

COrtonaOPen3D 2o2o

Programa del workshop online COrtonaOPen3D 2020

CortonaOPen3d es un workshop de SmartCityDesign en un contexto de Patrimonio Cultural que tendrá lugar en la localidad excepcional de Cortona (Arezzo, Toscana, Italia) del 1 al 10 de agosto de 2020. Durante el workshop, los participantes desarrollarán individualmente o en grupo un proyecto de diseño arquitectónico o una instalación artística insertada en el contexto de la ciudad de Cortona.

El workshop 2020 se llevará a cabo completamente en modo a distancia online y dura aproximadamente 100 horas que se dividen, como en las ediciones tradicionales, entre lecciones forntales, conferencias y tallerde proyectos y se lleva a cabo en italiano, inglés y español. Cada año participan alrededor de 50 estudiantes internacionales.

El workshop es internacional, los idiomas que se hablan son italiano, inglés y español y se lleva a cabo en colaboración con el Ayuntamiento de Cortona, el Politécnico de Milán y las universidades españolas: Universidad de Zaragoza y ESDA, Escuela Superior de Diseño de Aragón.

Debido a la actual situación sanitaria por el Covid19, la edición 2020 se llevará a cabo on line.

Esta decisión se ha tomado siguiendo las indicaciones de la Escuela de Architettura, Urbanística, Ingegneria delle Costruzioni del Politécnico de Milán para no dispersar las experiencias reunidas en las ocho ediciones anteriores y de acuerdo con el Ayuntamiento de Cortona para contribuir a la reactivación de la Comunidad de Cortona, que tanto nos ha dado en estos años.

El programa del workshop cambia en forma y en algunos contenidos con respecto a las ediciones anteriores, pero continúa proporcionando lecciones, conferencias y comunicaciones y revisiones de proyectos. Las comunicaciones se organizarán en "Clusters" de aproximadamente cuatro horas de duración cada uno, y cada uno tratará un tema específico diferente y serán impartidas por profesores, autoridades locales y expertos en tecnología digitale. El desarrollo o line también permitirá poner en primer plano el desarrollo de contenidos digitales avanzados altamente profesionalizados, como el modelado digital a través de la reproducción de fotografías en 3D.

Los participantes deberán llevar a cabo, como cada año, un proyecto de Smart City Design dentro de la ciudad de Cortona. Los estudiantes llevarán a cabo los proyectos utilizando el software de código abierto Blender. A través de modelos digitales del contexto, suministrados por la organización, con calidad y detalle de alta resolución, creados con la ayuda de herramientas de modelado fotográfico de código abierto, los participantes podrán experimentar una forma nueva y altamente avanzada de diseño digital.

El objetivo principal del taller es enseñar cómo diseñar usando el ordenador como herramienta creativa y sensibilizar a los participantes sobre los temas del proyecto para el patrimonio cultural en contextos urbanos frágiles y, por lo tanto, APRENDER A PROYECTAR USANDO EL SOFTWARE 3D DE UNA FORMA CREATIVA Y CONSCIENTE

CRÉDITOS UNIVERSITARIOS reconocidos con participación en el taller:

4 CRÉDITOS para los estudiantes de Arquitectura del Politécnico de Milán – Enlace: <http://www.auic.polimi.it/didattica/workshop/>

CRÉDITOS 2 + 2 para la Academia Brera de Bellas Artes (<https://www.accademiadibrera.milano.it/it/workshop.html>) (BAJO APROBACIÓN PARA 2020)

4 CRÉDITOS para la Escuela Superior de Diseño de Aragón BAJO APROBACIÓN PARA 2020)

2 CRÉDITOS para la Universidad de Zaragoza BAJO APROBACIÓN PARA 2020

EL TALLER ESTÁ ABIERTO A CUALQUIER ESTUDIANTE UNIVERSITARIO Y ES POSIBLE PARTICIPAR INCLUSO SI NO ESTÁ INSCRITO EN LA UNIVERSIDAD ENVIANDO PREVIAMENTE EL CURRÍCULUM Y UNACARTA DE MOTIVACIÓN

LECCIONES Y CONFERENCIAS “CLUSTER”

Las comunicaciones serán una parte fundamental del taller, proporcionando el conocimiento técnico y cultural necesario para la realización de un proyecto concreto, con atención al detalle y capaz de enriquecer constantemente el portfolio de los participantes tanto en lo que respecta a la comunicación gráfica como a los contenidos de proyecto. Por lo general, se realizarán por la mañana y se dividirán en grupos de aproximadamente cuatro horas, organizados según diferentes temas, con un tema específico y enseñados por profesores universitarios, autoridades locales y expertos en temas digitales.

