

arquitectura

22 de Junio de 2005

...El otro día, paseando, volví a encontrarme con una de esas estructuras de edificios que parecen abandonadas. Me he dado cuenta que están por todas partes, así que desde hace tiempo, cuando viajo a otro sitio y tengo tiempo para perderme por el lugar, suelo fotografiarlas.

Me gusta llamarlas pre-ruinas, es como una palabra imposible, ¿no? Una ruina normalmente lo es por el deterioro que produce el paso del tiempo, pero, ¿y estas viviendas? Ni siquiera se han acabado de construir y ya están "arruinadas".

En realidad, sí son procesos terminados, en el sentido de fracasados. Me gusta imaginar las historias que llevan hasta la rendición y el fracaso, sin embargo nunca puedo ver cómo habría sido el "proceso feliz", el que hubiera llevado a la finalización de la vivienda.

Viendo estas pre-ruinas no puedo dejar de pensar en el problema actual de la vivienda. Si uno busca la palabra "ruina" en el diccionario –(a veces se encuentran cosas sorprendentes)– ésta se puede entender como decadencia física o como fracaso económico. Creo que la vivienda siempre ha tenido también esta doble condición de objeto físico y económico. Tener una vivienda significa tener un hogar, y a la vez tener una propiedad. Sin embargo existen épocas, como la actual, en las que la importancia de la vivienda como "objeto económico" es mucho mayor que como objeto físico. Su valor de cambio es muy superior a su valor de uso, llegando incluso a eclipsarlo. Parece que las viviendas cada vez "valen" menos por su carácter material. No importan tanto sus cualidades como sus "calidades".

Las pre-ruinas son entonces las huellas físicas de estos procesos económicos frustrados. Sus historias son historias de inversiones fallidas y riesgos mal calculados. Estas huellas físicas, al no haber alcanzado el valor de cambio de vivienda, no tienen ningún valor y al no valer nada son objetos inexistentes.

Pero para mí estas estructuras están ahí, tienen fisicidad, ocupan espacio. Cuando paseo, las veo sobresaliendo como hitos en el paisaje. Me llaman, como soportes que piden sustentar algo, como elementos que necesitan de una re-utilización para cobrar sentido. Arquitecturas que abren un espacio a la interpretación, que sugieren posibilidades, que permiten una cierta apropiación y me invitan a proyectar mi propia historia, mis propios deseos.

Sin embargo, todos los días paseo entre inversiones exitosas, pre-ruinas frustradas, bloques y bloques con riesgo bien calculado, y a veces, tras todas esas paredes y fachadas, puedo intuir los esqueletos que pedían haber sido otra cosa...

lapanadería + c a l c para MU



arquitectura

en desuso

lapanaderia + c a l c para MU



“Spallo es un arquitecto atípico. En primer lugar por que nunca estudió arquitectura”

Cuando veo construcciones inacabadas o en desuso (las pre-ruinas de las que os hablaba en el número anterior) y las comparo con los proyectos de formas exuberantes que predominan en lo que nos enseñan como "arquitectura actual", pienso en que lo creativo a veces se transforma en enemigo de la realidad. Lejos de ser un instrumento que da nuevas respuestas a las preguntas que están en el aire, se transforma en un fin en si mismo, y pierde contacto con cualquier cosa que no sea novedad.

Por fortuna conozco otras maneras de trabajar que no oponen creatividad y realidad, si no que las hacen inseparables. La creatividad como un resultado de lo existente. Esta creatividad va asociada a una cierta responsabilidad (palabra que tan poco gusta hoy día). Pero una responsabilidad entendida en el sentido etimológico de respuesta. La responsabilidad como una necesidad de respuesta ante lo que nos rodea.

Pienso ahora en mi amigo Spallo Kolb y su proyecto Viscose. Spallo es un arquitecto atípico. En primer lugar por que nunca estudió arquitectura aunque ahora, realizar arquitectura sea su principal ocupación. Es curioso que proviniendo del mundo del arte (él, en realidad, es escultor), libre de cualquier atadura impuesta por las funciones y los usos, Spallo haya sentido la necesidad de acercarse a la arquitectura, mucho mas "limitada" por la realidad. Quizá esto sea así por que si nos fijamos más detenidamente nos daremos cuenta de que en realidad sigue haciendo escultura por medio de la arquitectura. Él utiliza la realidad (el mundo de la función) como fuente de generación de las formas, o dicho con sus propias palabras, quiere "rescatar las formas del mundo de la función".

Desde hace más de cuatro años vive y trabaja en una zona industrial abandonada en Widnau (Suiza). En esta zona la empresa Viscose experimentaba y producía fibras sintéticas para la industria textil. Poco a poco ha ido ocupando sus instalaciones, transformando sus edificios y llenándolos con sus objetos habitables. Al principio la ocupación fue una respuesta a su delicada situación económica, y simplemente habilitó un espacio para trabajar y vivir. Esto le permitió "probar su propia arquitectura". Luego empezó a alquilar sus experimentos a un precio asequible, lo que le permitía financiar su próximo "objeto" (como el los llama), además de atraer personas a una zona en la que antes sólo había edificios vacíos. Es esta regeneración de una zona abandonada y degradada la que utilizó como argumento frente a las autoridades locales para que le permitieran la construcción de "viviendas" en una zona calificada como industrial. Sin embargo este permiso no le asegura que esta zona sea una zona residencial en el futuro y no vuelva a ser utilizada como industria.

