

PRODUCTOS EFÍMEROS DE USO COLECTIVO

propuesta metodológica para su catalogación y análisis

Elisa Sanz Peris

Tutor: José Luis Higón Calvet
Máster en ingeniería del Diseño
2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

The logo of the Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, consisting of a stylized grey building facade with five rectangular windows.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

PRODUCTOS EFÍMEROS DE USO COLECTIVO

propuesta metodológica para su catalogación y análisis

Elisa Sanz Peris

Tutor: José Luis Higón Calvet
Máster en ingeniería del Diseño
2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

PRODUCTOS EFÍMEROS DE USO COLECTIVO

propuesta metodológica para su
catalogación y análisis

índice

1. Introducción	4
1.1 Identificación	5
1.2 Motivación	5
1.3 Descripción del trabajo	
1.3.1 Introducción	6
1.3.2 Objetivos	
1.3.2.1 Generales	8
1.3.2.2 Específicos	8
1.3.3 Estructura del trabajo	9
2. Estado del arte	10
2.1 Introducción	
2.1.1 ¿Qué es el uso colectivo?	11
2.1.2 ¿Qué productos de uso colectivo se encuentran en el ámbito de la ciudad?	12
2.1.3 ¿Qué funciones debe tener la ciudad para crear ciudadanía y sociedad?	14
2.1.4 ¿Qué nos califica como seres sociales?	15
2.1.5 ¿Qué funciones cubren los productos de uso colectivo en los espacios de la ciudad?	18
2.2 Fundamentos teóricos sobre el diseño de producto de uso colectivo.	20
2.3 Fundamentos teóricos sobre el diseño de productos efímeros.	30
2.4 El producto efímero de diseño colectivo y el diseño transicional.	34
2.5 Contextualización acerca de la ciudad de Christchurch desde 2011 hasta la actualidad	38

3. Metodología utilizada	44
3.1 Metodología para el Geodiseño aplicada al diseño de productos efímeros de uso colectivo	45
3.2 Marco Metodológico	
3.2.1 Las seis cuestiones clave	46
3.2.2 Las tres iteraciones propuestas	
3.2.2.1 Comprender el área de estudio	48
3.2.2.2 Especificar los métodos	48
3.2.2.3 Realizar el estudio	49
3.2.3 Resultados del estudio	51
4. Desarrollo del trabajo	52
4.1 Herramienta de análisis	
4.1.1 Comprender el área de estudio	53
4.1.2 Especificar los métodos	56
4.1.3 Realización del estudio	57
5. Resultados y Conclusiones	58
5.1 Resultados	
5.1.1 Inventario y catalogación	59
5.1.2 Modelo de Ficha de análisis	60
5.1.3 Fichas de productos	62
5.1.4 Diagramas de análisis	104
5.2 Conclusiones	107
5.3 Futuras líneas de investigación	109
6. Bibliografía	110

1. introducción

índice

1. Introducción

1.1 Identificación

1.2 Motivación

1.3 Descripción del
trabajo

1.3.1 Introducción

1.3.2 Objetivos

1.3.2.1 Generales

1.3.2.2 Específicos

1.3.3 Estructura del
trabajo



Imagen 1.1 Christchurch. (2016) Tree Houses.

Identificación:

Autor:

D^a Elisa Sanz Peris, Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia.

Título.

Productos efímeros de uso colectivo.

Propuesta metodológica para su catalogación y análisis.

Curso: 2015 – 2016

Tutor académico.

D^o José Luis Higón Calvet, profesor titular de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Valencia perteneciente al departamento de expresión gráfica arquitectónica.

Fecha de aceptación:

Septiembre 2016

Motivación:

Viajar siempre ayuda a percibir el mundo, el diseño y la cultura desde puntos de vista que jamás hubieses conocido.

En este caso, en un viaje al polo opuesto del planeta (casi literalmente), en la ciudad de Christchurch en la isla sur de Nueva Zelanda, descubrí una de las muchas interacciones del diseño con la sociedad, el estado de ánimo de las personas y la importancia de la colaboración entre colectivos ciudadanos para modificar el poco espacio que te rodea y hacerlo más humano.

Lo que allí encontré cuando llegué fue una sociedad que había perdido gran parte de su historia, sus lugares de referencia, sus espacios de reunión y su motivación para habitar su propia ciudad. Pero con el consenso y la predisposición de las administraciones públicas consiguieron crear elementos de diseño colectivo, eventos, arte y diálogo ciudadano para recuperar la vida en la ciudad. Todas estas intervenciones se diseñaron y se han llevado a cabo conscientes de su efimeralidad, de su carácter transicional hacia la ciudad que desean construir y reconstruir.

No ha sido la ciudad más bella ni intensa que haya tenido la ocasión de conocer pero fue una suerte poder vivirla y asimilar que todos podemos ser partícipes de nuestro entorno y más si cabe si provienes de disciplinas como el diseño o la arquitectura.

Me pareció muy clara, en ese momento, la única y última finalidad del diseño que no debe ser otra que la de ser útil y emocionar al usuario, enriquecer su vida y hacerla más fácil. Y no hay representación más patente de este diseño que el de los elementos de uso colectivo.

Es por eso que, después de las herramientas adquiradas a lo largo de los estudios del primer año de Master en Ingeniería del Diseño en la Escuela Técnica Superior en Ingeniería del Diseño, tomé la decisión de realizar como trabajo final de máster una herramienta de análisis de productos efímeros de uso colectivo que permitiría evaluar la importancia que tienen este tipo de productos en la sociedad actual y ayudara a sentar las bases para la evaluación de su impacto en el ciudadano.

Introducción

Descripción del trabajo

Introducción

Introducción

El propósito general que se ha planteado este proyecto es el de producir una herramienta útil para el análisis de productos de uso colectivo de carácter efímero con el fin de poder concluir criterios orientativos tanto para su diseño como para las necesidades de carácter público y social que cubren.

La investigación que se ha llevado a cabo tiene como marco geográfico la ciudad de Christchurch, escogiendo algunos de los espacios públicos abiertos que quedaron después del derrumbamiento de edificios posterior al terremoto de 2011.

Se considera esta ciudad como el marco perfecto para el análisis de las intervenciones a través de productos efímeros de uso colectivo en el espacio de las ciudades por varios motivos.

Por un lado es una ciudad en la que varios terremotos la llevaron a su desaparición casi por completo, especialmente el centro de la ciudad, donde se concentraban la mayor parte de los lugares destinados a una función puramente social. Por ello, se llevaron a cabo una serie de actuaciones para fomentar el uso público y colectivo.

Por otro lado, ya que fueron una serie de terremotos de menor intensidad que los registrados en otros casos como el caso de Puerto Príncipe en 2010 (Haití) o la costa de Sendai en 2011 (Japón), se escogen estas intervenciones con productos efímeros de uso colectivo que tienen un carácter de transición entre la ciudad post-catástrofe y la ciudad reconstruida.

Además debido a las peculiaridades de la ciudad de Christchurch, como la baja densidad en sus edificaciones de vivienda, su gran dispersión y su poca densidad de población los edificios más afectados fueron los que se concentraban en el centro histórico. Todos estos edificios eran de mayor altura o de más antigüedad y menos preparados estructuralmente para soportar las fuerzas del terremoto.

Estos edificios albergaban los centros culturales, espacios de esparcimiento y edificios de oficinas de la ciudad, mientras que los menos afectados fueron las viviendas. Esto permitió que se pudiesen resolver rápidamente las necesidades de refugio para los damnificados y mientras la ciudad recuperaba sus espacios públicos surgieron iniciativas de aprovechamiento del paisaje urbano post-catástrofe mediante el diseño de productos efímeros de uso colectivo.

El estudio llevado a cabo tiene un carácter social en cuanto a la aproximación que se realiza a las necesidades sociales de los ciudadanos y a cómo la ciudad ha de responder adecuadamente a estas funciones sociales que le son propias.

Por ello es importante destacar que los espacios urbanos destinados al uso colectivo, como defienden algunos autores (Chiesura, 2004), ofrecen valores fundamentales que son necesarios para el desarrollo pleno de la vida de los ciudadanos.

Las necesidades sociales y afectivas que cubren estos ambientes son insustituibles y generan un bienestar físico y psicológico para el ser humano que aportan calidad de vida.

Como se ha explicado anteriormente, precisamente en la ciudad de Christchurch, fueron estos espacios los más damnificados y los que más sufrieron las consecuencias del terremoto, además de ser los que tienen una recuperación más lenta. Por ello se generó una corriente social, organizada a través de colectivos y organizaciones, que se encargó de la recuperación parcial y de forma temporal de ellos mediante la creación de productos efímeros de uso colectivo, muchos de ellos de diseño transicional.

Para llegar a una aproximación al concepto de diseño transicional habría que tener en cuenta distintos aspectos intrínsecos a este tipo de productos, por un lado sirven como método de aprendizaje y de toma de decisiones en el diseño de futuros productos de carácter permanente, además por su carácter temporal suelen estar constituidos por materiales que no tienen gran resistencia a los cambios climatológicos, como son en la mayoría de los casos materiales reciclados, reciclables y/o reutilizados o reutilizables.

Por otro lado, sirven en muchas ocasiones para hacer partícipe al ciudadano en la toma de decisiones sobre el diseño de los productos de uso colectivo, ya sea participando en el proceso de diseño de los productos de carácter transicional o por ser un referente en la toma de futuras decisiones según el uso que haya dado de ellos. Habría que considerar también su función como elementos para medir el estado de la calidad de vida en las ciudades desde el punto de vista de las relaciones sociales y las

necesidades de los colectivos que en ella residen. Los productos transicionales pueden informar e influenciar en futuras intervenciones en las ciudades siendo un indicador de carencias y necesidades.

Son elementos menos estáticos y con potencial para ser transformados por el usuario en cooperación con instituciones privadas y públicas, devolviendo al ciudadano a la calle y dándole herramientas para decidir la configuración de los elementos urbanos. Además, en el caso concreto de ciudades post-catástrofe, ofrece soluciones rápidas y consensuadas a la desolación urbana en la que se encuentran. Su función principal es la de ser un mero objeto de transición entre la ciudad post-catástrofe y la ciudad reconstruida

El objetivo final de la presente investigación será obtener una herramienta de análisis, y con ella, una serie de especificaciones de diseño aplicables a la configuración del entorno y de productos de uso colectivo en el ámbito urbano de carácter efímero y con una intención transicional. Para ello se toma como punto de partida la experiencia y el uso que proponen desde asociaciones y movimientos urbanos que actuaron en la ciudad de Christchurch.

Con la aplicación de la herramienta obtendremos una serie de conclusiones acerca de las principales características de los productos considerados, las funciones sociales que cubren, la duración de los productos efímeros y otras cuestiones que se desarrollarán al final del estudio.

Objetivos

El objetivo global es obtener una herramienta de análisis de productos efímeros de uso colectivo y con ella definir unos principios y especificaciones de diseño aplicables a productos de uso colectivo con carácter transicional.

Generales

1. Identificar los productos de uso colectivo que se encuentran en las ciudades.

2. Analizar cómo reacciona la sociedad a través del diseño de productos efímeros de uso colectivo cuando las funciones sociales de la ciudad desaparecen.

El caso de la ciudad transicional de Christchurch.

3. Asociar el diseño de productos efímeros de uso colectivo al diseño transicional.

Específicos

1. Definir una herramienta de análisis para el diseño de productos efímeros de uso colectivo a partir de la metodología de análisis del Geodiseño.

2. Aplicar la herramienta de análisis para el caso de la ciudad de Christchurch.

3. Valorar los productos efímeros de uso colectivo mediante la aplicación de la herramienta propuesta.

4. Obtener conclusiones sobre la forma, ejecución y funciones de los productos efímeros de uso colectivo

Estructura del trabajo

El desarrollo del trabajo ha comenzado con el análisis de las funciones sociales de la ciudad y cómo influyen en la calidad de vida del usuario. Se han relacionado estas funciones con los productos de uso colectivo que en ella encontramos y la importancia del proceso de diseño de esta tipología de productos.

Una vez analizadas las relaciones de la función social con los productos de uso colectivo se introduce el concepto de diseño transicional como un ejemplo de diseño efímero.

Se emplea una metodología de trabajo basada en una aproximación a la Metodología de Geodiseño y su aplicación de una forma generalizada para cualquier diseño.

Posteriormente se aplica siguiendo los pasos propuestos por su autor¹ para definir la herramienta

de análisis de productos efímeros de uso colectivo.

Analizando, por un lado, el ámbito de actuación de la ciudad de Christchurch, los procesos físicos y sociales que se llevaron a cabo y la relación entre ellos, los problemas en el área de estudio y los principales cambios e impactos que generaron los productos efímeros de uso colectivo.

Por otro lado, se analizan los métodos de estudio a utilizar en la realización del estudio que se aplicarán en una ficha de análisis modelo.

A través de esta herramienta propuesta se procede a la catalogación y el inventario de los productos llevado a cabo en la ciudad de Christchurch posteriores al terremoto mediante la aplicación del modelo de ficha propuesta a partir de la especificación de los métodos del estudio.

De esta catalogación se extraen las conclusiones del análisis de productos efímeros de uso colectivo.

1. Steinitz, Carl, (2012) *A framework for Geodesign*. California, esri

2. estado del arte

índice

2. Estado del arte

2.1 Introducción

2.1.1 ¿Qué es el uso colectivo?

2.1.2 ¿Qué productos de uso colectivo se encuentran en el ámbito de la ciudad?

2.1.3 ¿Qué funciones debe tener la ciudad para crear ciudadanía y sociedad?

2.1.4 ¿Qué nos califica como seres sociales?

2.1.5 ¿Qué funciones cubren los productos de uso colectivo en los espacios de la ciudad?

2.2 Fundamentos teóricos sobre el diseño de producto de uso colectivo.

2.3 Fundamentos teóricos sobre el diseño de productos efímeros.

2.4 El producto efímero de diseño colectivo y el diseño transicional.

2.5 Contextualización a cerca de la ciudad de Christchurch desde 2011 hasta la actualidad.



Imagen 2.1.1 Iniciativa "Esto no es un solar" Zaragoza

¿Qué es el uso colectivo?

Resulta claro que en el concepto de ciudad una de sus características principales en el uso de la misma es su carácter público y colectivo. En este caso nos centraremos en la ciudad como espacio para el ciudadano y para el desarrollo social del mismo. Se tratará la ciudad como la materialización del espacio social y una forma de asentamiento de una comunidad que tiene en cuenta la idiosincrasia de las mismas.

Estos asentamientos tienen su expresión material en espacios públicos que por tanto pertenecen al ámbito de uso colectivo ya que responden a las necesidades de un colectivo, entendido como un conjunto de ciudadanos que pueden tener una única característica en común como es el hecho de coincidir en el mismo espacio al mismo tiempo.

Todas estas sociedades e individuos necesitan espacios estructurados donde se lleven a cabo las prácticas sociales y culturales determinantes de su comunidad, donde se les facilite sus necesidades mejorando así su calidad de vida. Estos espacios por tanto serán de uso colectivo y todos los productos, objetos, arte y elementos que generen ese espacio y su percepción por necesidad también lo serán. Por tanto el uso colectivo es aquel que se produce en el espacio público de la ciudad, garantizando el acceso al mismo a todos los ciudadanos o comunidades.



Imagen 2.1.2 Cruce Shibuya, Tokio, Japón. (2016)

Estado del arte

Introducción

¿Qué productos de uso colectivo se encuentran en el ámbito de la ciudad?

¿Qué productos de uso colectivo se encuentran en el ámbito de la ciudad?

Es en las ciudades donde las sociedades encuentran en los espacios públicos el lugar de interrelación. Estos espacios, como son los parques, calles, plazas, jardines, museos, bibliotecas, teatros y demás espacios públicos, son los lugares donde se encuentran los productos que responden al uso colectivo de los ciudadanos. Son aquellos que cubren las funciones de relación, descanso y colectividad que más tarde se desarrollarán. Estos productos deben ser de dominio público, de uso social y colectivo y responder a una multifuncionalidad. Esa multifuncionalidad viene dada por la necesidad de servir homogéneamente a todos los usuarios y específicamente a cada uno de ellos. Los productos de uso colectivo son un grupo de objetos básicos que se presentan en innumerables versiones, con modificaciones más o menos perceptibles, con materiales, uso y tecnología a veces semejantes.

Podemos clasificar los productos de uso colectivo según el uso directo o indirecto del ciudadano:

Uso Directo: Aquellos que prestan un servicio individual y directo al ciudadano. Bancos, bebederos, contenedores de basuras, luminarias, juegos infantiles y objetos de señalización.

Uso Indirecto: Aquellos que pertenecen a la urbanización del lugar; alcantarillas, alcorques, rejillas, pavimentos y señales de tráfico.

Uso Estético: Su utilidad es estética; murales, esculturas, fuentes decorativas y cualquier elemento que resalte el patrimonio cultural

Además de la clasificación en función del tipo de uso, se podría clasificar los productos de uso colectivo, en un primer acercamiento, dentro de las siguientes familias de productos según la función que realizan²:

1. Elementos de urbanización y limitación: Vados, barandillas y cerramientos. Se consideran aquellos elementos que por su gran extensión, en comparación con el resto de elementos, dan una visión de conjunto del espacio.

2. Elementos de descanso: Bancos, sillas y banquetas. Elementos todos ellos claramente identificados como productos de uso colectivo por la mayor parte de la población.

3. Elementos de iluminación: Columnas, farolas, apliques, balizas y focos. Forman parte de los elementos fundamentales para el funcionamiento correcto de la ciudad durante la noche.

4. Elementos de jardinería y agua: Jardineras, alcorques, protectores y fuentes. Comprenden todos los productos relacionados con la vegetación, su riego, fuentes y elementos de evacuación de agua.

5. Elementos de comunicación: Señalización, información y publicidad. Todos aquellos elementos que hacen de soporte para la comunicación y publicidad.

2. Serra, Josep M^a, (1996) *Elementos urbanos mobiliario y microarquitectura*. Barcelona, GG [Pag. 5]



Imagen 2.1.3 Elm. de limitación



Imagen 2.1.4 Elm. de serv. pub.



Imagen 2.1.5 Elm. de jardinería

6. Elementos de servicio público: Cabinas, marquesinas de transporte colectivo, aparcamiento para bicicletas, vigilancia y juegos infantiles. En este grupo se pueden encontrar todos los elementos necesarios para cubrir las necesidades derivadas de los servicios colectivos básicos para el funcionamiento de la ciudad.

7. Elementos comerciales: Quioscos de prensa y flores, paradas exteriores de mercados y quioscos de bebidas y helados. Todos los elementos o construcciones necesarias para el comercio privado que se lleva a cabo en el espacio colectivo.

8. Elementos de limpieza: Papeleras y contenedores. Son productos indispensables en el espacio colectivo. Cumplen la función de recogida de todo tipo de restos y basuras.

9. Elementos decorativos: Estatuas, intervenciones de arte. Elementos que cumplen únicamente la función estética. Ofrecen identidad estética al espacio de las ciudades.

Los elementos citados se refieren a los productos más importantes que definen el conjunto de productos de uso colectivo, sin embargo, no se pretende documentar todos los elementos que se pueden encontrar en los espacios públicos sino los más relevantes para la finalidad de esta investigación.

Estado del arte

Introducción

¿Qué funciones debe tener la ciudad para crear ciudadanía y sociedad?

¿Qué funciones debe tener la ciudad para crear ciudadanía y sociedad?

Además de las funciones de refugio y vivienda que debe resolver cualquier asentamiento, la ciudad ofrece otras oportunidades como la facilidad de acceso a los productos y servicios y la posibilidad de crear espacios para el intercambio social e innovación. Estas son las ventajas de las funciones sociales que vienen asociadas a la ciudad. Entendemos el término función como la relación que existe entre dos o varios elementos, teniendo en cuenta que todo cambio que se introduzca en uno de ellos provocará modificaciones en los demás. En este caso los elementos son: las personas y la ciudad como espacio físico y como ente de relación.

El concepto de **función social** deriva de la corriente teórica del funcionalismo, las instituciones sociales serían medios colectivamente desarrollados para la satisfacción de las necesidades biológicas y culturales de las personas.

La teoría funcionalista considera a la sociedad como una totalidad marcada por el equilibrio en el que se demuestra

que las sociedades disponen de mecanismos propios capaces de regular los conflictos y las irregularidades.

La sociedad se organiza como un sistema social que debe resolver cuatro imperativos fundamentales para subsistir. Estos imperativos son; la adaptación al ambiente, la conservación del modelo, el control de tensiones, y la integración mediante las diferentes clases sociales.

Es así que podemos deducir que el concepto de Función Social es el papel que desempeñan los individuos o grupos en el seno de una sociedad.

Para lograr equidad y justicia urbana, la ciudad debe cumplir su función social, de manera que además de garantizar a todos sus habitantes el usufructo pleno de los recursos, debe asumir proyectos e inversiones en beneficio de la comunidad; priorizar el interés social, cultural y ambiental en el uso de los espacios y bienes públicos sobre el individual o privado; y promover el uso socialmente justo y ambientalmente equilibrado del espacio y el suelo urbano.

¿Qué nos califica como seres sociales?

“El hombre es por naturaleza un animal social”³

“Si el hombre es sociable por naturaleza, sólo en sociedad puede desarrollar su verdadera naturaleza, cuya fuerza debe ser medida, no con la del individuo particular, sino con la de la sociedad”⁴

Como ya se ha estudiado desde los inicios de la filosofía, podemos afirmar que el ser humano es un ser social y que sus habilidades se desarrollaran plenamente dentro del entorno de la comunidad. De este modo, la comunidad se convierte en el lugar necesario para que el ser desarrolle sus fines: “la ciudad subsiste (...) para el vivir bien”⁵

Cómo definimos en la actualidad el “vivir bien” que nos presentaba ya Aristóteles es una de las principales cuestiones para definir las características y la influencia de la sociedad como seres. Podemos hablar de dos conceptos, las condiciones de vida y la calidad de vida. Esta última vendrá definida por la primera. Sí se cumplen o no unas condiciones de vida mínimas tendremos una mayor o menor calidad de vida.

Dentro de las condiciones de vida se consideran variables de riqueza del buen vivir que evalúan al ser humano como individuo y como sociedad, características fundamentales y funciones básicas que deben estar cubiertas para un correcto desarrollo personal.

Con ello podemos concluir que con peores condiciones de vida, es decir que sufren un menoscabo en su calidad de vida, se impide a las personas desarrollarse en su plenitud y dignificar su existencia, lo que es un derecho natural de la humanidad. Pero tener una idea clara de cuáles son esas condiciones de vida o necesidades sociales que necesitamos desarrollar es un tema de difícil concreción. En la “Teoría de las necesidades humanas”⁶, Maslow agrupa todas las necesidades del hombre en 5 grupos o categorías jerarquizadas mediante una pirámide, la Pirámide de Maslow, las cuales son;

- 1_ Necesidades fisiológicas**
- 2_ Necesidades de seguridad**
- 3_ Necesidades sociales**
- 4_ Necesidades de autoestima**
- 5_ Necesidades de autorrealización**

Del análisis de su teoría podemos concluir una serie de aspectos en relación a las necesidades como seres sociales que podemos considerarlas según la nomenclatura utilizada por Maslow

3. Aristóteles, *Política*, 1988; [Pag. 50]

4. Marx, *La Sagrada Familia*, 1845; MEW, II, [pág. 138]

5. Aristóteles

6. Elaborada por el psicólogo estadounidense Dr. Abraham Maslow (1908-1970)

aquellas necesidades sociales, de autoestima y de realización. Podemos deducir que las necesidades de supervivencia se sitúan en las partes más bajas de la pirámide y en las partes más altas se sitúan las necesidades de desarrollo del ser humano hasta su autorrealización.

