaca es su parte central, representando una serie de gráficos colocados uno al lado del otro de tal manera que se puedan tener dos puntos de vista distintos.

Desde su parte frontal, se puede apreciar una serie de gráficos en un descenso continuo, tematizándolo así con lo de la Crisis Económica que sufre nuestro país última-

mente, pero el mensaje y juego está en su parte posterior, donde se mostraría todo lo contrario que en la frontal.

En su parte trasera se verían pues una serie de gráficos en un ascenso continuo en la que cada uno trata un tema distinto: Contaminación, pobreza, enfermedades, etc. Temas que realmente tienen más importancia que una simple crisis económica de la cual es de lo único que se habla en todos los medios en vez de tratar otros factores que urgen más atención y como no, una solución.

La capacidad de distinción entre forma y fondo, es aquello que permite identificar la arquitectura con poder argumentativo. La Forma constituye la materialización de una idea, generada desde un Fondo relacionado con la búsqueda de un objetivo determinado, reflejando así la capacidad de análisis basada en una conciencia crítica.

Forma-Fondo, Superficie-Contenido, Imagen-Argumento...

La ciudad contemporánea es el reflejo de las angustias y ansiedades emergentes de la globalidad: forma, superficie e imagen como principales elementos de valor cualitativo, además de únicos medios para hacer una arquitectura visible al mundo, tornándose en la expresión de una sociedad basada en la hiper-productividad y movida por el mundo mediático.

Se ha llegado a una situación de colapso, donde la arquitectura se ofrece en el mercado como una marca, buscando con inédito esfuerzo la singularidad basada en una postura egocéntrica y narcisista, haciendo la ciudad cada vez más "inurbana" y ajena a la sociedad. No hay análisis, tampoco sentido, citando el historiador William Curtis: "hay espectáculo disfrazado de cultura". [1]

Por estos motivos, hoy se hace necesaria la exploración de los intersticios y los fragmentos de la cultura de masas, poniendo en tela de juicio la inestabilidad de los valores actuales y valorando la ruptura coyuntural entre forma y fondo que se refleja a través de las actuales dinámicas culturales, económicas, sociales y políticas.

[Re]pensar las relaciones del hombre con la ciudad, nos lleva a pensar holísticamente el espacio urbano más allá de las intervenciones puntuales o sectoriales, tomando en cuenta las sensaciones y relaciones propias del entorno-lugar y renunciando a la segregación y fragmentación urbana, creada por una arquitectura basada en la espectacularidad formal.

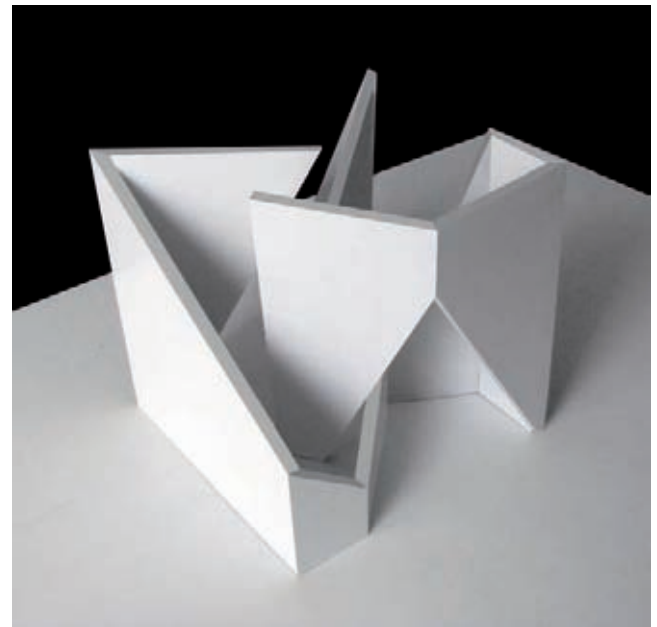
Teniendo en cuenta la actual situación de Colapso socio-urbano, generado entre otras razones por el "efecto Guggenheim", se propone la creación de un espacio de reflexión; un vacío que aísla a la persona de ésta realidad y le permita reflexionar en si misma.

Se propone una instalación que supera el aislamiento del espacio genérico y el objeto icónico, de manera que se

construye un espacio de reflexión en el cual las personas que lo visitan, durante su estancia encuentran el tiempo y el lugar para pensar, percibir y analizar su propio ser. En este caso, la materialidad del objeto pasa a un segundo plano dando cabida al propio espacio, el vacío, para que tome su protagonismo real, para que nos posibilite oírnos a nosotros mismos y para que nos permita escuchar las voces del vacío

ncia que una simple crisis económica de la cual es de lo único que se habla en todos los medios en vez de tratar otros factores que urgen más atención y como no, una solución.

Colaboración: Maria Bota



Equipo: Joana Rita Rodrigues Fonseca y Filipa Peres Frangolho Crespo Osório



Fotografía: representaciones de The New Beginning Box

La Historia se revela como una sucesión de ciclos en que uno sólo empieza después de que otro termine. De la observación de estos ciclos se entiende que todos se caracterizan por un momento de nacimiento, un momento de suceso hasta un apogeo, y después de esto un momento de degradación y finalmente el colapso, originando un nuevo ciclo.

Esta caja representa el momento final de un ciclo y el inicio de un nuevo, es como un microcosmos dentro del cual se pasa del colapso para un renacimiento, un espacio donde inicialmente se siente el sofocar, la desesperación típica del final de un camino, obstruido, donde no se ve posibilidad de continuidad y después, el aire, la esperanza, el inicio de un nuevo camino lleno de posibilidades.

A través del espacio confrontamos los visitantes con una existencia miserable, opresora, para darles consciencia de la peligrosa fragilidad de la sociedad moderna, de la dignidad/moralidad o la falta de ella, de la desesperanza y del lado oscuro del espíritu humano. Más que mirar, importa ver, sólo desde ahí se puede actuar, sólo de esta manera el hombre se humaniza de nuevo. De la confrontación con el colapso nace la consciencia de nuestros límites, y con eso la esperanza.



"Este proyecto pretende reflexionar de una manera crítica, surrealista y seguramente grotesca sobre uno de los problemas fundamentales de este principio de siglo: la crisis del petróleo. De este acontecimiento y de su agotamiento como materia prima se derivan una gran cantidad de cuestiones y responsabilidades geo-políticas pero también sociales. No hay probablemente una solución y esta instalación tampoco la plantea. Se trata sólo de abordar durante unos instantes cuestiones como la manera en la que vivimos y gastamos, la ambición individual y colectiva, la investigación de nuevos recursos y energías alternativas, etc... todas ellas en definitiva forman parte del "colapso" del que durante unos días queremos hablar."



Fotografía: Fotografías de PAS

Colapso de la realidad y visiones de una BCN surrealista.

"Paso", el pequeño atlas surrealista es un proyecto alternativo al mundo real que abre ventanas hacia un mundo virtual y surrealista. La realidad se colapsa para convertirse en una surrealidad donde las imágenes te conducen a hacer un ejercicio para desinhibir los sentidos de los esquemas impuestos por las costumbres de la vista. Saltos de percepciones que te introduce en una dimensión lúdica que te devuelve al juego y que te permite mirar las cosas con unos ojos curiosos y exploradores de la infancia de la mente.

El mundo real se transforma en un escenario de historias irreales. La idea es explicar el mundo real de una ciudad - en este caso Barcelona - a través de su representa-

ción hecha de iconos, souvenirs, símbolos reales y reconstruidos en ropa y cartón. Un colapso de imágenes heterogéneas, el conjunto de ellas, forma una máquina imaginaria que como metáfora de la mente las reconstruye y las transforma dando una mirada alternativa de la realidad. Sumergiéndose en el interior de la máquina, a través de una mirilla, se verá un mundo imaginario y onírico.

La observación de un pequeño atlas hecho de imágenes alejadas de la racionalidad consciente libera la potencialidad imaginativa del inconsciente para llegar a un estado de conocimiento más allá de la realidad (surrealidad). Hojear este atlas - pasar por el PASO - es como vivir en el sueño de otro, participar en la experiencia imaginativa de otro para ser huéspedes de un mundo de

imágenes reales recompuesta. Una serie de cuentos de una ciudad a través de la interpretación de sus símbolos arquitectónicos que se superponen y se convierten en una única historia que narra sensaciones y emociones.

Más concretamente, el proyecto consta de una caja llena de varios episodios de la ciudad.

Metiendo la cabeza en su interior nos encontramos en un mundo de espejos donde la propia imagen se multiplica infinitamente hasta perder la concepción del espacio. Aquí encontramos dos Mirillas: una que mira al exterior y otra que observa las imágenes surreal de los símbolos arquitectónicos de Barcelona. Todo está construido manualmente con materiales simples como cartón, alambre y fieltro, evitando el uso de tecnolo-



Fotografía: fotomontaje de la instalación RESET

Haz tu RESET !!!

El capitalismo ha depredado los ríos, la fauna y los bosques produciendo las condiciones para un “Apocalipsis natural”, las guerras por la conquista de mercados y el negocio armamentístico las han creado para un “Apocalipsis nuclear”, la plaga del hambre que se extiende como una epidemia por las áreas empobrecidas a causa en parte por lo anteriormente mencionado nos aboca a un Apocalipsis social” y ahora hemos de sumarle esta crisis económica que agudiza aun más los anteriores problemas.

Parece que la única solución sería empezar de cero... hacer un RESET.

La instalación consiste en recrear una máquina recreativa a gran escala que simboliza el poder de los gobernantes y que nosotros “seres insignificantes” tenemos por un día la opción de hacer un “RESET” alguno de los problemas al borde del colapso que existen hoy en día.



Vida?

No será que esta vida moderna tiene más de moderna que de vida?

A menudo sin tener demasiado elección nos encontramos en una sociedad que nos absorbe.

Como seres inconformistas, entramos en una espiral que no deje de girar entorno a nuestras vidas.

Necesitamos tenerlo todo tan al alcance que conseguimos col-lapsar las ciudades incrementando en acceso muchos factores.

Fotografía: montaje virtual de la instalación de Vida

Plantearnos la cuestión del principio está en cada uno ... al fin y al cabo somos nosotros mismos que decidamos si queremos modernidad o vida.

Se trata de la instalación de un “proyector de imágenes” resultado de la investigación fotográfica de los “Parches Habitables” que son el resultado de viviendas para los cinturones de miseria de la ciudad

Ante la falta de recursos, estas arquitecturas habitan de forma móvil, siempre con la esperanza de agregar una habitación más, que será hecha de desechos.

