

Proyectos 5-7 tardes UA

Blended landscape architecture

“El problema es saber de qué forma se va a vivir de aquí en adelante sobre este planeta, en el contexto de la aceleración de las mutaciones técnico-científicas y del considerable crecimiento demográfico. Las fuerzas productivas, debido al desarrollo continuo del trabajo maquínico, desmultiplicado por la revolución informática, van a liberar una cantidad cada vez mayor del tiempo de actividad humana potencial.”

“Las tres ecologías” Felix Guattari

El curso versa sobre la revisión de los espacios virtuales y físicos para repensar las tres ecologías y la ecosofía en la construcción de un discurso contemporáneo para repensar el desequilibrio ecológico engendrado. El paisaje se proyectará desde esta dualidad de tiempos y escenarios las tardes de los martes y viernes. Esta dualidad construirá un escenario único e impredecible.

EL PAISAJE DEL METAVERSO.

Programa_ Martes Joaquín Alvaro

La arquitectura del METAVERSO tiene que reconstruir, como propone Guattari en la ecosofía mental: “la relación del sujeto con el cuerpo, el fantasma, la finitud del tiempo, los «misterios» de la vida y de la muerte. Se verá obligada a buscar antídotos a la uniformización «mass-mediática» y telemática, al conformismo de las modas, a las manipulaciones de la opinión por la publicidad, los sondeos, etc. Su forma de actuar se aproximará más a la del artista que a la de los profesionales «psy», siempre obsesionados por un ideal caduco de cientificidad.”

Esta visión artística del paisaje y de los nuevos modelos de ocupación del espacio repensará los programas, las interacciones sociales y la materia como elementos constituyentes del nuevo territorio. Partiremos del desarrollo de un biotopo digital y lo desarrollaremos hasta repensar un ecosistema productivo.

Metaverso. Proyecto Benidorm. El **metaverso** crea un avatar. En **Benidorm** no han querido esperar más para dar el salto a este **universo de la realidad virtual** y ya se puede visitar este destino turístico protagonista del mercado en una nueva plataforma dirigida a los **gamers**.



SOSTENIBILIDAD Y DIGITALIZACION

Con la implementación, estos últimos años, de la sostenibilidad y la digitalización en los procesos de diseño, hemos aprendido, que el trabajo del arquitecto es un proceso dinámico, que genera un vórtice en el tiempo, y que las obras arquitectónicas tienen sus procesos temporales más allá de las intervenciones puntuales. En la arquitectura aparece un hecho diferencial, el “Tiempo” pasa a ser un agente principal en el proceso de diseño.

Este conocimiento es clave para entender nuestro modelo de trabajo contemporáneo sobre la ciudad y sobre las intervenciones en el patrimonio arquitectónico. La autoría se suspende en un desarrollo donde interviene la ciudadanía, el ecosistema y las implementaciones técnicas y digitales.

El diseño digital y sostenible prevé el futuro, lo incierto del conocimiento de las próximas generaciones de proyectistas, y el devenir de las técnicas estructurales, sociales y constructivas.

La humildad del proyecto contemporáneo nos muestra un modelo de trabajo sostenible, integrado e intercultural.

Sobre estas bases se propone un modelo de conocimiento dinámico con la participación de las profesoras, profesores y alumnado, que cuestionan el aprendizaje como una aportación a un todo, y donde el tiempo y el devenir de conocimientos y técnicas permiten construir un futuro integrador. Este año se fomenta una apuesta por la interculturalidad.

Biotopos, metaverso, transformación digital, inteligencia artificial, son agentes que intervienen en las transformaciones de las ciudades y reinventan el paisaje en entornos físicos y virtuales.

Queremos asentar el curso sobre estas premisas, establecer una comunidad de discusión y conocimiento. Es inevitable que el alumnado, en su futuro profesional, tenga sobre la mesa estos conceptos y trabaje con ellos. El curso de proyectos es especulativo e incierto como lo es ese futuro. Pero es una realidad a la que nos estamos enfrentando, y por lo tanto, necesaria.

El profesorado del curso es un agente más de la discusión, tan importante como el alumnado. Somos tres de veinticinco, un tanto por cien del conocimiento que se va a producir en el curso.

Alicante, 24/01/2023

LA ECO-OPRESION Y AUTOMATIZACION DE LOS MÉTODOS DE EXTRACCION DEL METAVERSO.
Viernes con Cristina

La construcción de ese mundo virtual implica transformaciones visibles en el paisaje para que todo se mantenga en la nube. Landscape está siendo dominado por Planscape en aras de energías sostenibles y desarrollos IT.