Para que las necesidades de desarrollo se den por cubiertas es necesario pertenecer a un entorno con satisfactorias condiciones externas que sean propicias a la autorrealización de la persona. Con ello se entiende que las sociedades con menos recursos dedican sus esfuerzos a tener cubiertas las necesidades de supervivencia y aquellas sociedades donde sus necesidades básicas estén cubiertas y puedan dedicar más recursos para las necesidades de desarrollo crearán ciudadanos con mayores capacidades para el desarrollo personal.

Las necesidades superiores, por lo tanto precisan de una evolución más lenta ya que involucran aspectos y recursos que a priori no son realmente necesarios para la supervivencia y por lo tanto son menos valorados. Esas necesidades se pueden definir como:

Necesidades Sociales.

Son las necesidades de amor, pertenencia o afecto y todas aquellas que están relacionadas con las relaciones interpersonales o de interacción social, aparecen una vez las necesidades fisiológicas y de seguridad están cubiertas, las necesidades sociales se convierten en los motivadores activos de la conducta.

Dentro de este grupo se encuentran las relaciones con la sociedad es decir, pertenecer a un grupo social en el cuál compartimos actividades y participamos en actos culturales de relación.

Necesidades de Estima.

Son las necesidades del ego o de reconocimiento. Incluyen la preocupación de la persona por alcanzar la maestría, la competencia, y el estatus. Maslow agrupa estas necesidades en dos clases: las que se refieren al amor propio, al respeto a sí mismo, a la estimación propia y la autoevaluación; y las que se refieren a los demás, las necesidades de reputación, condición, éxito social, fama, gloria, prestigio, estima de los demás, destacar dentro de un grupo social, ser reconocido por sus iguales.

Cuando satisfacemos esta necesidad de autoestima se conduce a sentimientos de autoconfianza, fuerza, capacidad, suficiencia y al sentimiento de ser útil y necesario, mientras que su frustración genera sentimientos de inferioridad, debilidad y desamparo.

Necesidades de Autorrealización.

Son las necesidades de auto superación y auto actualización.

Las necesidades de autorrealización son más difíciles de describir porque son distintas y únicas ya que varían de un individuo a otro.

Para Maslow la autorrealización es un ideal al que todo hombre desea llegar, se satisface si se consigue crear oportunidades para desarrollar el talento y su potencial máximo. Si encuentra espacio para expresar ideas y conocimientos, crecer y desarrollarse como persona y obtener logros personales. De esta manera el ser humano consigue desalienarse de los otros y desarrollarse plenamente.

Posteriormente se consideraron otras dos necesidades más en su jerarquía. Estas necesidades de orden cognoscitivo no tienen un lugar específico dentro de la pirámide, pero sí fueron tratadas por Maslow. Éstas vendrían derivadas de las necesidades básicas, serían:

Las necesidades de saber y comprender y las necesidades estéticas que comprenden la capacidad del ser humano por descifrar enigmas y de investigación y la búsqueda de belleza en las cosas, productos, espacios y personas de las que se rodean.

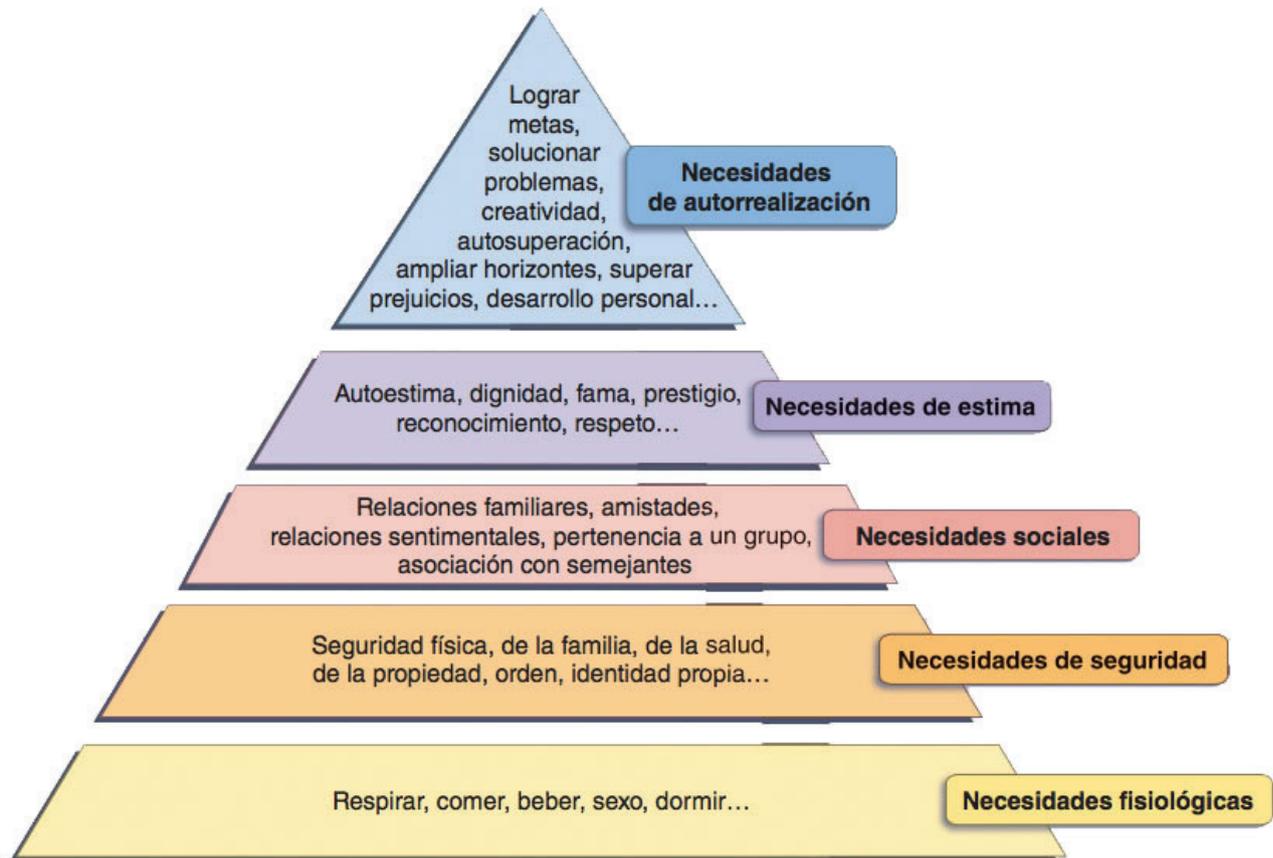


Imagen 2.1.4.1 Pirámide de Maslow

Estado del arte

Introducción

¿Qué funciones cubren los productos de uso colectivo en los espacios de la ciudad?

¿Qué funciones cubren los productos de uso colectivo en los espacios de la ciudad?

Los productos de uso colectivo han de cubrir las funciones necesarias de los espacios públicos para el uso de ciudadanos o colectivos, estas funciones principales son las de seguridad, higiene, información en el caso que lo requieran, estética y belleza, descanso y comunicación. Por ser productos que sirven a colectividades han de estar diseñados para dar respuesta a cualquier usuario, por lo tanto tienen que servir a un grupo muy heterogéneo de personas. Tanto por edad, como por características antropométricas distintas de cada usuario. Hay una gran variedad de productos de uso colectivo, ya que dependen en gran medida de los entornos sociales, económicos y materias primas y tecnologías disponibles para llevarlos a cabo.

Las clasificaciones o tipos de productos de uso colectivo dependen en gran parte de los autores que los analicen. Se pueden clasificar desde un punto de vista funcional, en base a las funciones que dan respuesta, o desde un punto de vista de forma, en base a su facilidad de instalación y de mantenimiento o su materialidad.

Sin embargo, la característica común en todas las clasificaciones es su función como bien que ofrece un servicio social y su tipo de propiedad (pública o privada).

Cualquier producto destinado a un uso colectivo tiene en común las siguientes características básicas:

Funcionalidad: Ha de cumplir el uso para el cual ha sido diseñado de manera eficiente y correcta. Es decir, ha de resultar útil para el propósito que ha sido creado.

Idoneidad de instalación: la implantación en el lugar ha de ser la adecuada para el entorno en el que se ha situado, sin dificultar el resto de funciones que se resuelven en ese espacio colectivo.

Accesibilidad del producto: Debe permitir el uso a todo individuo de la sociedad.

Solidez y duración: el producto de uso colectivo debe utilizar materiales duraderos que garanticen una larga vida útil y además una construcción de calidad para garantizar esa durabilidad de los materiales ya que ha de resistir mayoritariamente la climatología en espacios al aire libre.

Facilidad de reparación y mantenimiento: Por los mismos motivos citados anteriormente han de ser fácilmente reparables ya que tienen una mayor frecuencia de desgaste.

Estética: Se entiende que todos los productos han de cumplir una funcionalidad estética desde el diseño del mismo por sí solo hasta en la inserción en el contexto espacial en el que se sitúa. Los productos de uso colectivo en particular han de conseguir una estética y simbolismo adecuados en el espacio público donde se colocan.

Ninguno de los productos de uso colectivo será valorado por el usuario, a pesar de que cumplan el resto de funciones comentadas, si no consiguen una identificación entre producto y usuario a través de la belleza o el simbolismo de éste. Es necesario que ayuden a generar una identificación entre usuario y espacio público.

En general, se ha de tener en cuenta las siguientes consideraciones para los productos de uso colectivo a la hora de llevar a cabo su diseño y materialización en el espacio público. Aspectos que vienen definidos por las características antes mencionadas.

Se trata de productos que:

- Están sometidos a cambios climatológicos.
- Están sujetos a usos heterogéneos, en algunas

ocasiones, responden a usos que no se habían planteado en su diseño.

- Por su carácter público y colectivo no son escogidos por los usuarios sino que les vienen impuestos.
- Deben ser fáciles de usar ya que sirven a multitudes diversas.
- Son elementos que precisan de una instalación y una fijación a un soporte inmóvil.



Imagen 2.1.5.1 Asiento de E. Miralles y B. Tagliabue

Estado del arte

Fundamentos teóricos sobre el diseño de productos de uso colectivo.

Fundamentos teóricos sobre el diseño de producto de uso colectivo.

Los productos industriales de diseño colectivo como tal tienen un origen inespecífico, ya sea por la poca bibliografía que se refiere a ellos específicamente y por no estar englobados en un conjunto de diseño de productos, como por su carácter heterogéneo que ha impedido su clasificación en un conjunto propio de elementos para su análisis. Entre la bibliografía útil que encontramos acerca de los productos de uso colectivo en los espacios públicos se encuentra “Amenager les espaces publics” de Annie Boyer y Elisabeth Rojat-Lefebvre (1994) donde se trata el tema de mobiliario urbano y su disposición en el espacio. Además de monografías y publicaciones de revistas italianas que estudiaban el “Arredo Urbano” de una manera más amplia, ya que tenían en consideración, además de los elementos urbanos, las infraestructuras y dotaciones urbanas. Estas datan desde los años '70 hasta los '90. En la actualidad se pueden encontrar mayor número de publicaciones y con un carácter más detallado, como las analizadas en esta investigación.

Sobre las definiciones de qué es el producto de uso colectivo se tomará en cuenta la definición establecida en 1994 por las autoras mencionadas Boyer y Rojat-Lefebvre que los definen como “conjunto de objetos o dispositivos públicos o privados instalados en espacio público y ligados a una función o a un servicio ofrecido a la colectividad”. Es interesante esta definición ya que los califica como objetos y productos con carácter colectivo.

Una de las primeras intervenciones en el diseño de productos de uso colectivo en la fabricación industrial se podría considerar la colaboración de Peter Behrens en los productos de la compañía AEG en 1907, encargada de la producción casi completa de los productos de iluminación doméstica y pública como son luminarias y postes.

En los años '70 con publicaciones como “The concise Townscape” de Gordon Cullen (1974) aparecen nuevas teorías de diseño y planificación de los elementos de uso colectivo. G. Cullen pretende analizar el papel del individuo en los espacios de la ciudad y la impronta que deja en el paisaje urbano. Estas características y su estudio permiten definir las necesidades y los usos de los productos de uso colectivo en los distintos espacios de la ciudad. Además, Cullen, establece unos principios para la correcta ordenación de los espacios incluyendo la elección y el diseño de los elementos de mobiliario urbano.

Según Silvia Segarra Lagunes, en su estudio sobre la evolución del mobiliario urbano, las características generales y variedades de usos y materiales por tipología de productos se podrían clasificar en siguientes tablas.

COMUNICACIÓN

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
Señalética (restrictiva, informativa o vial)	Estructura: aluminio-acero galvanizado Placas: aluminio – acero galvanizado Acabado: serigrafía o grafismos adhesivos (pvc)	Todos los espacios urbanos, interurbanos y naturales. Nota: Una excepción será, en las paradas de los autobuses en Roma que eran de estructura metálica con rotulación a mano sobre placa metálica.
nomenclatura	Cualquiera de las anteriores placa de acero esmaltado o pewter (A excepción de la nomenclatura de calles en Roma que seguirá utilizando la tipología establecida en los años treinta de Postes en piedra artificial con la nomenclatura en plaza de travertino con el nombre en bajorrelieve al igual que las placas fijas en la arquitectura)	La que se encuentra exenta La que se encuentra fija en la arquitectura
publicidad	Todas las variedades, en especial la utilización de foto mural, letras y pantallas luminosas con iluminación fija o intermitente, letras adhesivas en PVC.	

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
Contenedores o bidones de basura	Metálicos, fibra de vidrio o plástico inyectado –polipropileno alto impacto-, lámina de hierro soldada. Recientemente depósitos ocultos subterráneos con diferentes sistemas de vaciado	Con o sin ruedas en el arroyo de vehículos. Característico color verde y más recientemente de colores diferenciados. Estética de contenedor industrial.
Cestos de papeles	Todos los materiales y tamaños, mecanismos de giro o sin mecanismos	Todas las formas, integrados con otros muebles urbanos, fijos o móviles, exentos en poste o con apoyo en el suelo

Tabla 2.2.1, Productos de Comunicación y Limpieza y Mantenimiento. Silvia Segarra
Mobiliario urbano. Evolución, adecuación y conservación Pag 241

EQUIPAMIENTO Y SERVICIOS

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
Paradas de autobuses	<p>En los años setenta y ochenta fundamentalmente de estructura metálica – acero inoxidable o al carbón- con o sin vidrio, o de hormigón o solamente señalada</p> <p>A partir de los noventa: estructuras de acero inoxidable, tejado de poli carbonato celular y asientos de acero, mamparas publicitarias luminosas</p>	<p>Estética estándar de los fabricantes internacionales o diseño propio de los ayuntamientos</p> <p>estética estándar con pocas variantes entre firmas comerciales</p>
Casetas telefónicas	<p>Años setenta y ochenta: predomina la utilización de estructura metálica con elementos transparentes de poli carbonato. También se mantienen las antiguas casetas cerradas con estructura metálica y vidrio. El aparato telefónico tiene caja metálica –acero al carbón pintado texturizado- y depósito de monedas.</p> <p>A partir de los noventa desaparecen la mayor parte de las casetas cerradas y se utilizan caperazones de protección acústica en plástico o cristal con estructura de acero, el aparato telefónico es de acero inoxidable y se sustituye la utilización por tarjetas magnéticas.</p>	<p>Las formas en estos años son curvas y a finales de los ochenta formas caprichosas en forma de caparazón envolvente, transparentes o de fibra de vidrio. Utilización de colores chillantes (verdes, azules, naranjas, rojos)</p> <p>Formas lineales con aristas suavizadas, sostenidos en postes directamente desde el suelo.</p> <p>El diseño se desarrolla por compañía y país</p>
Buzones de correos	Metálicos o de fibra de vidrio	Indistintamente fijos a los muros o exentos, apoyados en el suelo o en columnas. Los colores, formas y materiales son de diseño nacional proveniente de las compañías de correos
Paneles publicitarios	<p>Paneles de estructura metálica con superficie para fijar también metálica.</p> <p>Cerrados con superficie de exposición iluminada por retro proyección o por reflexión (Principalmente son estas formas aunque se desarrollan muchas otras variantes de diseño local. No se toman en cuenta en esta clasificación los paneles publicitarios ligados a los locales comerciales)</p> <p>Paneles publicitarios a gran escala – espectaculares- para vías rápidas. entre los setenta y los noventa por medio de foto mural fijados por secciones, a partir de mediados de los noventa se inicia la impresión digital.</p> <p>De impresión digital: lonas impresas fijadas en estructuras metálicas por medio de cuerdas</p> <p>Paneles publicitarios luminosos –infografías- estáticas o dinámicas</p>	Calles y avenidas, aceras, fachadas, marquesinas y tejados de edificios -principalmente en vías rápidas-.

Tabla 2.2.2, Productos de Equipamientos y Servicios. Silvia Segarra
Mobiliario urbano. Evolución, adecuación y conservación Pag 242

CASETAS Y KIOSCOS

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
Sanitarios públicos	Casetas de estructura metálica y paredes de plásticos reforzados –fibra de vidrio o plástico inyectado-o lámina metálica con mecanismos automatizados para limpieza y desinfección y control de aperturas. Inodoros de fibra de vidrio o plástico inyectado	Tipo 1: Casetas de formas rectas sin interés en el diseño formal (cajas de zapatos) de proveniencia estrictamente industrial. Tipo 2: formas curvas o rectas con combinaciones de materiales (metal, cristal, plástico). Basados en criterios de tendencias del diseño o la arquitectura
Kioscos de venta	Todos los materiales y combinaciones, predominan el acero inoxidable y el acero al carbón pintado	Línea contemporánea o inspiraciones historicistas
Kioscos de información	Todos los materiales y combinaciones, predominan el acero inoxidable y el acero al carbón pintado	Línea contemporánea o inspiraciones historicistas
Cafeterías y espacios de recreo	Todos los materiales y combinaciones, predominan el acero inoxidable y el acero al carbón pintado	Línea contemporánea o inspiraciones historicistas Nota: No se toman en cuenta las instalaciones para terrazas "improvisadas" que utilizan mesas y sillas de plástico inyectado de usos indeterminados
Mercados y puestos ambulantes	Estructuras metálicas y bases de madera o metal Nota: La norma general es que sigan utilizándose el mismo tipo de estructuras y bases que se han utilizado tradicionalmente. Tal como sucedía en el XIX, con algunas modificaciones por ejemplo en los toldos, la mayor parte son estructuras y mostradores de atención improvisados con toldos de lona o plástico. Muchas iniciativas para la estandarización de mercados provisionales han fracasado y el diseño se resuelve de manera casual.	
Bombas y estaciones de servicio	Estructura metálica, lámina metálica, fibra de vidrio	

Tabla 2.2.3, Casetas y Kioscos. Silvia Segarra
Mobiliario urbano. Evolución, adecuación y conservación Pag 244

CONFORT Y ESPARCIMIENTO

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
Bancos	Todos los materiales	Todas las formas y estéticas: contemporánea, historicista o de inspiración historicista
Mesas	Todos los materiales: fundamentalmente madera, plástico y metal	De tijera, con trípode o fijas por medio de poste.
Pérgolas	Todos los materiales: fundamentalmente madera, plástico y metal	
Toldos y sombrillas	Toldos de plástico o de lona con estructuras metálicas o de madera fijas al mobiliario o al suelo	
Teatros y escenarios	De carácter permanente –elementos arquitectónicos- se deja fuera de este estudio salvo algunas excepciones	

URBANIZACIÓN, SEGURIDAD Y CONTROL

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
Guarniciones de aceras y pavimentos	Materiales pétreos, cerámica, piedras artificiales a base de cemento y resinas	
Barreras arquitectónicas (bolardos y pilonas)	Metal, piedra, piedra artificial, plásticos inyectados	
Vallas, verjas	Aceros cortén, al carbón e inoxidable, maderas tratadas	
Parquímetros	Carcasa metálica	
Bombas de agua	Fundición de hierro y aleaciones – principalmente zamack-	
Casetas de registros de teléfono, agua, electricidad, saneamiento	Lámina metálica doblada, troquelada y perforada (carcasa) sobre poste metálico o fijos en el suelo	
Tapas de registro	Fundición de metal, principalmente hierro y aleaciones	
Semáforos y barreras	Postes metálicos y carcasa de hierro fundido o aleaciones	

Tabla 2.2.4, Productos de Confort y esparcimiento, Urbanización, seguridad y control. Silvia Segarra Mobiliario urbano. Evolución, adecuación y conservación Pag 242

ILUMINACIÓN

Tipo	MATERIALES	DISEÑO FORMAL Y EMPLAZAMIENTO
<p>Áceras</p> <p>Zonas de circulación vehicular</p> <p>Espacios públicos (plazas, jardines, paseos)</p>	<p>Material de los soportes: fibra de vidrio, hormigón, piedras artificiales o naturales, madera, y acero –al carbón o inoxidable-</p> <p>Materiales de los reflectores: aluminio y acero pulido, fibra de vidrio</p> <p>Materiales de difusores y carcasa generalmente plásticos</p> <p>Nota: Las luminarias, como muchos otros elementos urbanos se dividen en diferentes partes que no son de interés para este trabajo, sin embargo es importante diferenciar al menos los soportes de reflectores y carcasa dado que con frecuencia provienen de diferentes fabricantes y se construyen no como parte de un proceso de diseño sino como resultado de la suma de elementos de distinto origen.</p>	<p>Las líneas de diseño en los ochenta son rectas, con forma de prisma y macizas, en los noventa recuperan las curvas y se convierten en objetos de diseño "singular"</p> <p>A partir de los noventa se separan aquellas dirigidas a la iluminación de áreas de circulación, más "utilitarias" y con aspecto más industrial y otro grupo con carácter ornamental para áreas peatonales y proyectos singulares.</p>

Tabla 2.2.5, Productos de Comunicación y Limpieza y Mantenimiento. Silvia Segarra
Mobiliario urbano. Evolución, adecuación y conservación Pag 243

Muchos autores han identificado el diseño de producto como un diseño para la sociedad, que ofreciera un uso y cumpliera una función y que fuesen productos beneficiosos para la comunidad. En el diseño de productos de uso colectivo estos principios de diseño se han de reflejar aún más claramente ya que son elementos destinados al uso generalizado y heterogéneo de todos los individuos de una determinada comunidad.