Se trata de un mapa móvil, que igualmente mostrará la situación y diferentes estratos de económicos y de servicios de la ciudad y como los “parches” son escondidos y rodean las “fronterías invisibles” de una misma ciudad, hoy patrimonio de la humanidad y el principal destino turístico (no playa) de México.



Fotografía: proyector de imágenes de Parches Habitables



Fotografía: fotomontaje de la instalación

¿Sabes cuanto gastas?

Hoy en día, en nuestra sociedad hay una necesidad de consumir, de gastar cada vez más y muchas veces por cosas que antes no nos eran necesarias. Hoy, hay que estar a la última en todo, en tecnología, ropa, coches, etc. Es algo que está pasando y no sabemos a dónde nos conducirá, pero hay que

comenzar a concienciarse de lo que consumimos y lo que acarrea.

Esta instalación intenta informar de todo lo que somos capaces de gastar en un año, por medio de cifras y estadísticas, con la intención de que dejemos de ignorar que este consumismo nos esta consumiendo.

Colapso podría definirse como un período de tiempo no controlable, en el que 2 o más sistemas chocan y dejan de funcionar como tales. Por ello, es necesario un soporte donde se puedan encontrar estos sistemas, y si éste desaparece, no hay colapso

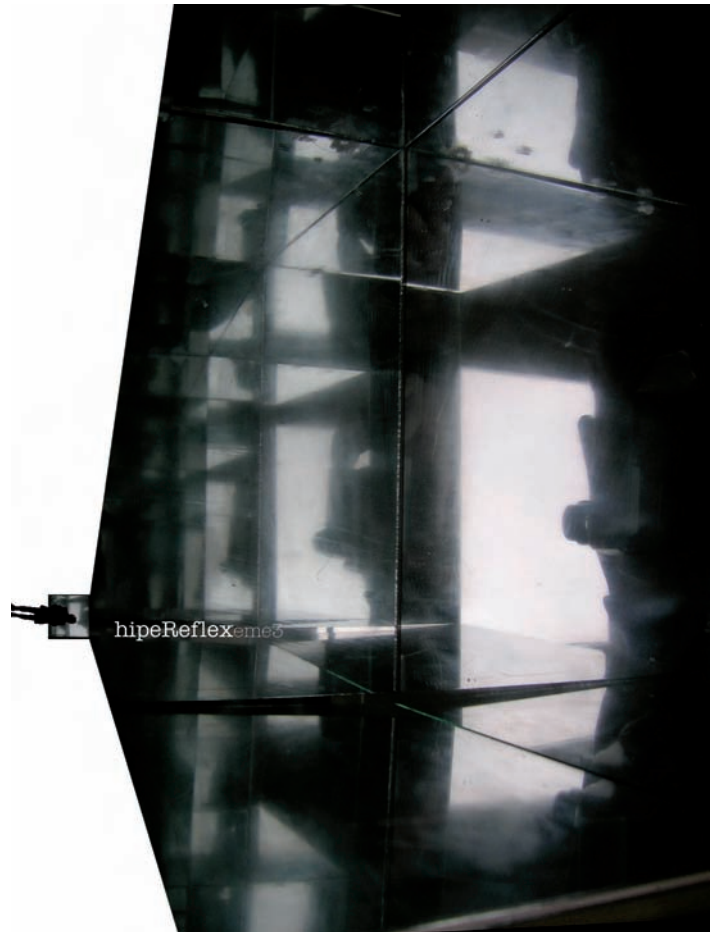
Esta es la escenificación de un tipo de colapso visual, a partir de enfrentar diferentes planos de espejos. Se trata de un artefacto que reproduce en infinito la imagen de aquel que decide entrar en él, de esta manera se considera colapso como el infinito de la propia imagen.

Se trata de una caja de metacrilato transparente forrada por el interior con una capa de vinilo transparente y reflectante. De esta manera, desde dentro se percibe la reverberación de la propia imagen alienada teniendo una noción mínima del espacio exterior.

Desde fuera la percepción es la del espectador que observa el colapso de otro. Podrían ser 2 planos paralelos, como colapso instantáneo, pasando, formando un semi-pasillo ... podrían ser 4 planos paralelos dos a dos, siendo un cubo de aristas abiertas, que la llamaríamos colapso intermitente, indefinido ... y finalmente el colapso total que adopta la forma de un cubo hermético.

La instalación viene colgada por medio de unos cables en los vértices superiores, y que nos permite elevar el cubo de tierra y la de una

persona. La instalación se había pensado para ocupar un espacio interior del Pati de les Dones del CCCB, aprovechando que la arquitectura contemporánea colabora en el fenómeno de reflexión exhaustiva de nuestro artefacto. Además, la intención había sido fijarse por medio de cables desde los vértices de la plazoleta a los del cubo ..



Fotografía: Representación virtual de METROPOLY, Edición Colapso

Equipo: Renata de Mendonça Espinheira Gomes

“El colapso origina cambios cambios que pueden darse en la mentalidad mentalidad que manipula la forma como somos y vemos el hombre que es como somos, vemos y vivimos la arquitectura”

El colapso, brindado por cuestiones naturales, espaciales, culturales, sociales, políticas u otras, puede llegar a generar una nueva mentalidad en la que resultan nuevas formas de ver y reconocer el hombre. Estas nuevas formas de ver y reconocer el hombre influyen en la forma de sentir, percibir e interactuar con el espacio arquitectónico. A su vez tendrán una influencia recíproca en la identidad y mentalidad del hombre y de la sociedad.

La instalación propuesta para el festival de arquitectura EME3 – COLAPSO, surge como reflejo de esta idea enfatizando los acontecimientos básicos y transversales de este universo. Su punto de partida está en ver y reconocer el hombre desde un punto de vista distinto promovido por un colapso e imaginar también como serían de este modo los espacios arquitectónicos y la forma de interactuar con ellos. El factor tiempo, lineal, inherente a cualquier acontecimiento mortal, es representado por la línea.

La simplicidad de la propuesta que no prescinde de la presencia del hombre como actor principal de



ojo

nariz

boca



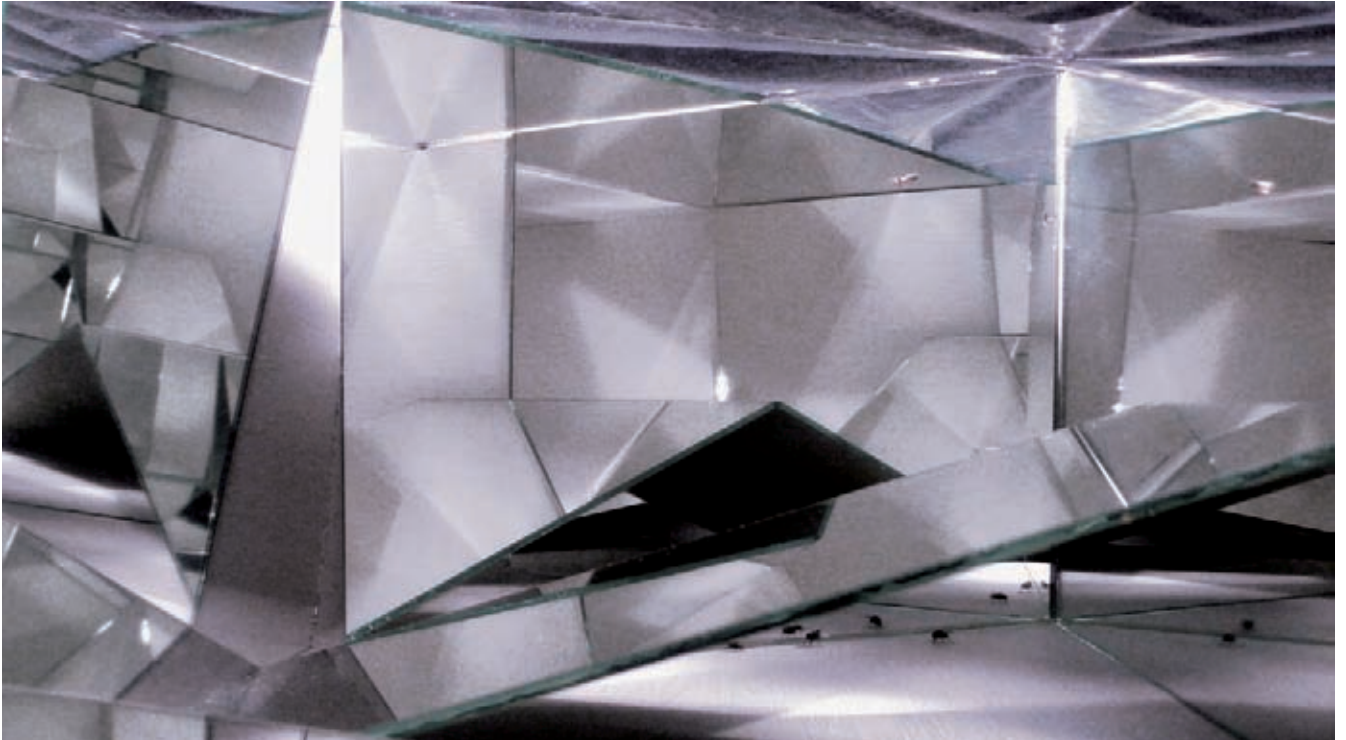
una nueva mentalidad

una forma distinta de ver y reconocer el hombre

un "nuevo rostro" humano

originada por un colapso

todo este acontecimiento, junto al condimento de intriga que le puede caracterizar, pretende abrir un espacio de reflexión y de nuevas interpretaciones.



Fotografía: Proyecto Deconstrucción de Cristóbal Aguado Sanchis

Vivimos en una sociedad racional, con un estricto sentido de la percepción, con leyes geométricas, físicas y naturales que nos hacen comprender el entorno que nos rodea. Los espacios que diseñamos se atienen a conceptos de funcionalidad aprovechamiento. Espacios regulares, ortogonales, como acercamiento a la pureza y a la perfección. Cómo se podría alterar nuestra percepción de estos espacios?... creando accidentes y alteraciones que rompan nuestras cadenas racionales, que colapsen nuestros sentidos, que nos induzcan a una nueva realidad dentro de la que vivimos. Partiendo de un espacio regular, concebido de forma ortodoxa, jugamos a alterarlo mediante la inserción de superficies reflectantes. A medida que se van superponiendo, la concepción de este lugar va variando, acompañadas de sonidos estridentes y variaciones cromáticas, alterando nuestros sentidos hasta superar los límites de nuestra razón, induciéndonos a nuevas sensaciones, nuevas percepciones de nuestra realidad ajenas a lo cotidiano.

Es difícil imaginar la ciudad perfecta. Quizá es más fácil jugar con la idea de la ciudad de nuestros sueños, o de nuestras pesadillas. Esa supuesta megalópolis del futuro que a ratos ya está en las ciudades nuestras de todos los días.

