

ANT

DRAWINGS
OF
ARCHITECTURE

05

Monteserin
Kerestes
Thorn
Barale Burdman
In
Esquivel Eckels
Nassetti
Houser

The project and its internal structure depend on the way in which it is drawn. Drawing, physical model, digital model, diagram, all of them constitute the representational support of the project. Drawing is not the docile instrument of the project, but it is thanks to drawing that the project is able to explore and build its organizational scope and, eventually, give internal logic to its form as an architectural construct where representation, presentation and project are integrated.

ANTASO

131113

Dirección Editorial

Santiago Miret
Federico Menichetti

Diseño Gráfico

4eAteliers

Sponsors

Centro Poesis
Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo
Universidad de Buenos Aires

Editorial

Antagonismos Media
www.antagonismos.com
antagonismosmedia@gmail.com
Potosi 4015 3roC
CP.1199
ISSN-2683-7749

Buenos Aires
Argentina
2020

Manuel Monteserin

manuelmonteserin.com

Manuel Álvarez-Monteserin Lahoz es arquitecto multidisciplinar. Su actividad se centra en procesos creativos que unen el diseño, la arquitectura y el arte. Actualmente está a punto de inaugurar el Maritime and Pop Music Center in Kaohsiung, un proyecto de 88.000m2 en Taiwán que lleva su firma, también imparte clases de comunicación y expresión gráfica en el IED, colabora con otros estudios de arquitectura realizando infografías, y es tutor de diversos proyectos de innovación en el IED INNOVATIONLAB, entre otros la ciudad en Marte recientemente premiada por la NASA. En 2005 fundó Manu_facturas, empresa de infografías con la que actualmente realiza imágenes para numerosos estudios de arquitectura. Ha colaborado con estudios como Tuñón y Mansilla, Federico Soriano, Andrés Perea, Manuel Ocaña, Aranguren Gallegos, Lamela, Rafael de la Hoz, Eduardo Arroyo, Izaskun Chinchilla, y Andrés Jaque. A partir del 2011 funda junto con dos socios madrileños Madeln Architects donde desarrolla distintos proyectos internacionales. A partir de 2015 trabaja de forma independiente como arquitecto, asociándose de forma temporal a distintas estructuras como nodo de una gran red.

James Kerestes

jamesfkerestes.com

James F. Kerestes es profesor asistente de arquitectura en Ball State University y fundador del estudio blok + WERK, un laboratorio de investigación interdisciplinario en el campo de la arquitectura y el diseño. Tiene una licenciatura en Arquitectura de la Universidad de Syracuse y una Maestría en Ciencias en Arquitectura del Instituto Pratt. Ha enseñado medios digitales y tecnologías emergentes en el Instituto Pratt, la Universidad de Princeton y la Universidad de Pennsylvania. Fue seleccionado como el Design Innovation Fellow dentro del Departamento de Arquitectura de la Ball State University. Además de la academia, James es un arquitecto registrado en el estado de Pennsylvania, donde trabajó en varias firmas de arquitectura en el área de Filadelfia. Su investigación actual se centra en el abandono de las tradiciones tipológicas en favor de las formaciones generadas a través de procesos de diseño computacional. Este énfasis no considera a los edificios como reducibles a relaciones de parte a todo, sino como relaciones de objeto a objeto y de objeto a sí mismo.

Charlotte Thorn

@merz_kollektiv

Charlotte Thorn es estudiante de Arquitectura y asistente científica en la Universidad Leopold-Franzens de Innsbruck. Antes de sus estudios en el campo de la arquitectura, estudió artes visuales con Bettina Ballendat. Es miembro fundador de Merz-Kollektiv, un estudio multidisciplinario de jóvenes diseñadores, artistas visuales y sonoros ubicados en Innsbruck, el cual se enfoca en la creación de proyecciones reactivas de audio en tiempo real como parte de Konnex, una asociación cultural de Innsbruck.

Dana Barale Burdman

danabarale.wixsite.com/architecture

Dana Barale Burdman es Arquitecta por la Universidad Europea de Madrid, donde desarrolló sus estudios de pregrado y maestría. Ha complementado sus estudios con dos estancias internacionales en la Universidad de Bath y en la Universidad Técnica de Delft. Ha desarrollado proyectos que se posicionan en un marco que opera desde la exploración multidisciplinaria hasta el diseño, la investigación y la crítica. Ha trabajado en varios estudios de arquitectura, tanto en Rotterdam como en Madrid. A lo largo de su formación académica, ha integrado sus estudios junto con incursiones en la práctica de edición, publicaciones, comisariado, y comunicación de proyectos. Sus proyectos han sido parte de la Bienal de Arquitectura de Venecia 2018 en el pabellón virtual español.

ANT OS

Colaboradores Collaborators

Jessica In
jessicain.net

Jessica In es Arquitecta y MArch por el RMIT. Originaria de Melbourne, Australia, Jessica posee experiencia tanto en el campo de la práctica como en la educación universitaria. Su interés radica en las metodologías de la computación, interacción y fabricación para Arquitectura, con un énfasis particular en el potencial expresivo de la tecnología como un medio para explorar el diseño a medida. Actualmente desarrolla estudios en dibujo, robótica y aprendizaje por automatización para exploraciones de diseño interactivo. Becaria docente en la Bartlett School of Architecture, dirige la Unidad 9 de BSc con Chee-Kit Lai y también forma parte del equipo docente MArch Design for Performance + Interaction para el Interactive Architecture Lab con Ruairi Glynn. Antes de unirse a Bartlett, fue diseñadora en Heatherwick Studio, responsable de la Coordinación y Producción del Proyecto del Campus de Google en Mountain View y de los proyectos de escultura Hudson Yards Vessel.