Hans Meyer director de la Escuela Bauhaus en 1928 defendía con gran ahínco una definición social del diseño, donde el diseñador ha de satisfacer las necesidades del usuario con productos adecuados al uso, por ejemplo en campo de los productos destinados al espacio público, donde deben tenerse

en cuenta las necesidades de un amplio espectro de la población y no los de un determinado grupo social y sus intereses artísticos. Uno de los lemas de esta escuela de diseño precursora de la modernidad fue "From the spoon to the city" es decir, de la cuchara a la ciudad, haciendo referencia a la necesidad de que cualquier producto y en definitiva los productos de uso colectivo de las ciudades han de surgir y sufrir el proceso de diseño y sus estudios, técnicas y materialidad.

Víctor Papanek en "Design for the Real World" (1971) defendió que el diseñador debía ofrecer objetos y sistemas destinados al uso de la comunidad y de la sociedad.

Determinados grupos de interés consideran los productos de uso colectivo como todo aquello

clasificado dentro del mobiliario urbano, herencia de la disciplina urbanística clasicista donde los productos de uso colectivo cumplían una función de adorno y embellecimiento de la ciudad, sin embargo autores como Màrius Quintana Creus defienden el término de “Elementos urbanos” para definir todo aquellos productos de uso colectivo que cumplen funciones más allá de la estética, productos que se integran en el espacio público y que se les da uso en él, además de tener que ser comprensibles y claramente identificados por el ciudadano. Según M. Quintana Creus, los productos de uso colectivo deben cumplir, por tanto, tres funciones funcionalidad, racionalidad y emotividad.

La funcionalidad está claramente justificada ya que cualquier producto de uso colectivo que se preste ha de cumplir una función para un uso o varios usos determinados. Por lo tanto, tendrá unas condiciones mínimas de uso y funcionales que cumplir. Más en concreto, en el espacio colectivo, es necesario hacer un estudio para seleccionar las funciones que deben o pueden llevarse a cabo en él, ya que es necesario evitar un exceso de funciones que lleguen más allá del confort y de claridad paisajística a ese espacio. Además se exige de este tipo de productos que cumplan un orden y una claridad, es decir, que se entiendan en cualquier parte del espacio y en distintos espacios a la vez. Han de ser útiles y poderse colocar en cualquier entorno de la ciudad y ser claros respecto a su función ya que el usuario no es quien ha adquirido ese producto sino que le ha sido impuesto por tanto deben entenderse correctamente para facilitar el uso adecuado de ese producto.

La racionalidad es necesaria en el proceso de diseño y fabricación de los productos de uso colectivo, ya que como la mayoría de los productos comercializados a gran escala han de surgir de un proceso de industrialización que lo permita. Y además de cumplir lo mencionado anteriormente, resistir a la agresividad del medio, el envejecimiento que provoca las inclemencias del tiempo y los cambios meteorológicos y la facilidad de montaje y mantenimiento.

La emotividad es de obligada respuesta ya que cualquier producto ha de cumplir una función estética y de belleza. Todos los productos despiertan en el usuario una respuesta psicológica a través de sensaciones que se comunican al ciudadano. En los productos de uso colectivo en particular, estos han de cubrir la necesidad de integración como componente artístico en el paisaje en que se inserta y el valor de uso como elemento de uso diario y colectivo de la ciudad. A veces esta sensación de emotividad se consigue con los productos meramente esenciales integrados en un espacio que habla por sí solo.

Teniendo en cuentas los aspectos analizados anteriormente se podrían establecer unos principios para conseguirlos.

Sobre la funcionalidad, el orden y la claridad, para realzar la utilidad de un diseño se podrían tener en cuenta los siguientes principios en el diseño:

- La accesibilidad: Los objetos han de diseñarse para que puedan ser utilizados por el mayor número de personas sin necesidad de ser modificados. Los diseños accesibles se evalúan según si cumplen o no cuatro características básicas. Estas son la

perceptibilidad, operatividad, simplicidad e indulgencia (o la capacidad para limitar posibles errores de uso)

- La adecuación: Es la propiedad mediante la cual según las características físicas de un objeto influyen positivamente en la función que ha de cumplir ese objeto.

- La consistencia: La utilización de un objeto o sistemas de objetos mejoran cuando las partes de similar función se expresan de modos semejantes. Hay cuatro tipos de consistencia: Estética, cuando la estética de los componentes se repite en el diseño; funcional, cuando se aplican los mismos significados o acciones a diversos productos que tienen funciones similares; internas, es la consistencia entre los elementos de un sistema y la externa hace referencia a la consistencia entre diversos elementos del entorno.

- La representación de iconos: Utilizar imágenes para facilitar la identificación de productos.

Sobre la racionalidad se habrían de tener en cuenta los principios para mejorar el modo de diseñar, como serían:

- La forma sigue a la función: Teoría de diseño extendida a principios del siglo XX en el que la forma de los productos debía seguir a la función del mismo. No sobrecargar los objetos con partes que no respondían únicamente a su función.

- La jerarquía de las necesidades: Para que un diseño sea bien acogido por el usuario éste debe satisfacer las necesidades básicas de las personas antes de intentar satisfacer otras necesidades más elevadas. Estas necesidades, derivadas de las necesidades del ser humano de A. Maslow, por orden de importancia son; la funcionalidad, la fiabilidad, la utilidad, la competencia y la creatividad

- La navaja de Ockham: Ante la posibilidad de elegir entre dos diseños equivalentes desde el punto de vista funcional siempre será mejor decantarse por el más sencillo.

Sobre la emotividad se podrían considerar los principios para incrementar el atractivo de un diseño:

- El efecto de la estética en la utilidad: Principio por el cuál los diseños más estéticos parecen más fáciles de utilizar que los diseños menos estéticos.

- El color: Se puede utilizar el color para atraer la atención, agrupar distintos elementos y realzar la estética.

- El panorama-refugio. Es la tendencia de los usuarios a preferir espacios con vistas despejadas (panorama) y áreas de intimidad y recogimiento.

- La similitud. Es el principio por el cual los elementos que son similares se perciben como más relacionados entre sí.



Imagen 2.2.1 Jardines de Luxemburgo. París (2013)



Imagen 2.2.2 Iglesia Santa Sofia. Estambul (2012)

Estado del arte

Fundamentos teóricos sobre el diseño de productos efímeros.

Fundamentos teóricos sobre el diseño de productos efímeros.

A pesar de que el concepto de lo efímero es evidente, se ha estudiado ampliamente su idiosincrasia y las singularidades de su ciclo de vida, como son su identidad y sus características.

Dentro de todos estos análisis se pueden apreciar ciertas características comunes que lo definen. La primera, es que los productos efímeros no tienen intención de permanecer en el mundo, sólo de transitar. Otra de sus principales características es que toda su existencia es el paso que precede a su muerte, nace desapareciendo. Por último es que la figura o imagen de lo efímero es su propia realidad, su representación es ella misma.

Se llega a la conclusión de que un producto efímero es aquél que sufre la amenaza de desaparecer próximamente. Es una obra que renuncia a su existencia y a su vida, su transitoriedad se entiende desde una desaparición programada y estudiada, valorada desde su concepción. Por ello, por su destino abocado a la desaparición, su existencia cobra valor y su forma, su materia y su relación con el medio estarán ligadas a su manera de desaparecer.

Los productos efímeros existen para acabar no existiendo, para desaparecer. Pertenecen a un acontecimiento que se produce en un lugar y en un tiempo concreto. Por ello exigen un estudio diferente a los productos que permanecen. Sólo tienen sentido en un ahora y un aquí y nada más fuera de ellos.

Es evidente que una de las características de lo efímero es su brevedad. Desde su gestación se piensa en su muerte, en su modo de marcharse y ésta determinará la forma en que se manifieste. También se entiende que son productos especialmente

relacionados con el entorno, el tiempo y la función a desempeñar, ya que, su existencia es mucho más valorada y su presencia mucho más argumentada debido a su anunciada desaparición.

Sin embargo, se ha de valorar en su estudio que un producto será efímero en función de lo que dure nuestra experiencia con él. Es ahí donde cada persona tendrá su propia percepción del tiempo y su perspectiva de análisis.

En muchas ocasiones el desarrollo de un producto efímero sirve para una experimentación ya que se consigue desligar de la rigidez que exigiría la perpetuidad en el tiempo tanto desde el concepto como en la forma del mismo. Se podría entender, en este caso, como una especie de producto transicional entre la no-existencia del mismo hasta el producto permanente.

Debido a la relación que tienen los productos efímeros con el entorno y el tiempo en el que se llevan a cabo, podemos asociar el diseño de productos efímeros con el diseño ecológico, ya que, en el diseño de productos efímeros se tiende al uso de materiales reciclables, reciclados y de menor impacto en el medio en el que se sitúan al igual que los productos que se ciñen o se encuentran dentro del diseño ecológico. Por lo tanto podríamos decir que los productos efímeros son tan variados como las personas que los producen ya sea por el medio en el que se crean, la cultura y también por los recursos naturales y materiales al alcance.

Dentro de esta idiosincrasia en el diseño de productos efímeros quizá la filosofía más extendida

sea el modelo vanguardista. Los objetos con formas simples favorecen la duración, la calidad, y el ahorro. Al igual que la premisa de economización de materiales que se extendió en el movimiento moderno con la Bauhaus.

Una característica fundamental del diseño efímero es su facilidad de montaje - desmontaje y transporte. Ya en 1949 el diseñador Buckminster Fuller desarrolló un sistema de polígonos ligeros para la construcción de bóvedas geodésicas cuyos materiales reutilizables se podían transportar y reconstruir con facilidad. Además acuñó el concepto "efemeralización", en el cual se quiere expresar la capacidad de los avances tecnológicos para hacer "más y más con menos y menos, hasta que se pueda hacer todo con nada".

Es decir, un aumento exponencial en la eficiencia para alcanzar la misma o más producción final con el mínimo o nada de materia prima, ya sea material, esfuerzo, tiempo o recursos. Una visión en la que resolver el crecimiento poblacional a pesar de la finitud de los recursos.

Atendiendo a esto, los principios que se deberían seguir en el diseño de productos efímeros podrían estar basados en los expuestos por Alastair Fuad-Luke que, según él, deberían seguir los diseñadores del Siglo XXI para alcanzar la eficiencia en el producto y en su ciclo de vida. Ya que, como se ha dicho anteriormente los productos efímeros, también están muy ligados al consumo responsable de material y al desarrollo sostenible.

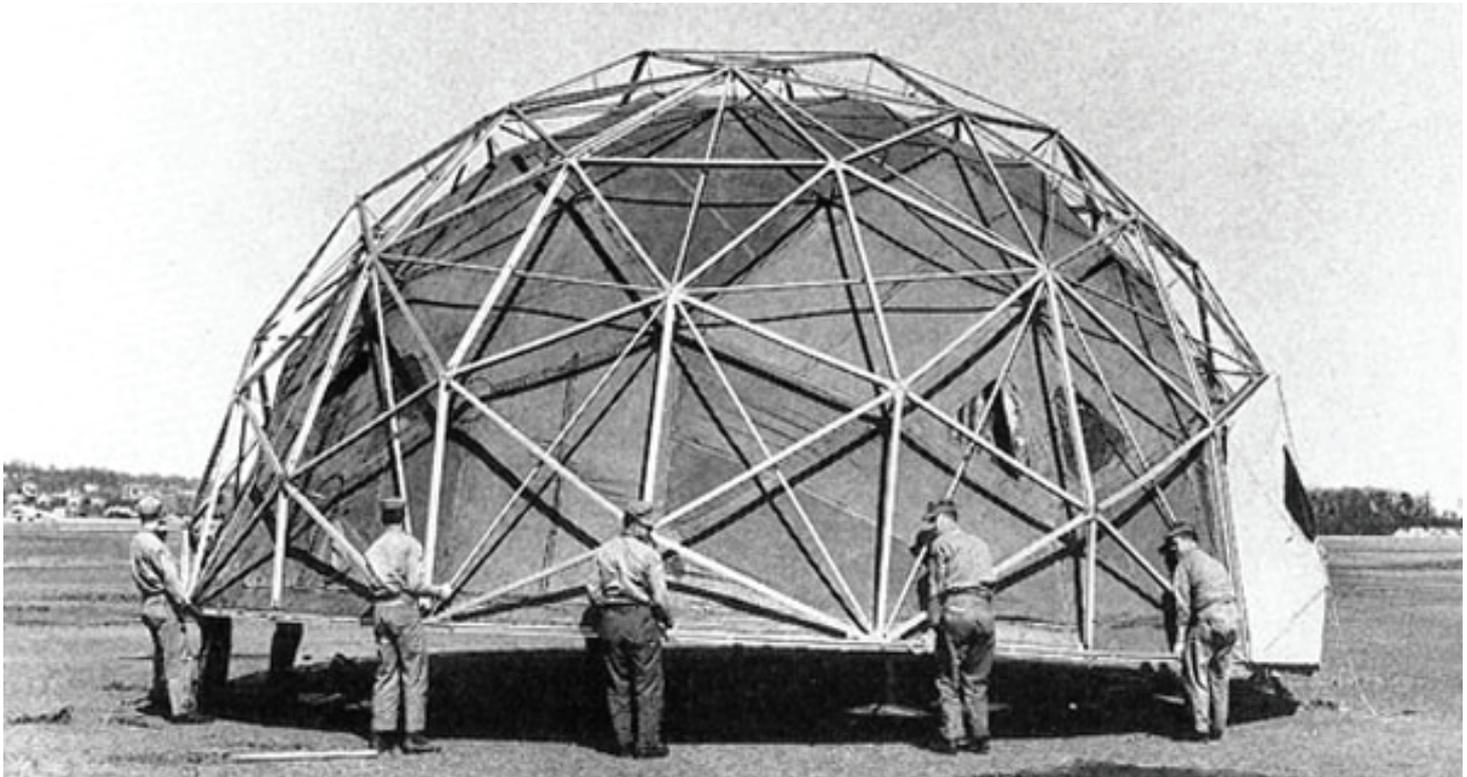


Imagen 2.3.1 Cúpula Geodésica. Buckminster Fuller

Estos principios citados en su libro *“Manual de diseño ecológico: Un catálogo completo de mobiliario y objetos para la casa y la oficina”* (2002), los resume en que:

“Un diseñador ecológicamente plural:

- Diseñará para satisfacer necesidades reales y no necesidades de moda pasajeras o creadas por el mercado.

- Diseñará para minimizar la huella ecológica del producto, material o producto de servicio; es decir, para reducir el consumo de recursos incluyendo la energía y el agua.

- Diseñará para aprovechar la energía solar (la energía del sol, del viento, del agua o del mar), en vez de usar capital natural no renovable, como el carburante fósil.

- Diseñará para hacer posible la separación de los componentes del producto en cuestión la final de su ciclo vital, fomentando así el reciclaje o la reutilización de sus materiales y componentes.

- Diseñará para excluir el uso de sustancias tóxicas o peligrosas para el ser humano o para otras formas de vida, en todos los estados del ciclo vital del producto, material o producto de servicio.

- Diseñará para crear el máximo de beneficios para los consumidores a quienes va destinado el producto, y para educar al cliente, creando así un futuro más igualitario.

- Diseñará para usar materiales y recursos disponibles localmente siempre que ello sea posible (se trata de pensar globalmente pero actuar localmente).

- Diseñará para excluir el letargo de la innovación, volviendo a examinar las presunciones originales que hay tras los conceptos existentes, y tras los productos, materiales o productos de servicio.

- Diseñará para convertir productos en servicios.

- Diseñará para maximizar los beneficios de producto, material o producto de servicio para las comunidades.

- Diseñará para fomentar las estructuras modulares en diseño, permitiendo así adquisiciones posteriores, a medida que las necesidades lo requieran y la capacidad adquisitiva lo permita, para facilitar la reparación y la reutilización, y mejorar la funcionalidad.

- Diseñará para generar debate y cuestionar el statu quo que rodea a los diferentes productos y materiales.

- Publicará diseños ecológicamente plurales en el dominio público, y en especial aquellos diseños que no se fabrican comercialmente.

- Diseñará para crear objetos, materiales y productos de servicio más sostenibles, de cara a un futuro más sostenible.”

El interés artístico de estos diseños y su atractivo radica en el despliegue de imaginación para situarse más allá de lo permitido según las normativas y explorar en diseños temporales sin tener en cuenta el criterio de la durabilidad que tanto se demanda en el resto de diseños.



Imagen 2.3.2 Obra del equipo "nituniyo". Valencia (2015)



Imagen 2.3.3 Serpentine Gallery Pavilion 2009. Obra del equipo SANAA

Estado del arte

El producto efímero de diseño colectivo y el diseño transicional.

El producto efímero de diseño colectivo y el diseño transicional.

En los proyectos efímeros de uso colectivo tanto el producto como el lugar en el que se emplazan se convierten en una experimentación espacial que permite a los diseñadores construir lenguajes aplicables en otras ocasiones. Se trata de nuevos diseños de construcción y participación ciudadana.

Considerando los principios que se tendrían que tener en cuenta en cuanto al diseño de productos de uso colectivo se podría hacer la siguiente comparativa con respecto a los productos efímeros de uso colectivo, identificando así las diferencias entre unos y otros. Por tanto los productos efímeros de uso colectivo se podrían basar en los siguientes principios básicos de diseño.

Se trata de productos que:

- Al ser productos efímeros, cuya intención no es más que una duración breve, no se ha de considerar el mismo daño por cambios climatológicos.

- Están sometidos a usos heterogéneos, en algunas ocasiones, responden a usos que no se habían planteado en su diseño.

- Por su carácter en ocasiones de demanda colectiva y consulta ciudadana son elementos que han sido escogidos, exigido y/o materializados por el mismo usuario al que va destinado.

- Deben ser fáciles de usar ya que sirven a multitudes diversas.

- Son elementos que no precisan de una instalación y una fijación a un soporte inmóvil de gran durabilidad, pueden ser removibles o móviles para adaptarse al espacio.

Por lo tanto, la mayor diferencia a considerar en su diseño con respecto al diseño de productos de uso colectivo es su carácter transitorio en el espacio donde se inserta, su movilidad y desaparición además de la posible intervención ciudadana en su diseño y ejecución. Aspectos que no suelen suceder en el diseño y materialización de los productos de uso colectivo permanentes.

También es necesario considerar en el análisis de productos efímeros de diseño colectivo el hecho de que son productos que no se podrían considerar como productos industriales ya que no surge de un proceso de industrialización, ni su conjunto está producido en serie, lo que no implica que no se componga de partes que sí lo han sido. Su creación no implica en la mayoría de las ocasiones una finalidad para la producción en masa o venta. Aún así son productos de diseño ya que surgen de un proyecto y de una intención de diseño.

A la hora de definir el significado y las implicaciones que tiene el diseño transicional hemos de empezar por intentar acercarnos al diseño efímero de productos al diseño de productos de carácter transicional.

Los productos con carácter transicional surgen de un diseño que nace de una evolución del diseño de emergencias, que por su condición se define como efímero, y que responde, entre otros posibles supuestos, a las funciones de una ciudad post-catástrofe durante el proceso de su reconstrucción.

Dentro de las funciones a las que debe responder el diseño transicional se encuentran las de refugio además de las analizadas como funciones sociales.

En este caso nos centraremos en el análisis del diseño transicional para las funciones urbanas.

El diseño transicional es una forma de diseño efímero pero está entendido con un propósito diferenciador, crear ciudad de una manera temporal y con carácter de urgencia, no ha nacido de manera esporádica o por necesidades de expresión artística y cultural, sino que ha sido forzado a su ejecución. El diseño transicional tiene carácter temporal pero su finalidad es la de servir de transición hasta un estado permanente. Finalidad de la cuál carece el diseño efímero ya que no se crea con la intención de ser reemplazado por un diseño permanente.

El diseño transicional, como ya se ha avanzado anteriormente, puede responder tanto a un uso privado, si resuelve necesidades de vivienda o refugio o como en el caso de este estudio también a un uso colectivo, si cumple con las necesidades sociales de un colectivo.

Algunos ejemplos de lo que podríamos considerar diseño transicional serían proyectos como, los estudios e intervenciones temporales que se llevaron a cabo en la ciudad de Nueva York donde Janette Sadik Khan quería estudiar si el cambio producido en el entorno mejoraba las relaciones sociales de sus habitantes y de esa forma evaluar la utilidad y funcionalidad de un



Imagen 2.4.1 ReStart. Christchurch.

espacio permanente que cubriese esas funciones.

Para ello utilizaba productos reciclados, de fácil materialización, económicamente sostenibles y que la intervención en global fuera fácilmente reversible. Se trata por lo tanto de un diseño transicional que cubre temporalmente las funciones sociales para el ciudadano pero su intención es ser una herramienta más para la evolución hacia su homónimo permanente.

Su lema es hacer experimentos audaces (diseños temporales) que sean baratos de llevar a cabo pero de gran riqueza urbana.

También encontramos ejemplos como el templo Takatori que se proyectó en Kobe (Japón) por Shigeru Ban con estructuras tubulares de cartón. Fue un diseño de transición que permaneció 10 años y luego

fue sustituida por un edificio permanente. Se sabía que era un diseño temporal pero sirvió para mantener estructura social, y ayudó a definir cómo debía ser el espacio permanente en relación a la comunidad que lo usaba.

Por otro lado encontramos diseños transicionales post-catástrofe como en el caso de las reconstrucciones de emergencia post-tsunami en Japón que aún siendo soluciones efímeras y de emergencia no se pueden considerar, por un lado, productos ya que se trata de elementos a gran escala (conjunto de edificios) y por otro, tampoco se consideran de uso colectivo generalizado ya que resuelven en muchas ocasiones las necesidades de vivienda.



Imagen 2.4.2 Templo Takatori



Imagen 2.4.3 Times Square, Nueva York

Estado del arte

Contextualización acerca de la ciudad de Christchurch desde 2011 hasta la actualidad

Contextualización acerca de la ciudad de Christchurch desde 2011 hasta la actualidad.

La ciudad de Christchurch situada en la isla sur de Nueva Zelanda fue la primera ciudad fundada en la colonia inglesa en el año 1850 y es en la actualidad la tercera mayor ciudad del país y la mayor de la isla sur con una población de aproximadamente 400.000 habitantes. La ciudad se planificó en base a una retícula que se acomodaba al cauce del río Avon, cruzada por una vía diagonal que discurría desde el cercano puerto de Lyttelton en dirección a Papanui y Oxford. Una plaza cruciforme constituyó el centro de la ciudad junto a la que se emplazaba el mercado y donde posteriormente se erigiría la catedral.

El generoso espacio público estaba complementado por dos plazas asimétricas emplazadas en la periferia del núcleo original, por Hagley Park en el extremo oeste del trazado urbano, así como por las zonas verdes arboladas que flanqueaban los márgenes del río.

En la actualidad el área ocupada por la ciudad es de unos 300 Km² unas 50 veces superior al núcleo urbano planificado inicialmente, ello es debido a que el crecimiento experimentado ha estado constituido principalmente por edificación de muy baja densidad.