Dos localizaciones: Brasil y Suecia. Dos poblaciones indígenas: Yoruba y Sámi. Dos climatologías completamente diferentes: jungla y tundra. Dos sociedades semi-nómadas.

No sólo los centros de datos y sus sistemas de refrigeración que tienen como consecuencia la formación nuevos sistemas geográficos como el vaciado de montañas y de recursos hídricos como la construcción de estanques y lagos. También implica la automatización de la extracción de recursos, de nuevas minas como aparece de forma opaca en el programa Starlink de Elon Musk y la compra ilegal de tierras a las comunidades indígenas Sami de Suecia.

Forestry no aparece una la variable más frente al dominio de Mining y de Wind Farms.

El curso versa sobre los diferentes programas que apoyan el progreso del conocimiento y las nuevas tecnologías y los sistemas de automatización sin extinguir recursos naturales o grupos de población.

Programa de curso_Taller Cristina Jorge:

La clase se separará en dos grupos equilibrados: Grupo Brasil y Grupo Suecia

Cada grupo realizará una investigación que establecerá parámetros para diseñar una propuesta de un sistema de piezas que combinadas formen un lugar de encuentro de la población indígena que sea autosuficiente y emplee novedosos y económicos formas de aprendizaje.

Parámetros:

[illegible]

Grupo Brasil. Sociedad Yoruba. Starlink Project. Elon Musk.

Una investigación sobre la tierra, la vigilancia de los datos, la minería y la extracción. El proyecto se centra en la visita de Elon Musk a Brasil en 2022. El gobierno brasileño interfirió en el proceso legal aprobando la oferta de internet ofrecida por el programa del satélite Starlink promocionándolo como un regalo de internet gratis para las escuelas remotas. Sin embargo, el análisis de los datos sugiere las compañías brasileñas y las autoridades, así como el programa Starlink están construyendo infraestructura para un futuro automatizado de extracción de recursos, de tierras raras.



Temas: Tierras raras. IT communication

Starlink. Reserva del Amazonas, Brasil. Propuestas de protección de las áreas boscosas y concentrar las áreas de extracción y realizar microperforaciones con construcción de viviendas temporales y centros de enseñanza. Proyectos en áreas de extracción abandonadas.

Referencias

Petropolis. Archipelago, Rio de Janeiro, Brasil.

The quarry as stage_ DNA design and architecture.

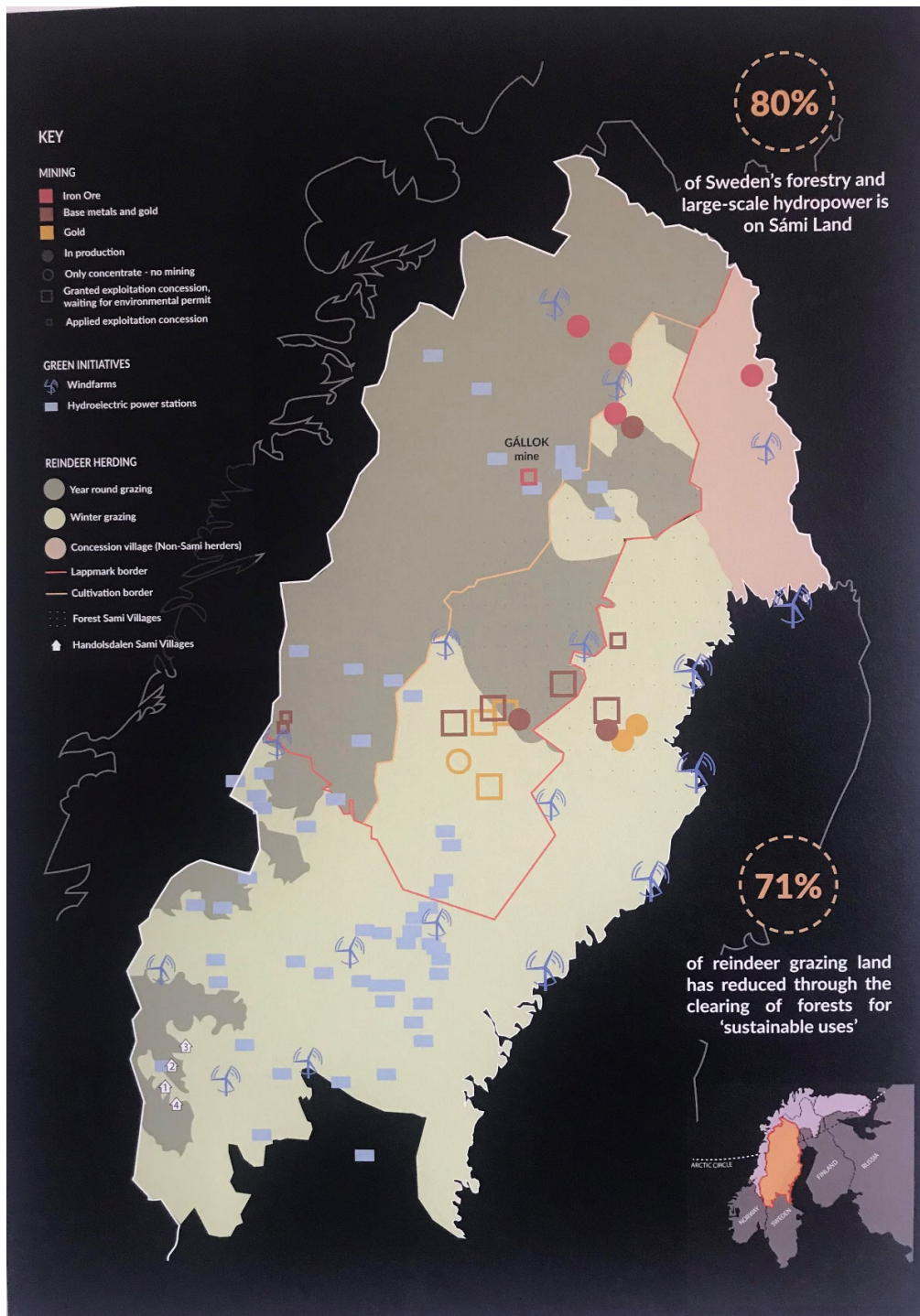
<https://www.metalocus.es/en/news/reactivating-abandoned-quarries-quarry-stage-dnadesign-and-architecture>