Las conferencias “cluster” incluyen los siguientes temas:

Cortona: dentro le mura della città. Discurso, historia y análisis de la ciudad de Cortona, su patrimonio cultural, realidades empresariales y su contexto territorial _

Progettare per la Cultura. Proyectos innovadores de diseño, arte y arquitectura en los contextos del Patrimonio Cultural _

Is this built? L'immagine nell'era digitale. Nuevas tendencias de comunicación del proyecto a través de la fotografía y el renderizado _

Blender Avanzado. Técnicas avanzadas de modelado digital, los 4 elementos: tierra, fuego, agua y viento. _ _

Blender avanzado: diseño paramétrico y fractales Diseño paramétrico digital e impresión 3D a través de complementos y artefactos de Blender para diseñar en el momento de la revolución digital

Modellare con Meshlab curso de modelado fotográfico digital 3D Meshlab

Encontrarán actualizaciones constantes sobre horarios, temas, participantes y programas detallados en la página dedicada del sitio web: <http://www.cortonaopen3d.org>

CONCURSO DE PROYECTO

Los participantes participarán en un concurso de diseño artístico o arquitectónico en el que deberán llevar a cabo un proyecto Smart City Design dentro de la ciudad de Cortona.

Los proyectos se llevarán a cabo individualmente o en grupos, dirigidos por profesores y tutores expertos en diseño, planificación, historia del arte y software. Si trabajará utilizando el software Blender de código abierto dentro de un modelo digital de muy alta resolución, calidad y detalle, creado

con la ayuda de herramientas de modelado fotográfico, también de código abierto, proporcionadas por la organización.

Como cada año, los proyectos presentados y desarrollados durante el workshop serán evaluados por dos jurados diferentes. El primero estará compuesto por los participantes del taller que votarán, el mejor proyecto entre los realizados por los compañeros de clase. El segundo estará compuesto por profesores universitarios, miembros de la administración municipal de Cortona y personalidades destacadas elegidas por la organización del taller y por la administración municipal.

El proyecto será una obra de diseño, arte o arquitectura y se ilustrará a los jurados con una serie de imágenes renderizadas creadas con el software Blender. Los dos jurados evaluarán la calidad de los proyectos, la belleza de las imágenes y su coherencia con las premisas del taller, asignando los premios que se ganarán y decretando el ganador de la edición 2020.

CRITERIOS DE PARTICIPACION

Para participar en el workshop es altamente aconsejable poseer conocimientos básicos del software Blender. En el caso de incerteza sobre el propio nivel de conocimiento del software o para recibir indicaciones sobre cómo aprender el software antes del inicio del workshop es posible consultar la página dedicada en el sitio web www.cortonaopen3d.org o contactar con la organización en la dirección:

info@cortonaopen3d.org

La cuota de participación en el workshop es GRATUITA para los estudiantes de: Politécnico de Milán, Academia de Bellas Artes de Brera, Universidad de Zaragoza, ESDA, mientras que para profesionales y estudiantes de universidades que no participan en la organización será de 200,00 €. El reconocimiento de créditos por parte de otras universidades deberá ser verificado con la propia Universidad.

A todos los participantes en el taller se les pedirá que paguen una tarifa por materiales didácticos de 100 € y que se registren para la asociación cultural 18Architettura con un coste de 20 €.

BREVE CALENDARIO

Las actualizaciones y los detalles del calendario se pueden encontrar en la página dedicada del sitio WEB.

Sábado 1 de agosto _ 09.00 – 13.00 Kick off Event; 14.00 – 20.00 Inicio del taller del proyecto: presentación de modelos digitales y el área del proyecto

Del domingo 2 de agosto al viernes 7 de agosto _ 09.00 – 13.00 CLUSTER conferencias y lecciones
14.00 – 20.00 Revisiones del taller y trabajo personal

Sábado 8 de agosto _ 09.00 – 13.00 y 14.00 – 20.00 Taller de revisión y trabajo personal

Domingo 9 de agosto _ Taller 19.00 – 20.00 Entrega de los trabajos finales en formato PDF

Lunes 10 de agosto _09.00 – 13.00 Presentación de los proyectos; evaluación por el jurado de expertos y el jurado de los participantes. 14.00 – 20.00 Entrega de los proyectos ganadores; discusión de los resultados con tutores y profesores del jurado.

SMART CITY DESIGN – I TEMI DEL WORKSHOP

Se podría decir que la Smart-city es (en cuanto al Smart-phone) una ciudad con “más cosas adentro”. Smart-city significa una ciudad que intercambia información entre ciudadanos, administración y tejido económico de manera rápida y eficiente.

El hecho de que sea un concepto simple no nos ayuda a responder la pregunta de qué debería ser una “SmartCity”, porque aún no está claro cuáles son las posibilidades (y los peligros) de las ciudades “inteligentes”. De hecho, podemos decir que los objetos con los que vivimos son cada vez más “inteligentes”, pero su inteligencia no siempre es útil porque no se transforma en calidad de vida y calidad de las cosas. Por lo tanto, se necesita un sistema de diseño, lo llamamos SmartCityDesign, que transforma “el objeto de la ciudad” en algo más “útil y hermoso”.