Actualmente realiza uno o dos de estos objetos al año. Y, al igual que cuando hacía esculturas, sigue trabajando con sus propias manos, ya que ejecuta él mismo sus obras con sus colaboradores: "Después de proyectar y asegurar la financiación desarrollo la mayoría de los detalles y soluciones in situ, es decir, directamente en la obra y con los obreros". Su arquitectura se aleja del perfeccionismo en el detalle y la limpieza propios de la arquitectura suiza. No en vano a él le gusta hablar de una "mejicanización de la arquitectura". Pero las influencias debidas a sus estancias en Asia y Méjico, más que a su estética, afectaron a su manera de entender los procesos arquitectónicos. "En muchas construcciones de Méjico, se compra un solar más grande de lo necesario y se proyecta de tal manera que si hubiera necesidad o en un futuro se tuviera dinero, se podría construir encima otra planta y una habitación extra para la abuela. Las armaduras se dejan siempre vistas, como si tuvieran que estar siempre listas para recibir cambios arquitectónicos."

El Proyecto Viscose

por Spallo Kolb



“Antes de que vuelva otra vez la industria (o no) hay que aprovechar el espacio para vivir”

La Viscose en Widnau siempre fue un no-lugar, un territorio misterioso en el sentido negativo de la palabra. Un área vallada (en la cual se experimentaba con materiales que después se enterraban en cualquier lado) con un vigilante nocturno y una barrera con portero. Por casualidad pillé el momento en el cual el no-lugar se convirtió en refugio, un lugar sin uso pero protegido. Con grandes árboles y amplias praderas entre edificios de formas peculiares. Una barraca del tiempo de la segunda guerra mundial. Una estación transformadora de electricidad de los 70, el hangar donde se estacionaba la locomotora del ferrocarril, las fosas de los desagües, la casa del jardinero, una zona cubierta para el aparcamiento de las bicicletas de los 1000 trabajadores (todos estos edificios de los años 20). Y esto solo es una pequeña parte del área de 230.000 m2.

La barraca de los jefes de montaje inicialmente la utilice como estudio. Cuando me avisaron que debía abandonar mi vivienda, la barraca se convirtió también en mi hogar además de oficina. Tenía todo en un gran espacio con una chimenea abierta que me había construido para calentarlo, es decir, un programa espacial muy primitivo. La cabaña primigenia. Allí conocí a mi mujer Azize y delante de la chimenea nació nuestro hijo Max.

Pieza a pieza la industria fue desmantelándose y nosotros conquistamos suelo y edificios, mejor dicho, lo compramos. Primero levanté dos nuevos edificios (dos viviendas) que me sirvieron como ejercicios constructivos. Cosas que en este campo todavía no habían sido hechas de esta manera tuve que comprobarlas con maquetas a escala real. La estructura de acero vista al exterior, elementos de madera con aislamiento que servían al mismo tiempo de suelo y de encofrado perdido para un forjado de hormigón calefactado, ventilación controlada con reutilización del calor procedente de la tierra, etc. Es decir, cosas que ahora, cuatro años después, se han convertido en estándar aquí en suiza, lo que esta bien.

Con este bagaje me puse a transformar entonces algunos de los edificios restantes. En el mejor sentido de la palabra, ha sido una intervención, una reconquista. Es decir, antes de que vuelva otra vez la industria (o no), hay que aprovechar el espacio para vivir. Esta zona tiene además el valor añadido del espacio libre, muy superior en comparación a las urbanizaciones de viviendas unifamiliares o a la ciudad. Y una calidad mas es el arbolado de gran tamaño y la no caprichosa arquitectura industrial.



La antigua estación transformadora es un paralelepípedo de 30 x 10 m de planta y 12 m de altura. Una construcción metálica con forjados de hormigón. Una especie de estantería con techo. En esta estantería he colocado cajas que funcionan como viviendas. Estas pueden ser demasiado altas, demasiado estrechas, reducidas a tres, cuatro materiales (más que de materiales deberíamos hablar de elementos). La forma de pronto ya no sigue a las funciones y desarrolla una erótica áspera, no Suiza, si se puede decir así.



“La forma de pronto ya no sigue a las funciones y desarrolla una erótica áspera, no suiza, si se puede decir así”



El hangar de estacionamiento de la locomotora tiene 9 metros de altura, 7,5 de profundidad y 18 m de longitud, una capilla industrial, que ahora es nuestra vivienda, gracias a dios.



Ahora existe en toda Europa un amplio campo de acción para esta clase de arquitectura. Espacios baldíos, zonas industriales, bloques de vivienda inacabados etc. Todo esto con el marco inmobiliario actual, en el que se construyen cada vez mas viviendas basándose en hipótesis demográficas falsas y pretextos circunstanciales. Las viviendas son cada vez más caras y al mismo tiempo más pequeñas, aunque basándose en el descenso de la población tendrían que ser más grandes y baratas (y simples). Realmente solo pueden permitirse estas viviendas personas que ya no pueden disfrutar de ellas, porque al ser tan caras y pequeñas uno prefiere no quedarse en casa.