Starlink (red de satélites de 2 generacion 30,000 unidades). Satélites Starlink activos al 27 de junio de 2022 | Imagen: satellitemap.space. Amazon no es la única empresa que ha externalizado sus preocupaciones sobre la red de segunda generación de Starlink, incluso la NASA ha señalado que esta constelación puede generar desde colisiones, interrumpir observaciones científicas y retrasar misiones a la Estación Espacial Internacional, un peligro potencial que ya veía China, pues estaban investigando formas de desactivarlos y destruirlos si se convertían en amenazas para su seguridad nacional. Starlink es la primera, y más grande, constelación de satélites del mundo que utiliza una órbita terrestre baja para ofrecer internet satelital de banda ancha que permite ver contenido por streaming, jugar en línea, hacer videollamadas y más usos.

Lema: “Mediante satélites avanzados y equipo del usuario, junto con nuestra gran experiencia en naves espaciales y operaciones en órbita, Starlink ofrece internet de alta velocidad y baja latencia a usuarios de todo el mundo.”

Grupo Suecia. Sociedad Sami. Eco-opresión sobre la comunidad indígena Sami.

Investigación de Tanya Haldipur. Descolonización de los derechos sobre las tierras. : una investigación sobre la opresión eco-colonial sobre los derechos de la comunidad indígena Sami en Suecia. ¿Deberíamos apoyar a los países que continuamente explotan las comunidades indígenas en nombre del “progreso”? A través del análisis de documentos legales y del actual uso de suelo, este proyecto examina cómo la opresión sobre la comunidad indígena Sami ha ido cambiando a lo largo del tiempo. También estudia la especulación empleada en los modos pre y post-coloniales que se han empleado para reclamar los derechos sobre las tierras propiedad de la comunidad Sami.

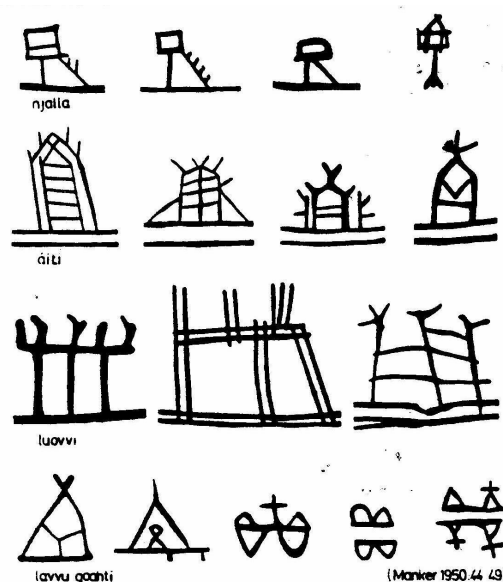


Energía. Centrales hidroeléctricas. Sweden forestry. Reconversion antiguas instalaciones energéticas abandonadas.