Una ciudad incesante, con la que se establece una relación de amor-odio: cubierta de gente pero intensamente solitaria, estresante a diario pero con una oferta interminable de ocio posible, ruidosa de cláxones y ambulancias pero plena de imágenes de un pretendido silencio, con múltiples trayectos pero con un itinerario diario casi siempre fijo y previsible...que sigue engullendo personas día a día, y amenaza cada tanto con el colapso y la ruptura de ella misma por un lado y de los seres que intentan habitarla sin poder hacerlo nunca de forma completa por otro.

¿Por qué “latencias urbanas”? Porque ante esta situación límite el ser humano trata de abrirse paso, quiere asomarse, relacionarse: SER. Sin embargo, esta intención de desplegarse queda impedida por las propias estructuras urbanas que deberían potenciarla. Queda atrapada, LATENTE, sin espacio para aflorar y mostrar aquella esencia que creemos debería permitir la ciudad: nuestra condición de seres hilados por sutiles hebras que no caben en un número o una estadística.

Antes de que llegue la FRUSTRACIÓN sin punto de retorno, el colap-



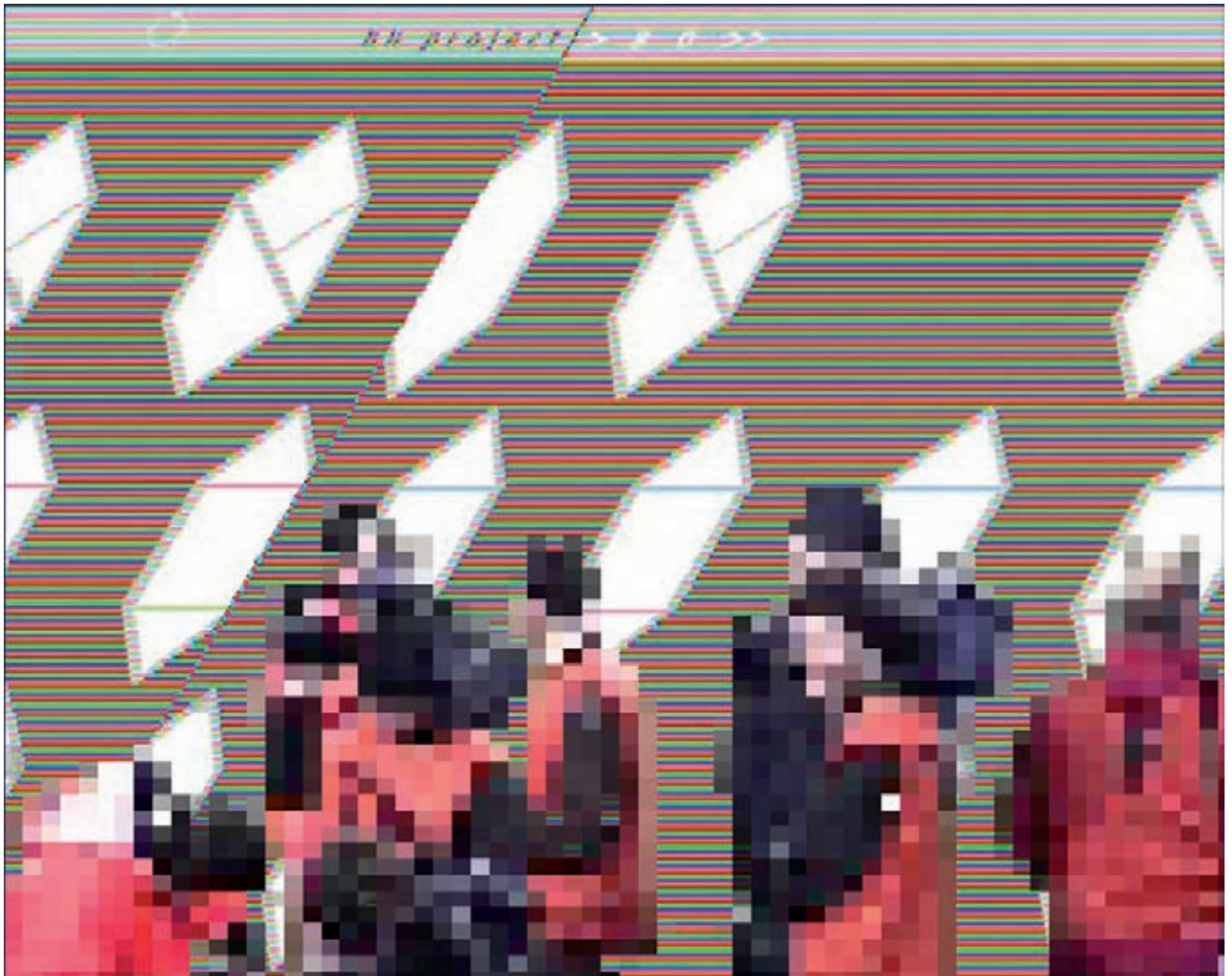
Fotografía: Imagen del proyecto Latencias Urbanas

por esta nueva realidad dada que asumimos percibiendo en ella destellos de un futuro oscuro y descorazonador, proponemos un paseo por una serie de episodios que pretenden a modo de pequeñas cápsulas de reflexión y provocación, reformular nuestra relación con el entorno urbano y con nosotros mismos, obligándonos a enfrentarnos a un entorno a veces hostil, y a ser conscientes de él, precisamente Para luego poder cambiarlo.

Generamos “NUEVOS ARTEFACTOS URBANOS” que rescatan estas necesidades atrapadas, y que nos proponen soluciones a problemas

En los intersticios entre los llamados “espacios públicos” y las actuales “redes de comunicación”, entre el “acto privado” de cada individuo y el compartido con los otros proponemos lugares para gritar o para estar en silencio, para contarnos secretos o para conectarnos con otros en otros lugares...para descargar nuestra energía o para hacerla converger con la de los demás en un catalizador social, para poder huir ...y luego quizás para retornar con más fuerza.

Permanece en nosotros una intensa aunque amenazada esperanza de cambio. Una secreta intuición



Fotografía: Proyecto Time Stretching de Concomitance

“Time Stretching” es el resultado de la composición sonora y visual de Concomitance proyecto de Javier Maculet en el que recompone la sensación espacio tiempo, utilizando audio y video en tiempo real, como en un “live” cinema.

En “Time Stretching” se muestran edificios imposibles creados a partir de imágenes procedentes del proceso creativo de otros, desde el reciclaje se va a la búsqueda de nuevas identidades, gracias a técnicas de disolución, superposición y pixelización. Concomitance construye espacios, desde realidades distintas, codificando la figuración, e iconizando y magnificando el error y sus habitantes, mediante loops visuales y sonoros. Son imágenes que representan arquitecturas transformadas, inacabadas, incompletas, a veces habitadas.

Los registros sonoros y visuales de este proyecto son realimentan en directo en conciertos audiovisuales.

Este proyecto trata de retratar la vida de la gente que vive en situaciones de límite, como la vida que llevan los artistas de calle.

Los “estatuas”, nombre por que llamamos a estas personas, son una realidad, y son gente actualmente considerados como atracción turística de la ciudad de Barcelona.

Unos dicen que lo hacen por amor al arte y otros son mas pragmáticos, y hablan de subsistencia. Entramos en un dominio mas profundo de nuestra realidad: la emigración y la poca aceptación de la sociedad a este facto inevitable. Porque solo existe una visión con perjuicio de la emigración en las ciudades?

Esta es una de muchas cuestiones que queremos plantear con este pequeño documental. Intentamos captar un día de la vida de estos artistas, desde que se empiezan a transformar y cambiar en otros personajes. Son relatos de gente que no tienen prejuicios de decir lo que piensan, de decir la verdad, que es tan dura y fría que nos hace pensar y reformular algunas ideas preconcebidas que cada un tiene en su mente.

Las estatuas normalmente marcan los personajes conocidos y importantes de la historia..... estarán estas nuevas “estatuas” dispuestas a escribir una nueva historia..... o su figura es una protesta y una forma de sobrevivir?



Fotografía: Imagen de Vidas Colapsadas

La primera imagen de este video es la mirada de un hombre que se pinta y pone sus vestidos, preparando se para más un día de trabajo (imágenes blanco / negro). Se desplaza hasta Las Ramblas, donde se ve la gente que camina por el centro de la ciudad, un centro lleno de movimiento, de colores, de ruido, del caos urbano. Después de se observar la ciudad, surgen los planos de los distintos personajes, que distraen a la gente que pasa en la calle (imágenes a color). Pero a

pesar de los maquillajes, de sus sonrisas, de sus colores, de sus vestidos, sus miradas dicen el contrario, como la de una mujer enano sentada en la calle que tiene una cara triste, pero que mantiene una sonrisa como se de una estatua se tratara. Sigue la mirada del artista sobre su publico, que de nuevo es una mirada real, como si fuera la constatación de que su vida depende solamente de ellos(imágenes blanco / negro). Como imagen final vemos a la intervención de la policía, haciendo nos reflexionar sobre los límites cuestionables de la discriminación social.

Chicago, USA

El metro de Chicago puede ser leído en dos escalas, en relación a la ciudad o bien al ciudadano.

CITY | El metro como paisaje infraestructural da una clara referencia del espacio y el tiempo.

Las distancias entre estaciones, la cantidad de vagones y las frecuencias de paso de los convoyes permiten ubicarse en una situación urbana física y temporal.

CITIZEN | Un viaje en metro supone un input extraordinario de parámetros cuantificables-espacio, tiempo, sonido, vibración - que se pueden definir a través de las percepciones del ciudadano - texturas, densidades, velocidad - y que se pueden leer como saltos entre los diferentes estratos sociales, económicos e incluso culturales.



