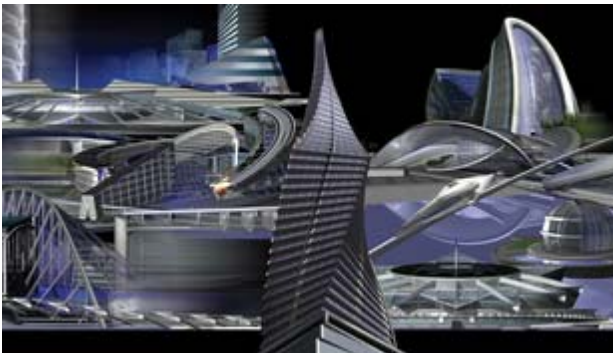


La nueva visión de la arquitectura eco-tecnológica

Jueves 29 Octubre 2009

ArtFutura 2009 presenta la arquitectura de última generación, caracterizada por la integración máxima de tecnología en los edificios y la ecoeficiencia de los mismos, así como la visión eco-tecno-utópica que aportan arquitectos visionarios a la sociedad actual. Arquitectos como Franz Fischnaller y Enric Ruiz Geli.

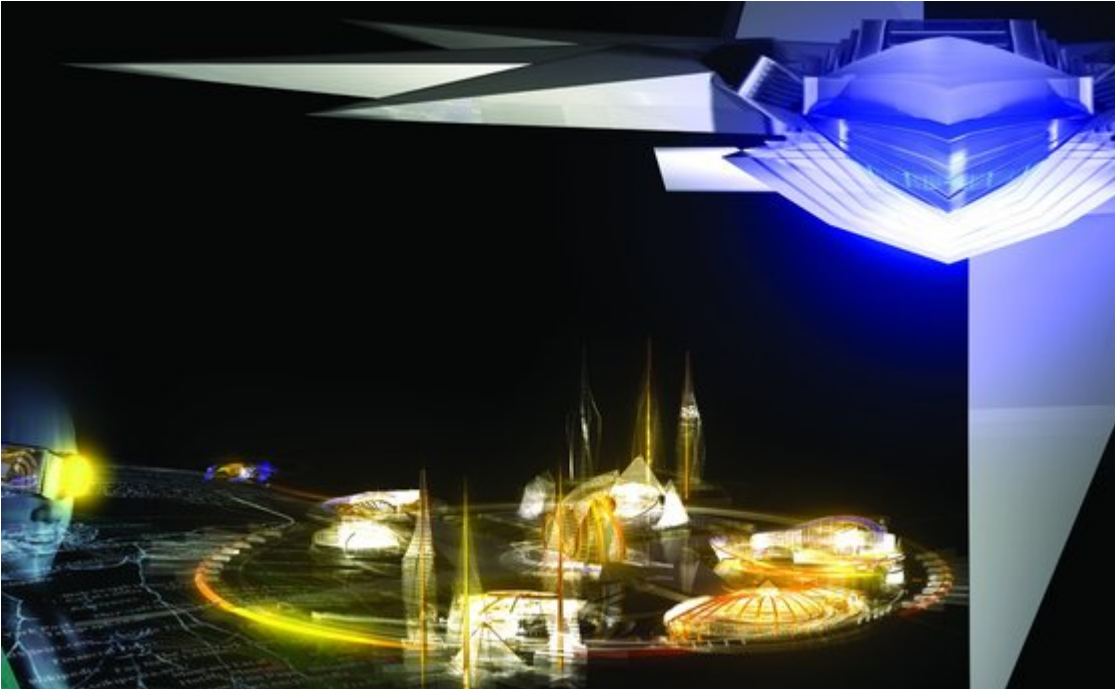


SOE collage. (Fischnaller)

ArtFutura ha preparado una sesión especial para la tarde del sábado 31 de octubre en Barcelona. Franz Fischnaller es la cabeza visible de F.A.B.R.I.CATORS una compañía de medios digitales especializada en fabricar ideas. Sus integrantes se definen como “arquitectos de la cultura” y operan en diversos ámbitos: arte, diseño, arquitectura, entretenimiento digital y tecnología. Franz Fischnaller es arquitecto, artista tecnológico pionero, experto en realidad virtual y realidad aumentada, diseñador y profesor en la universidad.