Utilizar la inteligencia de los objetos para pensar en mejores ciudades es el tema del proyecto del Taller CortonaOPen3D. Los objetos se vuelven inteligentes, los teléfonos y la ciudad se vuelven “inteligentes” y el diseño y el arte ya no pueden evitar razonablemente el tema de “estar conectados”. Es esencial saber cómo diseñar “del tirador a la ciudad”, entendiendo que hoy quién realiza el proyecto de una casa, un museo, una silla, un póster o cualquier “cosa” no pueden evitar plantear el problema de “sí” y “cómo” interactuar con las tecnologías.

Sobre todo, es importante repensar inteligentemente el contexto y la relación entre la tecnología y el mundo del patrimonio cultural en contextos frágiles, explotando las posibilidades que ofrece la tecnología de conexión de una manera innovadora y coherente y encontrando métodos de intervención que hagan controlables por parte de los centros decisionales algunos problemas que las innovaciones tecnológicas están causando (como por ejemplo la despoblación de centros históricos causado por la difusión de solicitudes de alquileres a corto plazo)

Smart City también es Slow Mobility, significa prestar atención a lo que probablemente sea la mayor revolución que tiene lugar en la sociedad contemporánea, nos referimos a los medios de transporte eléctricos que están teniendo un desarrollo similar al experimentado por los teléfonos inteligentes en los últimos años.

Pero, ¿cuál es la causa de esto, que bien podemos llamar revolución? El motor eléctrico existe desde hace más de un siglo, y básicamente es siempre el mismo. Las baterías se vuelven más y más rendimiento, pero siempre son el “cuello de botella” del sistema y, aunque han mejorado en términos de duración y potencia, no han evolucionado de manera radical.

Los sensores y la electrónica, por otro lado, han “explotado”, de hecho, el verdadero SALTO DE PARADIGMA TECNOLÓGICO que le permite crear medios de locomoción hasta ahora imposibles. (scooters, bicicletas, asientos autopropulsados, etc.) está representado por la tecnología desarrollada para proporcionar a los teléfonos inteligentes sensores como brújulas, giroscopios, pequeños acelerómetros y un consumo de energía cada vez más reducido. Todo ello acompañado de procesadores cada vez más potentes y con un menor consumo de energía y a costos muy bajos gracias a la gran difusión de estos dispositivos.

Estamos a punto de presenciar, en resumen, un cambio de perspectiva en la forma de moverse que tendrá consecuencias en nuestra forma de vida bastante similares a las que se han producido por la difusión de los teléfonos inteligentes. Pero esto no solo afectará a los vendedores de automóviles,

sino que afectará nuestra forma de experimentar la ciudad y nuestras relaciones sociales. Recordando a McLuhan “El medio son el mensaje”. La herramienta lleva consigo un significado que es el primer motor de las relaciones sociales.

En el caso particular de la ciudad de Cortona nos enfrentamos a un estudio de caso de particular interés. La ciudad es el patio de recreo ideal para experimentar con nuevos tipos de soluciones de movilidad. Es peatonal, pero con acceso a automóviles. Es turística, pero con una vida real que aún resiste, aunque con dificultad, la presión turística. Es muy complicada y empinada, hermosa pero difícil de disfrutar y esta dificultad debe buena parte de su encanto.

Los participantes podrán identificar y elegir entre los temas críticos de la ciudad aquellos que, en su opinión, son los más interesantes y estimulantes, y desarrollar en ellos un proyecto de instalación arquitectónica, de diseño o artístico que, en su opinión, puede contribuir a mejorar la calidad de vida en Cortona

Los problemas son típicos de las ciudades pequeñas con un alto contenido de “Patrimonio Cultural” en el centro de Italia. ¿Cómo puede vivir una comunidad junto con las presiones que impone el turismo? La riqueza no solo económica, sino también humana y cultural que el turismo trae a los lugares históricos es el resultado de una búsqueda de belleza y un sentido de la vida. Esta investigación es a veces ingenua, a veces tonta, a veces dañina y destruye el tejido social y cultural causando estragos sociales y económicos. Por esta razón debe ser gestionado, imaginado, diseñado. No debe ser rechazado o dejado a su merced y excesos.

Dependerá de cada participante o grupo de participantes qué planificar en el área del proyecto que se le indicará de acuerdo con el Ayuntamiento de Cortona. Se podrá trabajar a escala territorial, arquitectónica o se pueden imaginar intervenciones artísticas, representaciones o instalaciones de acuerdo con la sensibilidad y formación de los participantes.

Esto es lo que intentamos hacer con nuestro taller: ayudar a los diseñadores y las comunidades a ponerse en contacto y diseñar objetos, espacios, relaciones ... en otras palabras, EL DISEÑO COMO UN INSTRUMENTO PARA LA CULTURA.

Cursos previos de Blender

Es posible asistir a un curso previo de Blender de 12 horas de duración antes de la realización del workshop a través de la Asociación Cultural 18Architecture, coste a definir según acuerdos con cada Escuela.

Para más información se puede escribir a info@cortonaopen3d.org