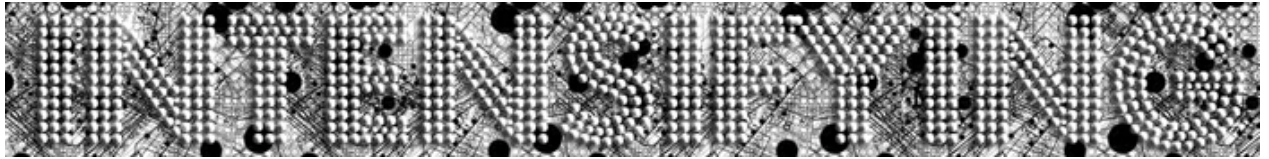


PONENCIAS



Escenario Virtual Europeo de Trabajo

www.intensifying.eu

INTENSIFYING.EU MODELOS SOSTENIBLES

Antonio Cobo

INTENSIFYING.EU (ventilación cruzada)

antoniocobo@hotmail.es

Celia García Alonso

INTENSIFYING.EU (realego.es)

celiaalon@gmail.com

Maria Navascues Abad

INTENSIFYING.EU (ventilación cruzada)

mnavascuesa@yahoo.es

Elisa Salvador Sanz

INTENSIFYING.EU (4k)

elisa.salvador.sanz@gmail.com

Javier Castillo Orive

REYAL URBIS

javiercastillo@intensifying.eu

Ramón Francos Sánchez

INTENSIFYING.EU (realego.es)

ramonfrancos@powerramon.es

INTENSIFYING.EU colectivo zuloark.ORG

(Escenarios ventilación cruzada y realego.es)

contact@zuloark.org

00._ INTRODUCCIÓN

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 cerca 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, mas por la posibilidad de producir escenarios a partir de procesos "tecnosociales", que por los espacios o lugares.

PONENCIAS

Intensifying 1.0 www.EUROPAN9.intensifying.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, significo construir Europa sobre cada uno de los diferentes emplazamientos propuestos.

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

Intensifying 1.0 (2007/8)

Amorós, Alberto. Architect Spanish. Amorós, Jose. Architect Spanish. Barceló, Eduardo. Architect Spanish. Lorente, Álvaro. Diseñador gráfico. Castillo, Javier. Architect Spanish. García, Celia. Architect Spanish. Francos, Ramón. Architect Spanish. Pinilla, Javier. Architect Spanish. Hernandez, Monica. Architect Spanish. Perez, Daniel. Architect Spanish. Carranza, Esther. Architect Spanish. Lopez, Belen. Architect Spanish. Chico, Jorge. Architect Spanish. de la Fuente, Julio. arquitecto Spanish. Gutierrez, Natalia. arquitecta Spanish. Martin, Alvaro. Artist Spanish. Ozaeta, Arantxa. writer Spanish. Gomez, Iker. Architect Spanish. Rubio, Fernando. Architect Spanish. Borsetti, Mateo. Architect Italian. Gonzalez, Raul. Arquitecto Español. Navascués, Maria. Architect Spanish.

Intensifying 2.0 www.VejleChallenge.intensifying.eu

Vejle Challenge es una iniciativa del Ayuntamiento de la Ciudad de Vejle. El Departamento para el desarrollo del ayuntamiento de Vejle 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 el *Master Plan* 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.

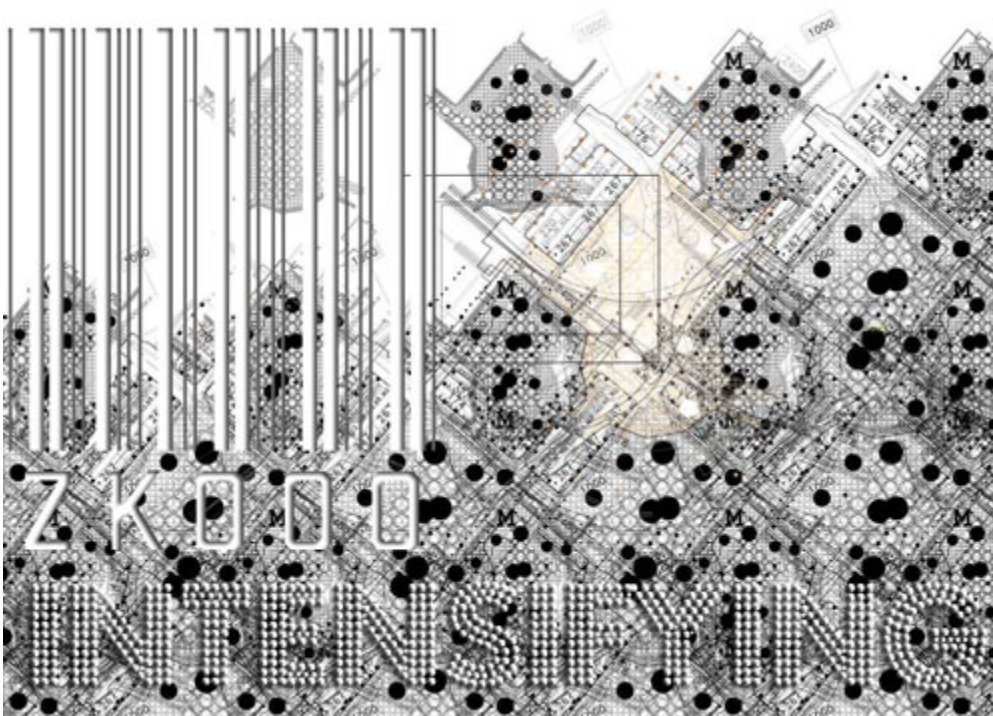
Diversos estudios investigando al mismo tiempo sobre temas comunes, en busca de objetivos y propuestas globales. Escenarios independientes se reúnen para trabajar sobre las nuevas escalas urbanas basadas en la gestión tecnológica y su aplicación en el entorno urbano, creando distintos puntos de vista, definiendo nuevos documentos y proponiendo nuevas ideas, en resumen, trabajando juntos gracias a los avances tecnológicos en un escenario virtual.