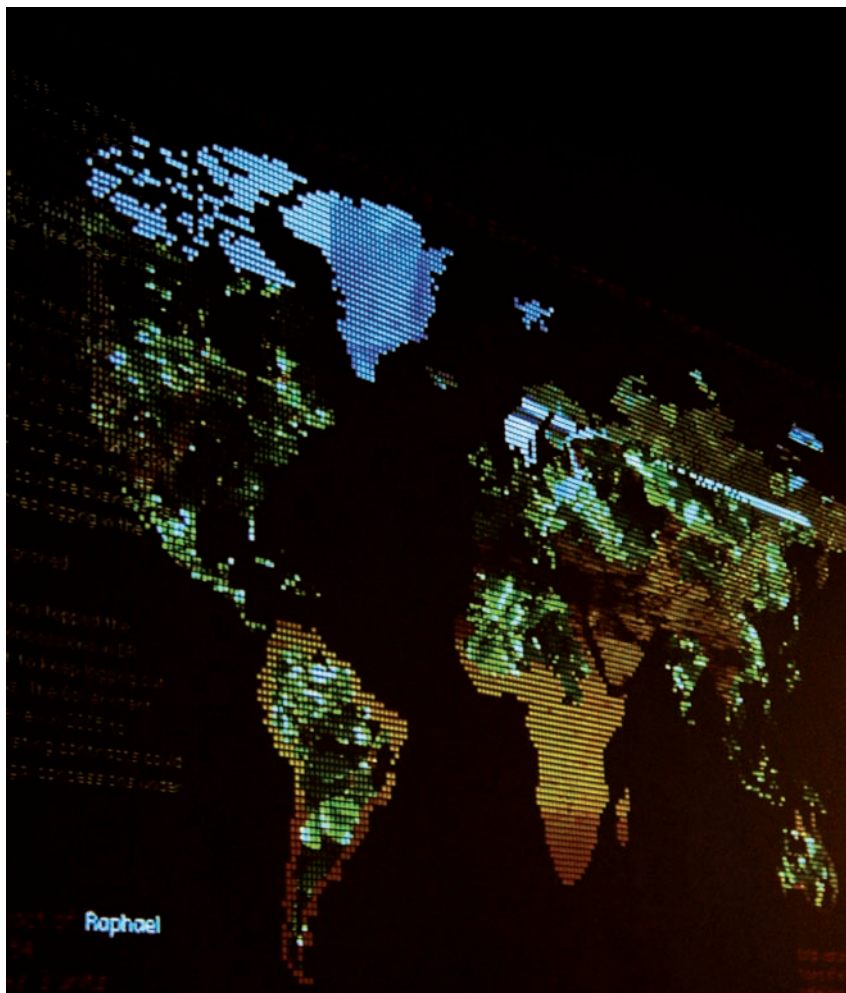
Fotografía: Referències icòniques del projecte ON TIME de Carles Sala

eKko es una instalación interactiva multiusuarios basada en telefonía móvil. Mientras se visita la instalación, el público recibe una aplicación especialmente desarrollada en sus dispositivos móviles vía Bluetooth. En esta aplicación y mediante una serie de preguntas en formato de encuesta, se pregunta a los usuarios sobre sus hábitos diarios y cotidianos respecto a los recursos naturales, como agua, transporte o reciclaje.

Sus respuestas son enviadas al sistema central vía conexión a la red y son expresadas en el mapa mundial proyectado a gran escala, el cual muestra el impacto en el medio ambiente, tal como la tala de árboles, aumento de zonas desérticas, deshielo de los polos y / o creación de islas de basura.

Todas las respuestas recibidas al sistema son sumadas en la aplicación visual final, el mapa mundial, mostrando como la suma del uso de los recursos naturales por parte de todos los visitantes impactan globalmente el planeta. La conexión a la red, la telefonía móvil y las bases de datos son las tecnologías principales que proporcionan al sistema los datos y la información para plasmar las imágenes a mostrar en el mapa y otras partes de la proyección.

FlashLite se ha utilizado para crear la aplicación de los teléfonos móviles y Flash es el encargado de crear



Fotografía: Imagen del proyecto eKko

y proyectar el mapa y su transformación mientras los usuarios interactúan. La información visual depende directamente pues en las respuestas de los usuarios. Mediante esta i

ntalación se intenta crear un diálogo y un llamamiento a la atención a los problemas mundiales de la ecología, el medio ambiente y la sostenibilidad.



LABORATORIO

EME3 Y LAS UNIVERSIDADES

Los laboratorios tratan el tema del colapso desde escalas y enunciados distintos. De la mano de universidades de arquitectura y escuelas de diseño, se han desarrollado una serie cursos y seminarios que reflexionan entorno al colapso y aportan créditos a los estudiantes.

Durante los días del festival se exponen los resultados de los laboratorios, se presentan los proyectos y se desarrollan workshops. El último día del festival se celebra un "Jurado de Jurados", una corrección pública con la intervención de parte del comité científico del festival.

LABORATORIO

INTRODUCCIÓN



eme3 COLLAPSE, en colaboración con varias escuelas y universidades españolas de arquitectura y diseño, ha desarrollado una serie de talleres para explorar las respuestas delante de la idea de colapso. El objetivo de estos cursos y seminarios es que eme3 propicie la reflexión y la crítica sobre las temáticas de colapso, creando sinergias e interacciones entre Universidades y estudiantes.

Laboratorio consta de diferentes formatos de presentación:

INSTALACIÓN: Instalación de la escuela Elisava donde se expondrá una explicación y síntesis de las cuestiones y conclusiones tratadas durante los talleres. Manifiesto y/o declaración de intenciones de los talleres participantes y de la relación de éstos con el colapso. Plaça Coromines.

LAB INSTALACION: instalaciones de algunos de los talleres participantes donde se expondrán sus conclusiones. Hall del CCCB.

JURADO DE JURADOS: El último día del festival, un jurado formado por el comité científico de eme3, llevará a cabo una corrección de los mejores proyectos resultado de los laboratorios. Auditorio del Macba.

LAB DIGITAL: Durante los 3 días del festival se proyectarán en el Hall del CCCB y en formato multimedia los mejores proyectos de cada laboratorio.

LABORATORIO

INSTALACIÓN : DISEÑO DE EFÍMEROS

ELISAVA



El ejercicio consiste en realizar una intervención real para el evento "Jurado de Jurados". Se trabajará el colapso considerando en el punto límite donde las cosas, inducidas por una fuerza mayor, se transforman y provocan una alteración. Partiendo de esta perspectiva del colapso como un proceso que lleva implícita la transformación de una acción o de un cúmulo de acciones que provocan una reacción, se estudiarán los diferentes estados de cambio y mutación del entorno más cercano y la respuesta del diseñador a estos.

El ejercicio se deberá trabajar bajo las mismas premisas de mutabilidad, y considerar el propio visitante del festival factor activo y provocador del cambio en el montaje. El diseño de la instalación deberá ser susceptible al cambio.

El reclamo del evento se conformará a partir de la suma de todos los escenarios que se hayan proyectado en clase, por tanto, cada escenario tendrá que convivir, compartir y relacionarse con los demás.

La formalización de cada uno partirá de un parámetro de diseño común: un diseño a través de un sistema. El resultado será una acumulación de sistemas, una suma de capas...

Este conjunto de escenarios será el soporte-plataforma para exponer-explicar cada uno de los talleres que participan en el laboratorio.

La intervención se realizará en el callejón sin salida entre el CCCB y el MACBA y las funciones que deberá cumplir serán:

EXPONER los diferentes proyectos que se han desarrollado en los diferentes talleres presentados en el jurado de jurados.

INFORMAR del programa que se irá siguiendo en el jurado de jurados.

GENERAR un espacio de debate y de descanso dentro del festival. Que la intervención genere una plataforma paralela de discusión sobre el tema que se desarrolla en los talleres que participan.

PROFESORES: S. DEL VAL, M. GRANDE, J. BOHIGAS, D. CID,

ALUMNOS: A. BETZALEL, N. FOIGEL, M. SAPÉ, J. LLORENS, G. PEÑA, À. MILIÁN, M. DURAN, B. GIRONELLA, C. VALERO, A. ERRA, A. RUBIO, M. MARTÍNEZ DE MURGUIA, R. GONZALEZ, I. PRATMARSÓ, M. YLLA, I. VALLVERDÚ, X. CASANOVAS, M. RODON, M. BOCOS, A. SACREST, J. ARANDA, R. TORRES.

LABORATORIO

VIVIENDA S.XXI

TALLER MASTER DE VIVENDA UPC



Las ciudades siempre están en transformación, a nivel territorial, económico, cambian su imagen, cambia su población, lo que no cambia es que siempre generan un reparto desigual de la riqueza. El orden no importa, pero lo que está claro es que donde quieren estar los ricos, no pueden estar los pobres.

La Barceloneta es un barrio popular que lleva años en una reconversión territorial a colación con la profunda transformación de Barcelona. Se trata del último escollo a superar para "poner guapa" una ciudad que, frente al mar, encuentra sus mejores oportunidades inmobiliarias. El "plan de los ascensores" ha abierto una herida que enfrenta a los ciudadanos y que se inserta en esta inercia transformadora y lo acelera. Un plan revestido de buenas intenciones, que prevé dotar de ascensores en muchas viviendas del barrio, pero que en última instancia esconde una peligrosa gentrificación del barrio, conducida por un evidente encarecimiento del nivel de vida en general y de la vivienda en concreto, provocando una más que previsible expulsión del vecino. A este proceso se le añaden otras transformaciones simultáneas como la del Hotel Vela, la nueva bocana, los 25.000 m² de oficinas al lado del hotel ... que refuerzan esta peligrosa tendencia, que tan devastadora ha sido y está siendo en otros barrios de la ciudad. El ejercicio pretende poner a prueba la fragilidad de la Barceloneta trasladándolo a escenarios radicales de futuro a través de experimentos proyectuales.

PROFESORES: BOPBAA: JOSEP BOHIGAS, IÑAKI BAQUERO, FRANCESC PLA

ALUMNOS: J.CARRAL, G.DE OLIVEIRA, J.LOPEZ, I.GONZALEZ, D.ARIAS, A.CIREDDU.

LABORATORIO

TALLER COLAPSO

UPC: MASTER DE VIVENDA



¿Cómo podemos trabajar desde la arquitectura con el concepto de colapso? Nosotros vamos aprendiendo arquitectura con la voluntad de crear, recrear o renovar circunstancias para mejorar entornos arquitectónicos y urbanos, pero nuestra misma acción como profesionales y seres humanos puede llevar estas buenas acciones a una situación de colapso, es decir, al máximo de carga soportable por un determinado medio natural o artificial. Hasta la mejor de las intenciones fuera de medida se colapsa. Taller Colapso propone una reflexión que, con diferentes perspectivas pero inscritas en acciones desde o provocadas por la arquitectura, se aborden las posibilidades del colapso. Reflexionando sobre la capacidad de respuesta y adaptación de la ciudad ante cambios de circunstancias tan radicales.

Lugar: barrio de la Barceloneta.

El taller se estructura en dos partes: Primera parte: Diseño del Colapso. Describir cómo se llega a la situación de emergencia propuesta, de manera gradual. Representación de una situación límite para un sitio. Segunda parte: A partir de las situaciones de colapso planteadas, se reflexionará sobre cómo la ciudad responde a las situaciones planteadas en la primera parte del taller, sobre la capacidad de respuesta y posibles adaptaciones rápidas que ayuden a convivir con esta situación y otras soluciones a más largo plazo que absorban la situación de colapso.