ARQUITECTURA



Planhaus, the missing link

Claudia Pöllabauer y Gernot Tscherteu son los fundadores de Planhaus, un estudio de arquitectura afincado en Viena (Austria) y empeñado en un intento de “democratización” de la arquitectura contemporánea. Utilizando sistemas de prefabricación proponen viviendas rápidas de construir y baratas, y con el uso de las nuevas tecnologías de comunicación plantean nuevas fórmulas de relación entre el cliente y el arquitecto.

CLAUDIA PÖLLABAUER-TSCHERTEU
Casada, una hija.

Estudia arquitectura en la Universidad Técnica de Graz y en la Escuela de Arquitectura de París-Belleville.

A partir de 1998 colaboraciones en diferentes estudios de arquitectura en Graz, Bregenz y Viena. Especialización en Arquitectura Solar y Construcción en madera.

Desde 1999 arquitecta independiente y gerente de Planhaus. Proyección y realización de viviendas unifamiliares, reformas y rehabilitación.

GERNOT TSCHERTEU
Casado, una hija.

Estudia politología en la Universidad de Viena. Tesis doctoral sobre la influencia de los medios digitales en la generación de comunicación y conocimiento.

Desde 1991, diseñador de interfaces e interacción para software e internet.

1999. Fundación de Planhaus con Claudia Pöllabauer. Responsable de diseño de los medios, marketing y desarrollo de productos.

Su proyecto de vivienda prefabricada “SOL”, surge en un momento en el que se da un cambio en la normativa local de Viena que permite pequeñas construcciones (hasta 50m2) en los “kleingarten” (pequeños huertos urbanos). Los kleingarten son un elemento con más de 100 años de tradición en esta ciudad, que ayudan a configurar una naturaleza urbana, una vía intermedia a la oposición campo-ciudad. En este contexto, las viviendas “SOL” pretenden compatibilizar estos espacios con viviendas de reducidas dimensiones, por medio de una arquitectura eficaz y de bajo coste.

“PARQ” es una plataforma digital on-line con la que pretenden acercar la figura del arquitecto a la sociedad, estableciendo un marco de comunicación entre el arquitecto, el cliente y los diversos agentes que intervienen en el proceso edificatorio. Para ellos, este proyecto trata de reestablecer la comunicación perdida (“the missing link” como ellos dicen) entre la figura del arquitecto y un tipo de cliente que en otras condiciones nunca acudiría a un estudio de arquitectura.

MU -¿Como se encontraron vuestros diferentes bagajes, es decir, la sociología/filosofía y la arquitectura, y como influye la simbiosis entre ellos, en vuestros proyectos ?

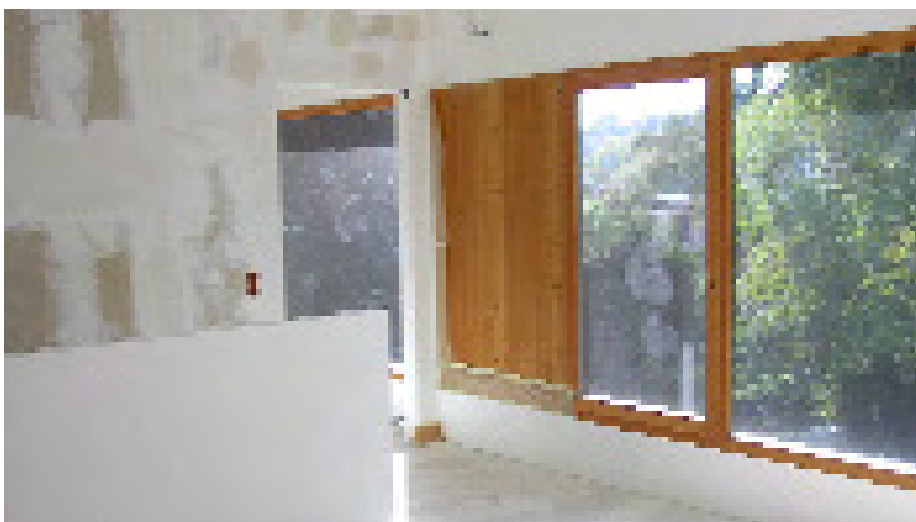
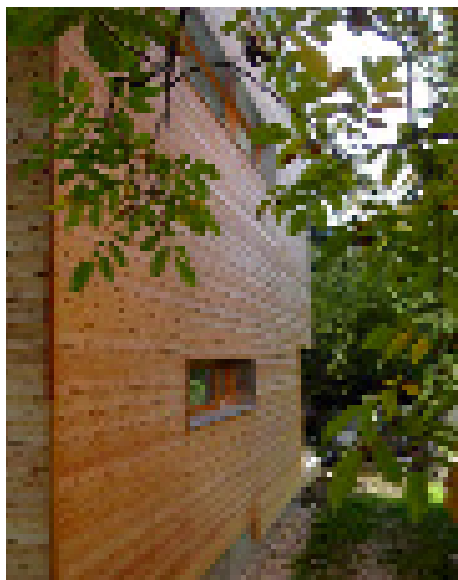
PLANHAUS -El hecho de que no sólo somos compañeros (socios) de trabajo sino también amantes con familia, seguro que ha influido mucho en nuestro modo de trabajo. Al nacer nuestra hija Lisalotte decidimos trabajar un cierto tiempo juntos para así poder compatibilizar mejor la familia y el trabajo. Nos cogimos un año sabático, del cual la mitad lo pasamos en Asturias. Fue allí donde desarrollamos el proyecto SOL, una casa de construcción prefabricada. SOL desarrolló vida propia y nos llevó a establecer nuestro Estudio; SOL en cierto modo ha sido una creación de familia y empresa en uno, con todas sus ventajas y desventajas.