Arquitectura indígena Sami. Proyecto *Girjegumpi*

Los sami son el pueblo indígena seminómada del norte de Noruega, Suecia, Finlandia y partes de Rusia. También conocidos como lapones, se dedican a medios de vida tradicionales como el pastoreo de renos y la pesca costera. El arquitecto noruego Joar Nango y la artista Silje Figenschou Thoresen han estado investigando su cultura, centrándose particularmente en ejemplos prácticos de la autosuficiencia de un pueblo con recursos limitados y una mentalidad inherente de bricolaje.

En 2023, Girjegumpi viaja al Pabellón Nórdico en la 18ª Exposición Internacional de Arquitectura - La Biennale di Venezia. El pabellón, diseñado por Sverre Fehn en 1962, fue concebido para representar formas de cooperación entre los países nórdicos. En este contexto, Girjegumpi se abre a una audiencia internacional para seguir construyendo cuerpos de conocimiento, colaboración y solidaridad que trascienden las fronteras nacionales.



<https://archive.pinupmagazine.org/articles/interview-mimi-zeiger-joar-sami-architecture-joar-nango#16>

<https://archizines.com/Sami-huksendaidda>

La consideración del creciente número de decisiones judiciales que abordan los impactos de la energía eólica en la cría de renos en Suecia plantea preguntas importantes sobre la equidad de la transición hacia el desarrollo sostenible.

Programa_Viernes 1ª parte Curso Cristina Jorge

Tema 1. Avatar

Identidad virtual que escoge el usuario de una computadora o de un videojuego para que lo represente en una aplicación o sitio web.

Avatar	Avatar
Población Yoruba_Personaje	Población Sami_Personaje

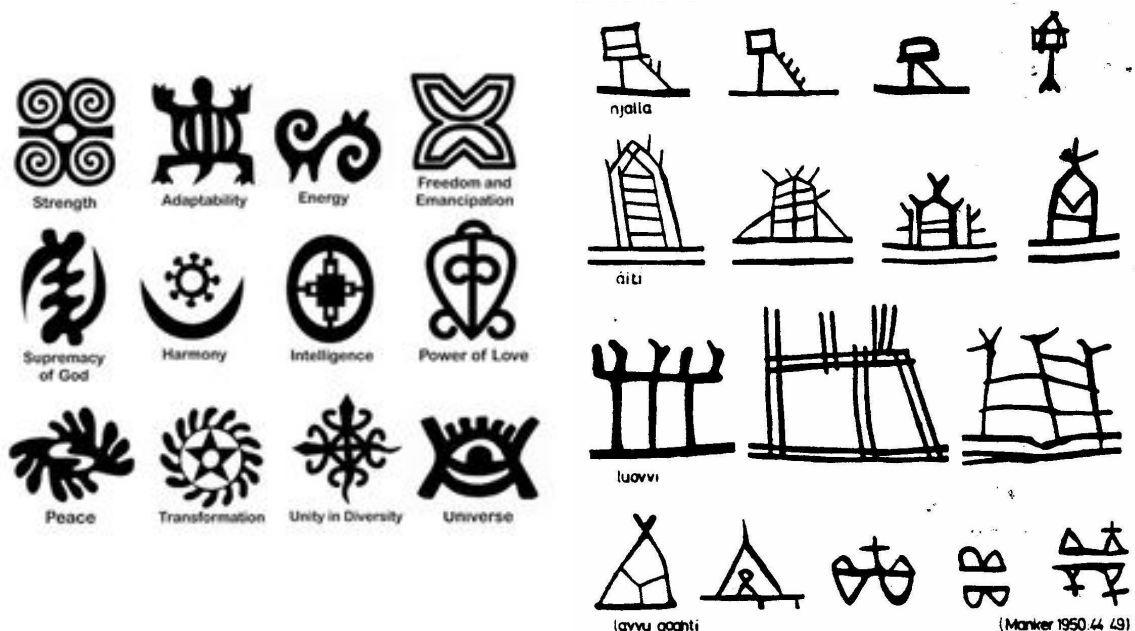


Ejercicio 1. Identidad. Cada miembro de los dos grupos debe elegir un personaje de su grupo Sami o Yoruba y definirá sus características (género, ubicación, trabajo, residencia, hobbies)

Tema 2. Entorno Avatar

Envolvente cápsula con unas condiciones ambientales determinadas (como material, textura, usos, capas, etc.) para el desarrollo de ciertas condiciones de conservación y preservación en el tiempo.