Gabriel Esquivel
theoremas-gabe00fab.blogspot.com
Profesor de la Universidad de Texas A&M. Anteriormente enseñó en el Departamento de Diseño y Escuela de Arquitectura de la Universidad Estatal de Ohio. Gabriel Esquivel nació y se educó como arquitecto en la Ciudad de México con un título de la Universidad Nacional y una Maestría en Arquitectura de la Universidad Estatal de Ohio.

Ronny Eckels
Ronald Eckels es Arquitecto por la Texas A&M University y MArch por la Southern California Institute of Architecture SCI-Arc de Los Angeles. Actualmente es Arquitecto Diseñador en la firma Corsini Stark Architects, y ha trabajado en diversas firmas de arquitectura entre las que destacan SZH Architecture, Atelier Manferdini Los Angeles, y John Bohn Associates.

Filippo Nasseti
zha-code-education.org
Filippo Nasseti es miembro del equipo de Computación y Diseño (ZH CODE) de Zaha Hadid Architects, así como miembro de enseñanza en el Laboratorio de Morfogénesis Urbana, de Bartlett UCL. Como parte de su práctica actual y compromisos académicos, persigue sus intereses de investigación sobre métodos generativos y tecnologías emergentes. Ha trabajado y enseñado internacionalmente, ha sido arquitecto en Plasma Studio Architects, SPAN Architecture & Design y cofundó MHOX, una práctica centrada en el diseño generativo y la impresión 3D, donde exploró su potencial para el diseño de productos portátiles. Ha dictado conferencias en el Royal College of Arts, la Academia Central de Bellas Artes de China, y la AA Visiting School de Jordania.

Nicholas Houser
[@nicholas_gh](https://twitter.com/nicholas_gh)
Nicholas Houser es Arquitecto por la Texas A&M University. Ha trabajado en O'Connell Robertson en Austin Texas y Atelier Sotamaa en Helsinki, Finlandia. Ha sido distinguido con numerosos premios entre los que destacan el National Society of Collegiate Scholars, el College of Architecture Dean List 2016 y 2017, y el Eagle Scout Award.