PONENCIAS

Intensifying 2.0 (2008/9)

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



Referencias, Exposiciones

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 ESPACIO MEDIADOS. ETSAG. Abril 2009 Hibridaciones Andalucía ISBN 978-84-692-4950-5 nº registro 09/80580

Expuesto en el Congreso de Arquitectos de España (valencia 2009) Mención Nuevos Modos del Ejercicio Profesional (Concurso Experiencia/Futuras)

PONENCIAS

01._ WWW.INTENSIFYING.EU

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

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

El primer entorno (E1) o Physis se corresponde con el medio natural, siendo la forma de relación por antonomasia; el cuerpo humano con sus cinco sentidos. En E1 surgen las primeras manifestaciones de procesos sociales, siempre condicionadas por la influencia de los fenómenos ambientales, el progresivo aumento en la densidad de las interacciones que se dan entre los grupos humanos, genera espontáneamente el segundo entorno (E2) o Polis, cuyas formas canónicas son los pueblos y las ciudades. Supone un salto cualitativo respecto a E1, pues el nuevo escenario de las interacciones está constituido por una combinación de formas naturales y artificiales.

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

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

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

www.INTENSIFYING.eu ; Ampliar la diversidad en los barrios existentes y generar nuevas dinámicas.

¿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.

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

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



PONENCIAS

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

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

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

Creando una **comunidad inteligente (smart community)**

02._SMART COMMUNITY

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

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

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

Planteamos en este sentido la construcción de diferentes **sistemas tecnológicos**, que serán el interfaz que nos posibilita la **comunicación** entre los ciudadanos y el espacio público. Distinguimos entre comunicación e información, entendemos que cualquier tipo de relación unidireccional que supone un receptor pasivo no se corresponde con nuestra idea de comunicación como relación multidireccional y activa.

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

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

Finalmente se propone al usuario como **gestor** de esta nueva **Arquitectura Mutable** que debería suponer el proyecto urbano, así como gestor de la implicación urbanística que de su

PONENCIAS

actuación como agente de poder político que se derivé. La necesidad de que la sociedad civil pueda procesar la información que recibe, así como asumir parte de la gestión de esta, de su entorno, de su comunidad.

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

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

El orden del discurso. Michel Foucault.

03._ PUESTA EN CARGA

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

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

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

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

Así mismo se propone la organización de una serie de dinámicas de información urbana, con el fin de que la **comunidad** participe de la realidad arquitectónica por medios de comunicación que difieren de los tradicionales. Workshops, local media, Internet...

Sobre el interfaz

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

PONENCIAS

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

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

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

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

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

About the interface
Creating a smart community

The interface translates the information from different urban layers: (cultural, political, social...) from different sites and taking advantage of running initiatives and intensifying by mean of new dynamics based on interconnectivity.

The interface is also advocated to make the digital running content more accessible, usable and exploitable in order to reduce barriers. In this sense, the interface enables multilingual and multicultural access.