Entorno Avatar	Entorno Avatar
Envolventes, Trajes, Cápsulas_ Yoruba	Envolventes, Trajes, Cápsulas_ Sami



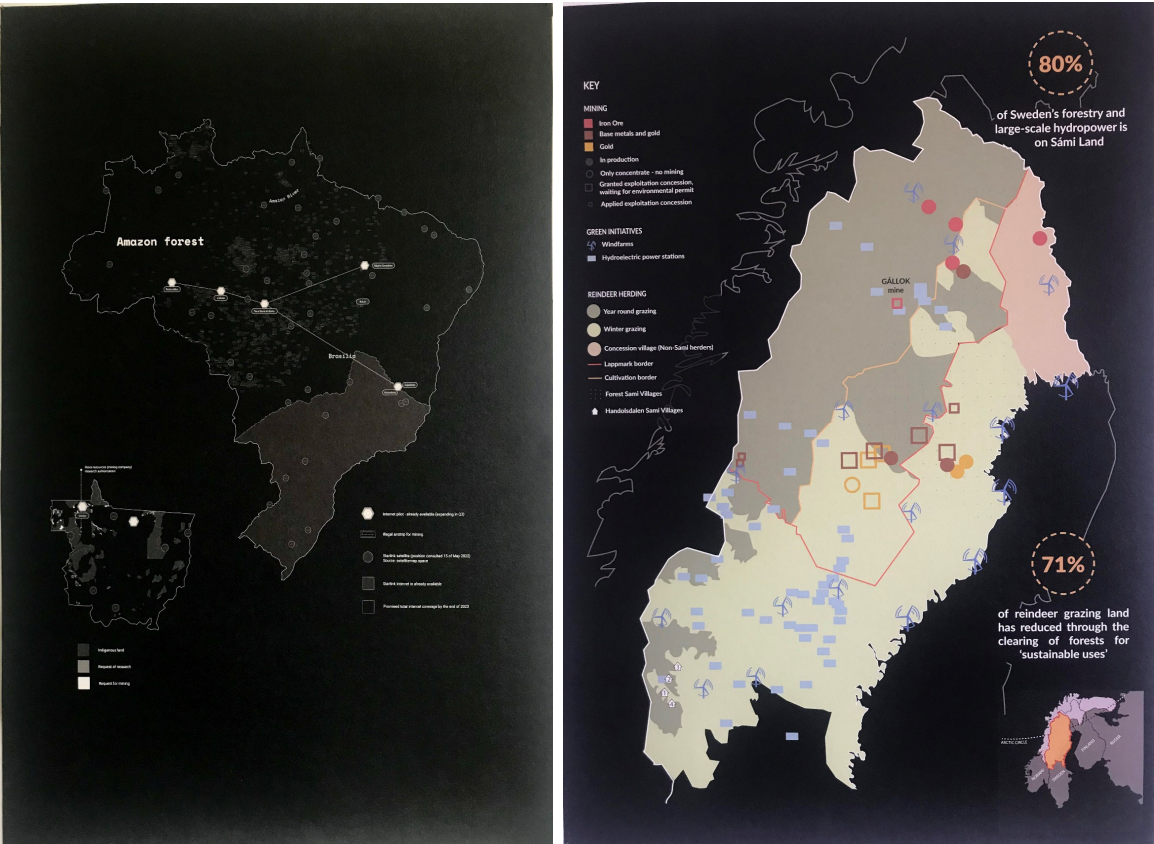
Ejercicio 2. Envolvente. Cada miembro de los dos grupos debe elegir una envolvente que le permita mantenerse a la intemperie en cada uno de sus respectivos climas para el personaje de su grupo Sami o Yoruba elegido y definirá sus características (tejido, colores, forma)

Tema 3. Biotopo Virtual

Espacio virtual con unas condiciones ambientales determinadas (como suelo, agua, atmósfera, etc.) para el desarrollo de ciertas especies animales (humanos y no humanos) y vegetales.

Brasil	Suecia
Tierras raras Territorio indígena Brasil Yoruba	Granjas de viento Territorio indígena Suecia Sami

Ejercicio 3. Biotopo virtual. Cada miembro de los dos grupos debe elegir un lugar virtual de control mediante sensores dentro del territorio indígena que le permita prever la influencia de las excavaciones o transformaciones del paisaje en cada uno de sus respectivos países para el personaje de su grupo Sami o Yoruba elegido y definirá sus características (parámetros y simbología para representar bosques, cotas, niveles, topografía)



Tema 4. Biotopo. Espacio geográfico real con unas condiciones ambientales determinadas (como suelo, agua, atmósfera, etc.) para el desarrollo de ciertas especies animales y vegetales.