OS

_16

**DIBUJOS DE LA ARQUITECTURA
DRAWINGS OF ARCHITECTURE**

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI
Página 8

_17

**Animalario
Animalarium**

MANUEL MONTESERIN
Página 10

_18

**Flourish
Flourish**

JAMES KERESTES
Página 20

_19

**Mutación OrnaMental
OrnaMental Mutation**

CHARLOTTE THORN
Página 30

_21

Dibujo en Código
Code Drawing

JESSICA IN
Página 54

_20

El Blvd Net
The Net Blvd

DANA BARALE BURDMAN
Página 38

_22

O'OHouse
O'OHouse

GABRIEL ESQUIVEL Y RONNY ECKELS
Página 64

_23

Expresiones Postnaturales
Postnatural Expressions

FILIPPO NASSETTI
Página 82

_24

VLAD Rock Folly
VLAD Rock Folly

NICHOLAS HOUSER
Página 96

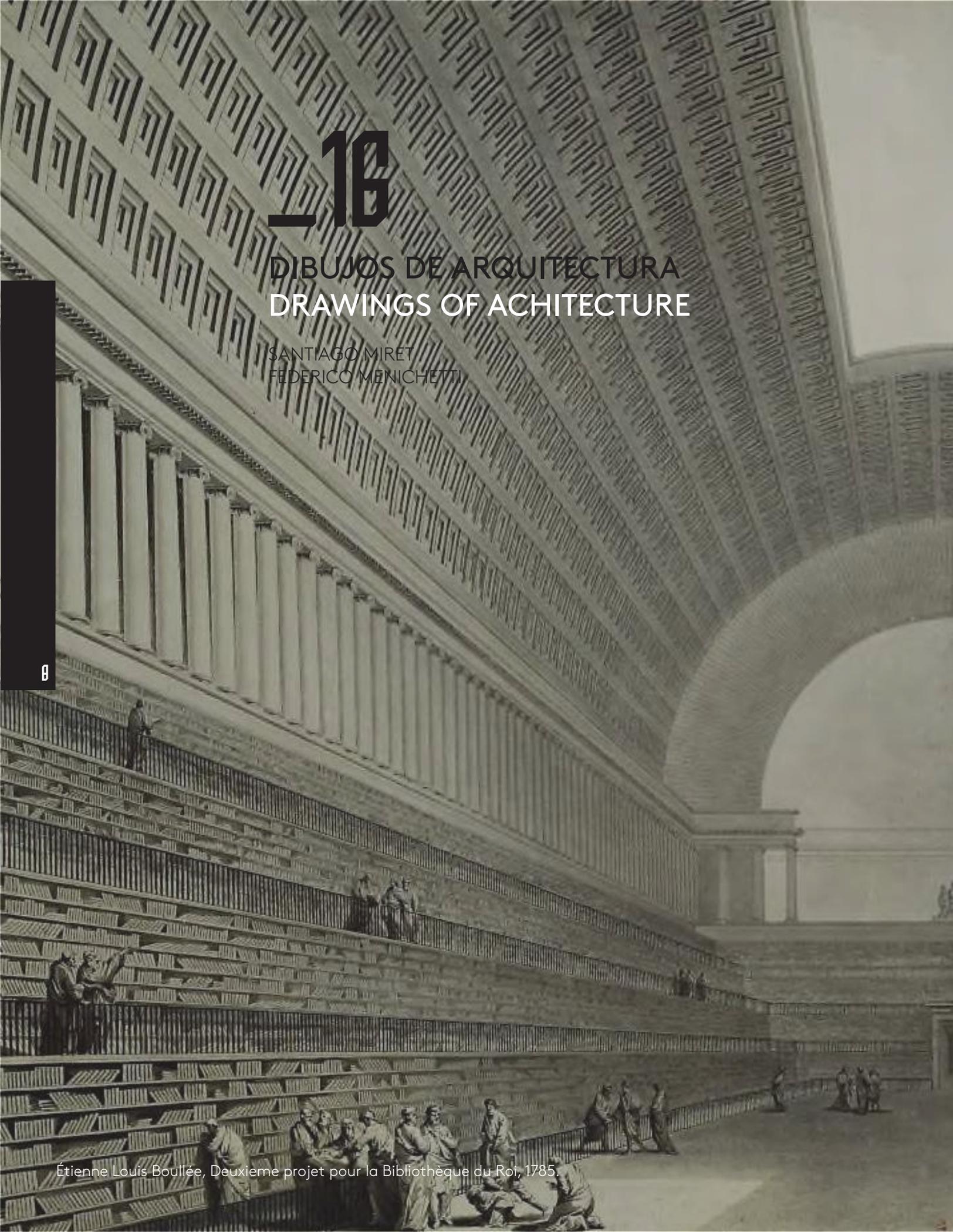
16

DIBUJOS DE ARQUITECTURA
DRAWINGS OF ARCHITECTURE

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI

8

Étienne Louis Boullée, Deuxieme projet pour la Bibliothèque du Roi, 1785.



Dibujos de Arquitectura

Parece redundante, hoy en día, recalcar el valor del dibujo en Arquitectura. Sin embargo, creemos importante considerar la forma singular que esta modalidad de representación ha adquirido en el último tiempo.

Cuando nos referimos a dibujo, ya no se trata de marcar sobre un soporte, sino de la construcción representacional de un sistema material. En Arquitectura, la noción de dibujo ha expandido sus bordes, incorporando en ella al render, el diagrama, el collage, entre otras técnicas gráficas que, en el pasado, podrían ser consideradas con nombres particulares. Ya no es relevante diferenciar entre técnicas configurando categorías estáticas, puesto que son tantas y tan híbridas que el intento sería fútil. La noción de dibujo, dado este contexto, cobra un renovado impulso y con ella, la idea de notación en Arquitectura.

La práctica disciplinar ha alcanzado un nivel de madurez capaz de integrar en la definición de dibujo ideas que trascienden la estricta representación notacional. Los renders, no involucran sólo una escenografía del proyecto, sino que ponen de manifiesto, según corresponda a su ética gráfica, cuestiones que implican a su organización interna, su materialidad, textura y el modo en el que estos aspectos se interrelacionan, construyendo una totalidad mucho más consistente que un simple recurso hiperrealista, como se instituyó en un principio cuando las herramientas digitales eran todavía confundidas con una mera potenciación del dibujo analógico. El modelo digital del proyecto arquitectónico, encuentra su modo de exteriorización en dibujos que contienen, ya no una muestra de su comportamiento material, sino el comportamiento material en sí mismo.

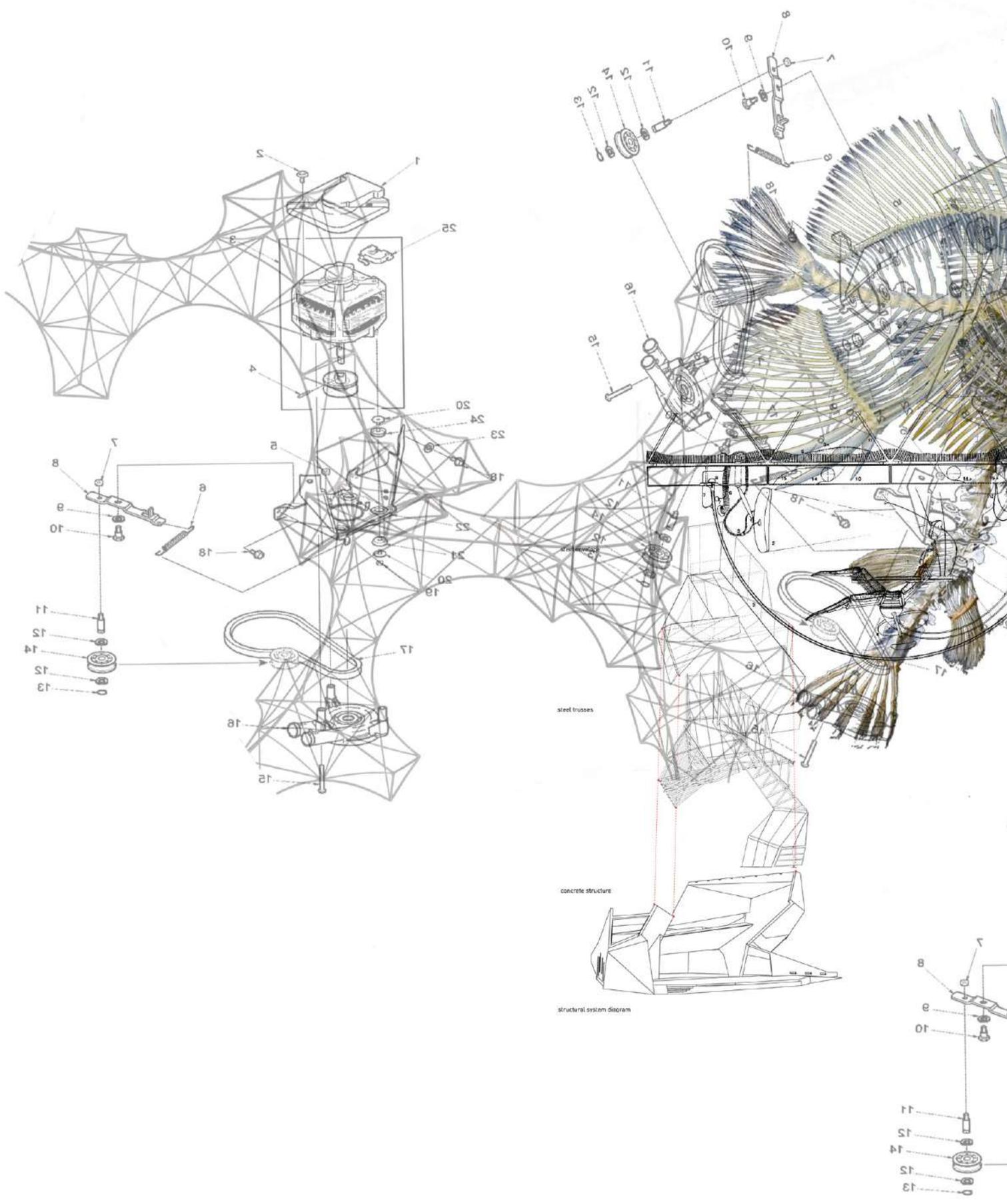
Es la misma técnica de construcción del dibujo la que impone un modo particular de aparecer para las imágenes. El proyecto y su estructura interna dependen del modo en el que el mismo se dibuja. Dibujo, modelo físico, maqueta digital, diagrama, todos ellos constituyen el soporte representacional del proyecto. El dibujo no es el instrumento dócil del proyecto, sino que es gracias al dibujo que el proyecto es capaz de explorar y construir sus alcances organizativos y, eventualmente, dar lógica interna a su forma como constructo arquitectónico en donde representación, presentación y proyecto se integran.