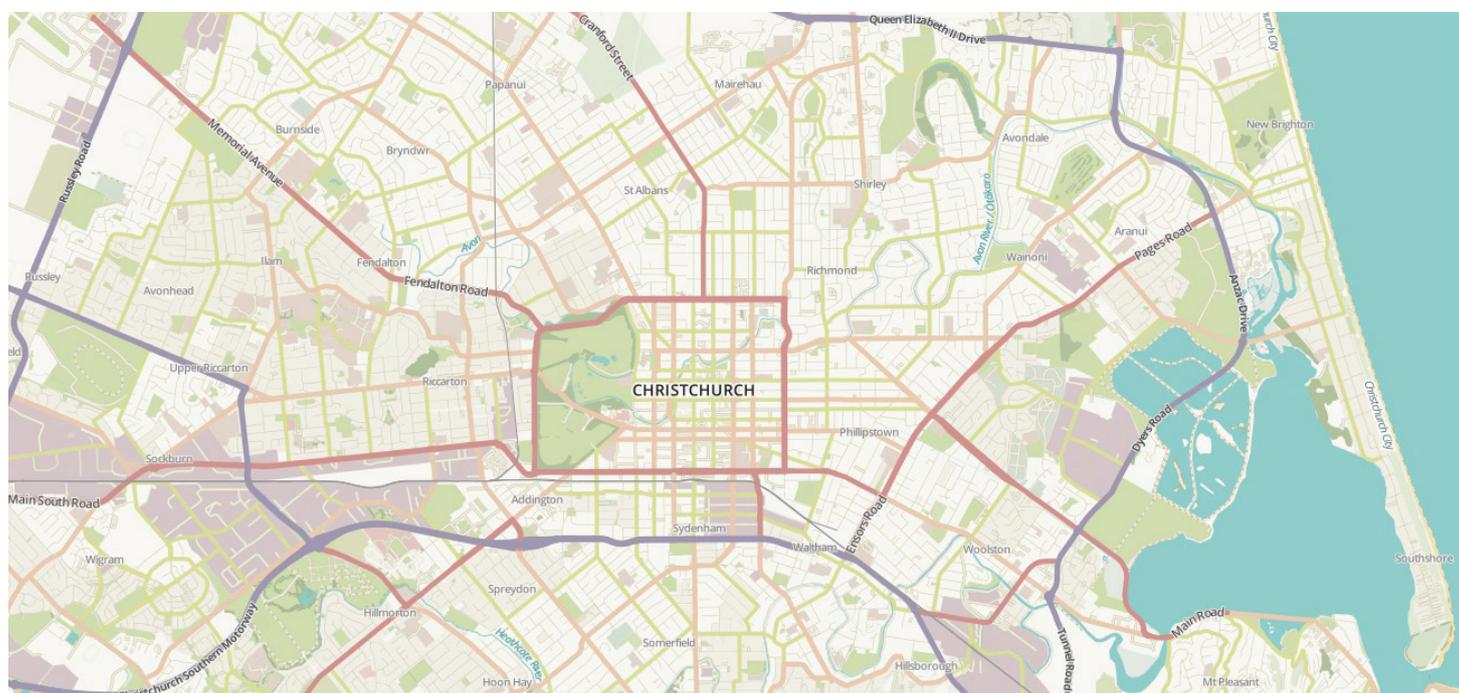


Imagen 2.5.1 Plano de la ciudad de Christchurch. S/E (2016)

Los seísmos

La mañana del domingo 4 de septiembre de 2010 un seísmo de magnitud 7.1 en la escala de Richter sacudió a la ciudad de Christchurch, el epicentro se situó a 40 Km al oeste de la ciudad en una falla que discurría en dirección este-oeste de la que no se tenía constancia previa. A pesar de que la hora del suceso comportó una ausencia de víctimas, los daños sobre las edificaciones de obra de fábrica no reforzada fueron cuantiosos, se produjo el colapso de fachadas de edificios en el distrito central, así como la licuefacción del suelo en los suburbios de la parte este de la ciudad en las zonas cercanas a los ríos. El seísmo desencadenó una serie de réplicas que

se fueron manifestando cada vez más cerca de la ciudad, culminando el 22 de Febrero de 2011 con un seísmo de magnitud 6.3 en la escala de Richter con su hipocentro únicamente a 5 Km de profundidad bajo la ciudad de Lyttelton. El siniestro causó 185 muertes ya que se produjo el derrumbamiento de varios edificios modernos de hormigón armado, los edificios históricos sufrieron daños adicionales y muchos de ellos se derrumbaron parcial o completamente, se produjeron más fenómenos de licuefacción del suelo así como de subsidencia cerca de los ríos y de la costa, caídas de rocas y deslizamientos de tierra en las colinas del sur y sureste de la ciudad, lo cual se agravó con las 13.000 réplicas menores que se detectaron.



Imagen 2.5.2 Catedral de Christchurch (2016)

Las medidas preventivas implementadas en Nueva Zelanda en materia de resistencia estructural a raíz de los anteriores seísmos acontecidos en 1931 resultaron efectivas ya que a pesar de la intensidad del temblor, en muchos casos se evitó el colapso y como consecuencia de ello las pérdidas humanas fueron mínimas. Desafortunadamente tras un seísmo de tal magnitud, gran parte de los edificios que continuaban en pie ya no se encontraban en condiciones de seguridad de uso, o bien los edificios se encontraban en tal estado que debían demolerse por cuestiones de seguridad o las reparaciones necesarias para rehabilitar las edificaciones resultaban incluso más costosas que derribar el edificio y construir uno nuevo. En total se demolieron 12.000 viviendas y 1.500 edificios comerciales, a causa de ello en el centro de la ciudad, por tratarse de una de las áreas de mayor afección, se generó como consecuencia un gran vacío urbano.

La retícula urbana del siglo XIX con vías de gran amplitud resultó efectiva para las tareas de evacuación, los espacios públicos se emplearon como centros de coordinación de las operaciones de rescate, intervención médica y alojamiento provisional de la población. La retícula urbana presentaba una red de rutas alternativas de gran utilidad debido a la necesidad de acordonar el acceso a las partes más afectadas de la ciudad, aportando la flexibilidad necesaria mientras las zonas afectadas eran gradualmente abiertas de nuevo y se reactivaban como parte de la ciudad.

La Recuperación

Tras el segundo terremoto en 2011 se declaró el estado de emergencia en el país y se estableció una agencia a nivel nacional, la Canterbury Earthquake Authority (CERA), encargada de la recuperación tras el seísmo, se creó un ministerio a tal efecto y se



Imagen 2.5.3 Centro Christchurch pre y post terremoto. Fuente: Brand, Diane, Nicholson, Hugh, 17 de febrero de 2016, "Public space and recovery: learning from post-earthquake Christchurch"

otorgaron poderes ejecutivos que estaban por encima de las regulaciones urbanísticas existentes.

El Christchurch City Council a petición del CERA desarrolló un plan para la recuperación del área metropolitana de la ciudad de Christchurch, generando un proceso de consulta pública a los ciudadanos denominado **“Share an Idea”** tanto por métodos tradicionales como por redes sociales, complementado por talleres, conferencias y exposiciones. Se trataron las áreas fundamentales para la regeneración: transporte, comercio, espacio público, espacio de recreo y de usos mixtos. El grado de implicación de la ciudadanía fue ejemplar y se aportaron un total de 106.000 ideas para la actuación.

El proyecto equilibraba los incentivos con las regulaciones existentes para catalizar la regeneración mediante la integración de proyectos de espacio público, sostenibilidad, arte, vivienda y transporte urbano; más allá de los intereses del gobierno central que se centraban exclusivamente en la reparación de la infraestructura pública y económica.

Las Actuaciones

Tras la retirada de los escombros y la demolición de los edificios en estado de ruina la mayor parte del centro de la ciudad estaba constituida por solares y espacios vacíos. Si bien los planes de intervención se centran en la recuperación del espacio público y la estructura urbana, paralelamente han aparecido otra serie de iniciativas que abordan el problema del exceso de espacio vacío en la ciudad.

Dichas iniciativas se plantean cómo emplear el exceso de espacio del que se dispone, transformando un entorno desolado para mejorar la calidad de vida en la fragmentada ciudad, lo cual resulta clave en el proceso de recuperación de desastres.

Los objetivos incluyen:

- Estimular la actividad económica facilitando la continuidad o la apertura de nuevos negocios.
- Comunicar los planes y recomendaciones de salud



Imagen 2.5.4 Intervenciones en el espacio público. Christchurch (2016)

y seguridad a la ciudadanía.

- Establecer una conexión entre núcleos de actividad funcionales pero distantes entre sí.
- Reunir y entretener a la población.
- Actuar como memorial de la tragedia acontecida.
- Potenciar el bienestar mental y emocional de la población para superar el estrés durante el periodo de recuperación.

Los miembros de la comunidad y las asociaciones se organizaron de forma espontánea para asistir a las necesidades específicas existentes, emergiendo un movimiento tipo “**Grassroots**” en el que se colaboraba entre sí y con la administración, originando como consecuencia de ello organizaciones e iniciativas, que abordando desde distintos frentes la problemática existente, han generado diversos proyectos urbanos y de diseño para cubrir los objetivos anteriormente expuestos.

Destacan entre dichas organizaciones:

- **Gapfiller**: Iniciativa de regeneración urbana que reactiva con carácter temporal los espacios vacíos mediante proyectos de diseño urbano.
- **Festa** (Festival of Transitional Architecture): Evento público para la regeneración urbana en el que se trabaja a través de proyectos colaborativos a gran escala e intervenciones urbanas.
- **Viva**: Grupo comunitario que promueve el desarrollo sostenible en la reconstrucción de Christchurch.
- **Greening the Rubble**: Grupo de voluntarios encargados de diseñar, construir y mantener zonas de juego, parques y jardines, en los solares de edificios demolidos.
- **Ministry of Awesome**: Grupo encargado de

encauzar las ideas propuestas para la regeneración urbana, dándoles forma y buscando los recursos necesarios para materializarlas.

- **ReStart**: Centro comercial construido a base de contenedores para dar cobijo a 50 comercios y regenerar la actividad económica y la interacción social en la zona, atrayendo tanto a los habitantes locales como a visitantes al centro de la ciudad.

El Christchurch City Council también ha creado varias iniciativas en este sentido, que dan soporte a las organizaciones comunitarias:

- **Rebuild Central**: Reúne en un único servicio a todos los agentes responsables de la gestión de la construcción y el planeamiento, a urbanistas, asesores de los programas transicionales y de gestión de la sostenibilidad. Centralizando y simplificando todo el proceso de gestión relativo a la reconstrucción, intervenciones y proyectos en la ciudad de Christchurch.
- **Transitional City**: Programa para dar respuesta a las iniciativas surgidas de la comunidad dotándolas de presupuesto económico y asesoramiento técnico. A tal efecto se estableció:
 - La creación de un programa periódico de mejoras temporales e instalaciones en espacios públicos.
 - La reducción de las exigencias de carácter urbanístico para permitir la materialización de los proyectos.
 - La negociación con los propietarios de los solares privados para su cesión temporal u arrendamiento.
 - El establecimiento de un fondo para costear los

proyectos de carácter transicional surgidos de la comunidad así como la responsabilidad civil asociada a los mismos durante su vida útil.

Como consecuencia de ello del año 2010 al 2014 se realizaron 325 eventos de carácter público propuestos por la comunidad, 450 proyectos de actuación en 100 espacios vacíos donde se desarrollaron 150 proyectos creativos distintos, se crearon 75 nuevos negocios y 25 nuevos modelos de negocio, producto o servicio. Todo ello generó un influjo de artistas, diseñadores y visitantes a la ciudad con un ratio de retorno de tres a uno por cada dólar neozelandés de inversión.

Entre estas iniciativas también se encuentran ejemplos de regeneración urbana llevados a cabo:

La restauración del CBD (distrito central de negocios) resulta clave para la regeneración de la ciudad de Christchurch, en lugar de restituirlo a su estado anterior al seísmo, la comunidad buscaba un cambio, se pretendía aprovechar la oportunidad existente para mejorarlo haciendo la ciudad más verde y sostenible, más accesible para depender menos del automóvil, y mejorar la calidad de los edificios dotando de una mayor compacidad global al distrito central de negocios.

La propuesta que se completó en 100 días definía una nueva ordenación espacial de la ciudad, proponiendo zonas de desarrollo de actividades, conectadas mediante una red de espacios verdes y una serie de proyectos de regeneración que sirviesen como lugares referencia.

El primer Proyecto de este tipo fue **la regeneración del Río Avon**. Éste abarca una franja de 3.2 Km de longitud a lo largo del cauce del Río Avon atravesando el distrito central de negocios e incluyendo no sólo el río sino también los terrenos adyacentes a sus márgenes.

El proyecto era complejo pero las premisas estaban claras:

- Se debía restablecer el río como un corredor de vital importancia para la ciudad, para fines recreativos, para circulación de peatones y bicicletas.
- Se reintroducirían especies vegetales autóctonas conjuntamente a las existentes, y se mejoraría la salud del río y del terreno circundante que había sufrido hundimientos o deslizamientos en torno a 0.5m en muchas áreas.
- Se estrechó en determinadas zonas para incrementar la velocidad del cauce y se afianzaron los márgenes mediante vegetación, con objeto de reducir la velocidad del agua en caso de crecida, ya que el cauce debe evacuar inundaciones periódicas cada 100 años de media, lo cual sucedió al año siguiente del comienzo de la intervención.

El trabajo realizado por los ecólogos tanto en la reintroducción de la flora autóctona como en la restitución de la fauna del río, resultó vital para mejorar la calidad del entorno y la salud del ecosistema. Constituyendo así el que será el mejor espacio verde urbano y zona de juegos en Nueva Zelanda.

3. metodología utilizada

índice

3. Metodología utilizada

- 3.1 Metodología para el Geodiseño aplicada al diseño de productos efímeros de uso colectivo
- 3.2 Marco Metodológico
 - 3.2.1 Las seis cuestiones de la metodología
 - 3.2.2 Las tres iteraciones de la metodología
 - 3.2.2.1 Comprender el área de estudio
 - 3.2.2.2 Especificar los métodos
 - 3.2.2.3 Realizar el estudio
 - 3.2.3 Resultados del estudio

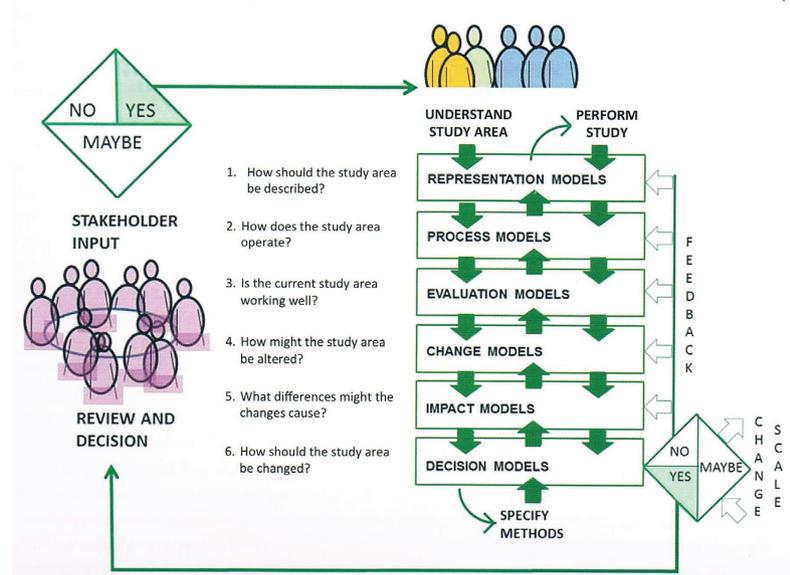
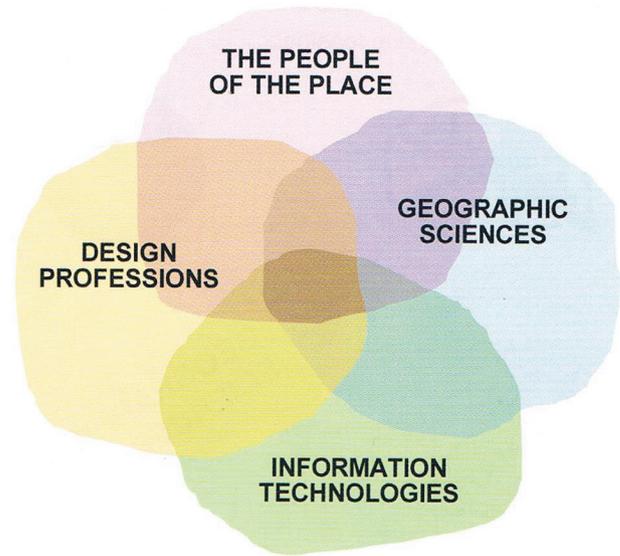


Imagen 3.1.1 Esquema general de la metodología. Carl Steinitz

Metodología para el Geodiseño aplicada al diseño de productos efímeros de uso colectivo

¿Qué es el Geodiseño?

El Geodiseño es una metodología de análisis desarrollada por el profesor Carl Steinitz de la Escuela de Diseño de la Universidad de Harvard. Es un proceso de carácter colaborativo entre distintas disciplinas abarcando las profesiones del diseño, las ciencias geográficas, las tecnologías de la información e involucrando a los grupos de personas del área de estudio.

La escala del análisis y el grado de intervención y simbiosis generado entre cada una de las disciplinas implicadas en el proceso vendrá determinado por las características y las necesidades particulares del estudio realizado, otorgando la flexibilidad necesaria para poder adaptarlo a los diversos ámbitos del diseño.

¿En qué consiste la metodología del Geodiseño?

La metodología de geodiseño consiste en un proceso de estudio iterativo en el que se plantean 6 cuestiones, ya sean implícitas o explícitas, que a su vez se dividen en subapartados los cuales pueden ser modificados o revisados a lo largo del proceso de análisis. La respuesta a dichas cuestiones es la que constituirá los modelos de estudio, su contenido y grado de abstracción, los modelos no vendrán determinados por la metodología si no que serán específicos del estudio realizado.

¿En qué difiere la metodología empleada en el presente estudio respecto al caso genérico y cómo se va a aplicar al estudio de los productos efímeros de uso colectivo?

La metodología empleada difiere del marco de referencia genérico para el geodiseño en que el presente estudio no está orientado a un futuro diseño o al desarrollo de una planificación, en su lugar se realiza un análisis de productos efímeros de uso colectivo ya existentes, por ello se adaptará la metodología a tal efecto.

Para nuestro caso de estudio no se van a incluir como parámetros integrantes de la metodología: la participación de agentes y colectivos externos, los procesos de consulta pública, o la revisión externa de los resultados obtenidos, por que se considera que ya han sido evaluados y tenidos en cuenta antes de materializar los productos efímeros de uso colectivo. No obstante, existe la posibilidad de incorporar estos parámetros añadiéndolos posteriormente como iteraciones sucesivas sobre la matriz de modelos obtenida, que se vería modificada de este modo al incorporar la información aportada por los distintos grupos externos de interés o Stakeholders (los ciudadanos, usuarios, propietarios, académicos, asociaciones, diseñadores, administración pública, etc.) a los que hace referencia la metodología.

Metodología utilizada

Marco Metodológico

Las seis cuestiones de la metodología

Marco metodológico

Las seis cuestiones de la metodología:

La metodología de geodiseño está constituida por seis cuestiones clave, a las que se les da respuesta individualmente para comprender y definir el área de estudio. Una vez definida se especifican los seis modelos de análisis mediante la generación de métodos de estudio específicos que de nuevo dan respuesta a las seis cuestiones planteadas inicialmente, originando en su conjunto una matriz de modelos. Por último se procede a la realización del estudio en base a los modelos generados.

Las seis cuestiones son las siguientes:

1. ¿Cómo debe describirse el área de estudio en lo relativo a contenido, espacio y tiempo?

Esta pregunta se responderá mediante los modelos de representación, y que dará lugar a los datos sobre los que se sustentará el estudio.

2. ¿Cómo opera el área de estudio y cuales son las relaciones estructurales y funcionales entre los elementos?

Esta pregunta se responde mediante los modelos de proceso, que proporcionan información para evaluar que procedimiento/s seguir en el estudio.

3. ¿Funciona bien la presente área de estudio?

Esta pregunta se responde mediante los modelos de evaluación, que dependerán de los indicadores que se tendrán en cuenta para la

valoración del estudio. (indicadores ambientales, económicos, ecológicos, visuales, políticos, etc.)

4. ¿Cómo se puede alterar la presente área de estudio?

Esta pregunta se responde mediante los modelos de cambio, se estudiará cual es el mejor modo de alterar el área de estudio para que el impacto (en base a los indicadores de los modelos de evaluación) sea positivo. Generando los datos necesarios para la representación de las condiciones futuras.

5. ¿Qué diferencias pueden originar los cambios?

Esta pregunta se responde mediante los modelos de impacto, que son evaluaciones obtenidas a partir de los modelos de proceso que alterarán las condiciones iniciales del área de estudio. Como pueden ser las condiciones ambientales, sociales, funcionales, culturales, económicas, organizativas, legales, programáticas, etc.

6. ¿Cómo debe cambiar el área de estudio?

Esta pregunta se responde mediante los modelos de decisión, que dependen de los grupos de interés. Se tendrán en cuenta los colectivos involucrados en la toma de decisiones.

Se considerará cómo han de recibir la información, qué conflictos existen entre ellos y cuales son sus intereses particulares.

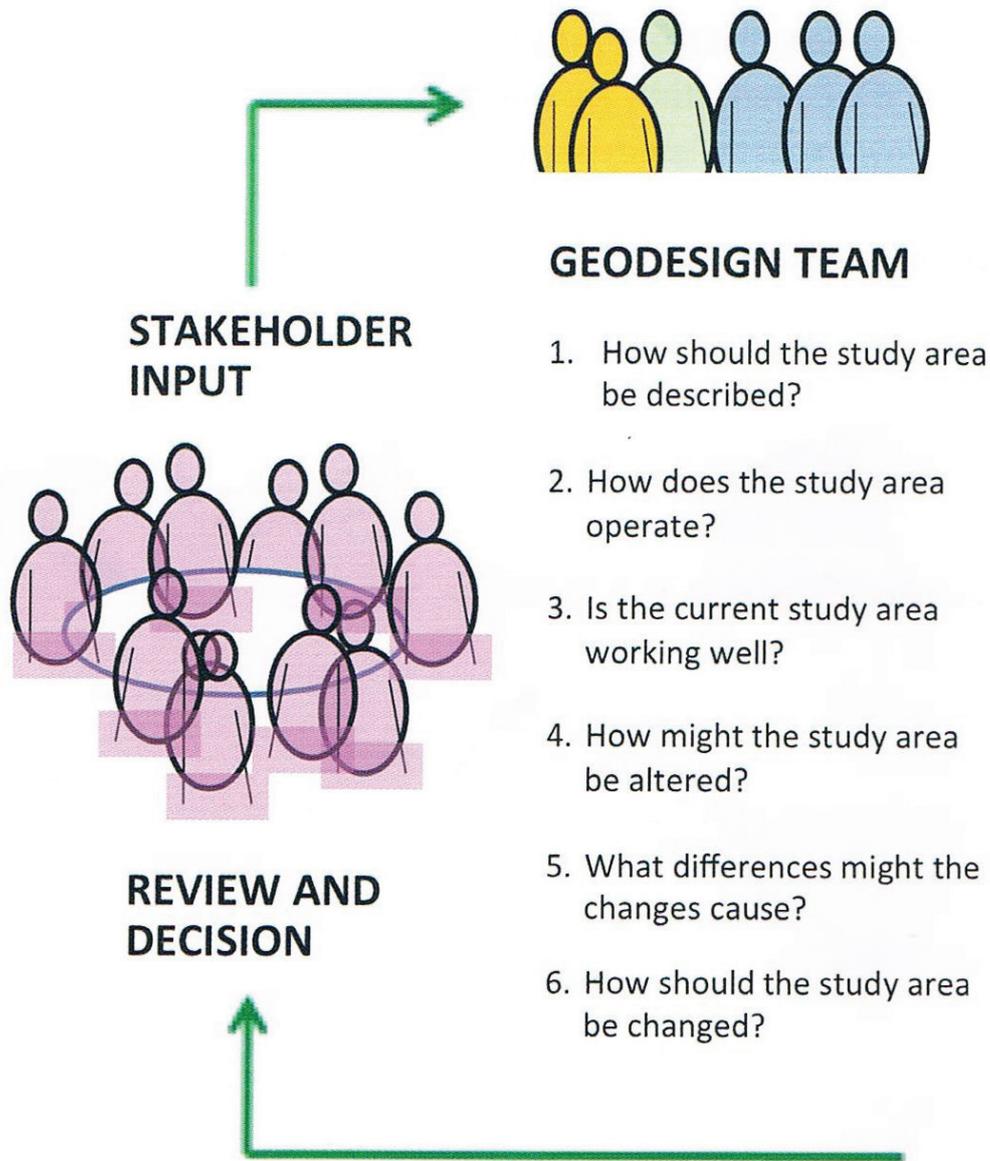


imagen 3.2.1 Las seis cuestiones, el equipo de diseño y los grupos de interés. Carl Steinitz.