Brasil	Suecia
Minería Territorio indígena Brasil Yoruba	Minicentrales hidroeléctricas Territorio indígena Suecia Sami

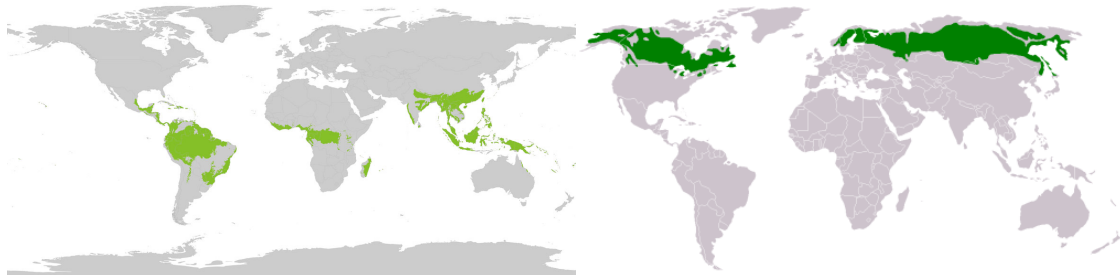


Ejercicio 4. Biotopo. Cada miembro de los dos grupos debe elegir un biotopo (espacio geográfico uniforme) que le permita establecer las condiciones que luego pueda modificar en cada uno de sus respectivos climas para el personaje de su grupo Sami o Yoruba elegido y definirá sus características (suelo, agua, plantaciones, atmósfera)

Tema 5. Medición

Cuantificar parámetros de las condiciones aplicadas en el espacio virtual para conseguir una apariencia en pantalla que emule el espacio geográfico

Brasil	Suecia
Clima tropical_jungla	Clima boreal_tundra

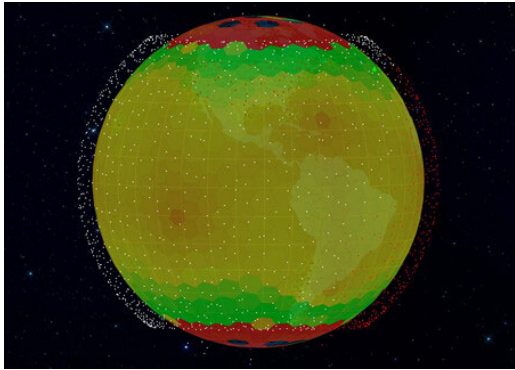


Ejercicio 5. Medición. Cada miembro de los dos grupos debe elegir los parámetros y su medición de un microclima que le permita protegerse de la intemperie en cada uno de sus respectivos climas para el personaje de su grupo Sami o Yoruba elegido y definirá sus características (temperatura, humedad relativa, viento, radiación,)

Tema 6. Avatar del Biotopo, entorno y territorio

Identidad virtual que escoge el espacio geográfico de una computadora o de un videojuego para que lo represente en una aplicación o sitio web. Transformación del espacio geográfico real cuando actúa sobre él el espacio virtual recreado con unas condiciones ambientales determinadas (como suelo, agua, atmósfera, etc.) para el desarrollo de ciertas especies animales y vegetales

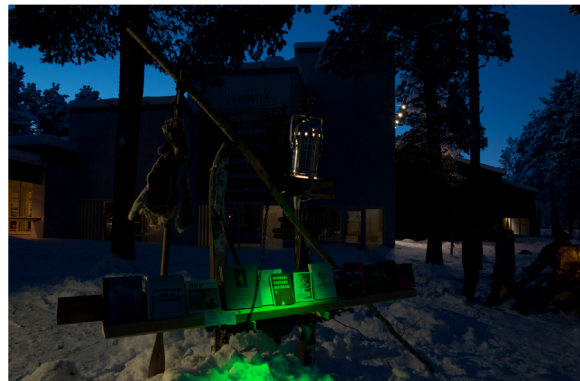
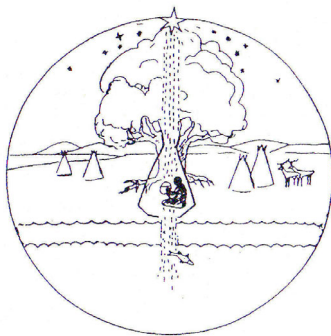
Brasil	Suecia
Programa Starlink_Elon Musk Proyecto créditos de carbono de la foresta amazónica	Programa Sweden Forestry Proyecto <i>Girjegumpi</i>



Ejercicio 6. Avatar del biotopo. Cada miembro de los dos grupos debe elegir un personaje, una envolvente y un territorio que represente en un videojuego empleando técnicas como el stop motion que le permitan mantenerse a la intemperie en cada uno de sus respectivos climas para el personaje ideal recreado de su grupo Sami o Yoruba elegido y definirá sus características (género, ubicación, trabajo, residencia, hobbies, materiales, capas, envolvente, suelo, agua, atmósfera)

Tema 7. Transformación Avatar, Envolvente y Territorio

Transformación de la identidad personal , de la envolvente-entorno y del espacio geográfico a través de las identidades y de los espacios virtuales puesto en común con todos los miembros de cada uno de los grupos.



