



Escenario Virtual Europeo de Trabajo

Escenarios de trabajo

nuevos modos de ejercicio profesional

Nos parece importante explicitar el proceso de trabajo que ha llevado a la elaboración de este proyecto, el “*estudio*” como hecho físico, como espacio de trabajo, como reunión social, como proyecto en si mismo.

La constante definición del juego, de las reglas, de los escenarios, de los actores, de las arquitecturas...

Así mismo, parece importante la naturaleza singular del equipo redactor. Singular por ser actores de la realidad a la que pertenecen, realidad concreta; por ser políticos por tanto, de ésta.

...como cada uno de nosotros era varios, en total ya éramos muchos...

En este sentido, el colectivo **Zulo_ark** como objetivo plantea la investigación práctica sobre nuevos escenarios de arquitectura, escenarios a todas las escalas; el espacio físico, la realidad social, las metodologías (reglas, los juegos (proyectos)...

El *Escenario Virtual de Trabajo* **zuloark.org**, que nace el **5/04/06** como **laboratorio en la red** del colectivo zuloark; como un escenario virtual que nos permite trabajar en común, y en el que involucrar a nuevos actores, más allá de su localización. Por tanto nace como una herramienta para el desarrollo común y participativo de diferentes proyectos.

En este marco, desde **zuloark.org** y con la coordinadora del escenario formada por **Maria Navascues, Celia García, Javier Castillo y Ramón Francos**; se propone la creación de un *Escenario Virtual* específico para la investigación a ceca de cómo las nuevas tecnologías se han incorporado a los procesos arquitectónicos durante las últimas décadas. Este escenario recibe el nombre de **INTENSIFYING.EU**

Se trata de un escenario que nos permite dilatar el campo de acción de la arquitectura, enfocándolo sobre la creación de una segunda naturaleza artificial, donde los sentidos, a través de la técnica contemporánea inundan una arquitectura caracterizada más por la posibilidad de producir escenarios a partir de procesos “*tecnosociales*” que por los espacios o lugares.

El punto de coincidencia y comunicabilidad del trabajo se produce así en varios expedientes comunes que se van rellenando de información. Estos expedientes de muy distintas escalas, quieren ser vías de investigación y proposición concreta, abiertas y con capacidad de desarrollo, y que enfatizan así la realidad que entiende el hecho arquitectónico como un proceso en el tiempo. Lo cual supone tratar el trabajo no como un hecho de creación personal, sino como un proceso de investigación colectiva.

El elemento competitivo tendrá que desaparecer a favor de una concepción realmente colectiva del juego.

La creación de ambientes lúdicos elegidos.

Guy-E. Debord

De aquí que nuestro interés por el campo de acción se refiera al proceso, trabajar sobre la continua transformación de cosas en ideas, e ideas en cosas, como método operativo que combina el razonamiento técnico con lo inesperado, mediante un proceso cuyo punto de partida deberá ser lo más próximo:

El trabajo no deja de desarrollarse, no se concluye, tan solo se capitaliza en momentos concretos;

Escenario Virtual

www.intensifying.eu

Un **Escenario Virtual** es una colección de páginas de hipertexto que nos permite trabajar como colectivo de profesionales y ofrece un método fácil, instantáneo y siempre disponible para generar, manejar, modificar y relacionar información.

Es una aplicación de informática participativa en un servidor, que permite la coautoría de proyectos por parte de una comunidad de usuarios de forma dialógica a través de un navegador, reclamando a los usuarios una actitud crítica y participativa de forma que se puede trabajar sobre un escenario complejo de forma compleja, a la vez que precisa y directa.

Se convierte en registro del proceso de su gestación en el tiempo y permite una constante reformulación de lo que somos, pues registra sin inercias ni prejuicios los cambios basados en posturas parciales, sin convertirlas en recintos estancos, sino auto _ organizando afinidades donde todas las relaciones son contingentes, y se produce una relación en constante transformación entre lo que existe y lo que quiere existir hasta determinarse como valor de uso y no de intercambio y se ordena en secuencias de acontecimientos que al relacionarse producen múltiples realidades que lo convierten en sostenible, pues para su desarrollo y crecimiento, admite políticas que le son contrarias.

Un **Escenario Virtual** no es solo un lugar donde publicar trabajo realizado sino el escenario en el que se crea. La publicación de trabajos y su rentabilización unidireccional, del que se reciben no más que comentarios, es tan solo un acto de propaganda enmascarado en la indefinición del concepto web 2.0. En este sentido un **Escenario Virtual de Trabajo** más allá de la aplicación informática que lo soporta en cada momento es un escenario en el que se propone, se crea, se comparte y se toman decisiones acerca de un encargo concreto o una investigación determinada. Construyendo así el concepto **arquitectura 2.1**

No confundamos la aplicación informática usada, como blog, con un lugar tan solo de exposición pública y categorizada de trabajos personales, sino como una aplicación que en potencia es capaz de crear **procesos tecnosociales** en el ámbito profesional y tiene la capacidad de resolver encargos concretos de muy diferentes naturalezas.

Es una forma de complejizar el entramado logístico de un grupo de oficinas de arquitectura permitiendo una mínima repercusión en cuanto los gravámenes fiscales o legales; y permitiendo hacer frente a proyectos de escalas inabarcables por estos estudios en otras circunstancias.

Desde la necesidad de desarrollar nuevas formas de organización para el desarrollo del trabajo profesional, entendemos que para ello, es imprescindible la colaboración, la asociación de estudios, para la realización de trabajos que de manera aislada no se podrían afrontar.