Metodología utilizada

Marco Metodológico

Las tres iteraciones de la metodología

Comprender el área de estudio - Especificar los métodos - Realizar el estudio

Las tres iteraciones de la metodología:

Se realizan al menos tres iteraciones sobre las seis preguntas anteriores y sus cuestiones subsidiarias, teniendo como finalidad: la comprensión del área de estudio, especificar los métodos a emplear y por último la realización del estudio.

Comprender el área de estudio.

El objetivo de la primera iteración es comprender el área de estudio y determinar el ámbito del análisis a realizar.

Las preguntas se responden en orden ascendente de la 1 a la 6. En esta fase se cuestiona el “*porque*” del estudio para una mejor comprensión de todos los aspectos del mismo, se consideran los problemas, las oportunidades y los condicionantes existentes.

Las cuestiones que podrían plantearse para cada apartado son las siguientes:

1. Representación

¿Cuál es el área de estudio y cómo debe definirse?

¿Cuáles son los condicionantes existentes?

2. Proceso

¿Cuáles son los principales procesos físicos, sociales, económicos existentes en el área de estudio?

¿Cómo se interrelacionan entre sí?

3. Evaluación

¿Se percibe el área de estudio como atractiva, por qué, por quién?

¿Existen problemas en el área de estudio, cuáles, por qué?

4. Cambio

¿Cuales son los principales cambios previstos en el área?

¿Existen presiones internas o externas para el cambio?

5. Impacto

¿Los cambios previstos se perciben como beneficiosos o perjudiciales, por quién?

¿Se percibe el cambio como reversible?

6. Decisión

¿Cuál es el principal propósito del estudio?

¿Quienes son los principales grupos de interés involucrados?

Especificar los métodos.

El objetivo de la segunda iteración es escoger y definir con claridad los métodos de estudio.

Las preguntas se responden en orden inverso a la iteración anterior, orden descendente de la 6 a la 1. En esta fase se cuestiona “*cómo*” realizar el estudio con objeto de obtener un conjunto de métodos que resulten de utilidad para alcanzar los objetivos planteados en el estudio.

Las cuestiones que podrían plantearse para cada apartado son las siguientes:

6. Decisión

¿Cómo se toman las decisiones, quién las toma?

¿En qué criterios se basa la toma de decisiones?

5. Impacto

¿Qué cambios generan un mayor impacto, es el impacto positivo o negativo?

¿Qué impactos deben ser evaluados, con qué grado de profundidad deben evaluarse?

4. Cambio

¿Quién define el supuesto y los requisitos del cambio, cómo se define, con qué horizonte temporal, a qué escala?

¿Qué modelos de cambio se van a seleccionar y aplicar?

3. Evaluación

¿Cuales son las medidas a evaluar?

¿Económicas, Políticas, Estéticas, Funcionales?

2. Proceso

¿Qué modelos de proceso deben incluirse, con qué grado de complejidad?

¿A qué escala deben operar los modelos, con qué horizonte temporal?

1. Representación

¿Cuál es el área de estudio, cómo se delimita y por qué?

¿Qué datos resultan necesarios, a qué escala, cómo deben clasificarse, cómo deben representarse?

Realizar el estudio

En la tercera iteración se implementan los métodos de estudio obtenidos de la iteración anterior para llevar a cabo el análisis y obtener resultados.

Las preguntas se responden invirtiendo de nuevo el orden, de forma ascendente de la 1 a la 6. En esta fase se cuestiona el “**qué, dónde y cuándo**” para poder realizar el estudio mediante la implementación de los modelos desarrollados en la fase anterior. En esta tercera iteración se recopilan los datos necesarios, se organizan y se representan empleando el medio apropiado.

Las actividades que deben ser completadas en esta fase son:

1. Representación

Obtener los datos necesarios, organizarlos adecuadamente y visualizarlos.

2. Proceso

Implementar, examinar e interrelacionar los modelos de proceso.

3. Evaluación

Evaluar las condiciones anteriores y presentes.

4. Cambio

Proponer o simular futuros cambios.

5. Impacto

Evaluar y comparar los modelos de cambio.

6. Decisión

Comparar el impacto de los modelos de cambio.

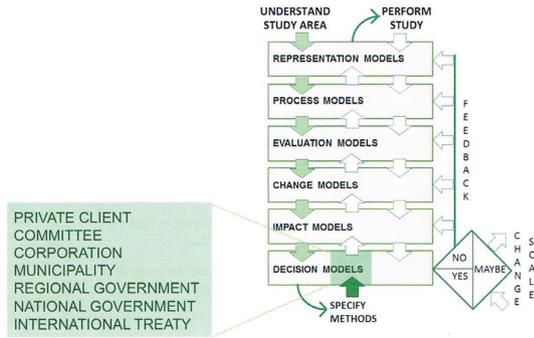


Imagen 3.3.1 Unidades propuestas para los modelos de decisión. Carl Steinitz

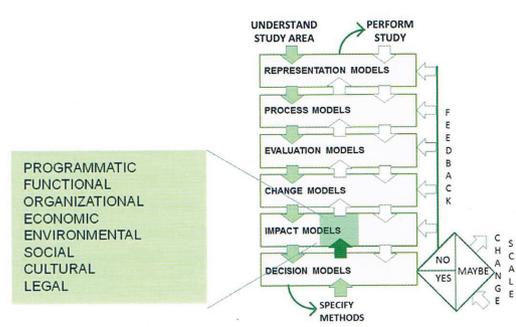


Imagen 3.3.2 Métodos de estudio propuestos para los modelos de impacto. Carl Steinitz

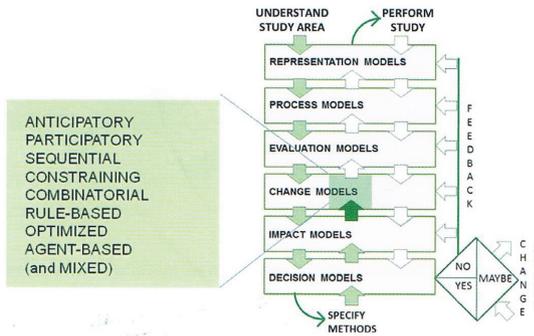


Imagen 3.3.3 Métodos de estudio propuestos para los modelos de cambio. Carl Steinitz

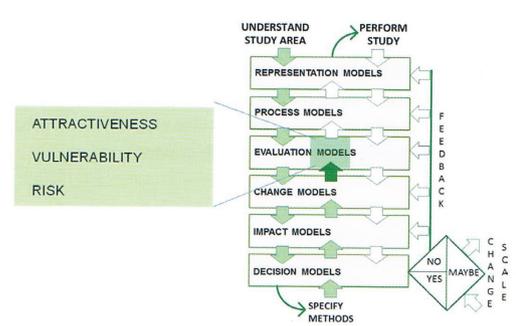


Imagen 3.3.4 Unidades propuestas para los modelos de evaluación. Carl Steinitz

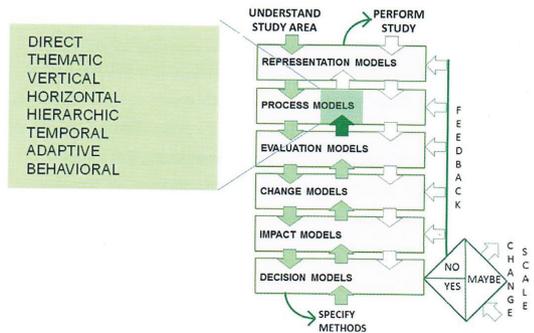


Imagen 3.3.3 Métodos de estudio propuestos para los modelos de proceso. Carl Steinitz

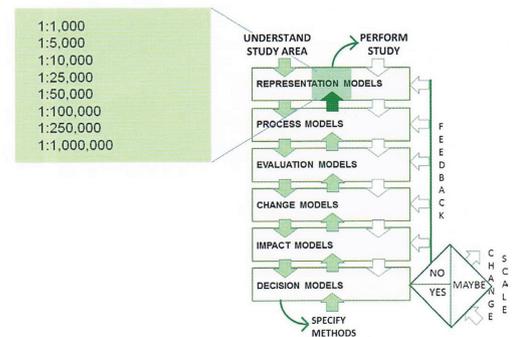


Imagen 3.3.4 Unidades de escala propuestas para los modelos de representación. Carl Steinitz

Resultados del estudio

Tras haber realizado las tres iteraciones básicas del método se revisan los resultados obtenidos, en nuestro caso de estudio éste será el resultado final.

Si el resultado del estudio no fuese satisfactorio de acuerdo a los criterios del equipo de diseño, se contemplarían dos opciones. O bien se modificaría alguno de los parámetros del estudio para adecuarlo mejor al objeto del análisis mediante un cambio de escala, de tamaño, de rango temporal, etc. manteniendo los modelos generados; o bien, se realizarían nuevas iteraciones que modificasen alguno o varios de los seis modelos planteados con anterioridad, este proceso se repetiría hasta obtener un resultado satisfactorio.

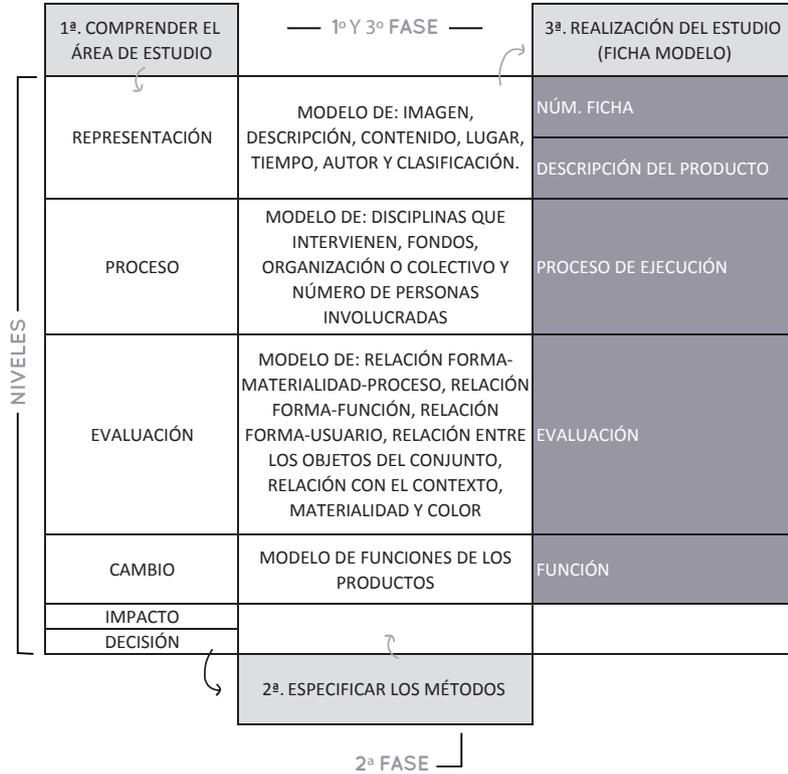
Si interviniesen grupos externos de interés en el estudio se les presentaría los resultados obtenidos y el equipo de diseño tras el proceso de revisión y consulta externo incorporaría la información aportada re-iterando el proceso o modificando puntualmente los aspectos necesarios hasta conseguir un resultado satisfactorio.

4. desarrollo del trabajo

índice

- 4. Desarrollo del trabajo
- 4.1 Herramienta de análisis
- 4.1.1 Comprender el área de estudio
- 4.1.2 Especificar los métodos
- 4.1.3 Realización del estudio

Esquema de la metodología propuesta



Comprender el área de estudio.

La ciudad de Christchurch.

Por su caso especial de baja densidad de población, tipo de edificación extensiva y de baja altura nos permite evaluar los diseños efímeros de uso colectivo desligándonos de los que responden a la función de refugio y vivienda, donde no compete el uso público y centrarnos en las funciones del espacio colectivo.

1. Representación

·¿Cuál es el área de estudio y cómo se define?

Este estudio se realiza sobre cada una de las intervenciones llevadas a cabo en el centro histórico de la ciudad de Christchurch, a partir del año 2011 tras el seísmo que provocó la desaparición de gran parte de los edificios, dejando la ciudad repleta de espacios vacíos y sin función.

·¿Cuáles han sido los condicionantes existentes?

El principal condicionante relativo a los productos a analizar es su carácter efímero. Estos productos están emplazados en áreas de la ciudad que en un futuro próximo serán reconstruidas. Por lo que se trata de productos con una vida útil limitada a la duración del proceso de reconstrucción de la ciudad.

También se tienen que considerar, por un lado, la existencia de multitud de espacios vacíos, por otro lado, la necesidad de suplir las funciones colectivas propias de una ciudad, además de la dificultad de abastecerse de determinados materiales. Aspecto que da lugar a la necesidad de la reutilización y el reciclaje de elementos existentes para la creación de los productos efímeros de uso colectivo.

2. Proceso

·¿Cuáles han sido los principales procesos físicos, sociales, económicos existentes en el área de estudio que se han llevado a cabo para desarrollar los productos efímeros de uso colectivo?

Se estableció una agencia a nivel nacional, la Canterbury Earthquake Authority, encargada de la recuperación tras el seísmo.

Se creó un ministerio a tal efecto.

Se otorgaron poderes ejecutivos por encima de las regulaciones urbanísticas previas al seísmo.

Se generó un proceso de consulta público de ideas para la actuación denominado “Share an Idea”.

Se preveieron una serie de incentivos económicos, con la creación de un fondo económico para los productos transicionales.

Los miembros de la comunidad y las asociaciones se organizaron de forma espontánea.

·¿Cómo se interrelacionan entre sí?

Surgió un movimiento ciudadano en el que se colaboraba entre sí y con la administración, originando como consecuencia de ello organizaciones e iniciativas entre las cabe destacar:

- Gapfiller:
- Festa
- Viva
- Greening the Rubble
- Ministry of Awesome
- ReStart

El Christchurch City Council también creó varias iniciativas en este sentido, que daban soporte a las organizaciones comunitarias:

- Rebuild Central
- Transitional City

3. Evaluación

·¿Se percibe el producto de uso colectivo como atractivo, por qué y por quién?

Se responderá individualmente para cada uno de los productos de uso colectivo presentes en este estudio.

·¿Existen problemas en el área de estudio, cuáles, por qué?

Existen problemas globales que influyen sobre la ciudad de Christchurch de forma general, y que repercuten sobre todos los productos efímeros de uso colectivo aquí estudiados. Como pueden ser la desconexión entre los distintos espacios de la ciudad a consecuencia del excesivo espacio vacío., la falta de lugares de reunión, lúdicos, comerciales, religiosos, etc.

4. Cambio

·¿Cuales son los principales cambios que generan los productos efímeros de uso colectivo y qué presiones existieron para el cambio?

El cambio que generan este tipo de productos es un cambio de función en el lugar donde se sitúan.

No existió resistencia a la implantación de los productos efímeros de uso colectivo, ya que surgieron de una iniciativa colectiva y el factor económico estaba cubierto parcial o totalmente con fondos públicos o privados.

Se cubrían con ellos las necesidades sociales de los ciudadanos y fomentaban la reactivación económica.

En la actualidad no se conocen resistencias o demandas de cambio ya que la temporalidad del producto efímero evita confrontaciones. Este tipo de productos se perciben como algo temporal y como solución de emergencia, que ayudan a la reactivación de la zona, o como elementos artísticos.

Además para la iniciativa privada tampoco generan resistencia puesto que están destinados a desaparecer cuando se reconstruya esa parte de la ciudad y se recuperen las funciones sociales de la misma.

5. Impacto

· ¿Los impactos previstos se perciben como beneficiosos o perjudiciales?

Tanto individualmente como en su conjunto los productos efímeros de uso colectivo analizados tienen un impacto positivo a nivel social, cultural, artístico, medioambiental, paisajístico y económico.

Los indicadores y valores de cada uno de estos impactos se deberán estudiar realizando un análisis más amplio y específico para este tipo de productos, fuera del alcance del presente estudio.

· ¿Se percibe el impacto como reversible?

A medida que se vaya completando el proceso de reconstrucción de la ciudad, todos estos productos efímeros, el impacto será asimilado por los servicios urbanos reestablecidos o por productos de uso colectivo de carácter permanente.

6. Decisión

· ¿Cuál es el principal propósito del estudio?

La catalogación por categorías de análisis e inventariado de los productos efímeros de uso colectivo. Lo que permitiría y ayudaría en posteriores análisis a la toma de decisiones sobre los productos de uso colectivo en la ciudad y a llegar a conclusiones sobre el impacto de éstos en la sociedad a los niveles que se considerasen necesarios.

Desarrollo del trabajo

Herramienta de análisis

Especificar los métodos - Realización del estudio

Especificar los métodos.

El objetivo de la segunda iteración es escoger y definir con claridad los métodos de estudio.

6. Decisión

Puesto que el presente estudio se aplica a productos que ya se han llevado a cabo y no es necesaria la participación o consulta a agentes y colectivos externos para su evaluación o aprobación, los métodos de estudio para los modelos de decisión no se aplicarán en este caso.

5. Impacto

Los métodos de estudio para los modelos de impacto no se tendrán en consideración ya que se trata de un nivel de análisis fuera del alcance del presente estudio.

Para análisis más amplios se deberían considerar los siguientes modelos de impacto:

- Programático.
- Funcional.
- Organizativo.
- Económico.
- Medio Ambiental.
- Social.
- Cultural.
- Paisajístico.
- Estético.
- Legal.

4. Cambio

El método de estudio para los modelos de cambio es el análisis de la función o funciones que cumplen cada uno de los productos presentes en el estudio.

Las funciones a considerar serán:

- Función Estética.
- Función Lúdica.
- Función Comercial.
- Función Administrativa u Organizativa
- Función Medioambiental.
- Función Religiosa.

Pudiéndose dar a la vez varias funciones.

Las aplicaciones futuras de este modelo de cambio podrían llevar a conclusiones acerca de las funciones fundamentales o las que la sociedad considera más necesarias para las ciudades.

3. Evaluación

Las medidas a considerar en el modelo de evaluación respecto a la percepción del usuario sobre el producto serán de relación:

- Forma-Materialidad-Proceso.
- Forma-Función.
- Forma-Usuario.
- Entre los objetos del conjunto.
- Con el contexto arquitectónico.
- Materialidad
- Color

Las aplicaciones futuras de este modelo de evaluación podrían llevar a conclusiones acerca de la utilización de los materiales en productos efímeros, la relación de estos productos con el contexto y entre sí, el proceso de diseño de la forma con respecto a la función, la materialidad y el usuario tipo.

Realización del estudio

En la tercera iteración se implementan los métodos de estudio obtenidos. Se recopilan los datos necesarios, se organizan y se representarán empleando un sistema de ficha de análisis como resultado del estudio.

Las actividades que se completan en esta fase son:

1. Representación

Se obtendrán los datos necesarios, se organizan adecuadamente y se visualizan.

2. Proceso

Se examirán y se tomarán en cuenta los puntos comentados anteriormente para el modelo de proceso.

3. Evaluación

Se evaluarán las condiciones de percepción consideradas en el método de evaluación.

4. Cambio

Se estudiarán las funciones de cada uno de los productos individualmente.

5. Impacto

No se tendrán en consideración en este primer análisis, como ya se ha especificado anteriormente.

6. Decisión

No compete la aplicación de este modelo para este tipo de análisis.

2. Proceso

En el modelo de proceso respecto a la ejecución del producto se tendrá en cuenta:

- La organización o colectivo que lo promueve.
- Las disciplinas que intervienen en su ejecución y diseño.
- Los fondos utilizados. Tanto su coste como su origen.

Las aplicaciones futuras de este modelo de proceso podrían llevar a conclusiones acerca del carácter del colectivo que los promueve y relacionarlos con el coste y el origen de los fondos. Se podría utilizar para análisis económicos y administrativos.

1. Representación

Se definirá el área de estudio mediante:

- Imagen del producto o plano de ejecución.
- Definición del producto o conjunto de los productos.
- Contenido.
- El lugar donde se ubica.
- El tiempo de ejecución / Duración.
- Sus autores.

Las aplicaciones futuras de este modelo de proceso podrían llevar a conclusiones acerca de la vida útil de los productos efímeros, su tiempo de ejecución y el grado de planificación al situar los productos en las distintas zonas en la ciudad.