De todos modos era lógico, que cada uno aportara lo que mejor sabía hacer: Claudia sus habilidades arquitectónicas y Gernot su conocimiento de “media design”, diseño de los medios de comunicación, y así SOL se convirtió por una parte en arquitectura y por otra en un concepto de comunicación. Los dos aspectos están estrechamente vinculados ya que con SOL queríamos llegar a nuevos grupos de clientes, personas que sea por timidez o por razones económicas no buscarían un arquitecto. SOL está hecho a medida para jóvenes familias, que no quieren huir al campo sino construirse en un pequeño solar una casa en la ciudad.

En este sentido entendemos SOL también como una contribución que ayuda a densificar de manera razonable la ciudad y a minimizar desplazamientos absurdos entre el lugar de residencia y el lugar de trabajo.

Fue así que presentamos SOL en ferias de la construcción, repartimos folletos y nos anunciamos en revistas de jardín. Después de aproximadamente 2 años, habíamos construido la primera casa y así rompimos el hielo. Entretanto, nos atrevemos a decir que el concepto ha funcionado. Hasta ahora hemos podido construir 10 casas y estamos proyectando 8 más.

SOL en cierto modo es una estratagema. Nos dirigimos a personas que se interesan por casas prefabricadas y por consiguiente, les presentamos una solución con precio fijo (ahora mismo 1.750 €/m2 incl. IVA, proyección y dirección de obra) y una duración de obra corta (aprox. 3 meses a partir de la cimentación). Además, no obtienen una casa “prefabricada”, sino una solución individual, hecha a medida según sus necesidades. En principio, les ofrecemos el mismo trabajo de planificación que todos los arquitectos; pero a diferencia de muchos otros, el cliente obtiene seguridad desde mucho antes en el proceso de proyección, re-



ferente al precio y al fin de obra, conforme a una fecha fijada. Ya que cada persona normalmente sólo construye una vez y la financiación de la obra también conlleva una dimensión existencial, nuestros clientes aprecian estas calidades; y también aquellos que no pensaban consultar un arquitecto ven las ventajas de una proyección profesional.

En este sentido, SOL también es en buena parte un intento de acercar la arquitectura al cliente. Los contactos con clientes en ferias nos demostraron siempre la gran necesidad de asesoramiento y planificación profesional pero también la timidez en el momento de consultar a un arquitecto. Fue esa la razón que nos impulsó a acercarnos más al cliente.

Ya que normalmente no construimos para millonarios, las casas SOL son muy pragmáticas. Renunciamos conscientemente a grandes experimentos con materiales y formas e intentamos desarrollarlas con productos estándar de buena calidad, una casa con buenas formas.... La calidad se evidencia más en el trato creativo de los recursos existentes. Eso se refiere por una parte a las posibilidades económicas del cliente, y por otra, a los materiales utilizados, y muy importante: el gasto energético para la calefacción. Los in-

viernos austríacos pueden ser muy desagradables y con los precios actuales de las materias primas además muy caros. Nuestros clientes aprecian el hecho de que SOL sea una casa de consumo mínimo de energía. Está construida con madera, lo que proporciona a largo plazo una serie de ventajas. La madera proporciona un clima espacial muy agradable, que regula la humedad del aire de forma natural, libre de sustancias nocivas y químicas. Los precios crecientes del hormigón y el acero además nos muestran que hemos apostado por la opción correcta. La madera es más barata que nunca y crece en grandes cantidades.

Pero el argumento mas importante para las casas SOL es seguro la calidad espacial. Una de las metas de diseño de SOL fue minimizar el espacio construido para ahorrar costes, y aun así lograr una impresión espacial generosa. Utilizando grandes superficies de vidrio hacia al jardín e incorporando el espacio exterior, los espacios parecen más grandes. Muchas de nuestras casas están situadas en huertos familiares en Viena, en los cuales la ocupación está limitada a 50 m2 con lo cual la creatividad en el diseño espacial es muy importante. Con sótano habitable y planta alta se puede llegar a un maximo de 140 m2.

MU -¿Como aplicais la herramienta internet en vuestro trabajo, como definiríais en vuestros proyectos la relación entre el espacio “real” y el “virtual”, y cómo se influyen estos espacios ?