PROFESORES: ZAIDA MUXÍ, EVA PRATS, RICARDO FLORES, ANDREA TAPIA.

LABORATORIO

POST-ZARAGOZA

TAP F ETSAV (UPC)



El Colegio de Arquitectos de Zaragoza, tras la celebración de la Expo 2008, consciente de la pertinencia de lograr desarrollar el proyecto de ciudad, ha impulsado y coordinado unos talleres de Proyectos Urbanos con algunas escuelas de arquitectura españolas, que sirvan como elementos de propuesta y reflexión sobre este espacio de la ciudad.

Se propone desarrollar proyectos sobre temas de actualidad relacionados con las nuevas dinámicas sociales y estilos de vida de la ciudadanía. Se trata de trabajar explorando sobre las nuevas demandas programáticas que provienen del uso prolongado del territorio, de la extrema movilidad de los ciudadanos, de los nuevos retos de aprovechamiento de las infraestructuras para mejorar la habitabilidad urbana, y los nuevos patrones de un espacio público más polivalente y a menudo en continuidad con espacios colectivos de carácter privado.

Experimentación de nuevas formas para los programas complejos 'mixedforms' de usos productivos, comerciales, de servicios y de equipamiento territorial supramunicipal.

En este Taller se propone explorar las posibilidades del mixed-use en contextos territoriales de fuerte presión urbana en contacto con el territorio rural en el que se pueden establecer nuevos programas arquitectónicos en espacios de transición. La mezcla de usos, en los que predomine el espacio rural, muy enunciada y poco proyectada, puede ser un argumento de proyecto.

El taller se propone como un laboratorio donde entender las transformaciones recientes del territorio para situarse más rápidamente en disposición de proyectar y llegar a niveles de definición más precisos de arquitecturas de escalas diversas. Se trata de abordar una situación relativamente frecuente de nuestras ciudades: las áreas de límite y transición entre la ciudad consolidada y el paisaje periurbano.

PROFESORES: CARLES LLOP, FRANK FERNANDEZ, CARLES TEIXIDOR, XAVIER LLOBET, JONATHAN TUGORES
HELENA ALBAREDA.

ALUMNOS: J.DURÓ, M.GONZALEZ, A.ARMENGOL, A.BAS, V.BERTRÁN, D.PUGLIA, R. ESTRADA, H.FERREIRA,
E.HERRERA, L.SOUSA, M.BALLESTER, A.LIEBANA, G.BARTOLUCCI, M.GENS, L.LLONCH, N.PORRAS.

LABORATORIO

RAVAL 1:1 ESCUDELLA I CARN D'OLLA

PROYECTOS 3 ESARQ (UIC)



Partiendo de la estructura docente de la ESARQ, que propone el estudio y trabajo de Sistemas arquitectónicos; el curso se plantea como un proceso de análisis, investigación, experimentación y construcción de actuaciones en cubiertas, medianeras, accesos, patios o fachadas. No se plantean intervenciones ni en viviendas ni en el espacio público propiamente, sino en la epidermis, superficie o transición entre ambos.

El objetivo principal del taller es la revitalización y mejora de comunidades del Raval Barcelonés. Proponer nuevas estrategias, que, de una manera primaria, posibilista e interdisciplinar aborden las situaciones de colapso detectadas en el antiguo "Barrio Chino".

Las PARADOJAS entre slogans y situaciones que (d)ENUNCIAN la Barcelona del COLAPSO son insultantes: "22@" y la gentrificación de Poblenou, "La Llei del Civisme" y el asalto turista de Ciutat Vella, "Barcelona posa't maca" y las expropiaciones de los "tres turons" de Horta...

Muchas de estas paradojas se dan cita en el RAVAL, pero el antiguo Barrio Chino de Barcelona tiene, por su vitalidad y características, un gran potencial de CAMBIO, REACCIÓN Y RESISTENCIA a slogans y situaciones de COLAPSO.

PROFESORES: IÑAKI BAQUERO, DUNCAN LEWIS, FRANCISCO CIFUENTES, ANNA VERGÉS, GUILLEN AUGÉ, .

ALUMNOS: J.ALBADALEJO, R.ÁLVAREZ, S.APARICI, A.ARAÑAZ, G.ARBAT, E.ARBESÚ, V.ARBONA, I.ARIZU, M.BARCELÓ, A.BASTONS, S.CABANAS, A.CAMINO, A.CARRIÓN, M.CASAÑA, F.CILIMINGRAS, X.CLIMENT, T.CLOTET, G.COSTA, L.DOMÍNGUEZ, M.ELORRIAGA, A.FERNÁNDEZ, M.FRANCIS, S.GAIBAR, C.GARCINUÑO, A.LARSEN, J.LLULL, A.LÓPEZ, J.MARTÍ, M.MARTORELL, D.MASSUET, A.MIRELES, M.MIRÓ, S.MOLL, G.MORERA, J.NART, S.ORCERO, S.PASCUAL, S.PERRAMÓN, A.PUERTAS, M.PUJOL, I.REGALADO, C.RIBA, J.ROCASPANA, PRODRÉ, J.SALA, M.SÁNCHEZ, E.SANLLEHÍ, E.SANLLEHY, J.SANZ, N.TABERNERO, L.TORRES, M.TRENCHY, E.TURRÓ, I.VALLHONRAT, A.VEAS, M.VILA, E.VIVES.

LABORATORIO

TRANSFORMACIONES

TAP D ETSAV (UPC)



El taller ha desarrollado en los últimos años diferentes proyectos en relación con las transformaciones, con hacer un "reset arquitectónico" que dé la posibilidad de seguir existiendo a preexistencias sin calificación formal que hayan quedado obsoletas y darle nuevos usos.

Dentro de este gran apartado que serían las transformaciones ha habido diferentes subapartados trabajados en los diferentes cuatrimestres.

El último subapartado ha sido el de "Rehabitar"; el de dar lugar a nuevas maneras de habitar dentro de estas preexistencias recuperadas.

Este cuatrimestre lo expuesto es cómo convertir un antiguo barco de cruceros en una ciudad de emergencia, cada vez más necesaria en este mundo donde vivimos, cada vez más tensionado.

Debe poder acoger tanto habitantes de corto como de largo plazo y, a la vez, absorber más o menos densidades, es por eso que deberá ser una estructura muy flexible.

Se trata de que el barco dé a sus usuarios los servicios necesarios para vivir; la posibilidad de producir, de tener contacto con el exterior, de relacionarse, de sentirse seguros ...

PROFESORES: ENRIC MASSIP, LUIS CAMERÓN

ALUMNOS: U.LOWÉN, A.MARTINELL, A.DORCA, E.HENDRIKS.

LABORATORIO

SHELL/SHELTER - YOUR CRISIS IS MY CRISIS

POSTGRADO DE DISEÑO, ENTORNO Y ARQUITECTURA ELISAVA



La existencia de desplazados -por motivos económicos, ambientales, políticos u otros-es real y en todo el planeta, y nuestro papel como arquitectos y diseñadores es dar respuesta a las necesidades básicas de las poblaciones con carencias. La búsqueda de soluciones para problemas de refugio, producción energética y captación de agua debe ser articulada, incluso bajo parámetros que en un primer momento pueden parecer alejados del ámbito proyectual, como pueden ser la logística o el transporte.

Ya sea como creativos o como coordinadores de diferentes especialidades, nuestro papel es conseguir una articulación efectiva de todos los medios necesarios para solucionar estos grandes retos. Se podría decir que a grandes problemas, grandes soluciones.

El ejercicio se ha basado en una profundización de los cinco conceptos definidos por Italo Calvino como las claves para este nuevo milenio: Ligereza, Rapidez, Exactitud, Visibilidad y Multiplicidad.

El proyecto en sí consiste en la creación de un refugio ligero, del paso de algo que nos cubre (shell), a algo que nos abriga (shelter). En el proyecto se desarrollará un concepto inicial de respuesta a una situación de crisis post-catástrofe, que es cuando se produce el COLAPSO.

PROFESORES: CARLOS SANTANA, IGNASI PEREZ ARNAL

ALUMNOS: M.LABORDENA, G.CLAVERA, M.SAADEDDINE, D.ARZE, C.MOLANO, F.LÉVEQUE, D.CAMARGO, R.RODRIGUES, A.ARREOLA, M.CABRE, F.SALAZAR, R.DANIELS, M.LOZANO, L.PABLO, S.LO SCIUTO, C.BÁEZ.

LABORATORIO

THE SOUL PROJECT

DEPARTAMENTO MULTIDICIPLINAR I+ED IED



“The Soul Project” nace con el objetivo de otorgar emociones y personalidad al producto, dotarle de carácter para que posea la capacidad de interactuar con el usuario y el entorno.

Mercedes Benz GLK ,fue la impulsora en 2008, de esta iniciativa en la que resultó ganadora el Instituto Europeo de Design de Barcelona como mejor proyecto expositivo en el ámbito de un concurso internacional.

El proyecto se basa en reinterpretar los productos, en buscar su alma y su individualidad, cruzar la barrera de lo material para indagar en el corazón del mismo. Los alumnos realizaron sesiones fotográficas, maquetas, moodboards y todo sin facilidades tecnológicas: no disponían de Internet ni ordenadores. La investigación se desarrolló a través de sesiones creativas en grupo, donde se generaron 50 usos emocionales del producto en su vida diaria.

Aún así, el proyecto no transmite sólo emociones, sino que se construye bajo los criterios de sostenibilidad creando una sensibilidad básica y accesible donde las emociones más plenas se encuentran en las acciones más sencillas.

La instalación final que puede llegar a ocupar 120 m² se ha creado pensando siempre en su ciclo de vida usando la mínima energía, las materias primas indispensables y el mínimo volumen para su transporte (3 m³), ya que esta instalación ha visitado las ciudades de Munich, Milán y ahora Barcelona.

El resultado es una estructura metálica gracias a la cual el producto tiene la capacidad de expresar su estado de ánimo mostrándose o no al público a través de unos espejos, que tienen la capacidad de ser opacos o translucidos. Del montaje se puede realizar una segunda lectura, interpretando la estructura como la imagen externa que cualquier persona se construye a lo largo de su vida. En este sentido, El ALMA del producto tiene la capacidad de protegerse del caos mediante el reflejo o mostrar su yo más íntimo con las transparencias a través de un sistema de iluminación.

PROFESORES: HORGE PEREZ.

PROYECTOS PRESENTADOS: TRANVÍA URBANO, PROYECTO ROCA, ZICLA, MERCEDES.

LABORATORIO

TALLER EN GAZA/PALESTINA

PROYECTOS ARQ: TALLER DE INVIERNO ESPA Alicante



Varios autores proponen que el urbanismo, la arquitectura y las tecnologías tienen una gran relevancia en el conflicto palestino-israelí.