It seems redundant today, to emphasize the value of the drawings of architecture. However, we believe it is important to consider the singular form that this type of representation has acquired in recent times.

When we refer to drawing, it is no longer a question of marking on a surface, but of the representational construction of a material system. In Architecture, the notion of drawing has expanded its edges, incorporating in it the digital render, the diagram, the collage, among other graphic techniques that, in the past, could be considered to have particular names. It is no longer relevant to differentiate between techniques configuring static categories, since there are so many and so hybrid that the attempt would be futile. The notion of drawing, given this context, gains renewed momentum and with it, the idea of notation in Architecture.

Disciplinary practice has reached a level of maturity capable of integrating the definition of drawing ideas that transcend strict notational representation. The renderings do not only involve an scenography for the project, but they reveal, as appropriate to its graphic ethics, issues that involve its internal organization, its materiality, texture and the way in which these aspects are interrelated, building a totality much more consistent than a simple hyperrealistic device, as it was originally established when digital tools were still confused with a mere enhancement of analog drawing. The digital model of the architectural project finds its mode of exteriorization in drawings that contain, no longer a sample of its material behavior, but the material behavior itself.

It is the same construction technique of the drawing that imposes a particular way of appearing for the images. The project and its internal structure depend on the way in which it is drawn. Drawing, physical model, digital model, diagram, all of them constitute the representational support of the project. Drawing is not the docile instrument of the project, but it is thanks to drawing that the project is able to explore and build its organizational scope and, eventually, give internal logic to its form as an architectural construct where representation, presentation and project are integrated.





Animalario
Animalarium

MANUEL MONTESERIN
Página 10



Animalario
Animalarium

MANUEL MONTESERIN

Colección de animales-collages, suma de huesos, articulaciones, maquinas, artefactos, datos, cotas. Algunos tienen plumas, lo que les proporciona un tacto suave y sedoso, otros escamas y chapas metálicas, que les protegen de posibles ataques, y otros respiran por los múltiples poros de su piel o caminan con multitud de pequeños apéndices. Están todos en constante transformación y evolución.