PH -Internet fue desde el inicio muy importante para la comunicación con nuestros clientes. Nuestra página web es un instrumento de publicidad importante, y es bastante más económica y efectiva que la publicidad impresa. Muchos de nuestros clientes nos encuentran a través de la búsqueda en Google.

Internet posee para nosotros un segundo valor que cada vez es más importante: nuestra plataforma web PARQ que ofrece a nuestros clientes la posibilidad de interactuar. Son informados continuamente del proceso de sus proyectos y pueden comunicarse con el proyectista. Lo cual no sustituye a las reuniones reales, pero las complementa de forma eficaz. Sobre todo cuando se trata de un proyecto para varias familias, que quieren coordinarse también entre ellos. PARQ sirve para poner al corriente a los interesados y para averiguar sus deseos especiales. Una herramienta de dibujo permite cambiar los planos directamente en la web, o añadirles comentarios. La plataforma está pensada para poder albergar muchos pro-

yectos diferentes; no deben, ni tienen que ser sólo proyectos de Planhaus. Esperamos que a través de PARQ podamos crear un hueco en el mercado para la arquitectura de calidad, que ponga en primer plano la comunicación con el proyectista, la configuración de la vivienda y el aspecto de comunidad. La infraestructura técnica está disponible, sólo tenemos que perfeccionar las estructuras sociales alrededor. La meta a largo plazo es enlazar una red de expertos, que permitan a estudios de jóvenes arquitectos comprometidos a desarrollar ellos mismos proyectos de vivienda innovadores, sin tener que esperar a promotores o cooperativas o esforzarse en concursos caros e inseguros.

Como con SOL también en PARQ la meta es poner en contacto a clientes y arquitectos, y abrir el espacio social para la arquitectura.

c a l c + la panadería

+ info:
www.planhaus.at

c a l c + lapanaderia

c a l c + lapanaderia son dos grupos (uno de artistas y otro de arquitectos) que actualmente comparten un espacio común (en el sentido literal y metafórico). Para c a l c el arte debe ser una posibilidad para acercarse a la vida real, un instrumento para transformar lo que te rodea. Para lapanaderia, la arquitectura más que una profesión es una actividad creativa en la que inevitablemente todos estamos implicados, la construcción de nuestro entorno.

A veces, caminando por esa Sevilla de toda la vida, estática, rancia, una se queda alucinada cuando se topa con un elemento en movimiento que está ahí para alterar la inmutabilidad de la anciana capital andaluza. A veces, después de tanta quietud, es imposible comprender rápidamente la naturaleza de ese elemento en movimiento, y una tiene que pararse a preguntar, escuchar, analizar, y sintetizar. ¿Es posible que algo realmente esté mutando? Un día ocurrió en una caf  de una placita encantadora (aunque tristemente invadida por los coches) que me top  con uno de estos elementos en movimiento; me par , pregunt , escuch . Algo se mueve, y cuando una part cula se mueve, empuja a las part culas vecinas y las obliga tambi n a moverse. Algo est  cambiando. Para bien. Las part culas se llaman c a l c + lapanaderia y esto es lo que son:

"c a l c se fund  hace 12 a os en Las Ace as (Asturias) como un laboratorio para la cultura de la comunicaci n. Un dispositivo experimental art stico donde reflexionar alrededor de la relevancia y la responsabilidad del arte en la sociedad: C mo proyectar situaciones que puedan aumentar la probabilidad de generar nuevas experiencias, relaciones e informaciones. Nosotros decimos que c a l c es una "infraestructura interactiva". Este t rmino inventado indica lo relacional y lo espacial, las dos coordenadas que tensan el campo en el que y para el que trabajamos. Si hablamos sobre arte hablamos sobre calidades de relaciones. Y de esto no podemos hablar si no reflexionamos tambi n sobre la calidad del espacio en que vivimos, en el que nos movemos y en el que nos encontramos. Un ejemplo de esto que estamos hablando es el proyecto Un parque para L.A.*

lapanaderia es un estudio de arquitectura formado por tres miembros que estudian en la Escuela de Arquitectura de Sevilla hasta los a os 2000 y 2001, aunque tambi n estudian y trabajan en ciudades como Barcelona, Berl n y Torino. Poder contrastar un contexto bastante tradicional como el de Sevilla con los de otras ciudades europeas provoc  en los tres un cierto rechazo hacia la arquitectura entendida  nicamente como disciplina, como juego de reglas profesionales al servicio de la producci n de ciudad, y en un principio este rechazo produjo un acercamiento a contextos m s experimentales, que se salian de lo que entendemos tradicionalmente como arquitectura y se acercaban m s al arte.

Si pudi ramos decir que existe una filosof a com n que nos une esta ser a la importancia que

la damos a lo relacional. En este sentido nos interesa asimilar el concepto de "colectivo" al de "condividual" (t rmino inventado por c a l c), aquello que nos acerca, nos mueve hacia el otro. Un concepto que nos lleva a pensar que nuestra identidad individual no est  tanto en nosotros mismos como "entre nosotros", en aquello que me acerca o me aleja del otro. Y cuando decimos "otro" nos referimos a cualquier cosa que nos rodea, personas, espacios, lugares, etc. Es por esto que tanto "lo relacional" como "lo espacial", (o lo virtual y lo f sico, por decirlo de otra manera) est n en la base tanto de nuestro trabajo como de nuestra manera de vivir.

c a l c + lapanaderia se traduce f sicamente en un estudio con dos puertas muy grandes que se abren a la calle. Pero sobre todo es un espacio de relaciones, un espacio afectivo. Lo que nos relaciona no son los proyectos en los que trabajamos, es nuestra relaci n personal y afectiva la que genera ideas y proyectos.