Afirman, además, que los procesos que se desarrollan en este territorio no son una excepción, sino que se trata de un laboratorio de algunos de los procesos centrales que vienen caracterizando el urbanismo contemporáneo, como son la proliferación de enclaves y archipiélagos, el diseño para la conexión-desconexión, el control social de los recursos, la tecnomilitarización del espacio, la gestión de las catástrofes...

El territorio palestino está dividido en 2 grandes áreas. Mientras existen numerosos estudios del área más grande, nos faltan estudios relevantes sobre la 2a, la franja de Gaza, en la frontera con Egipto y actualmente en estado de guerra.

Lo que el taller propone en primer lugar es la producción de una serie de cartografías de Gaza que visualicen aspectos territoriales, urbanos y arquitectónicos de este territorio. Las cartografías servirán como material de reflexión, debate y difusión.

En segundo lugar se producirá un archivo de arquitecturas, obras artísticas, material publicitario y de la vida cotidiana que estarán relacionados con los aspectos cartografiados en Gaza.

En tercer y último lugar se crearán imágenes de carácter arquitectónico o urbano que, de nuevo relacionadas con los aspectos visualizados en la cartografía, subvierten de alguna manera los procesos espaciales y habitativos que están sucediendo en Gaza, como podrían ser dispositivos generadores de diversas maneras de autosuficiencia, que subviertan los mecanismos de control social, que favorezcan nuevas formas de comunicación a través del bloqueo, etc.

PROFESORES: CURATOR: REGINE DEBATTI

DIRECCIÓN: J. PEREZ DE LAMA, P. SOTO

COORDINACIÓN ALICANTE: J. M^a TORRES NADAL, MIGUEL MESA, J.C CASTRO, F.MEJÍAS.

ALUMNOS: B.ABELLÁN, D.ANDRÉS, S.FERNÁNDEZ, E.LANDETE, L.SEMPERE, J.GALVAÑ, J.GARCÍA.

LABORATORIO

UN, DOS, TRES, COLAPSO

INTELLIGENT COAST

Fundació UPC



En 1972 se emite el primer programa del 'Un, Dos, Tres'. Representaba la España de la época. La cultura del juego y del dinero fácil. La España de los contrastes.

El programa se hacía eco de lo que el turismo ha significado para España como fenómeno de apertura, de construcción de tolerancia y de motor económico, partiendo de uno de los más importantes argumentos que tiene nuestro país: la playa y el buen tiempo.

Si en los años ochenta el enriquecimiento fácil y la cultura del pelotazo llegó de la mano del mundo financiero, y en los noventa de la mano de la burbuja tecnológica, en los 2000 ha venido de la mano del Boom inmobiliario.

Este fenómeno de nuevos ricos, 11 de los cuales ascendieron en 2006 a la prestigiosa revista Forges de los hombres más ricos del mundo, fue tan sorprendente como fugaz. El amparo de este fenómeno llegó de la mano de la nueva ley del suelo de 1998, que se hizo especialmente agresiva en la normativa valenciana del suelo con el apoyo de lo que se denominó el agente urbanizador. El negocio estaba fijado y derivó en el máximo consumo de suelo que se recuerda en nuestra historia. En 2005, España construyó 800.000 viviendas, tantas como Francia, Inglaterra y Alemania juntas.

Al amparo de lo que se ha venido a llamar 'turismo residencial' se construyeron kilómetros de costa con un modelo de ocupación extensiva del suelo importado directamente de la ciudad americana. Las costas españolas se deterioraron tan rápido como estos nuevos señores del ladrillo aumentaron sus fortunas. Y nada ni nadie introdujo un poco de sentido común.

El sueño de nuestros queridos concursantes de principios de los 80's se pervirtió. Ni turismo, ni vivienda, ni segunda residencia. En 1998, España definió un modelo económico basado en la especulación inmobiliaria. Lo más cercano que esta prostitución de nuestra costa estará del turismo será la transformación de este continuo edificado en el mayor parque temático del mundo de ciudades fantasmas. ¡El turismo residencial no existe!

Año 2008. Un, Dos, Tres, responde otra vez: Colapso.

PROFESORES: MANUEL GAUSA, SYLVIA BANCHINI, LUIS FALCÓN

LABORATORIO

¿QUÉ ES ARQUITECTURA?

TALLER INFANTIL

MACBA



What is Architecture?

Dirigido a familias con niños y niñas de edades comprendidas entre los cinco y los diez años.

Grupo máximo: 15 niños.

"¿Qué es Arquitectura?" (www.queesarquitectura.org) es un proyecto que quiere acercar la Arquitectura a los niños.

Un Museo de Arte es el lugar donde están las obras de arte, pero también es un **lloca** la ciudad, un edificio con espacios diferenciados y con unas cualidades espaciales singulares.

La actividad propone una serie de **JUEGOS** que permitirán a los niños y niñas obtener una experiencia del edificio del MACBA. Les proponemos jugar a reconocer sus partes, sus dimensiones y sus posibilidades como espacio público.

PROFESORES: JORGE RAEDÓ, EVA SERRATS

LABORATORIO

PUBLICIUTAT

WORKSHOP LAB eme3 (MACBA)



Barcelona vive desde hace años bajo la presión continua de campañas publicitarias impulsadas por su ayuntamiento que venden una imagen parcial de la ciudad. Famosa y reconocida por su modelo de crecimiento y de creación de espacio público-tanto que incluso se ha acabado adoptando el nombre de Modelo Barcelona-, ahora sería pertinente preguntarse dónde se encuentran los límites de este modelo, qué es la traza que define lo incluido y lo excluido del modelo.

El taller propone un análisis sobre la tensión antagónica entre centro y periferia, y una reflexión sobre cómo la publicidad institucional es utilizada en el espacio público como estrategia urbanístico-política para construir y vender la imagen de una ciudad.

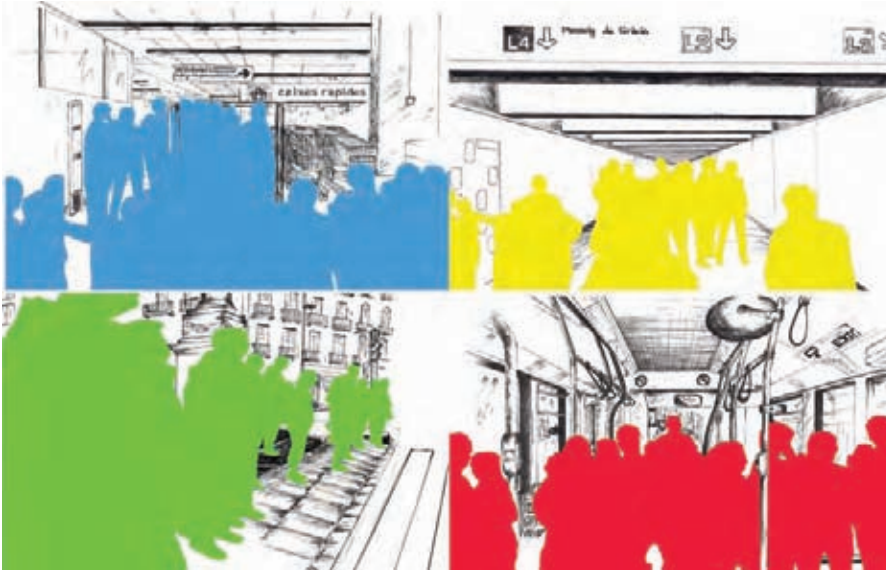
o

PROFESORES: ADRIÀ CARBONELL, GERARD CUARTERO-BETRIU, CRISTIAN VIVAS, NICOLAS APARICIO.

LABORATORIO

COLAPSO

WORKSHOP LAB eme3



CAZACEBRA, COLAPSOBUS, SUPERPENSADO O TRANSPICNIC, son algunas de las acciones de este grupo interdisciplinar de Barcelona. El punto de partida es la identificación de los no-lugares como ocasiones donde el colapso de nuestras sociedades se expresa de forma manifiesta.

Por no-lugar entendemos aquellos espacios donde es imposible que el hombre establezca relaciones sociales significativas con su entorno inmediato. Espacios donde las relaciones humanas o la capacidad de identificación de un individuo con los objetos que le rodean son inexistentes o muy escasas. Espacios de tránsito, donde se realizan distintas actividades al mismo tiempo sin centrarse en ninguna específicamente. Espacios donde el hombre deambula enajenado, inmerso en actividades impersonales que van desde la producción, al ocio y el consumo.

PROFESORES: N. BRULLET, A. ESCAMILLA, A. GUERRERO, LL. HERAS, E. MATOSES, M. MORILLO, D. ORTEGA, JM. PÉREZ I J. TRAMULLAS.



SIMULACRO

INTERVENCIONES URBANAS

Eme3COLLAPSE se ubica en el barrio del Raval y plantea una serie de intervenciones urbanas que tienen el objetivo de sensibilizar a la ciudadanía, buscando una interacción con ella y a la vez, propiciar reflexiones compartidas alrededor de la utilización del Espacio Público Urbano y el Colapso.

Se trata de un espacio donde la teoría se convierte en práctica. Se identifican los polos conflictivos y diversos equipos de arquitectos aportan alternativas al conflicto mediante la intervención urbanística.

SIMULACRO CUERPO A CUERPO

EXPERIENCIAS Y PRACTICAS DE LA INTERACCIÓN Y CREATIVIDAD SOCIAL



Dentro del marco descrito en el PAD (Pla d'Actuació del Districte), siguiendo los criterios de urbanismo preventivo y aprovechando el acontecimiento del Festival de Arquitectura Eme3 que tiene lugar en el barrio del Raval, el distrito de ciutat Vella ha encargado a la organización Eme3 un conjunto de acciones dentro del apartado Simulacro. Estas acciones consisten en una serie de intervenciones urbanas con el objetivo de sensibilizar a la ciudadanía buscando una interacción con ella y a la vez, propiciar una reflexión alrededor de la utilización del espacio público urbano.

Ante una situación límite que sucede en la ciudad o comunidad, se actúa introduciendo un agente transgresor que activa y pone en relieve dicha realidad. Mediante esta implantación de proyectos urbanos (artísticos, sociales, arquitectónicos) se pretende ofrecer respuestas dentro de un marco legal, alegal o incluso ilegal. La implantación de dicho agente, a la vez que reivindica un problema, comporta la reacción de la comunidad de su entorno. Una declaración de principios que genere un compromiso de transformación del espacio.