<http://www.intensifying.eu>

search by date
January, 2008
m t w t h f s s su
01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31

telebingo
concerts
traditional cuisine
computer lessons
tales from europe
cooking trough distance
surfing tips
growing your meal

interesting
webu/books/films/works...
newborn baby's tips
medioambiental notices
chat

traditional sports
recycling workshop
exchange market on-line
exhibition of local artist

+ ADD YOUR PROPOSAL
Enter your request and click on the "OK" button
Select the language of the interface
(the words and menus are specific to each language)

SEND

few millions of users

Kartoo map
Kartoo is a meta search engine which presents its results on a map.
Kartoo is a metasearch engine with visual display interface. When you click on the Kartoo icon the search is a set of search engines, gathers the results, compares them and represents them in a series of interactive maps through a proprietary algorithm.
© 2008 Kartoo.com

PONENCIAS

04._VEJLE CHALLENGE

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

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

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

El proceso de trabajo de Vejle Challenge, empezó en diciembre de 2008, y estuvo en desarrollo hasta julio de 2009 en su primera fase. Esta primera fase ha sentado las bases del Master Plan para la Flegmade, unas bases que han sido generadas por la red de equipos participantes. Este plan propone 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 entiende la acción arquitectónica y el hecho urbano en términos de proceso.

05._CONCLUSIONES: NUEVOS MODELOS

Algo está pasando en la ciudad, a nadie le es ya imperceptible. Aunque también podríamos decir que si algo siempre ha definido a la ciudad es esto. El origen del proyecto intensifying esta argumentado por la constatación de esta realidad a todas las escalas.

Un grupo muy amplio de Arquitectos recién titulados nos dispusimos a trabajar en este sentido en 2006, como recién llegados a la profesión nos planteamos como debían transformarse los espacios de creación y reflexión que habíamos mantenido como estudiantes, ahora ya con nuestras diferentes oficinas profesionales en marcha.

Nos conformamos entonces como ya habíamos presentado en FRESHMADRID 2006 como un grupo de arquitectos, oficinas, estudiantes de arquitectura, etc... anárquico y desjerarquizado, relacionados en un escenario de trabajo virtual www.zuloark.org

Bajo esta premisa, y cada uno desde su estudio, oficina... [escenarios de trabajo] empezó a plantearse la ciudad desde esta nueva perspectiva. Perspectiva que era al tiempo el motivo de reflexión, la ciudad conectada, la ciudad sobre la ciudad, al tiempo que nuestros escenarios de trabajo comenzaban a conectarse.

La oportunidad que se nos ofreció desde la Ciudad de Vejle, Dinamarca, de poner una vez mas en marcha un Escenario, pero esta vez a escala Europea, con lo que se denomino Vejle Challenge Intensifying 2.0 nos ha dado la posibilidad de testar esta realidad de estudios conectados y resolviendo un encargo de una magnitud considerable.

PONENCIAS

Así pues de estudiar lo que está sucediendo en las ciudades del siglo 21; sus nuevos modelos urbanos, se nos han revelado como necesarios también nuevos modelos profesionales que sepan dar nuevas repuestas a estos.

SELB

de la Fuente, Julio
Gutierrez, Natalia
Martin, Alvaro
Ozaeta, Arantxa

<http://www.tallerde2.com>
<http://www.gutierrez-dela Fuente.com>

PISTOIA

Navascués, María

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>

Aastrup, Julie
Lybech, Trine
Kold, Anette

SMD 10

DJ 157

Lleyda, Antonio
de la Peña, Eduardo

<http://www.intensifying.Europan9.eu>
<http://www.intensifying.VejleChallenge.eu>

AA017

Bagella, Alessandro
Luchéis, Alberto

<http://www.bagella.com>

10713

Repo, Janne

VL126

Lundehej, Morten

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

BF300

Del Ama, Fernando
Moreno, Belén
Martin, Cristina

<http://www.veidimannaprotum.com>



14 estudios profesionales
37 arquitectos
4 nacionalidades

12 europeos a concurso
1 primer premio
1 proyecto en desarrollo

Stjernholm, Henrik
Jørgensen Camilla

vejle
KOMMUNE

work scene
zuloark.org

Jørgensen, Danielle

EUROPAN DENMARK

PONENCIAS

Referencias Bibliográficas

ECHEVARRÍA, JAVIER, (1999), Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno, Barcelona: Destino.

DRUCKER, PETER rucker, (1993), The rise of knowledge society, Boston: Butterworth & Heinemann.

ECHEVARRÍA, JAVIER,(2000), Un mundo virtual, España: Plaza y Janés.

CROVI DRUETTA, DELIA (Coordinadora) (2004). Sociedad de la información y el Conocimiento. Entre lo falaz y lo posible. Buenos Aires: UNAM y La Crujía Ediciones

BORGES, JORGE LUIS, (1993), Artificios. Alianza Editorial.

CEBRIÁN, JUAN LUIS, (1998), La red. Taurus.

CARROL, LEWIS, (1865, 1871), Alicia en el País de las Maravillas. A Través del Espejo. Editorial Óptima.

VIGOTSKY, LEV, (1934), Pensamiento y Lenguaje. Paidós.

MITCHELL, WILLIAM J, (2001), E-topia. Editorial Gustavo Gili.