Lo espacial y lo relacional se concreta en algunos de los proyectos en los que trabajamos actualmente.

Estamos muy interesados en el tema de la vivienda, en c mo es posible plantear estrategias que abran los procesos de generaci n de vivienda y lo espacial, las dos coordenadas que tensan el campo en el que y para el que trabajamos. Si hablamos sobre arte hablamos sobre calidades de relaciones. Y de esto no podemos hablar si no reflexionamos tambi n sobre la calidad del espacio en que vivimos, en el que nos movemos y en el que nos encontramos. Un ejemplo de esto que estamos hablando es el proyecto Un parque para L.A.*

Tambi n reflexionamos sobre este tema por medio del proyecto casa m s o menos*. Este proyecto lo entendemos como una plataforma de encuentro entre personas que de una forma u otra entran a formar parte de los procesos de generaci n de vivienda (incluido el futuro usuario) y que desean formular estrategias alternativas de actuaci n en  mbitos concretos o participar en ellas.

En la primera aplicaci n concreta de este proyecto, ALCALA_01, los objetivos eran dos. Por un lado, trabajar conjuntamente con los promotores en el dise o del concepto y la estrate-

gia de venta de las viviendas, un concepto global en el que la arquitectura como forma es s lo una parte del mismo. Por otro lado, diseccionar el proceso constructivo y ofrec rselo al usuario en forma de opciones, de manera que  ste pueda elegir qu  parte de ese proceso puede o quiere comprar.

En cualquier caso sabemos que exclusivamente desde la iniciativa privada es muy dif cil llegar a resultados globales. Es necesario que las instituciones inmersas en el  mbito p blico se impliquen, ya que gran parte de las dificultades que nos encontramos para el desarrollo de este tipo de iniciativas proviene de normativas y legislaciones obsoletas que regulan una forma de vida que ya no existe.

El otro tema sobre el que habl bamos, lo relacional, lo estamos reflexionando por medio del proyecto geografia affettiva* (geanet). Con el pretendemos desarrollar un interfaz web que permita generar una cartograf a transpersonal, mediante la elaboraci n de una aplicaci n inform tica de libre acceso. El proyecto geanet trata de cartografiar la interconectividad de un grupo o comunidad y de proporcionar a cada miembro de ese grupo el instrumento para informar (poner en forma) su mapa personal como parte de toda una red visualizada. El concepto geanet se ha ido desarrollando espacial y temporalmente a partir del 2003 por medio de talleres de trabajo en diversas ciudades (Perpi n , Medell n, Marsella, Biella, Gantes) con artistas, arquitectos, dise adores, soci logos, programadores, etc. sobre temas claves que configuran la geografia affettiva, y son tambi n los que van componiendo la aplicaci n y el interfaz web, cuyo prototipo se est  realizando en la actualidad.

Estamos tambi n trabajando en una aplicaci n de este concepto para el caso concreto de Sevilla. Entendemos la ciudad no s lo como un marco geogr fico, pol tico o sociocultural, si no como una red (que puede ir incluso m s all  de los marcos preestablecidos oficialmente) y que enlaza lugares geogr ficos, personas, grupos y proyectos, instituciones, intereses, evocaciones, diferentes capas de ciudad – la ciudad como una red de relaciones. El objetivo ser a la construcci n de una cartograf a colectiva de esos procesos y relaciones que tienen que ver con el espacio urbano, su uso, creaci n, transformaci n, apropiaci n, etc. Y que se dan en la ciudad de Sevilla. Una especie de mapa din mico. Esta cartograf a tomar  la forma de una plataforma digital on-line y ser a una

representaci n (visualizaci n) de "otra Sevilla", con otros centros y focos diferentes a la Sevilla "objetiva" y oficial, y a la vez, una herramienta para intervenir en ella, para modificarla y regenerarla, utilizable por todos aquellos agentes que tambi n forman parte de la propia representaci n.

De alg na manera este tema tambi n est  presente en otro trabajo muy espec fico que estamos realizando en la actualidad. Se trata de la transformaci n de la p gina web para la Escuela de Arquitectura de Sevilla. La Escuela de Arquitectura (como cualquier instituci n universitaria) est  formada por un colectivo heter g neo de personas con objetivos e intereses diferentes y a veces contradictorios e intentar ocultar esta heterogeneidad es una lucha sin sentido. As , lejos de proponer una traducci n simb lica o incluso pol tica de esta instituci n lo que hemos propuesto es una traducci n espacial de la misma. Un interfaz espacial, que nos sirva para relacionar los contenidos de la web con su situaci n en el espacio real.