Brasil	Suecia
Personaje+Envolvente+Territorio	Personaje+Envolvente+Territorio

Ejercicio 7. Transformación-Síntesis. Interacciones y simbiosis entre figura y fondo. Entre el personaje real e imaginario, su primera capa de protección real y la programada, entre el lugar real y el recreado virtualmente y como uno influye en el otro. Presentación mediante un video de 1min. Cada grupo debe transformar los personajes, las envolventes y los territorios elegidos y presentar el funcionamiento de un colectivo (la unión de las propuestas de cada uno de los grupos en un territorio que funciona como una cooperativa o un falansterio)

PROYECTOS SUPRANACIONALES TIERRA INDÍGENA RIO GREGORIO

Programa_ Viernes 2º parte Curso Ayara Mendo

Brasil. Amazonia. Comunidad indígena Yawanawá. Proyectos supranacionales que extraen créditos de carbono de la floresta amazonica.

Estudiaremos el contexto de la amazonia brasileña acreana, donde habita el grupo indígena Yawanawa (Tierra Indígena Rio Gregorio- TIRG) y el proceso de la urbanización extensiva que impacta en su territorio. Entre otros fenómenos, se observa la expropiación de la naturaleza, mediante la conversión y venta de créditos de carbono para su comercialización en el mercado financiero internacional, mediado políticamente por relaciones supranacionales (Bancos de Desarrollo internacionales, etc.). El proceso de la urbanización extensiva en la TIRG está pautado por dinámicas de expoliación y mercantilización de los recursos naturales con mecanismos cada vez más sofisticados.

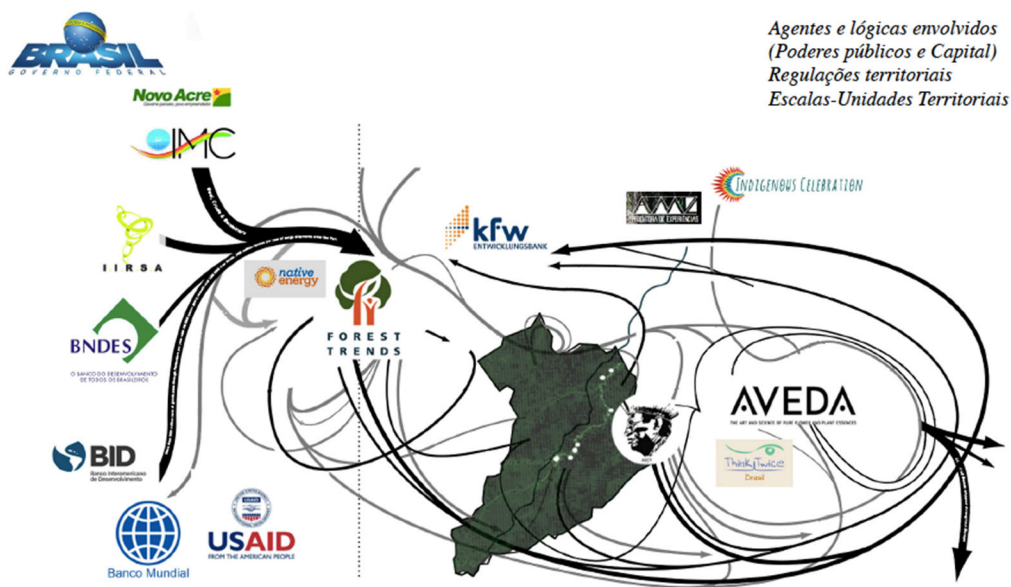


Imagen: Diagrama de los agentes y lógicas (poderes públicos y privados) que actúan en la Tierra Indígena Rio Gregorio. Elaboración: Mendo, 2016.