5. resultados del estudio

índice

5. Resultados del estudio

5.1 Resultados

5.1.1 Inventario y Catalogación

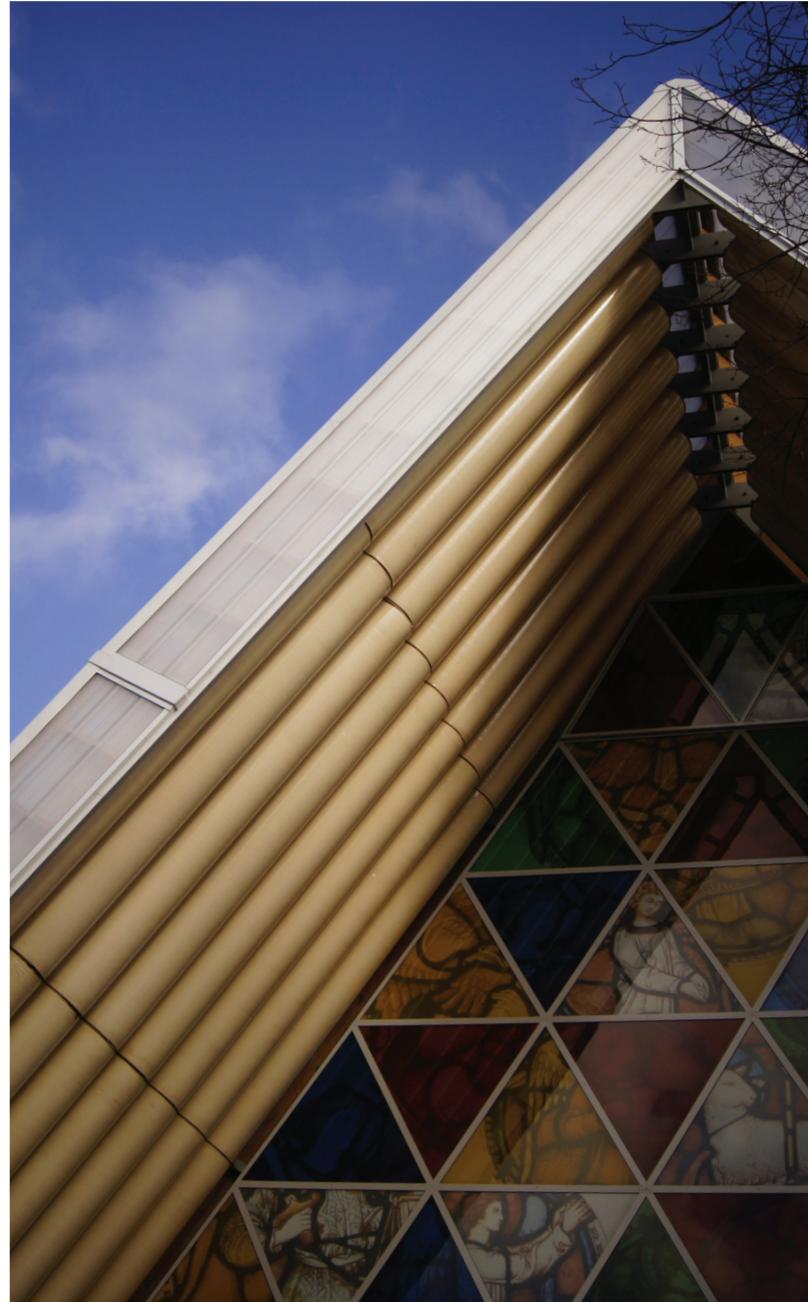
5.1.2 Modelo de Ficha de análisis.

5.1.3 Fichas Producto

5.1.4 Diagramas de análisis.

5.2 Conclusiones

5.3 Futuras líneas de investigación.



Inventario y catalogación.

El primer paso para conocer el estado general de estas actuaciones, beneficios o utilidades aportadas a la sociedad de este tipo de productos es el conocimiento a través de datos reales. Mediante los cuales poder argumentar y obtener las herramientas necesarias para sustentar intervenciones coherentes en el espacio público de este tipo.

Estos datos generales se pueden obtener a través de la catalogación mediante las fichas propuestas y que a través de su análisis se puedan tomar decisiones útiles para la comunidad. También se ha de tener en cuenta su utilidad para proponer soluciones a diferentes instituciones que tomen decisiones sobre los productos de uso colectivo tanto permanentes o efímeros, en el caso de esta investigación, como elementos de apoyo a las sociedades en situaciones de carencia en las que la función social de la ciudad se ve menoscabada.

En las fichas deberán ser rellanados únicamente los datos de los que se tenga clara certeza y dejar en blanco o investigar más profundamente aquellos de los que existan dudas.

El equipo encargado o persona encargada de la redacción de las fichas deberá tener claros y unificar los criterios que se vayan a tener en cuenta para el trabajo.

En este caso se han catalogado aquellos productos o conjuntos de productos que cumplieran con los criterios de las fichas, es decir, llevaban un proceso proyectual y constructivo que dio como resultado la creación de un producto o conjunto de productos. No se han considerado para el presente estudio aquellas intervenciones sociales de tipo performance, lecturas, memoriales, etc. que no necesitaron para llevarse a cabo ningún diseño ni desarrollo de producto.

Ficha Producto Tipo

Título producto

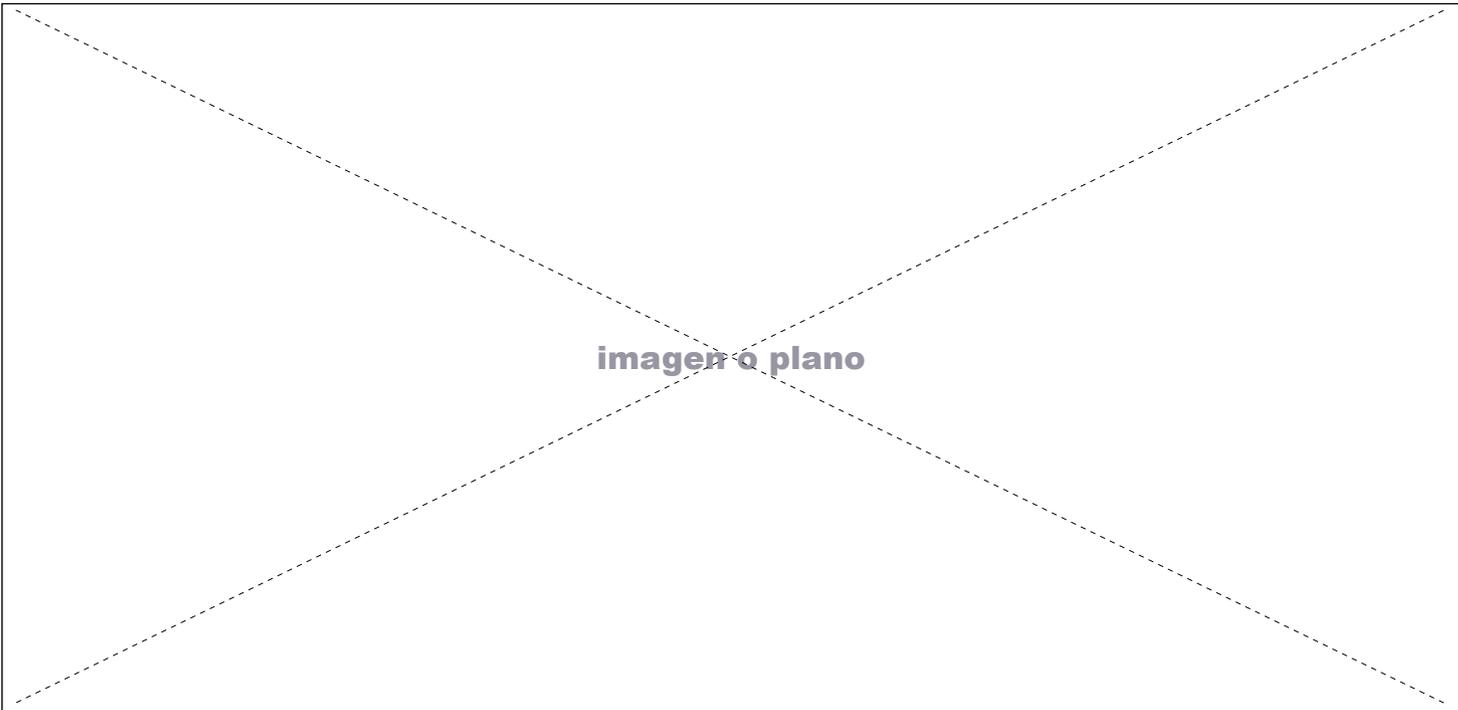


imagen o plano

Descripción:

En este apartado se hará una breve descripción del producto o conjunto de productos. Entre otras características del mismo pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- Su formalización.
- Su estructuración en el lugar.
- Las técnicas de diseño y de proceso utilizadas.
- Una breve descripción de los materiales utilizados.
- Cualquier información obtenida que resulte de interés a la hora de catalogar el proyecto.

NÚM. FICHA		ÚNICO		CONJUNTO		TÍTULO	
------------	--	-------	--	----------	--	--------	--

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
			FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
						MUCHA	POCA	NINGUNA			

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA

Ficha Producto 001

Re:START



Descripción:

Se trata de un centro comercial temporal a cielo abierto, construido con containers prefabricados. Combina una variedad de pequeñas calles con patios en forma de plazas donde se sitúan mobiliario, arte y un escenario para intervenciones artísticas.

Fue creado por propietarios locales, propietarios de edificios derruidos y la administración pública con la ayuda del CERA.

Se llevó a cabo para atraer a la gente de nuevo al centro de la ciudad y estimular la actividad comercial. Cinco años después de su construcción sigue siendo la principal zona comercial en el centro de Christchurch con más de 40 comercios.

En Abril de 2014 parte de los containers se trasladaron de emplazamiento por las labores de construcción del edificio en el espacio que ocupaba originalmente.

NÚM. FICHA	001	ÚNICO	NO	CONJUNTO	SÍ	TÍTULO	Re:sTART
------------	-----	-------	----	----------	----	--------	----------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Containers metálicos de barco, elementos de cerramiento, y carpinterías metálicas.	Cashel Street Mall, Christchurch	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	"The Buchan Group"
			29 Octubre 2011	7 meses desde el inicio de las obras	Octubre 2011 - Actualidad	

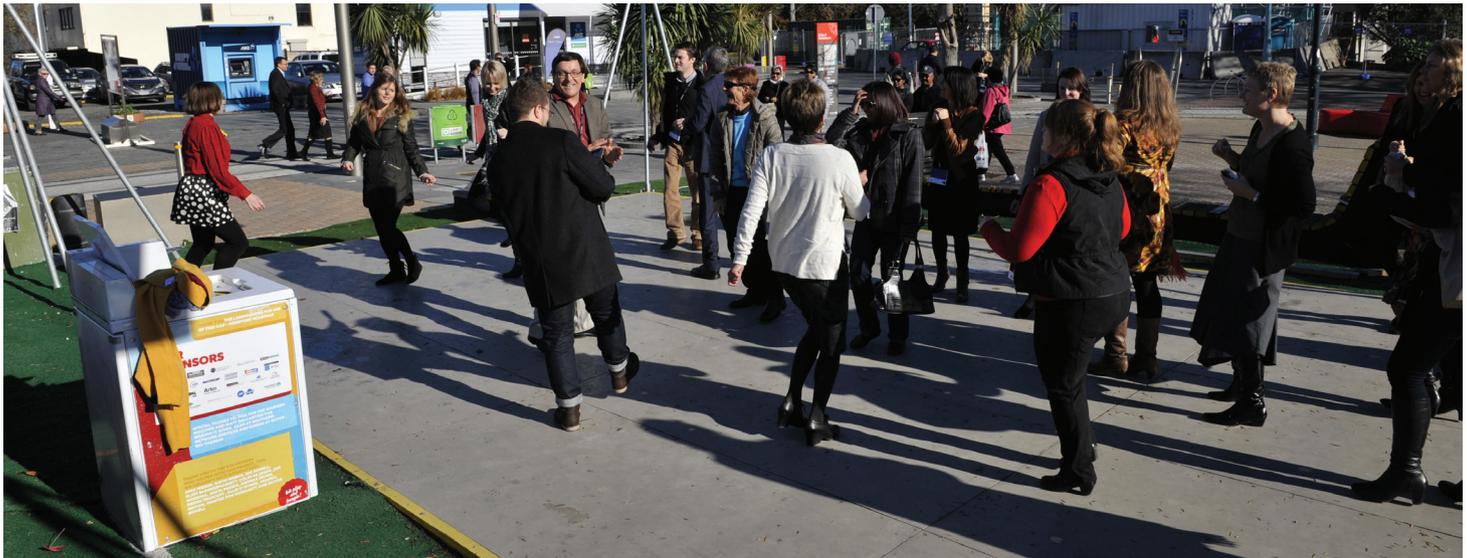
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	CERA, Christchurch City council, ASB (Auckland Savings Bank).	Arquitectos, Ingenieros, Constructores, agentes de leasing y coordinadores de la propiedad.	Fondos privados y públicos. 3,36 millones NZ\$.	Entre 50-70 personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Containers reciclados		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		
					X						

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X			X		X	

Ficha Producto 002

Dance-O-Mat



Descripción:

Dance-O-Mat es una pista de baile a cielo abierto con un sistema de sonido y luces operados mediante monedas desde una lavadora adaptada para que los usuarios conecten sus reproductores de música o teléfonos en ella introduciendo una moneda. Ha sido reubicado tres veces hasta el momento de la redacción de este estudio.

En su primera ubicación, se usó durante 600 horas a lo largo de tres meses.

NÚM. FICHA	002	ÚNICO	NO	CONJUNTO	SÍ	TÍTULO	Dance-O-Mat
------------	-----	-------	----	----------	----	--------	-------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Lavadora reproductora, equipos de luces y sonido y suelo prefabricado.	Esquina entre St. Asaph y la calle Manchester, Christchurch	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	GAP FILLER, Coralie Winn, Trent Hiles y F3-Design.
			15 Febrero 2012	6 meses	3 meses en su 1ª ubicación	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS		NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Gap filler, CNZ, Aotea electric, Kite shop, Placemakers, CCAC McCarthy Design, etc.	Electricistas, diseñadores, montadores, bailarines y coreógrafos.	Previsto: 12.000 NZ\$ Real: 22.000 NZ\$		15 personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X				X	
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Tablero		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
							X	

Ficha Producto 003

Tree houses for swamp dwellers



Descripción:

Este producto se compone de 10 objetos modulares que ocupan una superficie total de 20m².

Obra de la artista Neozelandesa Julia Morison. Diseño estructural de Lewis Bradford.

Se trata de la representación de diez casas árbol. Incorpora luces con formas de plantas y crea espacios para la reflexión y el juego. Este producto conforma un importante legado permanente que puede ser reubicado en cualquier parte de la ciudad de Christchurch.

NÚM. FICHA	003	ÚNICO	Sí	CONJUNTO		TÍTULO	Tree houses for swamp dwellers.
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	---------------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Consta de 10 objetos modulares y transportables.	Colombo Street con Gloucester Street, Christchurch.	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Artista: Julia Morison Diseño estructural: Lewis Bradford
			26 Sep. 2013	-	2013 - Actualidad	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	CCC, SCAPE Public Art, CERA, Creative New Zealand, Aotea Electrical, etc.	Diseñadores, Ingenieros eléctricos, montadores, carpinteros, herreros y otros.	Fondos del Christchurch City Council (CCC), SCAPE Public Art y fondos privados como Hawkins Construction.	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
		X		X			X		X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Tablero madera, inst. eléctrica y base de hormigón		No			MUCHA	POCA	NINGUNA			

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X					X	

Ficha Producto 004

Sound Garden



Descripción:

El jardín se compone de plantas, mobiliario de asiento e instrumentos musicales hechos con materiales reciclados.

Se trata de un conjunto de productos musicales interactivos como tambores de secciones de tuberías de hormigón, campanas tubulares hechas a partir de extintores, un xilófono fabricado con tubos y tableros de madera o un palo de lluvia móvil fabricado a partir de una sección de tuberías metálicas y cables.

Han sido creados por los artistas locales Gaby Montejo, Tim McGurk, Jason Ware y Trent Hiles.

El Sound Garden permite tocar música a cualquier persona en cualquier momento. Los instrumentos son la parte más importante del jardín y la vegetación se sitúa entorno a ellos.

NÚM. FICHA	004	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	Sound Garden
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	--------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Zona de vegetación, tambores, campanas tubulares, un xilófono y un palo de lluvia.	100 Peterborough Street, Christchurch. Reubicado	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Jardín: Jonathan Hall. Instrumentos: Gaby Montejo, Tim McGurk, Jason Ware y Trent Hiles.
			22 Abril 2013	3 meses	Abril 2013 - Actualidad	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Gap Filler y Greening the Rubble.	Artistas, Diseñadores, Jardineros y montadores.	Fondos del colectivo Gap Filler y Greening the Rubble.	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Tablero madera, hormigón prefabricado		Colores básicos			MUCHA	POCA	NINGUNA	Materiales Reciclados		
			X								

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
			X				X	Cultural

Ficha Producto 005

Arcades Project



Descripción:

El Arcades Project es un producto compuesto por una serie de estructuras con forma de arcos temporales que pueden ser utilizadas para un espacio de mercado temporal a modo de eje principal de una galería comercial.

Actualmente está situado en el antiguo eje de la calle Victoria Street, extensión del tramo existente después del terremoto, en el espacio principal (The Commons site) destinado a la sede de la organización Gap Filler.

Estas estructuras son temporales y en un futuro pueden ser instaladas en cualquier lugar de la ciudad. Mercados o caravanas de comida se pueden instalar a los lados de la galería que conforma.

NÚM. FICHA	005	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO	TÍTULO	The Arcades Project.
------------	-----	-------	----	----------	--------	----------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
			FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	
	Arcos de madera laminada que conforman los nervios de una bóveda.	Kilmore Street, Christchurch. Extensión del eje de Victoria Street.	Oct. 2013	3 meses	Oct 2013 - Actualidad	Jessica Halliday, Mark Willard, Neil Dodunski, Rikki Berger, Ryan Reynolds y Andrew Just.

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
		Life in Vacant Space y Festival of Transitional Architecture (FESTA).	Diseñadores, Arquitectos y montadores.	Donación del material necesitado.

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X			X		X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
Madera laminada y nudos metálicos.		NO			MUCHA	POCA	NINGUNA				
						X					

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X			X			Urbanística

Ficha Producto 006

Pod Oasis



Descripción:

Se trata de un conjunto de productos fabricados para un concurso de intervenciones en jardines, el Ellerslie Garden show. Después de la realización del concurso se trasladó al centro comercial ReSTART para que pudiese ser utilizado por la ciudad.

Se empleó madera laminada y estructuras metálicas para llevarlo a cabo, palets prefabricados para la base y césped artificial.

El proyecto resultó galardonado con la medalla de plata por un jurado internacional.

NÚM. FICHA	006	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	Pod Oasis
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	-----------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Arcos de madera lámina, vegetación y asientos.	Hagley Park, Reubicado en Junio del 2014 en el ReSTART. En Lichfield Street con Oxford Terrace.	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Jonathan Hall y Gena Payne
			24 Feb. 2014	-	2014 - Actualidad	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Greening the Rubble.	Diseñadores, jardineros, montadores y voluntarios.	Steel & Tube, Riccarton, VIP Packaging, Resene, STSL, Addclubb, Fern factor, Bowron Sheepskins, Barry Payne y Centraus Engineering.	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X				X	
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Tablero madera laminada y estructura metálica		Amarillo - Verde - Gris			MUCHA	POCA	NINGUNA			
						X					

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
			X				X	

Ficha Producto 007

Gap Filler Summer Pallet Pavilion



Descripción:

El Pavellón fue construido con 3000 palets pintados de azul, el diseño quería representar una “jardín secreto” y se pensó para que pudiera acoger espectáculos de música en directo y eventos de la comunidad.

Fue construido entre Octubre y Noviembre del 2012 con el apoyo de 50 empresarios y los materiales escogidos debían ser reutilizables o al menos reciclables. La duración del pavellón se pensó para 5 meses pero se consiguieron recaudar fondos para el mantenimiento del pavellón durante una año más. Su desmontaje no fue debido al planeamiento urbanístico de la reconstrucción de la ciudad sino a las dificultades de los montajes y al coste de mantenimiento.

Para su desmontaje hicieron falta 272 voluntarios y más de 580 horas. Los palets fueron devueltos a la empresa que los donó, las plantas fueron reubicadas en otras intervenciones, y las bases de hormigón (restos del forjado de un edificio) fueron donadas a granjas para su reubicación. El resto de materiales (luces, cableado, mobiliario...) está a disposición de cualquier otra iniciativa.

NÚM. FICHA	007	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	Gap Filler Summer Pavilion
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	----------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	3000 palets pintados de azul y vegetación.	750 Kilmore Street, Christchurch.	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Coralie Winn, Trent Hiles, Andrew Just, Jordon Saunders, Mo Kheir, Sean Belling, Camia Young, etc.
			Nov. de 2012	1 mes	Nov. 2012 - Abil 2014 Previsto: 6 meses.	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS			NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Gap Filler, Studio OKAN, Pivnice, Aurecon, Outlandish, Earthworks y Lighting Design	Arquitectos, ingenieros de estructuras, especialistas en prevención de incendios, ingenieros de luces y eléctricos y paisajistas.	80.000NZ\$. Recaudados a través de una campaña internacional fueron necesarios para el mantenimiento de un año más del previsto			250 personas más voluntarios.

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X			X			X		X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	3000 Palets de madera pintados.		Azul			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reutilizable y/o reciclable.		
					X						

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
			X				X	

Ficha Producto 008

La RDUnit - Mobile Broadcasting Facility



Descripción:

La RDUnit es un estudio de retransmisión de radio móvil, completamente operativo desde un transporte de caballos adaptado. Es capaz de retransmitir en directo a toda la zona de Canterbury. Retransmitiendo 20 programas con 100 invitados cada semana. Fue necesaria ya que se habían perdido tras el terremoto las oficinas y estudios de radio de la ciudad y era necesario encontrar una solución de rápido montaje. La idea de un estudio de radio móvil fue el modo ideal para aunar retransmisiones en directo, espacios de trabajo transicionales, actuaciones en directo y la implicación de los ciudadanos.

NÚM. FICHA	008	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	RDUnt - Mobile Broadcasting Facility
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	--------------------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Remolque de caballos adaptado con una plataforma para actuaciones en directo.	Unidad móvil. Se construyó en varias localizaciones para la instalación de componentes	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	James Meharry, Karyn South, Mike the Builder, Mark Mclean, Marcus Bekker, Nick White y Simon Fraser
			30 Jun. 2011	3 meses	2011 - 2013	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	New Zealand on Air, Revive Canterbury, Snap Internet.	Informático, montador, instaladores de radio, diseñador Gráfico y personal de la radio.	Más de 70.000NZ\$	12 personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X				X		X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Remolque de caballos		VARIOS			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reutilizado		
							X				

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
				X		X	X	

Ficha Producto 009

Colombo Street - Temporary Streetscape



Descripción:

Jardineras de color amarillo situadas en los laterales de la vía para proporcionar elemento verde y además señalar un estrechamiento en la vía e indicar a los conductores la necesidad de reducir la velocidad.