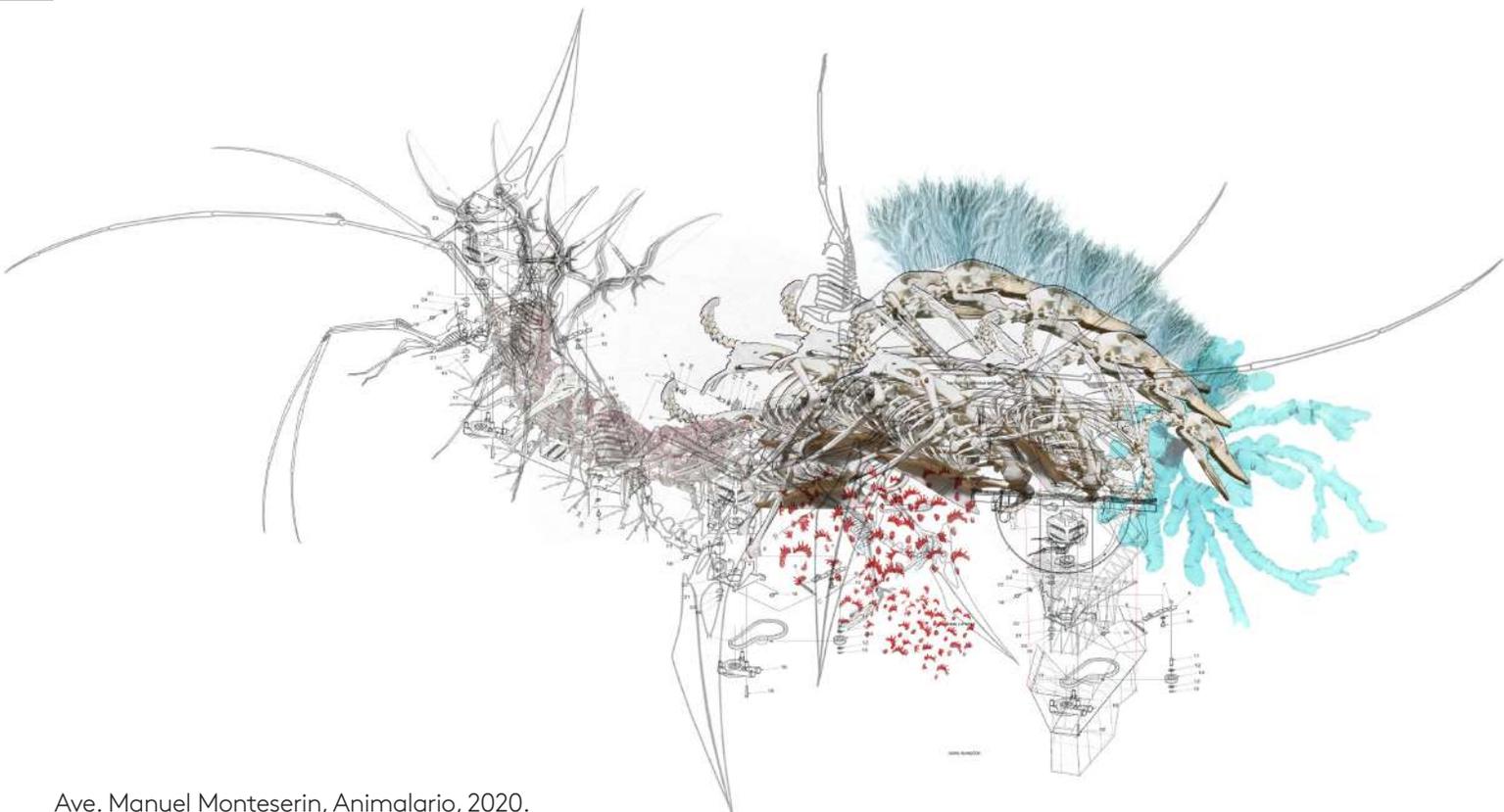
Esta colección está también en permanente crecimiento, y se irá estudiando según vayan surgiendo nuevas especies. Las especies nacen de forma intuitiva combinando procesos en sofisticados programas de retoque fotográfico y 3d con una periodicidad de no menos de 20 al mes. Aun así, siempre hay periodos donde no se gesta ninguna nueva especie y otros donde hay una gran producción.

Cuando haya suficientes, se llevará a cabo un minucioso análisis y una completa clasificación. También se diseccionarán y se prepararán las correspondientes láminas anatómicas para estudiar su funcionamiento.

