CIUDAD DE DISEÑO & CREACIÓN EN ROOSELVELT . María Soriano Remetería. UAH

Para potencias la "cultura de la moda" en la ciudad/isla, se propone una red de trabajo abierta ya que gran parte de la creatividad sucede en el "exterior" (espacio público/usuario). Una configuración capaz de involucrar a los ciudadanos, activos y pasivos, permitiría densificar la sociedad creativa utilizando este sistema como gran motor de la ciudad. De alguna manera esta configuración permitiría una conexión usuario diseño potencialmente directo y beneficioso para la economía de la ciudad y la proyección de esta a nivel global.

La creación en un escenario hibrido donde se relacionen grandes marcas con nuevos diseñadores, pequeños emprendedores con infraestructura creativa y todo bajo un marco publico generando una espacio de participación publico/privado activo.

Para ello nos apoyamos en la ciudad utópica de Constant, New Babylon. Nueva Babilonia se levanta sobre pilotes por encima de la naturaleza y las ciudades antiguas, proporcionando así una extensión de la superficie de la Tierra, una hoja en blanco para la planificación urbana en tres dimensiones.

New Babylon se extiende como una red a partir de nodos primero, luego conectando estos, superponiéndose encima de las ciudades y estructuras existentes. A medida que crece y se ramifica, se intensifica su actividad, los modos de producción se automatizan progresivamente hasta sustituir a la ciudad/estructura tradicional.

New Babylon es entonces una red conectada. Aunque New Babylon se proyecta en la cuarta dimensión, el tiempo. La red está en fluctuación constante, sus planos tienen el valor de una

Instantánea.

Cogiendo como base la idea utópica de New Babylon se trata de establecer un sistema que permita la creación de esta ciudad superpuesta en un ámbito no físico, y será en esta nueva ciudad superpuesta donde Roosevelt Island establecerá su conexión con Manhattan.

Desde un punto de vista poético, la ciudad de New Babylon cae sobre la ortogonalidad de Manhattan y este proceso de acoplamiento existen ciertos atisbos de la ciudad de New Babylon que quedan presentes en Manhattan. Esto es transforma en una serie de instalaciones temporales dentro de la isla de Manhattan que van conformando a tiempo real el mapa de la ciudad superpuesta.

Una PIEL que se instale dentro de Manhattan en aquellos puntos donde se esté desarrollando cualquier tipo de actividad relacionada con la moda y el diseño. Este mismo elemento se repetirá en la isla de Roosevelt completando de este modo la conexión entre ambas islas y acortando la distancia real entre ambos núcleos.

El motivo de esta línea de la investigación, juega con las nociones de las escalas y las gradientes de transparencia. Su sensibilidad visual, surge a partir de la fusión de la estética del diseño digital y las nuevas estructuras. Se intenta crear una arquitectura integrada con una superficie altamente ornamentada que rompe con una lógica patente y comienza a formar el espacio en la estructura.

El sistema se compone de tres capas basado en un módulo de volumetría triangular. Tres capas, cada una de las unidades más grandes (escalares x, 2x, 8x) se superponen para crear una dinámica de lectura . La primera capa (x) actúa como un protector solar de la segunda (2x) es envolvente del sistema, y la tercera capa (8x) actúa como un estructural. El sistema propone una arquitectura de "espesor", que produce efectos muy ornamentales.

El patrón no permanece solo en la piel, sino que se desplaza permeando hacia al interior transformando la estructura y el cerramiento. Tres capas, cada una de las unidades más grandes que se superponen para crear una dinámica de lectura.

De este modo el patrón se lleva hasta el extremo, dando lugar a un proceso de investigación sobre los límites de la producción y materialización de la idea.

Se trata de construir una pieza cuya forma derivase de las propiedades del propio material, y viceversa. En lugar de imitar la imagen de estructuras construidas con otros materiales.

Para ello es importante conocer la composición y el proceso de fabricación de los materiales PRFV que acaban por determinar las características técnicas finales del material.

Conociendo las ventajas que supone la utilización de PRF había tres puntos fundamentales a tener en cuanta en el diseño de la pieza;

· **Transporte**; aprovechando la ligereza del materiales, una descomposición que facilitara el transporte era fundamental.

· **Fácil montaje**; dado que las limitaciones formales son casi nulas, un punto importante el del diseño de la pieza fue el fácil montaje en obra.

· **Fácil desmoldeo**; era importante el mantener geometrías suaves, para que el proceso de fabricación y desmoldeo fuera un proceso natural.

Durante todo el proyecto y debido a la innovación de materiales me mantuve en contacto con varias empresas especializadas en PRFV que me ayudaron a conocer mejor un material con tanta proyección de futuro.