Además, en la sociedad actual, definida como **Sociedad del Conocimiento**, ha cambiado nuestra forma de relacionarnos, también profesionalmente, y se abren nuevas posibilidades para el desarrollo de experiencias de colaboración, en ese contexto se define el **Escenario Virtual de Trabajo** propuesto desde **zuloark.org**, es un escenario de trabajo en el que investigamos sobre herramientas para el desarrollo de trabajos creando nuevas formas de colaboración transprofesional.

Más allá de un colectivo cerrado y de una organización localizada en un ámbito concreto, un **Escenario Virtual de Trabajo** se establece como una red abierta, que posibilita entrar en colaboración con oficinas situadas en otros ámbitos geográficos, e incluso como en el caso de **Intensifying 2.0** desarrollar un trabajo en Dinamarca colaborando directamente con los responsables del planeamiento del Ayuntamiento de Vejle.

Las nuevas tecnologías nos permiten la posibilidad no solo del desarrollar trabajos profesionales, sino también se convierten en un medio de difusión e intercambio de ideas y formas de entender el ejercicio con profesionales de otros países. Entrar a formar parte de la **RUD, Red Universal Digital**, debe ser el medio para adaptarse al nuevo contexto, donde cada vez mas las redes tecnológicas hacen que la autoría se entienda desde una perspectiva de colaboración, permitiendo así que las estructuras de trabajo y los modos del ejercicio profesional sean mas flexibles y adecuados al siglo 21.

Las cosas q se me ocurren no se me presentan por su raíz, sino por un punto cualquiera situado hacia el medio. Tratad, pues, de retenerlas, tratad de retener esa brizna de hierba que solo empieza a crecer por la mitad del tallo, y no la soltéis.

Deleuze+Guattari

* Escenarios de trabajo ver www.Freshmadrid.com Zuloark

Intensifying 1.0
www.intensifying.EUROPAN9.eu

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

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

www.INTENSIFYING.eu

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

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

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

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

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

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

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

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

El resultado de esta propuesta, constituye un trabajo de investigación colectivo, que por su carácter ha trascendido del ámbito de European, para convertirse en una propuesta con identidad propia: **Intensifying.eu**

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

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

Diversos estudios investigando al mismo tiempo sobre temas comunes, en busca de objetivos y propuestas globales. Nos hemos sumado a nosotros mismos con el fin de pensar en nuevas ideas en una escala europea. Escenarios independientes se reúnen para trabajar sobre las nuevas escalas urbanas basadas en la gestión tecnológica y su aplicación en el entorno urbano, creando distintos puntos de vista, definiendo nuevos documentos y proponiendo nuevas ideas, en resumen, trabajando juntos gracias a los avances tecnológicos en un **escenario virtual**. De esta manera se descarta como necesidad la *sincronía física* para la colaboración interprofesional.

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

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

SELB
de la Fuente, Julio
Gutierrez, Natalia
Martin, Alvaro
Ozaeta, Arantxa
<http://www.tallerde2.com>
<http://www.gutierrez-dela Fuente.com>

PISTOIA
Navascués, Maria

STOKE ON TRENT
GRAZ
Rubio, Fernando
Gomez, Iker
<http://www.arki.tk>

GRONINGEN
Pinilla, Javier
Hernandez, Monica
Carranza, Esther
Perez, Daniel.
Lopez, Belen
Chico, Jorge

DUBLIN

<http://www.intensifying.eu>

<http://www.zuloark.org>

Escenario Virtual Europeo de Trabajo
European Virtual Scene of Work

Amorós, Alberto
Amorós, Jose
Lorente, Álvaro
Barceló, Eduardo

SHEFFIELD

LE HAVRE

<http://www.huma.es>

Borsetti, Mateo
Gonzalez, Raul

ERICE

<http://www.studiostand.org>

POIO
VEJLE
MULHOUSE

VEJLE CHALLENGE

Castillo, Javier.
García, Celia
Francos, Ramón

El elemento competitivo tendrá que desaparecer a favor de una concepción realmente colectiva del juego.

La creación de ambientes lúdicos elegidos.

Guy-E. Debord

<http://www.realego.es>

<http://www.intensifying.European9.eu>

<http://www.intensifying.VejleChallenge.eu>

Aastrup, Julie
Lybech, Trine
Kold, Anette

SMD 10

DJ 157
Lleyda, Antonio
de la Peña, Eduardo

AAQ 17
Bagella, Alessandro
Luchéis, Alberto

<http://www.bagella.com>

+
Repo, Janne

ID 713

VL 126
Lundehøj, Morten

<http://www.la-lu.dk>

BF 300
Del Ama, Fernando
Moreno, Belén
Martin, Cristina

<http://www.veidimannaprotum.com>

INTENSIFYING

14 estudios profesionales 12 europeos a concurso
37 arquitectos 1 primer premio
4 nacionalidades 1 proyecto en desarrollo

Stjernholm, Henrik
Jørgensen Camilla

veile
KOMMUNE

work scene
zuloark.org

Jørgensen, Danielle

EUROPAN DENMARK

Expuesto en Danish Arkitecture Center_(Dinamarca). Enero 2008

Expuesto en Ayuntamiento de Vejle (Dinamarca). Marzo 2008

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

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

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

Ciclo de conferencias Nueva arquitectura desde la juventud. Semana de la Arquitectura. Octubre 2008

Seleccionado como ponencia para el seminario ESPACIO MEDIADOS. ETSAG. Abril 2009