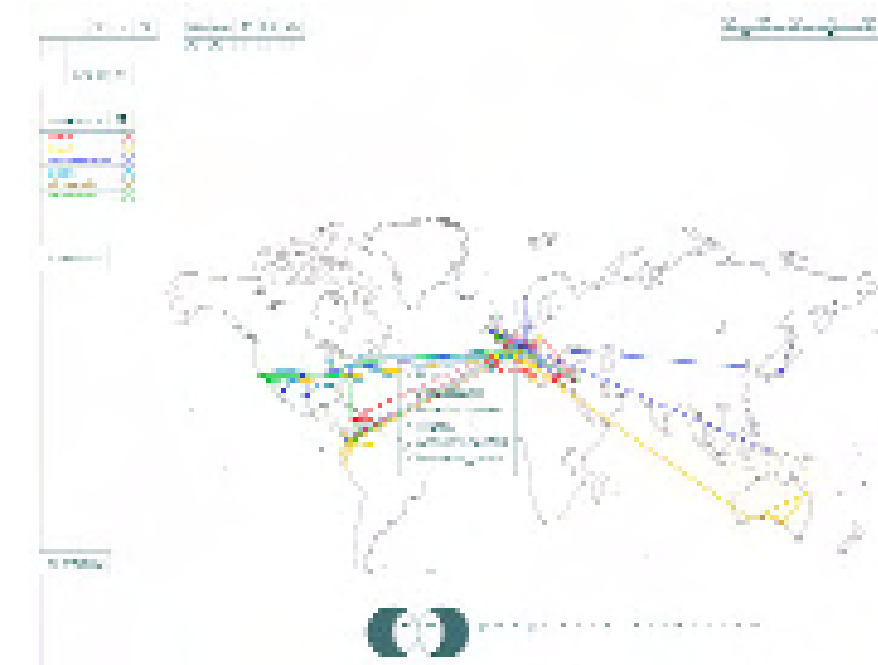
Localizar no s lo como un ejercicio geogr fico si no como una manera de asumir una cierta identidad ligada al entorno, a lo que nos rodea y a lo que all  se produce. Creemos que poder visualizar las relaciones de una instituci n de estas caracter sticas con su entorno aumenta el potencial para posibilitar otras relaciones, otros  mbitos de trabajo, de comunicaci n que pueden paralelamente aportar mucho a la experimentaci n y el aprendizaje."

Caminar siempre por los pasos dejados por los que nos precedieron es aburrido y nos lleva a la muerte en vida. La naturaleza est  en constante movimiento y evoluci n; la civilizaci n humana ha de hacer lo mismo; regenerarse como se regenera la naturaleza, o morir. c a l c + lapanaderia crean sus propios caminos, y no tienen miedo de la arena virgen que a n no ha sido pisada por nadie. Una aventura.

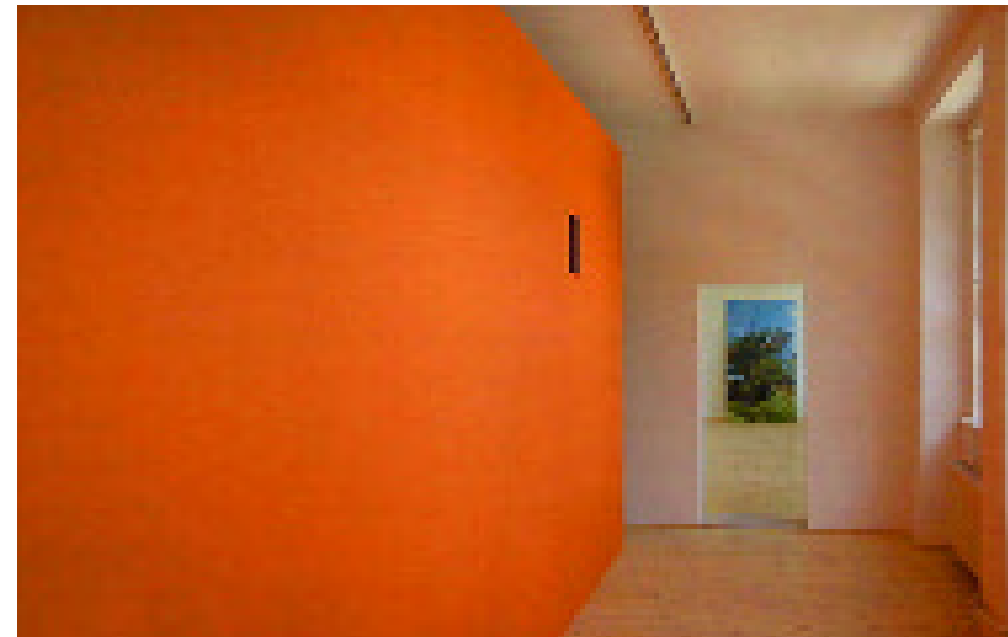
ALC

+ info:
c a l c (Teresa Alonso Novo, omi-Tom s Scheiderbauer, Malex Spiegel y Reto Stebler).
www.calcoxy.com

