

## **DM Herreros**

Madrid, España

2008

Juan Herreros (Esp), Shira Gleitman (Israel), Alessio Coghene (Italia), Rita Halleslevens (Nicaragua) y Gerardo Recoder (México).

Tipo: Densificación

+ densidad → - m2 x habitante

+densidad → + promoción de funciones o espacios compartidos

+densidad → +intermediarios → + capitalismo

Los Medios están dejando de ser los medios y estar en medio y la información es más directa o inmediata

Revoluciones contemporáneas:

Guerras → Compactación de la Tecnología → Globalización(internet) →

Multimedia → Terrorismo → Retorno a la naturaleza(calentamiento global) →

Movilidad

Algunas similitudes de la Evolución de la Arquitectura("EA") en proporción a Evolución de la Tecnología("ET")

envuelven mas funciones en el mismo artefacto

("ET") ej. Teléfono, añadiendo ahora cámara, calculadora, agenda, etc

→("EA") ej. Edificios de Viviendas, añadiendo ahora trabajo, entretenimiento, gimnasio, etc.

Al satisfacer la función básica y el afán de ofrecer más cosas , los diseños se vuelven más complejos operativamente

("ET") ej. Microondas, solo queremos calentar y a veces con tantas

funciones que se pierde uno→("EA") ej. Edificios de Viviendas, Únicamente queremos un hábitat y a veces rebuscamos muchos las viviendas.

### 1. Complejidad vs Simplicidad

1.1. Los términos son relativos en tiempo y en individuo

1.1.1. Ej. subir escaleras es complejo a los 3 años, simple a los 20 y nuevamente complejo a los 70

1.2. Las facultades son las que dictaminan el rango % los complejo y lo simple

México. Tels 5344-7337

- 1.3. Existe un parámetro que aproxima o mide la percepción % lo simple y complejo... “la energía empleada (Kcal=kilocalorías )”
- 1.4. Cualquier cosa se puede medir en energía empleada
  - 1.4.1. Simple menor no. de Kcal empleadas para función X
  - 1.4.2. Complejo mayor no. de Kcal empleadas para función X
- 1.5. Lo simple o complejo puede albergarse dentro del proceso de diseño, pero el producto final debe ser Simple.
  - 1.5.1. Ej. Un plotter al imprimir emplea o procesa mucha información diferente, pero para nosotros el producto final debe resumirse únicamente a... “print”
  - 1.5.2. Personalmente la dirección, sistema o subsecretaría que propondría sería la de simplificar el resto de las direcciones de los ayuntamientos, para que los resultados finales fueran simples al público y contemplando que en todas las ciudades los únicos que no se han ajustado el cinturón de los m<sup>2</sup> han sido los ayuntamiento, con dicha reducción de burocracia y la existencia de edificios sobrados incrustados en los centros de las ciudades, podríamos cobijar viviendas sobre ellas.
  
2. La energía no se crea ni se destruye, solo se transforma (y se reubica)
3. Ecosistema, entendido como el conjunto de elementos o esencias que se transforman y reubican provocando ciclos.
4. La unidad de vivienda como un ecosistema en el que el individuo se reubica a lo largo de su existencia (el habitante sienta pertenencia y cuidado por el edificio y no únicamente por su vivienda actual)
5. Fases de movilidad: 1<sup>a</sup> movilidad dentro de la vivienda / 2<sup>a</sup> movilidad dentro del edificio
6. Diferenciar % flexibilidad y movilidad
  - 6.1. La flexibilidad permite variación de funciones dentro de un mismo espacio, ej. el mueble divide y varia
  - 6.2. La movilidad permite variar una misma función o espacio en nuevas coordenadas ej. volumen contenedor de dormitorio, en una nueva coordenada variando la misma función, y el mismo espacio pero en entorno nuevo cambiara la percepción externa de la misma función

·+ density → - m<sup>2</sup> x habitant

+density → + functions promotion or shared spaces

México. Tels 5344-7337

[www.recarquitectura.com](http://www.recarquitectura.com)

+density → +intermediates → + capitalism

The media stops being the media and being in the middle and the information is being more direct or immediate

Contemporary Revolutions: Wars → Technology Compression → Globalization (Internet) → Multimedia → Terrorism → Return to nature (global warming) → Mobility

Some similarities with Architecture Evolution ("AE") in proportion to Technology Evolution ("TE").

Wrap more functions in the same artifact: eg. Telephone, adding it now a camera, calculator, Schedule, etc → eg. Apartment Houses, adding now work, entertainment, gym, etc.

By satisfying the basic function, and the eagerness to offer more, the designs become more operational complex. eg. Microwave, we just want to warm and with so many functions you get lost → (eg. Apartment House, we only want a habitat and sometimes we rummage the housings.