NÚM. FICHA	009	ÚNICO	Sí	CONJUNTO		TÍTULO	Colombo Street - Temporary Street scape
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	---

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Jardineras de hormigón y vegetación.	Colombo Street	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	-
			Abril 2012	3 meses	2012 - Actualidad	

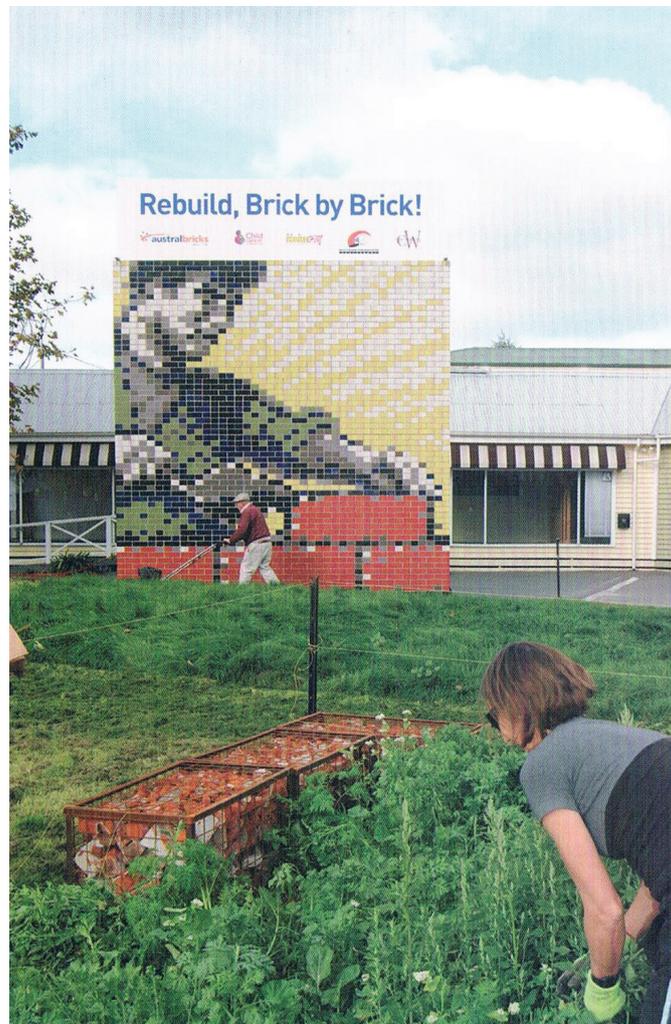
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Christchurch City Council y City Care	Ingeniero de Tráfico, Project Manager, diseñador de viario, Arquitecto paisajista y diseñador urbano.	Fondos Públicos	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X			X			X			X	
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Hormigón prefabricado.		Amarillo			MUCHA	POCA	NINGUNA			
						X					

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
			X					Ordenación

Ficha Producto 010

Asiento - Gavión de piedras o ladrillos.



Descripción:

Se construye para diversas partes de la ciudad, como medida temporal de asiento para los ciudadanos. Se encuentra en paradas de intercambiadores de transporte público, jardines y huertos urbanos.

Se rellenan los gaviones (jaulas de acero) con restos de piedras o ladrillos de la demolición, conformando separaciones de baja altura o asientos. Para la utilidad de asiento se rematan con losetas de hormigón prefabricado para conformar una superficie de asiento.

NÚM. FICHA	010	ÚNICO	X	CONJUNTO		TÍTULO	Asiento - Gavión de piedras
------------	-----	-------	---	----------	--	--------	-----------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Gaviones de acero y restos de la demolición.	Varios	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Sarah Peddie y otros voluntarios.
			Varias	Varios	2011 - Actualidad	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Christchurch City Council, Greening the Rubble y Living Streets Aotearoa	Arquitecto de paisaje, diseñadores de viario, ingeniero de suelo y ingeniero de tráfico.	500 NZ\$	En varios proyectos 20 personas voluntarias en la mayoría de ellos.

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X				X	
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Acero, restos de demolición, hormigón prefabricado		Ninguno			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
						X		

Ficha Producto 011

Luxcity



Descripción:

Luxcity es el evento de apertura para el Festival of Transitional Architecture (FESTA). Christchurch se convirtió en una ciudad de luz durante una noche, más de 350 estudiantes de arquitectura y diseño de Nueva Zelanda construyeron 6 instalaciones que utilizaban la luz para crear espacios para eventos pop-up (bares, café, música en directo, mercadillo nocturno, eventos juveniles, instalaciones de moda, etc.) Asistieron entre 20.000 y 30.000 personas y se convirtió en el principal evento que se celebró en la ciudad desde los terremotos.

Se convino la luz y la maquinaria de demolición para crear estructuras efímeras que se relacionasen con la gran escala urbana.

Luxcity encauzó el potencial de los proyectos transicionales para estimular la colaboración ciudadana, explorar un gran ámbito de posibilidades de diseño, regenerar el centro de la ciudad y conmovir a los ciudadanos.

NÚM. FICHA	011	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	Luxcity
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	---------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	16 instalaciones de luces.	A lo largo de varios espacios vacíos en Gloucester Street, Colombo Street, Manchester Street y Wocester Street	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Varios
			20 Oct. 2012	-	Una noche	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	15 Escuelas de Arquitectura y Diseño de NZ, FESTA, Gap Filler, Life in Vacant Space, etc.	Arquitectos, ingenieros estructurales y eléctricos.	Fondos del FESTA.	5 Escuelas, 350 estudiantes, 25 tutores y organizadores del evento.

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X			X			X		X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Varios		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA			
					X						

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X					X	

Ficha Producto 012

Christchurch Transitional Cathedral



Descripción:

Una catedral anglicana diseñada Shigeru Ban de forma gratuita junto con el despacho Warren & Mahoney. Se sitúa en el lugar donde se encontraba la iglesia de St. John Latimer que fue la primera iglesia construida en Christchurch.

Su vida útil como catedral será de 10 años, una vez reconstruida la catedral antigua de Christchurch, se cederá a la congregación de la plaza de St. John Latimer como su iglesia de culto.

Tiene una altura de 24 metros e incorpora 86 tubos de cartón de 60cm de diámetro, 6m de longitud y 500Kg cada uno. La cubierta es de planchas de policarbonato. Los tubos están reforzados con madera laminada fueron además impermeabilizados e ignífugados. La disposición de los tubos de cartón colocados con 5cm de distancia entre ellos permite que se filtre la luz a través de la cubierta translúcida de policarbonato al interior. Tiene una capacidad para acoger a 700 personas.

NÚM. FICHA	012	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	Christchurch Transitional Cathedral
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	-------------------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Estructura de 84 tubos de cartón	Latimer Square, Christchurch	FECHA Sep 2011	EJECUCIÓN Sep. 2011 - Feb 2012	DURACIÓN Feb. 2012 - Actualidad	Shigeru Ban y Warren & Mahoney Architects.

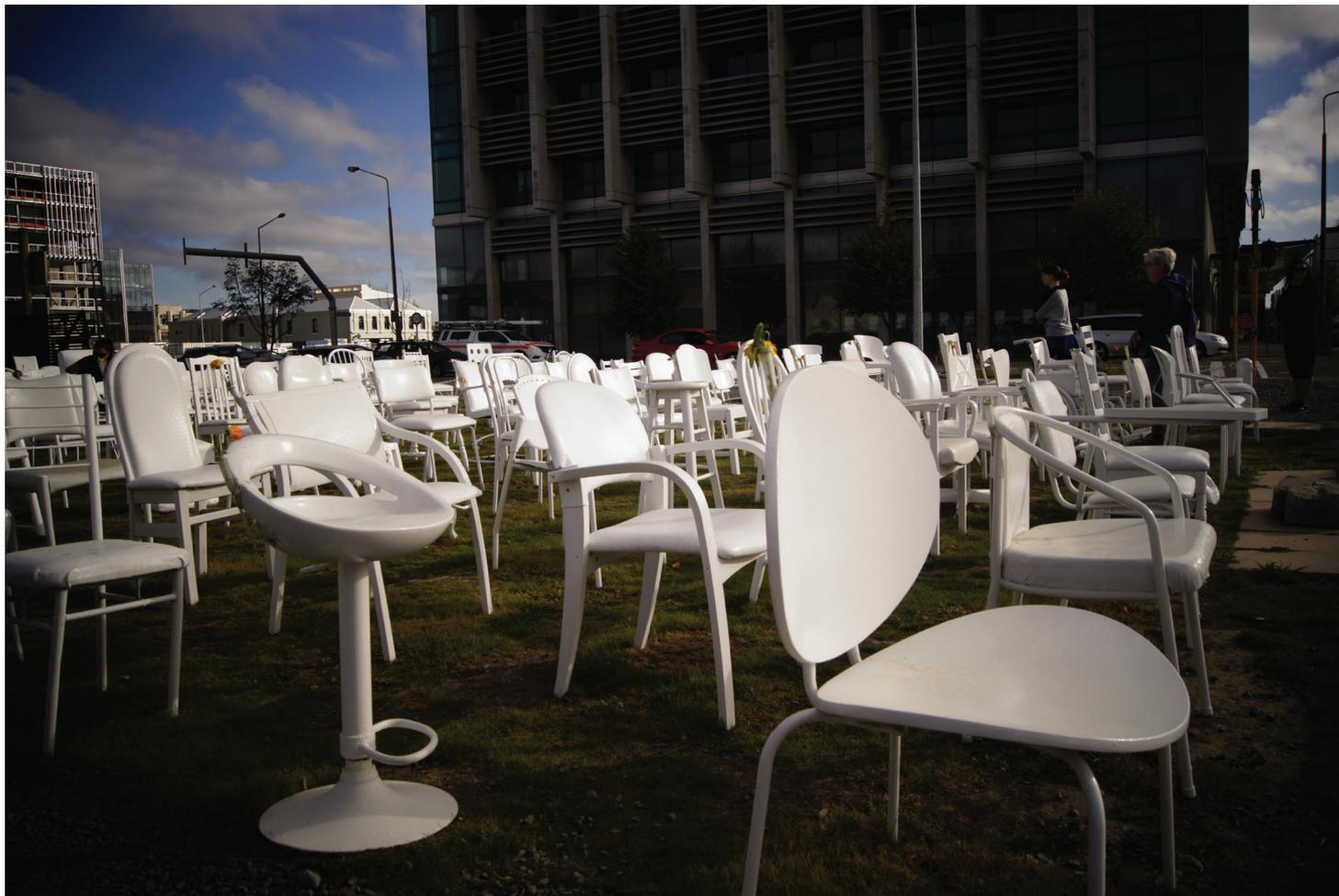
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Iglesia Anglicana	Arquitectos e ingenieros	5,3 Millones NZ\$ 4 millones de la compañía de seguros y 1,3 millones de las donaciones.	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Cartón, madera, metal y policarbonato.		varios			MUCHA	POCA	NINGUNA			

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
	X					X		

Ficha Producto 013

185 Empty Chairs



Descripción:

Una instalación de arte temporal que refleja las personas, el sustento y la vida en la ciudad que se desapareció tras el terremoto de 2011.

185 m² de césped simbolizan el nuevo crecimiento y la regeneración de la ciudad, 185 sillas blancas cada una diferente, pintadas a mano como un acto de recuerdo. Simbolizando la temporalidad de la vida.

NÚM. FICHA	013	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	158 Empty Chairs
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	185 sillas pintadas de blanco	En el lugar de la Iglesia Bautista de Oxford. Esquina Madras Street y Oxford Terrace.	FECHA 22 Feb 2012	EJECUCIÓN 2 meses	DURACIÓN Feb. 2012 - Actualidad	Peter y Joyce Majendie.

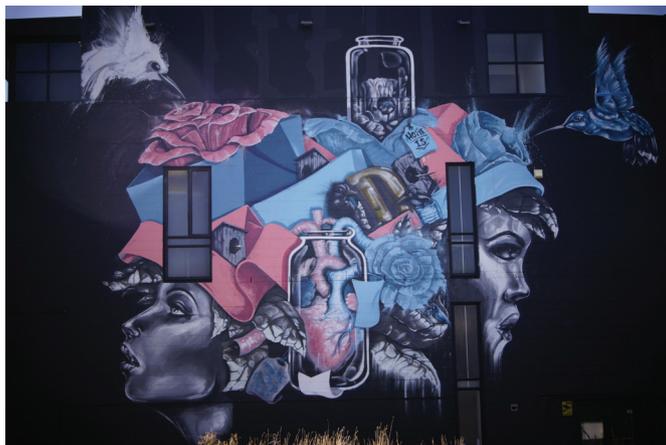
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Side Door Art Trust, Iglesia Bautista de Oxford Terrace y de Opawa	Pintores, artistas y paisajistas.	2000 NZ\$.	30 personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
		X	X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Varios		Blanco			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
	X							Memorial

Ficha Producto 014

Street Art



Descripción:

Se recogen distintas iniciativas de arte urbano como “Mural Madness”, “Art Beat”, “I seem to have temporarily misplaced my sense of humor”, “Aibohphobia”, “Here are the people and there is the steeple”, entre otras.

Con estas iniciativas se pretende dar una función estética a la mayor parte de los muros que quedaron al aire después de las demoliciones sufridas.

Para todas estas intervenciones participaron las comunidades de artistas en diversos proyectos creativos para generar nuevos hitos de referencia en la ciudad. Algunos de los murales se complementaban con un programa de exhibiciones actuaciones, música y graffiti.

NÚM. FICHA	013	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	Street Art
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Murales y esculturas	Varios. Ciudad de Christchurch.	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Varios
			A partir de Jun. 2011	Varios meses	Desde Jun 2011 - Actualidad	

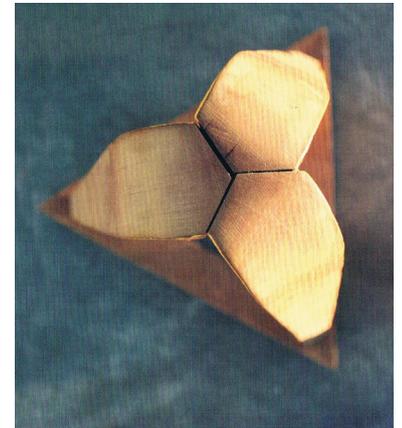
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Christchurch Art Gallery, New Brighton Project Centre, Art Voice Christchurch, Renew Brighton, etc.	Artistas locales	Desde 2.750 NZ\$ hasta 250.000 NZ\$	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Ninguno		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA			
					X						

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X					X	

Ficha Producto 015

CCC Temporary Street Furniture



Descripción:

A medida que se produce la reapertura del centro de la ciudad el Christchurch City Council decide colocar productos temporales de uso colectivo en el desolado entorno urbano para aportar color e interacción social entre la ciudad y los usuarios.

Los conjuntos de elementos urbanos están compuestos por maceteros móviles, mesas, asientos, bolardos, etc. que claramente muestran su naturaleza temporal, son más económicos que sus equivalentes de carácter permanente y está manufacturados principalmente con materiales reciclados.

NÚM. FICHA	015	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	CCC Temporary street furniture
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	--------------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Asientos, jardineras, bolardos, etc.	Varios, Ciudad de Christchurch	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Hugh Nicholson, Mark Teesdale, Tim Church, Jocelyn Mahony, Pippin Wright-Stow, Kate McDougall, etc.
			Desde Jul. 2011	5 meses	Jul. 2011 - Actualidad	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Christchurch City Council (CCC) y F3 Design	Diseñadores urbanos, arquitectos, diseñadores industriales y diseñadores de producto.	Fondos Públicos	15 personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X				X	
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Madera y neumáticos de caudho.		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclados		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X	X			X		

Ficha Producto 016

ArtBox



Descripción:

ArtBox se trata de un sistema arquitectónico modular basado en componentes. Su función es ofrecer un espacio para artistas, de galería y de estudio flexible.

Es móvil y reestructurable.

NÚM. FICHA	016	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	ArtBox
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	--------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
			FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	
	Unidades cúbicas de estructura metálica	Esquina de St. Asaph y Madrass Street. Chirstchurch.	Abril 2011	18 meses de organización	Abril 2011 - Actulidad	Martin Trustum, Andrew Just, Pippin Wright-Stow, Kyle Lewis, Jess Glen, Jon Leonard, etc.

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
		CPIT, CCC, CEAT y CEAG.	Arquitectos, ingenieros, diseñadores gráficos, project management, constructores y electricistas	Hasta 2014 - 670.000 NZ\$

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
Estructura metálica y policarbonato.		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA				

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
		X			X	X	X	

Ficha Producto 017

St. Luke's Labyrinth



Descripción:

El equipo de voluntarios trabajó para crear un laberinto del mismo estilo que el de Chartes Cathedral Labyrinth en el lugar donde se demolió St. Luke's Church.

El laberinto se ha hecho utilizando ladrillos de la iglesia demolida para crear un camino circular que al final conduce al centro del círculo donde se sitúa un árbol y bancos para que los visitantes se puedan sentar y meditar.

NÚM. FICHA	017	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	St. Luke's Labyrinth
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	----------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Base de ladrillos	Esquina entre Manchester St. y Kilmore St. Christchurch.	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Nick Hawkins y Daniel Deans.
			28 Jul. 2012	1 día	Jul. 2012 - Actualidad	

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS		NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	SVA, Entré, St. Luke's Church Y Gap Filler	Montadores	500 NZ\$		15 voluntarios

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X			X			X			X	
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Ladrillo cerámico		NINGUNO			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
	X							Memorial

Ficha Producto 018

Dairy Garden



Descripción:

Se trata de un jardín urbano compacto construido a base de árboles perenes y caducos, vegetación en maceteros tipo caja, gaviones de piedras procedentes de derribos pintadas de colores y asientos modulares hechos de palets pintados.

Desapareció en Septiembre del año 2012 ya que el terreno fue utilizado de nuevo por el propietario del mismo.

NÚM. FICHA	018	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	Dairy Garden
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	--------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Vegetación, jardineras y asientos.	Colombo St. Christchurch.	FECHA Oct. 2011	EJECUCIÓN 5 meses incluyendo diseño	DURACIÓN Oct. 2011 -Sep. 2012	Wendy Hoddingnott y Jonathan Hall.

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Greening the Rubble y Living Streets Aotearoa.	Jardineros, montadores voluntarios de un colegio	1.000 NZ\$	30 Personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X				X		X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Gaviones, piedra y madera.		Varios			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
			X				X	

Ficha Producto 019

Fitzgerald Ave. Community Garden



Descripción:

Se trata de un huerto urbano de producción de comestibles.

Está construido y gestionado por voluntarios de colegios y para su construcción se utilizó madera, ladrillo y materiales reciclados.

NÚM. FICHA	019	ÚNICO		CONJUNTO	Sí	TÍTULO	Fitzgerald Ave. Community Graden
------------	-----	-------	--	----------	----	--------	----------------------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Huerto Urbano	En Fizgerald Ave, Entre Gloocester St. y Armagh St. Christchurch.	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	-
			Ene. 2012	9 meses	ene 2012 - Ene 2014	

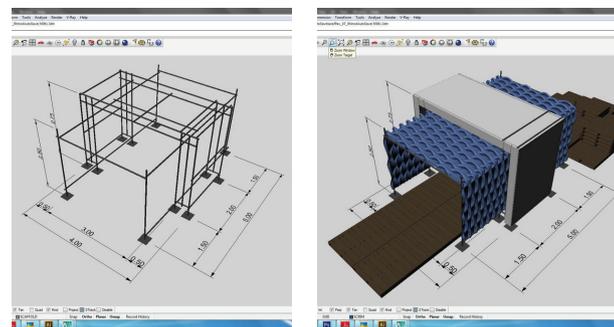
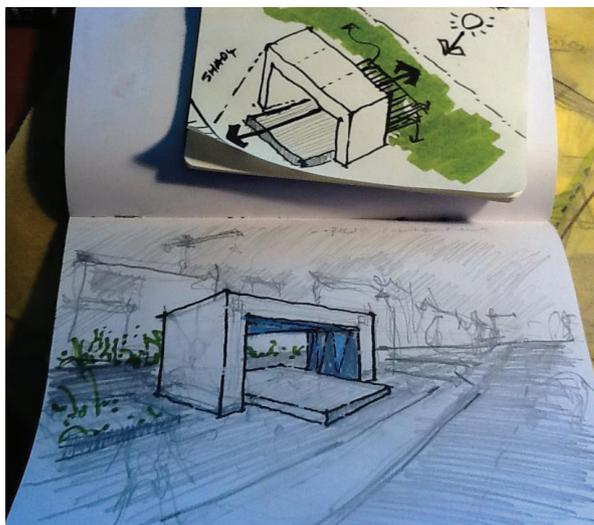
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	Greening the Ruable y Living Street Aotearoa	Desarrollado orgánicamente.	Menos de 1.000 NZ\$	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Madera y ladrillo		varios			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado		
						X					

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
			X				X	

Ficha Producto 020

Scaffold Pavilion



Descripción:

El Scaffold Pavilion fue un prototipo para atraer vida al área urbana utilizando los materiales de la ciudad transicional como son andamios, lonas de la construcción, redes y plásticos. A través de una campaña de marketing on-line el pavellón se usó como espacio para varias actuaciones en directo y performance artísticas, torneos de street-cricket, bailes y como lugar de recreo.

Utilizaba la energía solar para abastecerse de electricidad para la iluminación del pavellón.

Duró 8 días durante el primer anual FESTA (Festival of transitional Architecture). Una vez desmontado todos los materiales se reutilizaron para la construcción y los que no eran reutilizables fueron reciclados.

NÚM. FICHA	020	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	Saffold Pavilion
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	------------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Escenario y elementos de asiento.	Colombo Str. Christchurch	FECHA	EJECUCIÓN	DURACIÓN	Sean Bollinger, Tim Bishop y Ego Leung
			20 Oct. 2012	2 meses	8 días	

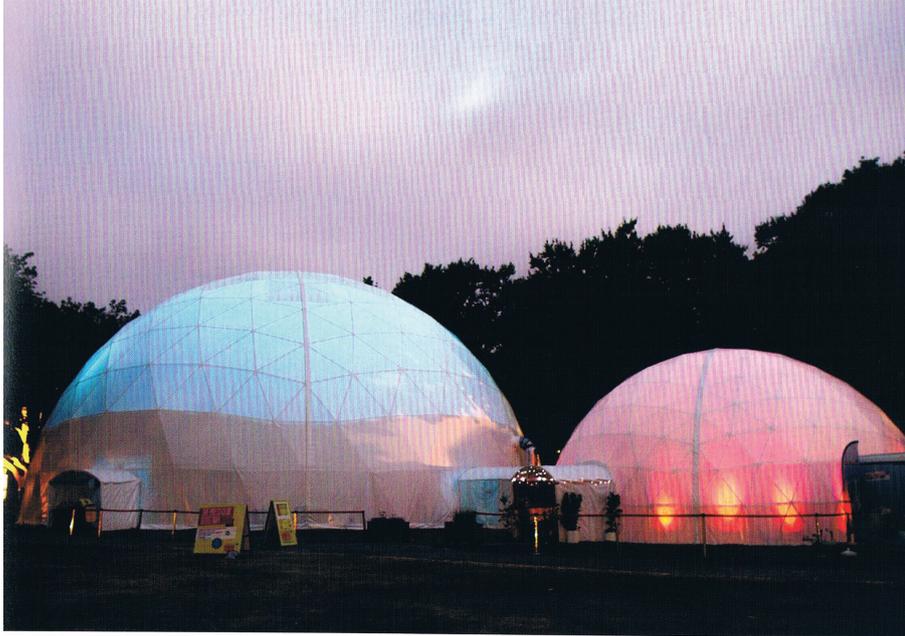
PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	SHAC (Sustainable Habitat Challenge)	Arquitecto, ingeniero eléctrico, músicos y montadores	2.500 NZ\$	5 personas

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X				X		X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Metal y derivados del plástico		Azul			MUCHA	POCA	NINGUNA	Reciclado, reciclable y reutilizable.		

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
							X	

Ficha Producto 021

Events Village



Descripción:

Tras los grandes daños que se produjeron después del terremoto de 2011 en muchos de los lugares de encuentro para la celebración de eventos, la comunidad de Christchurch necesitaba un lugar de encuentro temporal durante el periodo de la recuperación. El Christchurch Events Village, en un principio acogió a los espectadores del mundial de Rugby de 2011 celebrado en Nueva Zelanda, posteriormente se dedicó a la celebración de eventos tanto públicos como privados .