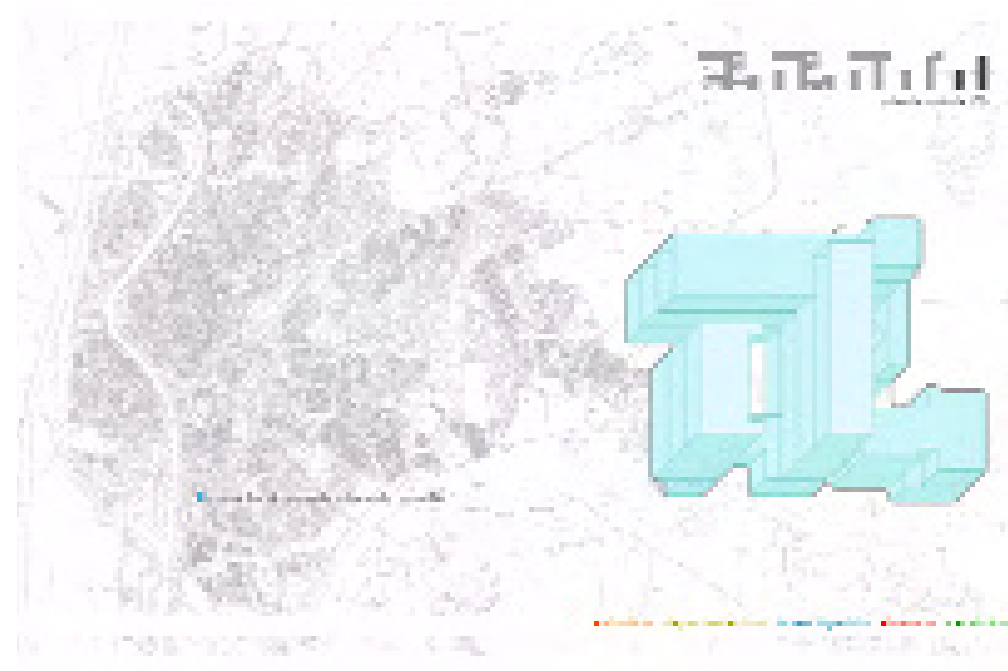
lapanaderia (Eva Morales Soler, Rub n Alonso Mall n, David Ca avate Cazorla).
www.despachodepan.com



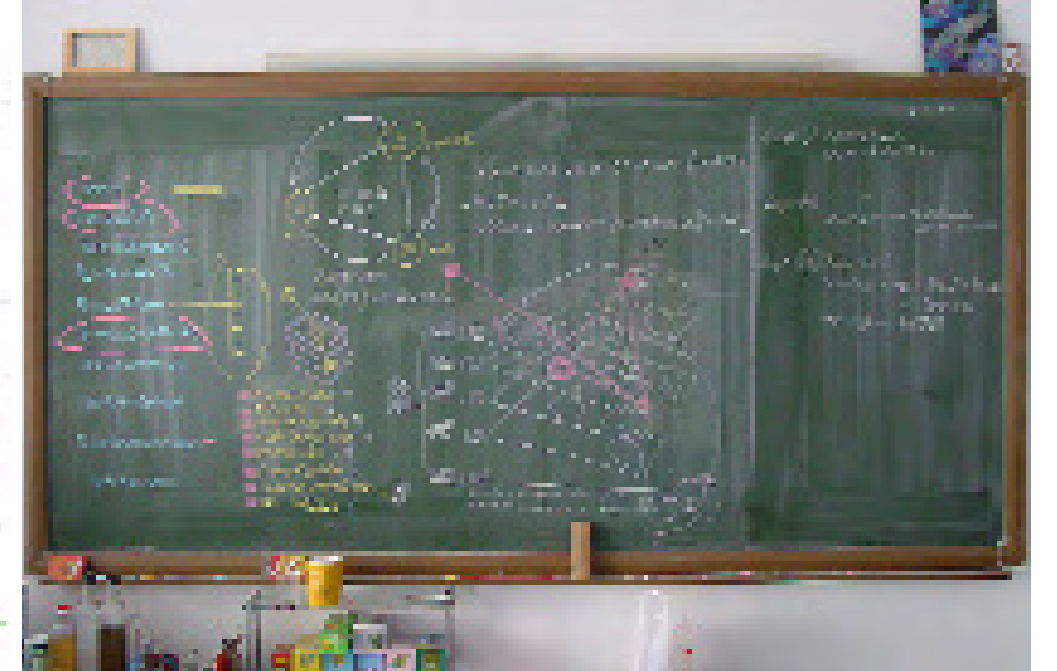
geografia affettiva. Arriba: Interfaz del prototipo on-line. Derecha: Workshop en el Bureau des Competences et Desires en Marsella_www.geografiaffettiva.net



Un parque para L.A. Arriba: "Parque virtual" en el OK, Centro de Arte Contempor neo de Linz (Austria). Derecha: Creaci n del Parque del Naranja en Las Ace as (Asturias)_www.calcoxy.com/now_here/index.html



web Escuela de Arquitectura de Sevilla. Arriba: Interfaz para la p gina web. Derecha: Concepto para la web, estudio de ca_po (Sevilla).



Casa mas o menos. Arriba: Primera aplicaci n del concepto, 8 viviendas en Alcal  de Guadaira. Derecha: Interfaz de la p gina web del proyecto_www.casamasomenos.net