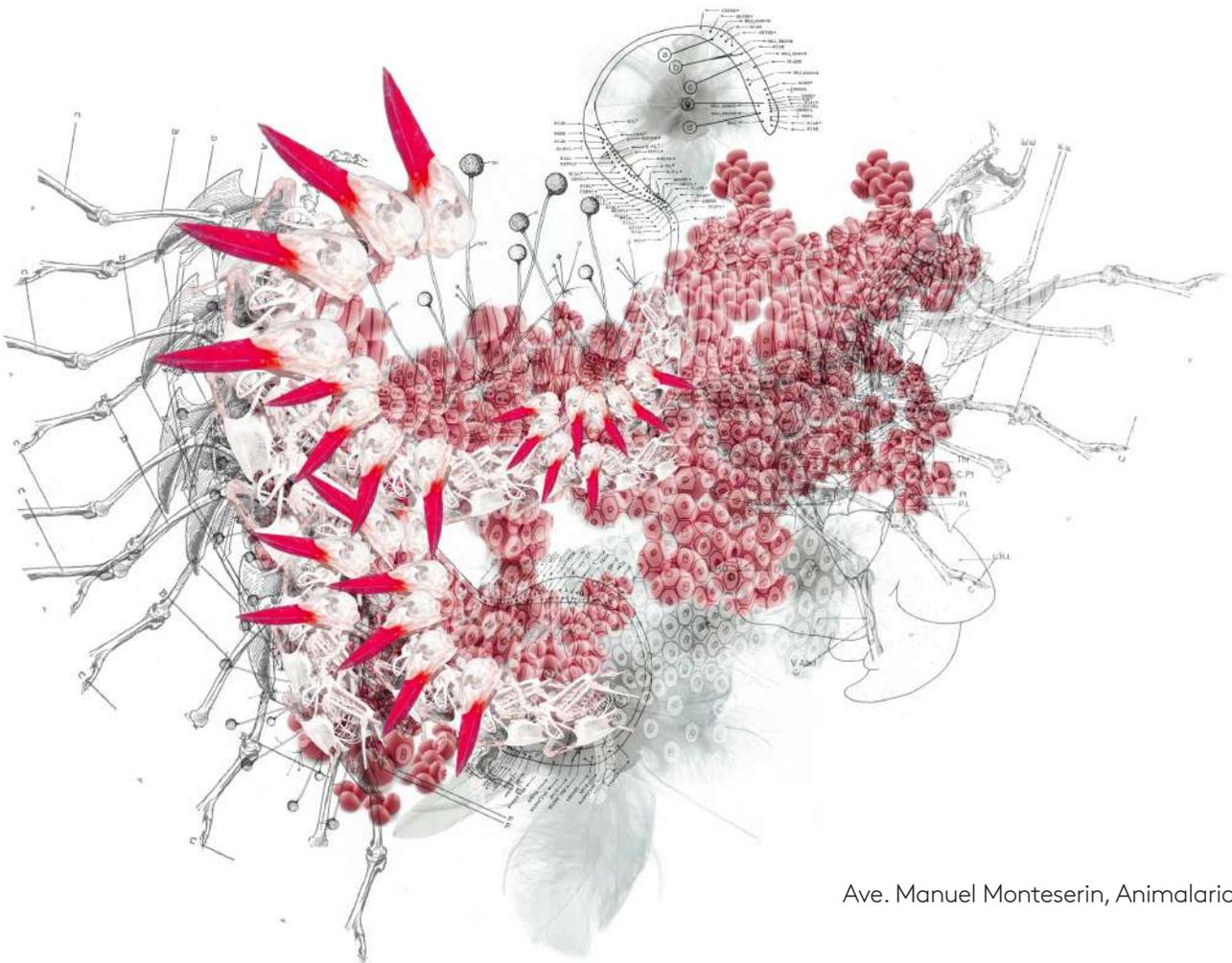
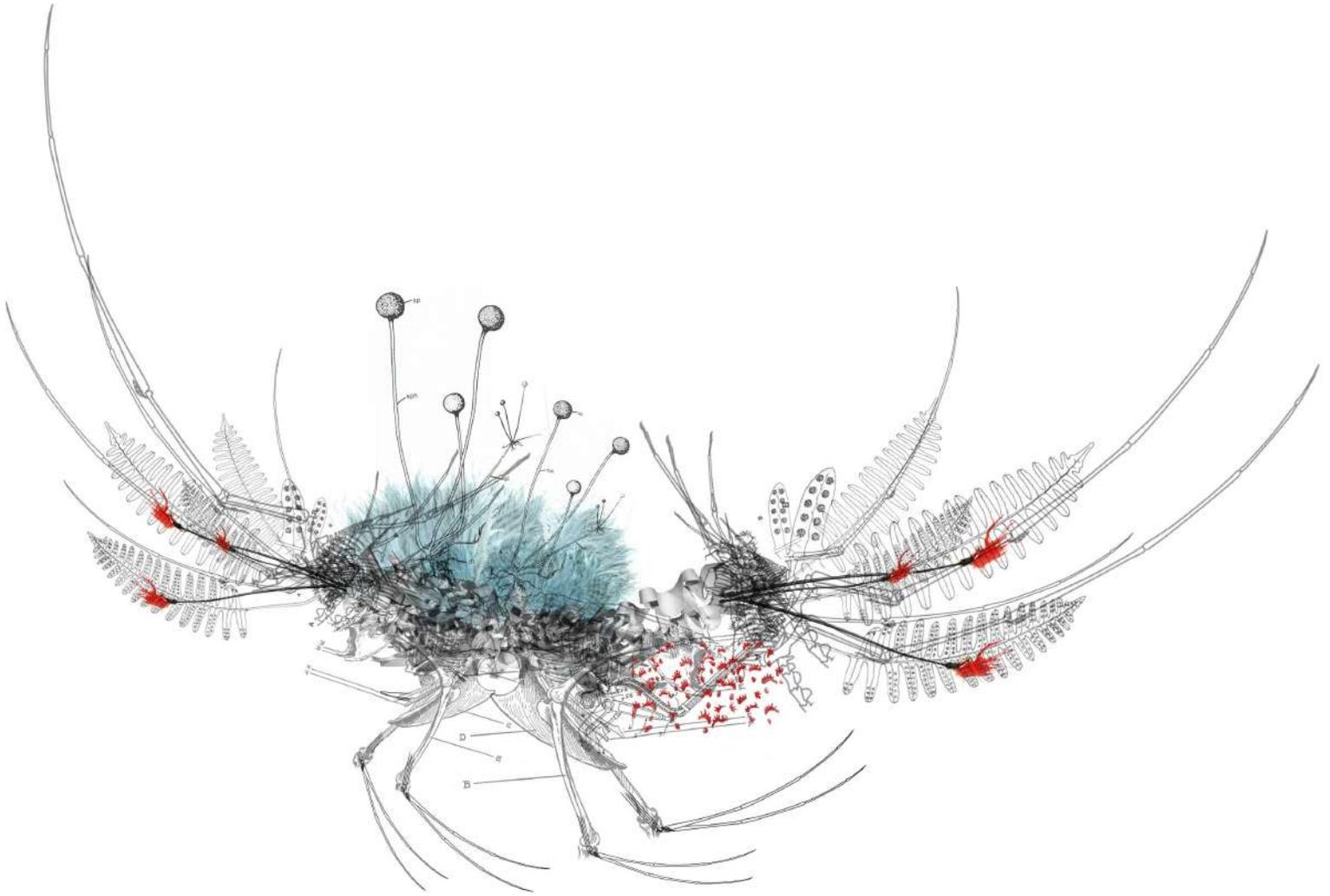
Collection of animal-collages, sum of bones, joints, machines, artifacts, data, dimensions. Some have feathers, which give them a soft and silky touch, other scales and metal sheets, which protect them from possible attacks, and others breathe through the multiple pores of their skin or walk with a multitude of small appendages. They are all in constant transformation and evolution.