Encargo realizado por la Sede del Distrito de Ciutat Vella del Ayuntamiento de Barcelona a Eme3. Proyectos de "rescate" del espacio público para que éste sea entendido como tal. El Raval es un amalgama de pequeñas complejidades que se escapan al mero control urbanístico. Éstas son hechas de matices, individualidades, ritmos y mezclas; tratadas desde

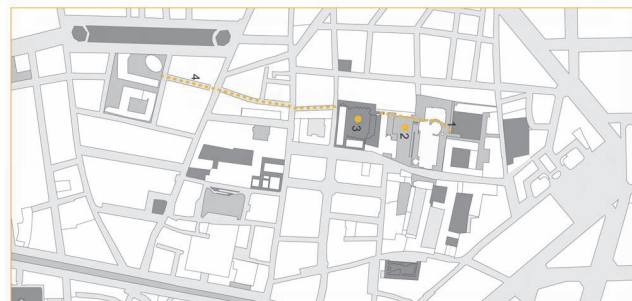
implicaciones sociales, económicas, constructivas o comunicativas distintas. Un conjunto de pequeñas reivindicaciones plásticas basadas en el mínimo coste y en la participación vecinal. En definitiva, instrumentos para abordar las intervenciones urbanas desde la escala cuerpo a cuerpo.

RESCATES DEL ESPACIO PÚBLICO:

Una vez detectados puntos conflictivos de incompatibilidad de usos y convivencia del espacio público, se invita a actuar proponiendo un proyecto que solucione, genere reflexión y/o reivindique dicha problemática.

LOCALIZACIONES PROYECTOS SIMULACRO_EME3

1. EJE PÇ. COROMINES-
- PÇ. DELS ÀNGELS-
- PÇ. CARMELLES.
2. PLAÇA DELS ÀNGELS
3. PLAÇA DE LES CARMELLES
4. EJE PÇ. CARMELLES-
- PÇ. DE VÁZQUEZ MONTALBÁN (PASSATGE BERNARDÍ MARTORELL)



SIMULACRO CUERPO A CUERPO

SIMULACRO 01 EIX DELS ÀNGELS

Equipo: XIA (Xavier Codina y Arola Balanzú)



Temática: Falta de ejes peatonales con potencial de conectar el barrio.

Emplazamiento: Eje Plaça Coromines, Plaça dels Àngels, Plaça Caramelles.

Categoría: efímero (durante los tres días del Festival)

Antecedentes: el cierre de posibles ejes peatonales genera puntos conflictivos que favorecen el mal uso del espacio.

Sugerencias: mecanismo o actuación para potenciar el uso del recorrido y servir de ejemplo para otros casos.
Proyecto: Potenciar el uso del recorrido peatonal entre plazas mediante la apertura física y legal de puertas cerradas por su uso privado. Este recorrido se consigue mediante la creación de unos muros a base de palets que enfatizan este eje peatonal. Estos muros son de distintas alturas (con una media de 1,6m) y en tres fachadas específicas se colocan unas superficies con espejos para remarcar la sensación de continuidad. De noche, la instalación se ilumina con unas luces en el interior de los muros.

SIMULACRO CUERPO A CUERPO

SIMULACRO 02 TODO SOBRE RUEDAS

Equipo: Basurama



Ruedas industriales.



Proceso sencillo de modificación de mobiliario.



Proyecto Se regala Plaza en el patio del Centro Cultural Conde Duque Madrid, Noche en Blanco de 2007



Temática: Usos que desplazan usos

Emplazamiento: Plaça dels Àngels

Categoría: efímero (durante los tres días del Festival)

Antecedentes: el uso exagerado de monopatines excluye o desplaza otros posibles usos. El problema reside en que es un espacio público no utilizado por los vecinos con un carácter de plaza, sino más bien un lugar de paso. En ningún momento es un espacio apropiado para su uso interno de la comunidad ya que hay una actividad exagerada del uso del monopatín (últimamente sancionado en espacios no habilitados para dicho uso) que desplaza la vida de cotidianidad diaria, convirtiéndose en el punto de máximo exponente de reunión para practicar dicha actividad.

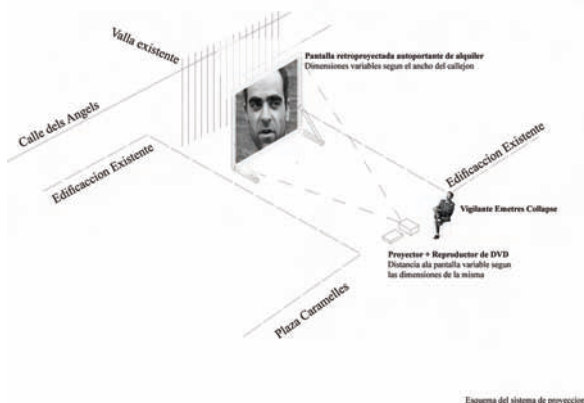
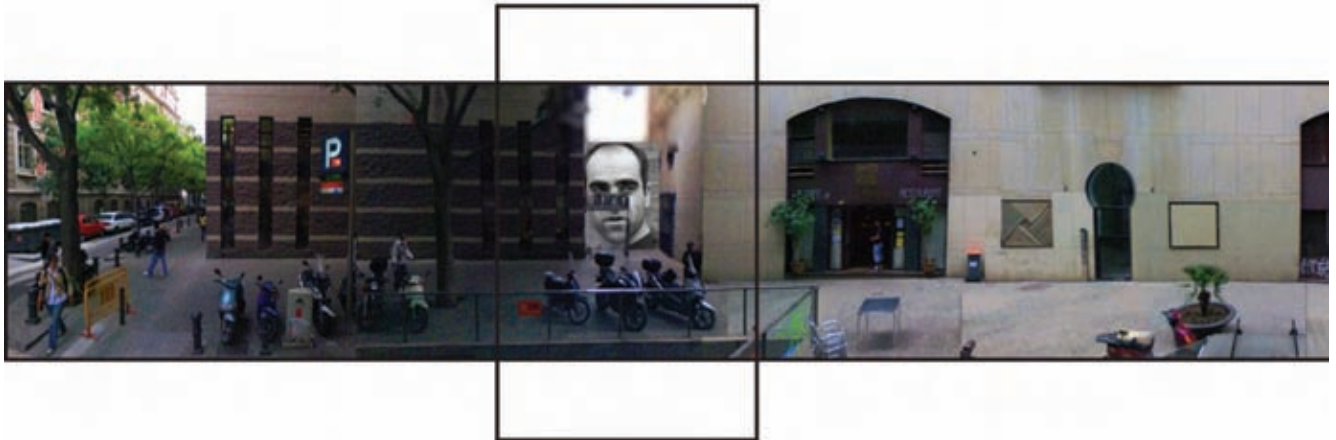
Sugerencias: fomentar usos diversos y pensar en el rescate de la plaza por parte de los vecinos. Fomentar la interacción entre ellos y conseguir un sentimiento de apropiación por su parte.

Proyecto: la propuesta consiste en una colonización temporal de la Plaça dels Àngels con mobiliario recuperado de la basura, transformándolo para que sea móvil. Introduciendo un número suficiente de muebles móviles las posibilidades de utilización de la plaza se multiplican hasta el infinito, yendo incluso más allá de las actividades conocidas. Así, podrían producirse nuevos usos como carreras de sofás, partido de básquet sobre sillas de salón o siestódromo móvil. Pero también cabrían usos más clásicos como leer el periódico a la sombra o jugar a las cartas. El proceso de transformación de muebles y ocupación de la plaza estará abierto a la participación de vecinos, asociaciones y colectivos del barrio. Finalmente, tras la clausura de la acción, cualquier persona podrá llevarse a casa los muebles transformados.

SIMULACRO CUERPO A CUERPO

SIMULACRO 03 AY CARMELLES!

Equipo: Fake industries (Urtzi Grau y Cristina Goberna)



Emplazamiento: Plaça de les Caramelles

Categoría: efímero (durante los tres días del Festival)

Antecedentes: el acceso restringido o prohibido a determinados espacios públicos los anulan cómo tales. Las 4 puertas de acceso a la plaza se mantienen cerradas durante la noche, evitando así el uso nocturno de dicho espacio.

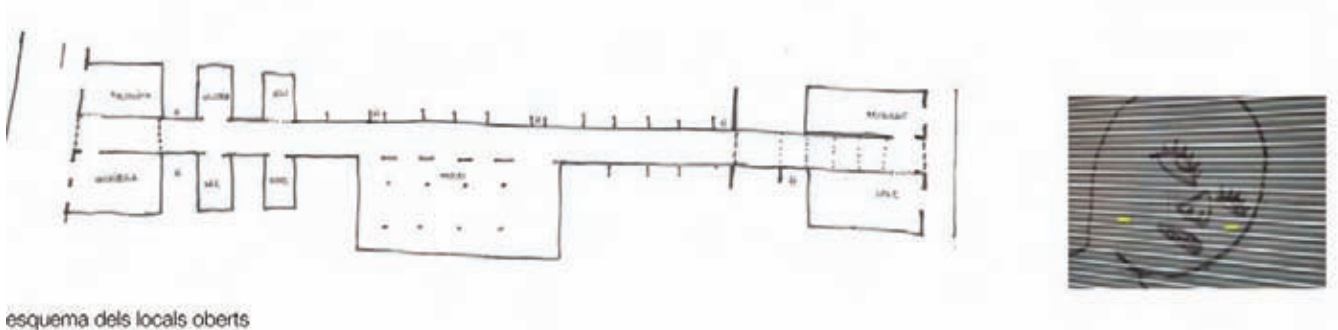
Sugerencias: apropiación del espacio por parte de los ciudadanos y generar reflexión sobre el tema. Pensar en el rescate de la plaza por parte de los vecinos con alguna actividad que consiga un sentimiento de conquista por su parte.

Proyecto: rodaje y proyección de un documental sobre la Plaza Caramelles. El objetivo es el de arrojar luz sobre este espacio público en cuanto a su uso y desuso, su abandono y disfrute público.

SIMULACRO CUERPO A CUERPO

SIMULACRO 04 LLINDARS

Equipo: CASA (Nuria Salvadí y David Tapias)



Temática: reivindicar los espacios públicos que no se pueden utilizar como tal.

Emplazamiento: eje entre plaza Caramelles y plaza Vázquez Montalbán (focalizado en el pasaje Bernardí Martorell)

Categoría: efímero (durante los tres días del Festival)

Antecedentes: las características físicas y legales del espacio urbano motivan la mala utilización del espacio público. Trabajar en el pasaje Bernardí la temática del espacio público versus el espacio privado interrelacionando los 4 puntos siguientes:

1- espacio privado utilizado como espacio público:

es el caso del mismo pasaje Bernardí que es de propiedad privada pero su uso es público.