Su último proyecto es SOE: The Space on Earth Project & Quantum City, que es una utopía urbana inspirada en el espacio exterior, resulta un proyecto que combina elementos de urbanismo, arquitectura, superconectividad y alta tecnología para crear una nueva e innovadora forma de hábitat humano.

El planteamiento de Fischnaller está enraizado “en el deseo humano de experimentar directamente el espacio, en la extensión de uno mismo más allá de la realidad y penetrar en lo inimaginable”. Su visión de esta nueva ciudad está dirigida a la generación de Internet y es resultado de las investigaciones de F.A.B.R.I.CATORS alrededor de la convergencia entre la tecnología anticipatoria y adaptativa conocida como Inteligencia Ambiental, la arquitectura eco-tecnológica, las telecomunicaciones, la tecnología del entretenimiento más avanzada, basada en la realidad aumentada y los nuevos conceptos del destino turístico que pretende recrear y constituir experiencias únicas.



SOE panorámica. Fischnaller.

Franz Fischnaller apunta que “su principal objetivo al diseñar y crear SOE es converger funcionalidad y fantasía en su máxima expresión con un nuevo sistema de vida e interactuando con lo imposible”. En el interior de la ciudad cuántica existen diferentes edificios entre los que podemos destacar el hotel SpaceGate que mezcla y yuxtapone en dos direcciones lo virtual y lo real, lo digital y lo analógico. SpaceGate HOTEL mezcla e intersecta lo real y lo virtual dando forma y recreando un “territorio de realidad aumentada” donde una Comunidad virtual puede ser construida junto a una Comunidad real residente en el espacio físico de la SpaceGate Station y viceversa.

Fischnaller remarca que “para el siglo XXI, la industria del turismo producirá los mayores desafíos. Más y más sus clientes escogerán sus destinos dependiendo de las experiencias que ellos desean vivir tanto más que el destino turístico en sí mismo. Los gustos e intereses de las nuevas generaciones están cambiando. Los cambios se traducen en distintas formas de percepción, de compartir la experiencia, de relajarse y entretenerse”.

Mucha más información se puede encontrar en <http://www.fabricat.com/> y en la conferencia de ArtFutura que impartirá el propio Franz Fischnaller



Enric Ruiz Geli y su estudio Cloud 9 representan la arquitectura con sentido ecológico, La conferencia que impartirá el sábado 31 de octubre en ArtFutura servirá para reflexionar sobre cómo puede evolucionar nuestra arquitectura. ¿Cómo serán las fachadas en los edificios de Barcelona? ¿Cuál será su relación con la naturaleza y la sociedad? ¿Cómo será la relación entre entorno real y virtual? ¿Cómo podemos reinventar la relación entre nuestra arquitectura y los árboles? Los árboles pueden ser los sensores de los edificios.

Más información en www.themakingofcloud9projects.com

Alejandro Sacristán

Vinculado a la emergencia de nuevas tendencias culturales y tecnológicas, Alejandro Sacristán se ha asociado a lo largo de su carrera profesional a las nuevas tecnologías, dirigiendo proyectos de desarrollo de contenidos digitales, especialmente realidad virtual e Internet aplicados al ocio, a la educación, y a la creación de comunidades virtuales, al arte y a la divulgación cultural y científica. En paralelo ha trabajado como periodista especializado y comisario en VR Art y Arte y Tecnología en general y como gestor cultural en proyectos de comunicación y eventos. En la actualidad es Director de Impact 4D VR, empresa especializada en Realidad Virtual Espacial Inmersiva, partner de la compañía italiana FABRICATORS, Director de contenidos y marketing de Innovex 4G, empresa especializada en Realidad Virtual online (Metaverso) y Consultor de contenidos y marketing de Silicon Artists y Chácena Producciones.