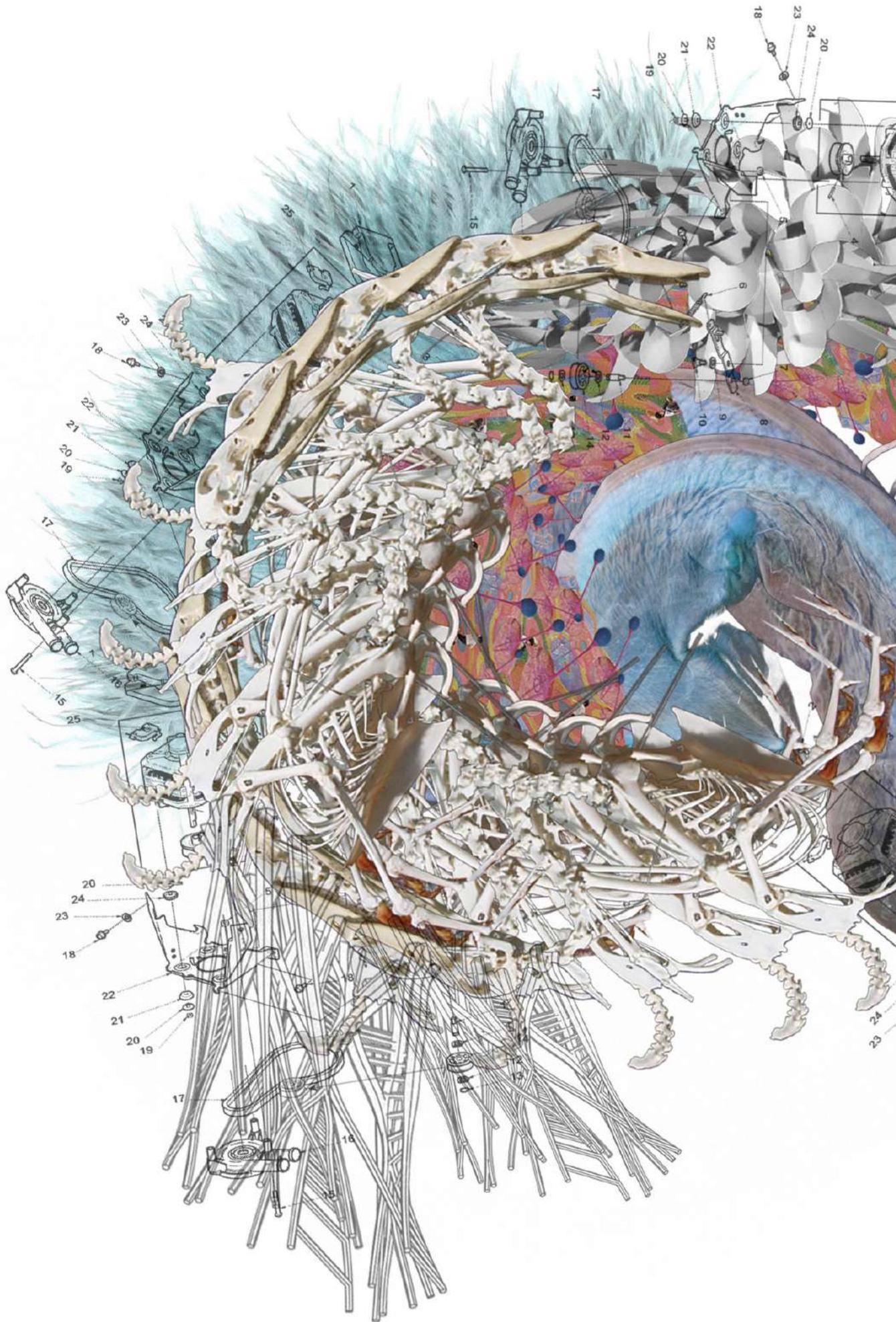
This collection is also constantly growing, and will be studied as new species emerge. The species are born intuitively by combining processes in sophisticated photographic and 3d retouching programs with a periodicity of not less than 20 per month. Even so, there are always periods where no new species are brewed and others where there is a great production.

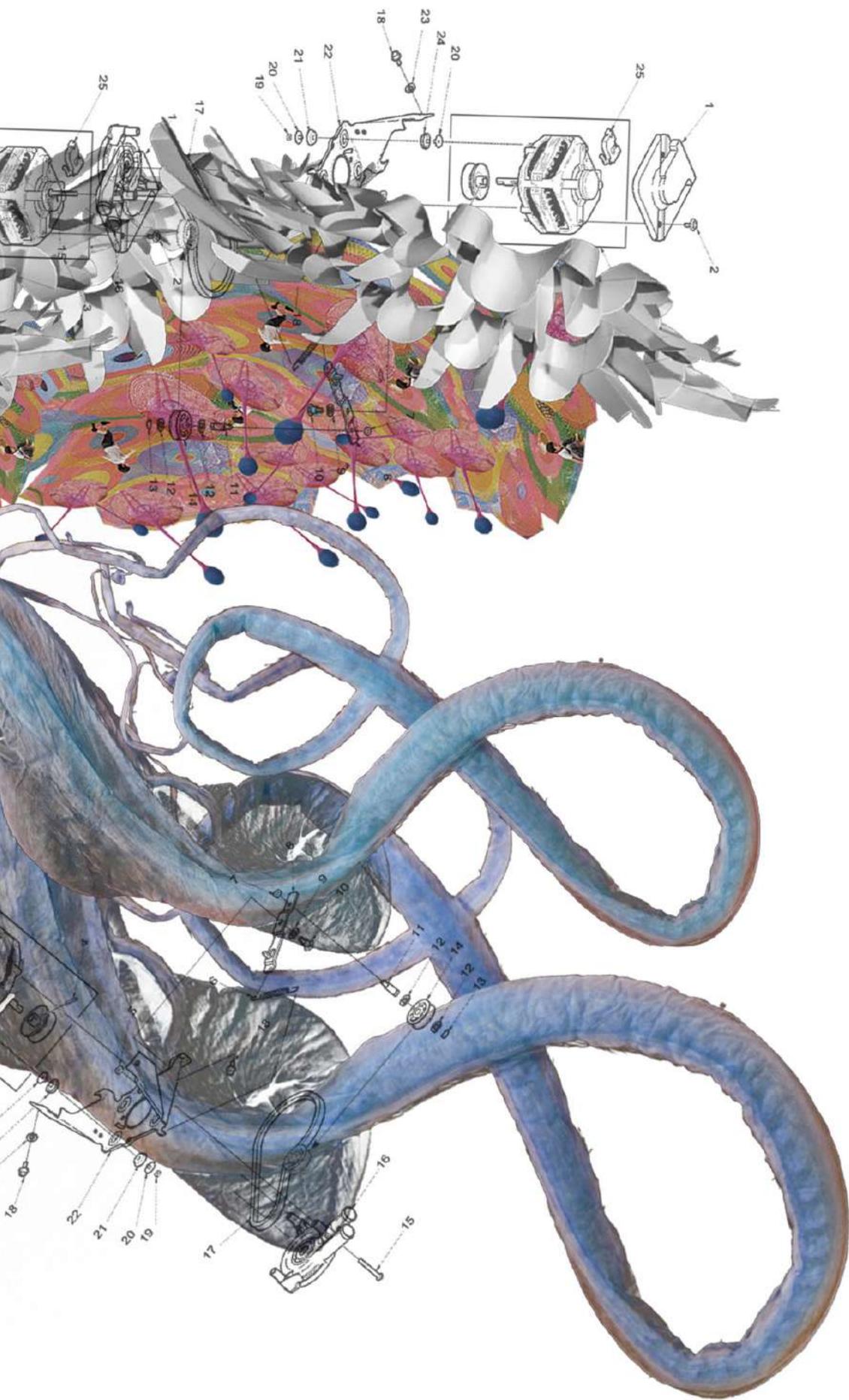
When there are enough, a thorough analysis and a complete classification will be carried out. The corresponding anatomical plates will also be dissected and prepared to study their functioning.

