

ZOCO · EL ESPACIO DEL COMERCIO ACTUALIZADO POR MEDIO DEL BIG DATA

Zoco es un proyecto sobre centros comerciales. Pero muy en oposición al diseño de los centros comerciales de las últimas décadas. Es un **nuevo espacio público** para celebrar eventos multitudinarios gobernado por la **publicidad**, el **consumo** y la **obsolescencia**.

Los urbanismos de consumo extensivo se apoderaron de inmensas extensiones de terreno conectadas a las arterias de comunicación de Madrid. Confiaron su éxito al mero almacenamiento de productos, originando arquitecturas estáticas y en serie ajenas al carácter monumental del evento.

Este modelo está obsoleto y sus espacios necesitan **actualización**. La capa digital se apodera del consumo. Las multinacionales están comprando y repensando estos espacios que ellas mismas hundieron con el pretexto de convertirlos en sus **centros de distribución logística** y espacio público para grandes eventos.

Actualizar los asentamientos de consumo extensivos exige plantear una nueva **ordenación territorial** cuyo único fin es la **rentabilidad socioeconómica**. El **usuario**, aunque monitorizado, tiene poder de decisión y **regulará a tiempo real** estos nuevos ambientes sintéticos sumamente inestables y excepcionalmente efímeros.

El km 17 de la A1, el que fue el parque comercial más exitoso de España, se actualiza con arquitecturas centradas en la **seducción** del consumidor. Los edificios perimetrales existentes absorben los vehículos que colmataban la plaza central para dar paso, en este espacio, a un zoco contemporáneo sobre un centro logístico a través de tres operaciones:

1. Ocho accesos de arquitecturas **lúdicas** y experienciales que funcionan de atractores perimetrales.
2. Unas arquitecturas **digitales** e inestables que permitirán la simulación de los ambientes cambiantes para la captación de consumidores. Responden al carácter inmediato y alterable de los espacios de consumo ligados a la **obsolescencia**.
3. Una regulación de un territorio polarizado por estas arquitecturas rápidas y alterables, mediante la cuantificación de **datos variables** de tiempo, energía, localizaciones y beneficios.

Como conclusión de este trabajo se ha construido un **prototipo** del sistema a través de un software de realidad aumentada. Este objeto examina la respuesta de la arquitectura a la **convivencia entre lo real y lo digital** mediante una nueva manera de representación. Lo que en el trabajo se han llamado tecnologías de lo ingrátido, da pie a hablar más que nunca de arquitecturas rápidas, ligeras, inmediatas o alterables, que en nuestro caso potencian la cuantificación de datos urbanos y están ligadas a la obsolescencia del consumo.