Referencias bibliográficas

[“francois roche realismfiction \(new-territories.com\)](http://francois-roche-realismfiction.new-territories.com)

https://www.youtube.com/watch?v=_k3YKGGh4Ws

[Overview < Silk Pavilion — MIT Media Lab](#)

[Junya Ishigami's Art Biotop Water Garden – Is this architecture? – Public Delivery](#)

[Meet the Goat man - YouTube](#)

[CREA 2020: Entrevista a Mireia Luzárraga de Takk Studio - YouTube](#)

<https://dsrny.com/project/mile-long-opera?index=false§ion=projects&tags=performance>

<https://www.youtube.com/watch?v=3o1z4rTCJG8>

<https://www.youtube.com/watch?v=eWpgidvBqHw>

<https://www.youtube.com/watch?v=lhekC5zWido>

<https://www.youtube.com/watch?v=E47JJNumh3w&t=410s>

Venice in the Metaverso

<https://www.youtube.com/watch?v=JJ5NABVSqEU>

<https://www.youtube.com/watch?v=Rw9s0ivfn3w>

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/joanie-lemercier-paisajes-de-luz/>

BANIWA, D., 2021. Ficções coloniais. *Revista Zum* 20. Instituto Moreira Salles.

BENNETT, Chris. Launch Site Satellite. Cartografia videográfica. Pesquisa conduzida durante pós-graduação em Design na Universidade de Harvard, com o professor de Teoria Urbana Neil Brenner, no Urban Theory Lab. 5:57 min. 2014. Disponível em: <http://cargocollective.com/cbennett/LAUNCH-SITE-SATELLITE>.

BRENNER, N. (coord.). *Implosions / Explosions. Towards a Study of Planetary Urbanization*. Berlin: Jovis, 2014.

CUNHA, Manuela Carneiro da. *Cultura com aspas e outros ensaios*. São Paulo: Ubu Editora, 2017. 432p.

HARVEY, D. (2012). O direito à cidade. *Lutas Sociais*, 29(jul/dez), 73–89.

JECUPÉ, Kaká Wera. A terra dos mil povos: história indígena do Brasil contada por um índio. Peirópolis, São Paulo, 2020. 128p.

KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo. São Paulo: Companhia das Letras. 2019

_____. O amanhã não está à venda. Companhia das Letras, São Paulo, 2020

KOPENAWA, D.; ALBERT, B. A queda do céu. Palavras de um xamã yanomami. Companhia das Letras, São Paulo, 2015

LATOUR, Bruno. Jamais fomos modernos. São Paulo: Editora 34, 1994.

LEFEBVRE, H. (1967). Le droit à la ville. L Homme et La Société, 6(1), 29–35.

MENDO, A., 2018. *Tudo o que era ar se desmancha no capital: formas de urbanização extensiva na Terra Indígena Rio Gregório do estado do Acre*. (Doutorado em Planejamento Urbano e Regional). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro.

_____. 2022. Entre a dança e a arquitetura das mulheres Yawanawá: práticas espaciais indígenas na contemporaneidade. *PosFAUUSP*, 29 (54),. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/176960>. Acesso em junho de 2022.

STONER, J. Hacia una arquitectura menor. Madrid, Bartlebooth, 2018.

SIMAS, L. A.; RUFINO, L. Fogo no Mato. A ciência encantada das macumbas. Rio de Janeiro: Mórula, 2018.

VIVEIROS DE CASTRO, E. Temos que criar outro conceito de criação. Rio de Janeiro: Coleção Encontros, 2007.

_____. Há um mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins. Desterro. Florianópolis; Cultura e Barbárie: Instituto Socioambiental, 2017.

KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo. São Paulo: Companhia das Letras. 2019.

Belle, anime, Japonase Film, 2021.

Calendario Clases

	Martes	Viernes	
	Joaquín	Cristina	Ayara
31 ene - 3 feb	Avatar	01_Cristina	
7 feb - 10 feb	Entorno Avatar	02_Cristina	
14 feb - 17 feb	Biotopo Virtual	03_Cristina	
21 feb - 24 feb	Biotopo	04_Cristina	
28 feb - 3 mar	Medición	05_Cristina	
7 mar - 10 mar	Avatar, entorno y territorio del Biotopo	06_Cristina	
14 mar - 17 mar	Transformación	07_Cristina	
21 mar - 24 mar	Proyecto Territorio Virtual		01_Ayara
28 mar – 31 mar	Proyecto Territorio Virtual		02_Ayara
03-abr			VIERNES SANTO
Semana Santa 6 abr – 17 abr			SEMANA SANTA
18 abr – 21 abr viernes de Santa Faz	Proyecto Territorio Virtual		SANTA FAZ
25 abr – 28 abr	Proyecto Territorio Virtual		03_Ayara
2 may-5 may	Proyecto Territorio Virtual		04_Ayara
9 may - 12 may	Proyecto Territorio Virtual		05_Ayara
16 may - 19 may	Proyecto Territorio Virtual		06_Ayara
23 may – 26 may tutorías	Jury		