NEXUS

Construido por robots, colonizado por humanos.

Podríamos estar dirigiéndonos a una era en la historia en la que máquinas, código programado, I.A. … gobernará nuestra vida.

A comienzos del siglo XX más del **sesenta** por ciento de la población estaba **ocupada por el sector primario**, la segunda revolución industrial ya había comenzado el siglo anterior. En el transcurso de los próximos cien años hasta nuestro milenio la población rural se **ha reducido a un cuatro por ciento**, la población se reenfocó a la industria generando un éxodo rural, en 1970 la ocupación por el sector secundario y terciario era la misma, además de ser equivalente su crecimiento en contra a la ocupación rural. **Pero el sector secundario también viró su curso al ser remplazado por la revolución tecnológica. Ahora el setenta por ciento de la población esta dedicada al sector terciario, y la tecnología empieza a tener la capacidad para mejorar y remplazar a las personas en muchos ámbitos del sector de servicios.** En tanto la revolución tecnología está dejando cada vez más dejando el entorno rural y las áreas industriales como regiones deshabitadas autónomas … en las que se establece el programa a medida que la demanda entra y sale. La ciudad y su entorno se optimiza para a un fin económico, a dictarnos y vendernos la libertad siempre cambiante, ¿o es una adicción? La efectividad y la competitividad nos convierten lentamente en "máquinas felices", ¿somos "hardware"?

Todo esto parece absurdo si se tiene en cuenta que, al final, es posible que no podamos competir con las máquinas y el código incluso en las ciudades. Este proyecto **es un estudio especulativo que considerará una huida al entorno rural fuera del control tecnológico** de la ciudad en coexistencia con los nexos tecnológicos que generan una red entre ciudades, buscando un balance tecnológico.

La narración propone una situación futura que consiste en un éxodo al campo, después de migrar toda la población a las ciudades y no poder seguir el ritmo del trabajo, por el constante aumento reemplazados por las máquinas. Las comunicaciones virtuales perturbarán el significado del espacio y la ubicación permitiendo a algunas personas regresar a la infraestructura que ya las reemplazó en zonas rurales … NEXUS pretende alterar los estándares actuales **al narrar la vida en coexistencia con una infraestructura automatizada, profanando e insertando un factor humano creará un comportamiento hedonista, aparentemente fuera de control**.

En esta hipótesis, unos supuestos **re-colonizadores tendrán dificultades para entenderse entre sí con las máquinas para finalmente aprender nuevas formas de habitar de diferentes, maneras para experimentar la virtualización y la información fuera de la ciudad**, lo que permitiría un nuevo equilibrio entre la tecnología y lo natural.

Nexus habla de una relación, en este caso un individuo y sus asociados que se enfrentan a un territorio. Para esto construyen un prototipo que consiste en un conjunto de consideraciones para facilitar este proceso. Las ideas tecnológicas de eficiencia y supervivencia empleadas; además de una concienciación de materiales y sistemas reutilizados en configuraciones simbióticas generan en este caso un ecosistema de compatibilidad, movilidad y reutilización. **Una Tipología resiliente**. Es una herramienta para el transporte y la habitabilidad generada a partir de objetos tomados de la basura industrial fuera de las ciudades, incorpora objetos que recuperan su funcionalidad y se modifican para incorporar otros. Gracias a su cualidad mecánica es posible trabajar sobre distintos elementos de manera evolutiva. Con esto **el usuario puede elegir cuales son los sistemas que necesita para generar su propio paisaje doméstico**. El prototipo de manera básica diseño mantiene funcionalidades que cambian o se adaptan durante su estado de transporte o despliegue, conteniendo la estructura básica para la construcción temporal de un refugio.

Los tripulantes del prototipo son exploradores y comerciantes, que fabrican objetos con el botín de los viajes por entorno tanto físico como virtual. **Se relacionan y exploran con drones** que recorren rutas de tráfico aéreo y el resto de la comunidad on-line. El empleo de drones permite al vehículo, **explorar áreas a las que se dirige y transportar sus materiales**. De esta manera puede clasificar y priorizar objetivos, así se optimizan estratégicamente en gran medida los desplazamientos del prototipo a los lugares donde establece su campamento.

En mobiliario se proyecta coherentemente al contexto planteado, con elementos que facilitan la habitabilidad creativa del usuario, manifestando su energía y voluntad. Cada uno de estos elementos es en cierto modo un "Token" que sostiene la moral del comerciante y los demás tripulantes del vehículo, además de ser una reconversión utilitaria de material encontrado.

Estructura Hibrida Torre

Por último, se desarrolla la integración física del prototipo con los Actantes (Estructuras industriales de los corredores industriales), empleando un sistema estructural que incorpora componentes del prototipo integrándolos en un bastidor estructural que refuerza el chasis, para adaptarlo a una estructura vertical tomada de Actantes obsoletos del corredor.

Esto actúa como un **exoesqueleto que se híbrida con los sistemas de accesibilidad dentro del prototipo y sus forjados, aportando nuevos sistemas** para anclajes de elementos reutilizados y aportando potencialmente tres niveles espacio habitable. Estos niveles **se conectan con los sistemas de accesibilidad y evacuación a lo largo de la estructura vertical, a la vez que incorporan instalaciones y sistemas de montaje para los módulos.**

La génesis este prototipo es una solución particular, pero podría no ser única. El desarrollo se lleva a cabo con un factor escalable, estudiando como generar un sistema integrante, de manera que sea posible generar una comunidad dinámica y densificada de vehículos adaptados a las estructuras verticales en corredores industriales.

Esto es Nexus.

Santiago del Águila Ferrandis.