2- espacio público utilizado como privado:

caso de la Biblioteca Nacional de Catalunya con el patio que da a la calle Egipcíaques, caso del corredor entre el CCCB y el MACBA que lo utiliza privadamente el MACBA como zona de acceso de las obras de arte, caso de los rincones espacios cerrados en los jardines Rubió i Lluch; utilizado por ejemplo como bar-terraza, etc...

3- espacio privado utilizado como espacio "para el público":

caso de los comercios en planta baja.

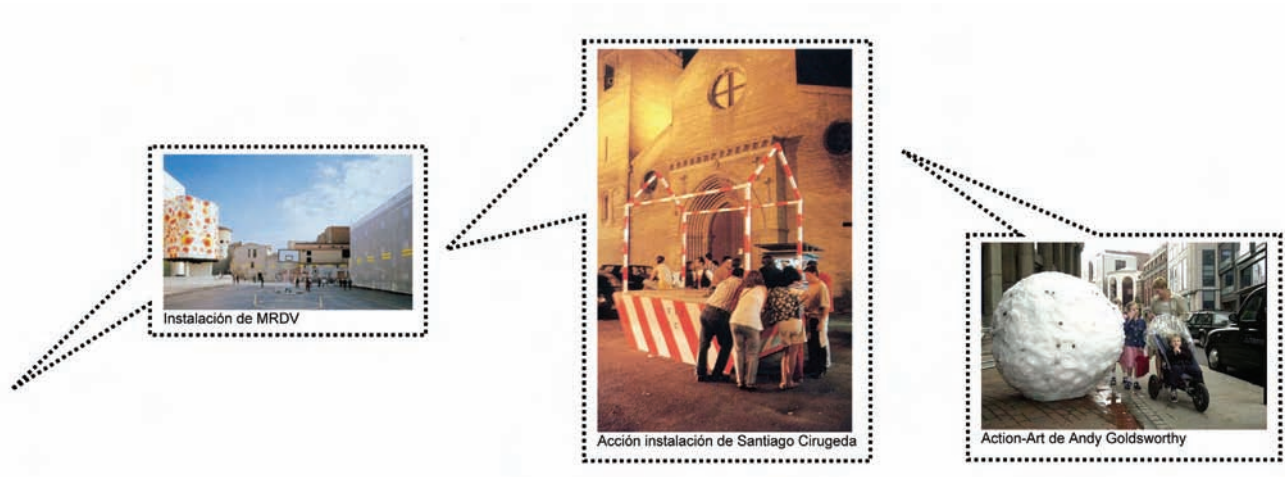
4- uso privado del espacio público:

caso de los bares-terrazas; aunque sean "para el público".

Proyecto: Acciones que se centrarán en modificar mediante intervenciones mínimas los ámbitos de entrada del pasaje, generando una serie de situaciones diferentes y hasta inesperadas que se grabarán mediante fotografía y vídeo. Las alteraciones que estas producen ante sus usuarios: tanto los propietarios o alquilados de los locales de planta baja, como los habitantes de los pisos del pasaje como los peatones que lo cruzan, permitirán extraer unas conclusiones sobre conceptos tan contemporáneos como: límites, titularidad del espacio, ambigüedad, el ritual de entrar/salir de un lugar...

SIMULACRO ACCIÓN MUTANTE

MASTER DE DISEÑO Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS EXPOSITIVOS ELISAVA



Aprovechando el acontecimiento del Festival de Arquitectura Eme3, el primer ejercicio del Máster de Diseño y Dirección de Proyectos Expositivos de la escuela de diseño Elisava se realizará en el marco del festival por parte de los alumnos.

Percibimos, a veces inconscientemente, ligeros o grandes desajustes entre lo que es i lo que podría ser, entre lo que sucede y lo que podría suceder. Unas obras, un accidente, la salida de tono de un hombre que nos cruzamos, una señalización rota o confusa, un nuevo anuncio la calle, la voluntad de cambiar de ruta, etc...La ciudad densa, ofrece sobredosis de inputs pero acostumbramos a esquivarlos por la inercia. Pero, ¿y cuando se produce el colapso?. ¿Es posible esquivarlo, ignorarlo?. Lluve y el tráfico se colapsa, es verano y la Ramblas o las playas se colapsan de turistas, se va la luz y todo se colapsa. ¿Que podemos hacer en esas situaciones?

A veces nos aventuramos a pensar cómo pequeñas acciones podrían cambiar las inercias. Cómo se podría generar una sucesión de acontecimientos en cadena. O, únicamente recoger deseos latentes en el ambiente y, con intervenciones puntuales, darles espacio para que sucedan.

La acción ha de provocar una transformación, un extrañamiento, una sospecha, una sorpresa, una reflexión o todo eso a la vez. Una transformación de la realidad cotidiana.

CONTENIDOS

Se realizarán acciones-intervenciones por parte de los alumnos en los espacios intermedios entre el CCCB, MACBA y FAD que tendrán como motor el concepto de Colapso.

FORMATO

Las acciones se realizarán los días 20 y 21 de Marzo, durante el festival.

Se realizarán por parte de los alumnos y tendrán un formato y contenido desconocido hasta el día de la realización.

PROFESOR: OSCAR GUAYABERO

CO
W

10000
10000

3
SPA

10000
10000

4000
0710
PAK

SPA

NARA BANI

478-984-7487

비. 삼경스

10000
10000
10000
10000
10000

10000

10000



ESCENARIO

CINE + MÚSICA “DESCOLAPSO”

Un espacio destinado a otras disciplinas como la música, el cine o la vídeocreación, que aporta otras visiones del colapso y la parte más lúdica del festival.

El apartado CINE muestra una selección de películas que reflexionan entorno al colapso, tratando tres temas distintos: la sostenibilidad, la situación profesional de los jóvenes de hoy en día y el problema de la vivienda. Al final de cada día, Escenario MÚSICA abre un espacio en eme3 para el DESCOLAPSO.

ESCENARIO

DOCUMENTALES



DOCUMENTAL AJAC VI:

El documental planteja las opiniones de jóvenes arquitectos que reflexionan sobre la crisis: la arquitectura está en crisis? El despacho de arquitectura debería reformular? ¿Cuál es el rol del arquitecto en el mundo actual? Una crisis de ideas, profesional, de oportunidades ...

DURACIÓN: 20minutos



DOCUMENTAL AJAC V:

En una ciudad como Barcelona que desde hace años vive de rentas del agotado "modelo Barcelona", ¿Cómo creéis que debería reactivarse el debate arquitectónico e intelectual de la ciudad y de sus instituciones?, ¿por qué creéis que no ha habido relevo generacional desde los años de las obras olímpicas?

DURACIÓN: 20minutos

ESCENARIO

DOCUMENTALES



DOCUMENTAL PROYECTO STA EMILIA:

Documental sobre el proyecto Sta. Emilia, en Matagalpa, Nicaragua, donde el equipo de arquitectos barceloneses abcde estudio, cooperó con arquitectos Nicaragüenses, para satisfacer las necesidades completas del asentamiento humano de bajos recursos mediante la triple visión social, ambiental y económica.

DURACIÓN: 60 minutos + PRESENTACIONES

PONENTES: Philippe Burcher, (arquitecte d ABCDEstudio), Sibel (film/maker Parallel Films)

PISO EN LA PERIFERIA
¡ OPORTUNIDAD !
60m²
210.000 €

HIPOTECA A
40 AÑOS
1.000 € / mes

70 AÑOS
PROPIETARIOS

DOCUMENTAL €SPANISH DR€AM:

"El documental narra un viaje a través del panorama inmobiliario español de los últimos 40 años. Este viaje es motivado por la inquietud, que surge en mí y en muchos jóvenes, cuando decidimos emanciparnos. Ese deseo frustrado, en la mayoría de los casos, hace que me ponga a investigar para buscar porqués y posibles soluciones. El viaje me llevará desde los inicios cuando empezaron mis padres, hasta el momento actual(últimos 10 años), donde a los jóvenes que nacimos durante los años 70, nos ha tocado afrontar la coyuntura económica y social más complicada de la historia del estado español para acceder a una vivienda."

DURACIÓN: 60 minutos + PRESENTACIÓN

PONENTES: Guillermo Cruz (realizador), Santiago Cirugeda (arquitecte)

CRÉDITOS

ORGANIZACIÓN

Organiza: ADN
Dirección: Guillen Augé / Anna Vergés
Coordinación de contenidos: Zaida Mañas
Diseño y comunicación: Maria Vergés
Gabinete de prensa: SCOOP Comunicación
Aux.Coordinación: Esther Rovira, Sira Abenoza
Sponsors: Home-made
Diseño web: makkao

COMISARIADO

eme3 DETONANTE: Sira Abenoza, Anna Vergés, Guillen Augé
eme3 DUELO: Zaida Mañas, Esther Rovira
eme3 MERCADO: Natxo Solsona, Guille García, Miquel Moragues
eme3 SIMULACRO: Maria Guasch, Moon Puig
eme3 LABORATORIO: Zaida Mañas, Guida Ferrari
eme3 ESCENARIO: Patricia Martínez, Victoria Aragonés

COMITÉ CIENTÍFICO

Josep Bohigas
Javier Planas
Felix Arranz
Xavier Antich
José Ballesteros
Ariadna Cantís
Daniel Cid
Santiago Cirugeda
Luis Falcón
Beth Galí
Manel Gausa
Juan Herreros
Duncan Lewis
Bartomeu Marí
Josep Ramoneda
José M^a Torres Nadal

COLABORADORES

Caroline Boutel
Pedro Andreo
Antoni Vadell
Rosa Munar
Aleida Martinell
Guida Ferrari
Cristian Vives
Jordi Raventós
Nicolás Aparicio
Adrià Carbonell
Gerard Cuartero
Katherina Heinrich
Christian Puig
Marc Ventós
Berta Reig
Núria Maynou
Pau Reig
Alvar Sans
Ferran Barbarà
Gala Planes
Monica Bogas
Núria Campos

Con el soporte de:



Foment de les Arts i del Disseny
Fomento de las Artes y del Diseño
Fostering Arts and Design



Generalitat de Catalunya

Departament de Política Territorial i Obres Públiques
Departament de Medi Ambient i Habitatge
Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació

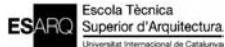


Ajuntament de Barcelona
Institut de Cultura

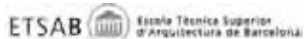


Ajuntament de Barcelona
Ciutat Vella

Con el patrocinio de:



Con la colaboración de:



Gerundense
DE PLÀSTICS



Con Media Partners:



4º FESTIVAL DE ARQUITECTURA
19, 20 y 21 **MARZO 09**
FAD / CCCB / MACBA

www.eme3.org