Sólo durante el primer año se celebraron un total de 40 eventos y 800.000 personas utilizaron sus instalaciones.

NÚM. FICHA	021	ÚNICO	SÍ	CONJUNTO		TÍTULO	Events Village
------------	-----	-------	----	----------	--	--------	----------------

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CONTENIDO	LUGAR	TIEMPO			AUTOR
	Cúpulas geodésicas.	North Hagley Park, Christchurch	FECHA May. 2011	EJECUCIÓN 3 meses	DURACIÓN May. 2011 - Jun. 2013	-

PROCESO DE EJECUCIÓN	ORGANIZACIÓN O COLECTIVO	DISCIPLINAS QUE INTERVIENEN	FONDOS	NÚM. PERSONAS INVOLUCRADAS
	CCC, New Zealand Major Events	Ingeniero mecánico, ingeniero eléctrico, diseñador, arquitecto, montadores, etc.	Fondos del CCC	-

EVALUACIÓN	RELACIÓN FORMA - MATERIALIDAD - PROCESO		RELACIÓN FORMA - FUNCIÓN			RELACIÓN FORMA - USUARIO			RELACIÓN ENTRE LOS OBJETOS DEL CONJUNTO		
	SÍ	NO	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	BUENA	REGULAR	INCORRECTA	MUCHA	POCA	NINGUNA
	X		X			X			X		
	MATERIALIDAD		COLOR			RELACIÓN CON EL CONTEXTO ARQUITECTÓNICO			OTROS DATOS DE INTERÉS		
	Estructura metálica y lonas.		Blanco			MUCHA	POCA	NINGUNA			

FUNCIÓN	RELIGIOSA	ESTÉTICA	MEDIOAMBIENTAL	COMUNICATIVA	COMERCIAL	ORGANIZATIVA	LÚDICA	OTRA
							X	

Resultados y Conclusiones

Resultados

Diagramas de análisis

Diagramas de análisis

En el caso analizado de los productos efímeros de uso colectivo en el ámbito de actuación de la ciudad de Christchurch podemos obtener los siguientes datos:

1. Los productos de uso colectivo según el inventario de productos catalogados son en su mayoría de carácter lúdico (31%) y en menor medida cubren la función comunicativa (2%).

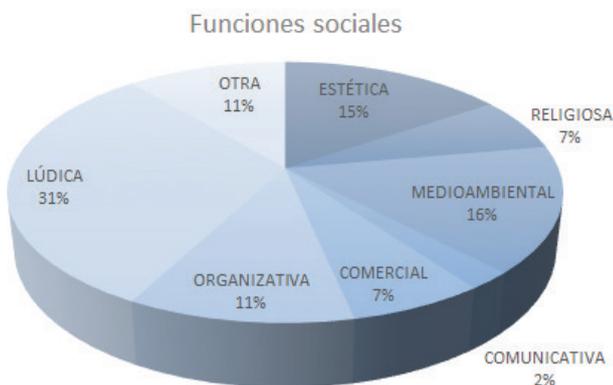


Imagen 5.2.1 Diagrama funciones sociales.

2. Las principales asociaciones o colectivos que intervinieron fueron el Christchurch City Council (CCC) de carácter público; Gap Filler y Greening the rubble de carácter privado.

Organizaciones o colectivos

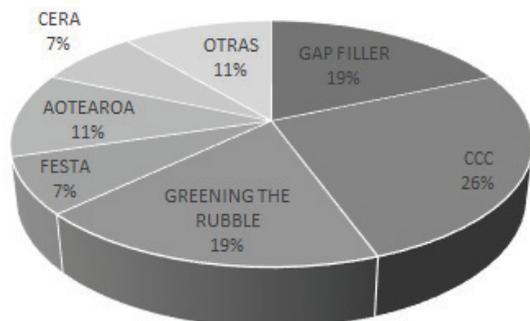


Imagen 5.2.2 Diagrama organizaciones o colectivos.

3. El 42% de los productos se realizaron con material reciclado.



Imagen 5.2.3 Diagrama sostenibilidad.

4. La relación entre la forma-materialidad-proceso sí existe en el 90% de los productos analizados.

Relación forma - materialidad - proceso de diseño

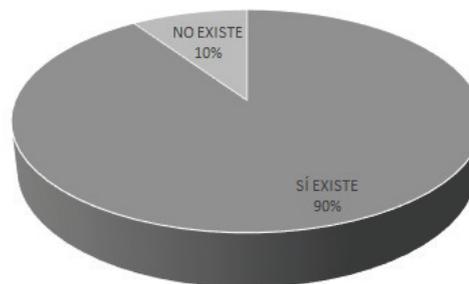


Imagen 5.2.4 Diagrama forma-materialidad-proceso.

5. Analizando la relación forma- función de los productos se obtiene que el 71% de los productos tienen una relación correcta.

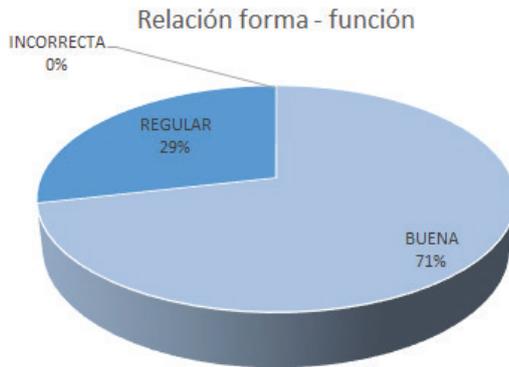


Imagen 5.2.5 Diagrama forma-función

6. Analizando la relación forma - usuario de los productos se obtiene que el 62% de los productos tienen una relación correcta.

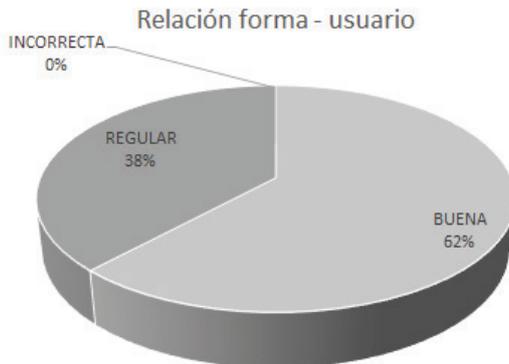


Imagen 5.2.6 Diagrama forma-usuario

7. Analizando la relación entre los objetos del conjunto de los productos se obtiene que el 71% de los productos tienen una buena relación.



Imagen 5.2.7 Diagrama relación entre los objetos del conjunto.

8. Analizando la relación con el contexto arquitectónico de los productos se obtiene que el 62% de los productos tienen una buena relación.



Imagen 5.2.8 Diagrama relación con el contexto arquitectónico.

9. Analizando la duración de los productos se obtiene que la duración de los productos se reparte de forma equitativa entre los rangos considerados.

Duración de los productos

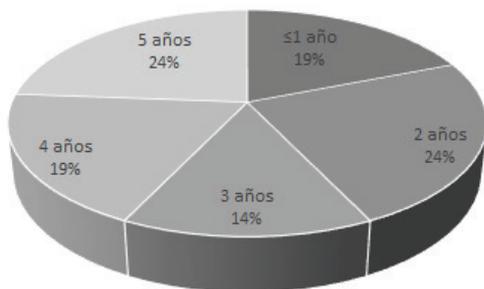


Imagen 5.2.9 Diagrama duración de los productos efímeros de uso colectivo.

10. Analizando los productos que siguen en activo en la actualidad se obtiene que el 62% de ellos siguen en activo.

Productos en activo o desaparecidos

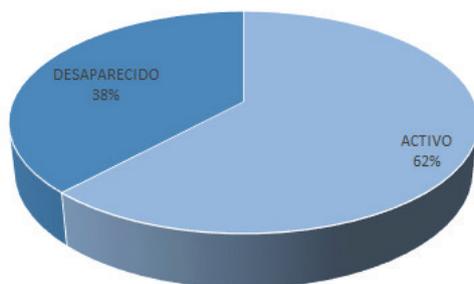


Imagen 5.2.10 Diagrama productos activos en la actualidad.

11. Analizando el número de personas involucradas en la realización y construcción del producto vemos que la mayoría de los productos necesitaron para llevarse a cabo menos de 25 personas.

Num. de Personas involucradas

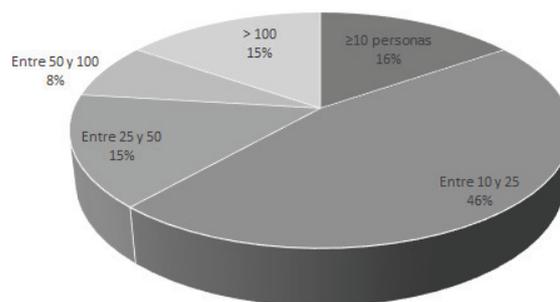


Imagen 5.2.11 Diagrama número de personas involucradas

12. Analizando las disciplinas que intervienen en la realización de los productos vemos que el 50% de ellas son ingenierías, diseñadores o arquitectos.

Disciplinas que intervienen

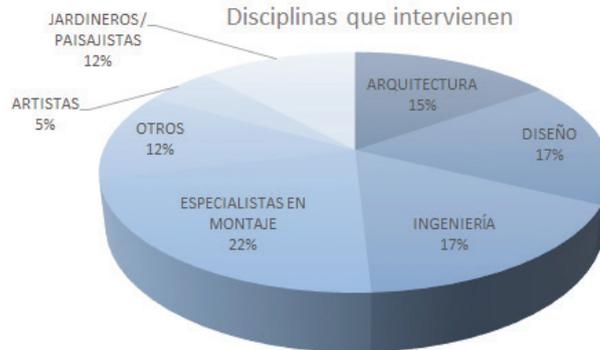


Imagen 5.2.12 Diagrama de disciplinas que intervienen.

Conclusiones

De los diagramas obtenidos se concluyen los objetivos planteados para este estudio.

Primero que los productos de uso colectivo que se encuentran en el ámbito de la ciudad son de carácter lúdico probablemente por que durante el proceso de recuperación después de una catástrofe la necesidad fundamental de los ciudadanos sea recuperar la interacción social una vez se han cubierto las necesidades de refugio y vivienda. Cabe destacar que una parte importante de los productos tienen una función estética, esto ayuda a comprender la importancia de la necesidad estética⁷ del ser humano planteada en apartados anteriores del estado del arte. Además permite ver que existe una concienciación medio-ambiental entre los colectivos que desarrollaron los productos considerando además que el 62% de ellos se realizaron con materiales reciclados, reciclables, reutilizables o reutilizados.

En segundo lugar, tras estudiar los principales procesos sociales y económicos que utilizaron los ciudadanos para generar el cambio social en las funciones de la ciudad, se concluye que el principal organismo promotor de estos productos es el Christchurch City Council (CCC), por lo tanto la mayor parte de ellos están apoyados e incentivados por la administración pública de la ciudad. Las dos organizaciones de carácter privado más importantes que realizan gran parte de ellos son Gap Filler y Greening the Rubble. En la actualidad, todas las organizaciones mencionadas en este estudio siguen en activo promoviendo el desarrollo de nuevas intervenciones y elementos urbanos.

Sobre la relación de los productos efímeros de uso colectivo aquí analizados y el diseño transicional tomamos como indicador la característica temporal de los productos y su carácter transicional entre la ciudad post-catástrofe y la ciudad reconstruida. Todos los productos efímeros de uso colectivo aquí analizados y otros muchos que se llevaron, y llevarán, a cabo pertenecen a iniciativas que seguirán en activo hasta que se complete la reconstrucción urbana, la duración de los productos se reparte equitativamente en el tiempo, como se aprecia en el diagrama de duración de productos, puesto que se van generando nuevos productos mientras otros desaparecen dado que la necesidad social sigue existiendo, pero a medida que avanza la reconstrucción se reubican parte de los productos en distintos lugares cuando el espacio en el que están temporalmente ubicados se reedifica.

En la actualidad han desaparecido aproximadamente una tercera parte de los productos analizados, el resto desaparecerán paulatinamente a medida que avance el proceso de reconstrucción de la ciudad.

Por otro lado es importante remarcar que mediante la aplicación de la herramienta del presente estudio es posible valorar los productos efímeros de uso colectivo. Para ello se consideran los indicadores de la calidad del diseño de los productos y su relación de la forma con la materialidad, la función y el usuario. En el caso de los productos catalogados se deduce que son productos, en su gran mayoría, que han tenido en cuenta estos factores en su diseño y materialización.

7. Según la jerarquía de necesidades del ser humano planteada por el Dr. Abraham Maslow (1908-1970)

Los productos analizados en el presente estudio se realizan desde diversas disciplinas como se puede apreciar en el diagrama de disciplinas que intervienen, y se concluye que un 50% de ellos han surgido de un proyecto de diseño, han sido pensados y construidos desde una base estética, constructiva y proyectual propias de las ingenierías, del diseño o de la arquitectura.

Por último, al estudiar el número de personas involucradas en cada uno de los productos catalogados se puede apreciar el carácter colectivo y organizacional de las intervenciones. El 62% de los productos se llevaron a cabo con la intervención de menos de 25 personas. Una cantidad identificable con el número de personas que forman parte de una organización, colectivo o asociación de barrio lo que deja patente que se trata de productos por y para la sociedad. Con ello se da respuesta a una de las motivaciones principales de este estudio, dejar patente que la única y última finalidad del diseño no es otra que la de ser útil y emocionar al usuario, enriquecer su vida y hacerla más fácil. Y no hay representación más patente de este diseño que el de los elementos de uso colectivo.

Futuras líneas de investigación

Con la aplicación de la herramienta de análisis fruto de este estudio en futuros hilos de investigación se analizarían aspectos de utilidad tanto para empresas públicas de organización de los espacios colectivos de la ciudad, empresas de diseño de productos de uso colectivo como UN-Habitat o World Bank y organizaciones sin ánimo de lucro que intervengan en espacios públicos post-catástrofes.

Se pueden establecer parámetros de reordenación y nuevas propuestas de productos de uso colectivo para la ciudad. Sobre todo cuando se presentan situaciones de carencia de elementos que sirven a la función social de las ciudades, ya sea por catástrofes naturales o por carencia de elementos de espacio urbano. Además esta herramienta permite la consulta a diversos grupos de interés procedentes de diversas disciplinas, usuarios, administración pública, ciudadanos, etc. Que permirían analizar la funcionalidad real de los productos, las relaciones generadas con el usuario y si la desaparición y sustitución de estos productos de carácter transitorio han sido bien acogidos por los ciudadanos.

Por otro lado, también se permite la obtención de conclusiones sobre las funciones sociales de la ciudad y la calidad de vida en las mismas. Con esta herramienta se determina qué productos son percibidos por el usuario como imprescindibles para que se lleven a cabo de manera adecuada las relaciones sociales entre las comunidades. Y de este modo evaluar y jerarquizar los elementos según la importancia de las funciones que llevan a cabo y establecer evaluaciones sobre la calidad de vida en las ciudades.

La información desarrollada con la herramienta de trabajo planteada en este estudio es automatizable por medio de software de planificación de recursos para el diseño, en el que se consigue obtener de forma rápida y visual diagramas y modelos de análisis de la información considerada en las fichas de análisis que dan fruto al inventario de productos.

Entre otros puntos ya mencionados anteriormente sobre las futuras líneas de investigación, la aplicación de esta herramienta de análisis permite generar conclusiones a cerca de:

- Las funciones fundamentales o aquellas que son consideradas por la sociedad más necesarias para las ciudades.
- Los materiales utilizados en los productos efímeros de uso colectivo, la relación de estos productos con el contexto arquitéctónico y entre sí, sobre el proceso de diseño, la relación de la forma con respecto a la función y la materialidad.
- El carácter del colectivo que los promueve. También permita relacionar cada producto con su coste y el origen de los fondos, datos que se pueden aplicar a análisis económicos y administrativos, tanto para empresas privadas como administraciones públicas.
- La vida útil de los productos efímeros, su tiempo de ejecución y el grado de planificación del conjunto de los productos y de la ciudad si los situásemos en las distintas zonas en las que se intervino o se quiere intervenir.

6. Bibliografía

Barriga Cuentas, V., 4 de mayo de 2010, “Función Social de la Ciudad”, visitada el 1 de junio de 2016, Dirección URL: <<http://www.zonaeconomica.com/funcion-social-ciudad>>.

Bennett, Barnaby, Boles, Irene, Boidi, Eugenio et al., 2012, “Christchurch. The transitional city Pt IV” Free Range Press, Wellington.

Borja, Jordi, Muxí, Zaida, 2000, “El espacio público, ciudad y ciudadanía” Electa, Barcelona.

Brand, Diane, Nicholson, Hugh, 17 de febrero de 2016, “Public space and recovery: learning from post-earthquake Christchurch”, Journal of Urban Design [ISSN: 1469-9664], vol. 21, issue 2, pp. 159-176, visitado el 1 de junio de 2016, Dirección URL: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13574809.2015.1133231>>.

Bürdek, B.E, 1994, “Historia, teoría y práctica del diseño”, Gustavo Gili, Barcelona.

Carlton, Sally, Vallance, Suzanne, septiembre de 2013, “An Inventory of Community-led and Non-governmental Organisations and Initiatives in Post-earthquake Canterbury”, Lincoln University, Christchurch, visitado el 17 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://www.lincoln.ac.nz/Documents/LEaP/Final%20Inventory.pdf>>.

Castro, P. V. et al., 1 de agosto de 2003, “¿Qué es una ciudad? Aportaciones para su definición desde la Prehistoria.”, Scripta Nova, revista electrónica de geografía y ciencias sociales [ISSN: 1138-9788], vol. VII, núm. 146(010), Universidad de Barcelona, visitada el 1 de Junio de 2016, Dirección URL: <[http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146\(010\).htm](http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-146(010).htm)>.

Espadas Alcazar, M. A., “Introducción a los servicios sociales. Tema 2: Las necesidades sociales”, Universidad de Jaen, visitado el 2 de junio de 2016, Dirección URL: <<http://www4.ujaen.es/~aespadas/TEMA2.pdf>>.

Ewing, Reid et al., febrero de 2006, “Identifying and Measuring Urban Design Qualities Related to Walkability”, Journal of Physical Activity and Health 2006, vol. 3, issue 1, pp. S223-S240, Human Kinetics Inc., visitado el 1 de junio de 2016, Dirección URL: <http://forum.activelivingresearch.com/sites/default/files/JPAH_15_Ewing.pdf>.

Fuad-Luke, Alastair, 2002, “Manual de diseño ecológico: un catálogo completo de mobiliario y objetos para la casa y la oficina”, Cartago, Palma de Mallorca.

Gelhl, Jan, 2002, “Nuevos espacios urbanos”, Gustavo Gili, Barcelona.

Krauel, Jacobo, 2009, “Arquitectura Efímera: Innovación Y Diseño”, Leading International Key Services, Barcelona

Lidell, William, Holden, Kritina, Butler, Jill, 2005, “Principios universales de diseño” Blume, Barcelona.

McQuaid, Matilda, 2002, “Shigeru Ban”, Phaidon Press Limited, Londres.

Montaner, Josep Maria, 2014, “Del diagrama a las experiencias, hacía una arquitectura de la acción”, Gustavo Gili, Barcelona.

Morison, Julia, 2013, “Tree houses for swamp dwellers”, Scape Public Art, visitado el 21 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://www.scapepublicart.org.nz/treehouses-for-swamp-dwellers/>>.

“Pod’s ReStart mall”, Greening the Ruble, visitado el 20 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://greeningtherubble.org.nz/wp/pods-restart-mall/>>.

Puyuelo Cazorla, Marina, Gual Ortí, Jaume, 2009, “Diseño prospectivo y elementos de uso en parques urbanos a partir de la experiencia de las personas mayores”, Medio Ambiente y Comportamiento Humano, revista especializada en el ámbito de la Psicología Ambiental [ISSN: 1576-6462], núm. 10(1y2), pp. 137-160, Resma - Universidad de La Laguna, Tenerife.

Rossi, Aldo, 1986, “La Arquitectura de la ciudad”, pp. 60-110, Gustavo Gili, Barcelona, visitado el 1 de junio de 2016, Dirección URL: <<http://www.etsav.upc.es/personals/monclus/cursos2002/rossi.htm>>.

Sadik Khan, Janette, septiembre de 2013, “New York’s streets? No, so Mean anymore”, visitado el 1 de junio de 2016, Dirección URL: <https://www.ted.com/talks/janette_sadik_khan_new_york_s_streets_not_so_mean_any_more>.

Segarra Lagunes, Silvia Susana, 2008, “Mobiliario urbano: Evolución, adecuación y conservación”, Universidad de Granada, Granada.

Serra, Josep Maria, 2002, “Elementos urbanos: mobiliario y microarquitectura”, Gustavo Gili, Barcelona.

Slavid, Ruth, 2014, “A long way from home, Landscape” The Journal of the Landscape institute, vol. Autumn 2014, visitado el 2 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://www.landscapethejournal.org/A-long-way-from-home>>.

“Sound Garden”, Gapfiller, visitado el 21 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://www.gapfiller.org.nz/sound-garden-re-launch/>>.

Steinitz, Carl, 2012 “A Framework for Geodesign” Ersi Press, Redlands, California.

Swaffield, Simon, 2013, “Place, Culture and Landscape After the Christchurch Earthquake”, publicado en Space Place & Culture, Future Leaders, Melbourne.

Syben, William, "Making use of vacant urban space: A study of Christchurch after the earthquakes of 2010/11", University of Canterbury, Christchurch, visitado el 17 de agosto de 2016, Dirección URL: <[http://www.geog.canterbury.ac.nz/postgrad/420papers/2012/W_Syben_Geography_420_Research_Dissertation\[1\].pdf](http://www.geog.canterbury.ac.nz/postgrad/420papers/2012/W_Syben_Geography_420_Research_Dissertation[1].pdf)>.

Taylor, Rys, 24 de febrero de 2014, "Pod Oasis - our Ellerslie Show garden 2014", Greening the Ruble, visitado el 20 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://greeningtherubble.org.nz/wp/pod-oasis-our-ellerslie-show-garden-2014/>>.

"The Arcades Project", Gapfiller, visitado el 20 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://www.gapfiller.org.nz/look-whos-joined-us-on-the-site-the-arcades-project/>>.

"The creative deconstruction of the Pallet Pavilion", Gapfiller, visitado el 21 de agosto de 2016, Dirección URL: <<http://www.gapfiller.org.nz/the-creative-deconstruction-of-the-pallet-pavilion-april-7-start/>>.

Torres Barchino, Ana María, 2013, "Diseño de productos para uso colectivo", Editorial Universitat Politècnica de València, Valencia.

Wesner, Andreas, "Temporary urbanism and urban sustainability after a natural disaster: transitional community-initiated open spaces in Christchurch, New Zealand", Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability, vol. 8, issue 4-2015, pp. 406-422, visitado el 2 de julio de 2016, Dirección URL: <<http://dx.doi.org/10.1080/17549175.2015.1061040>>.