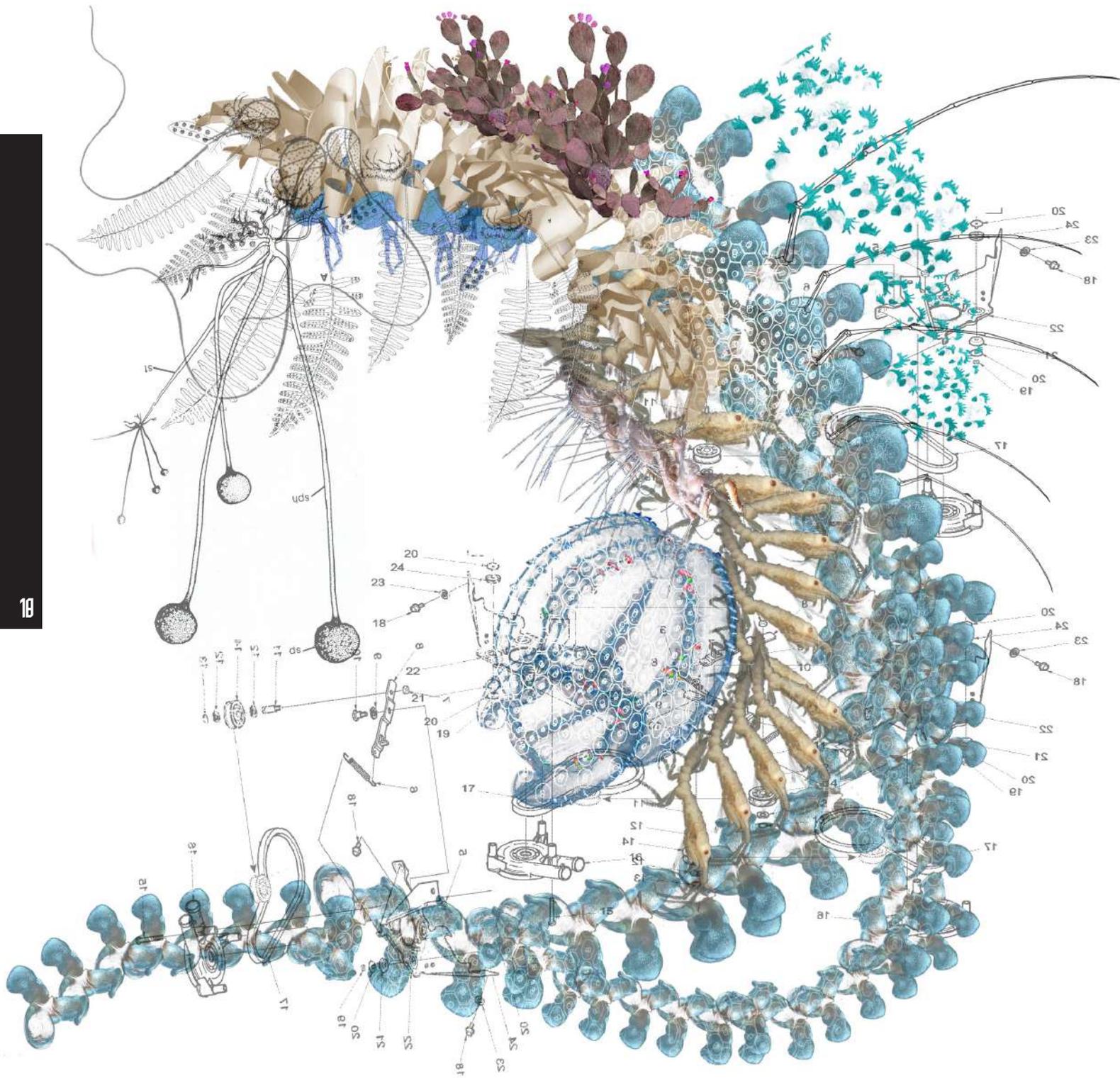


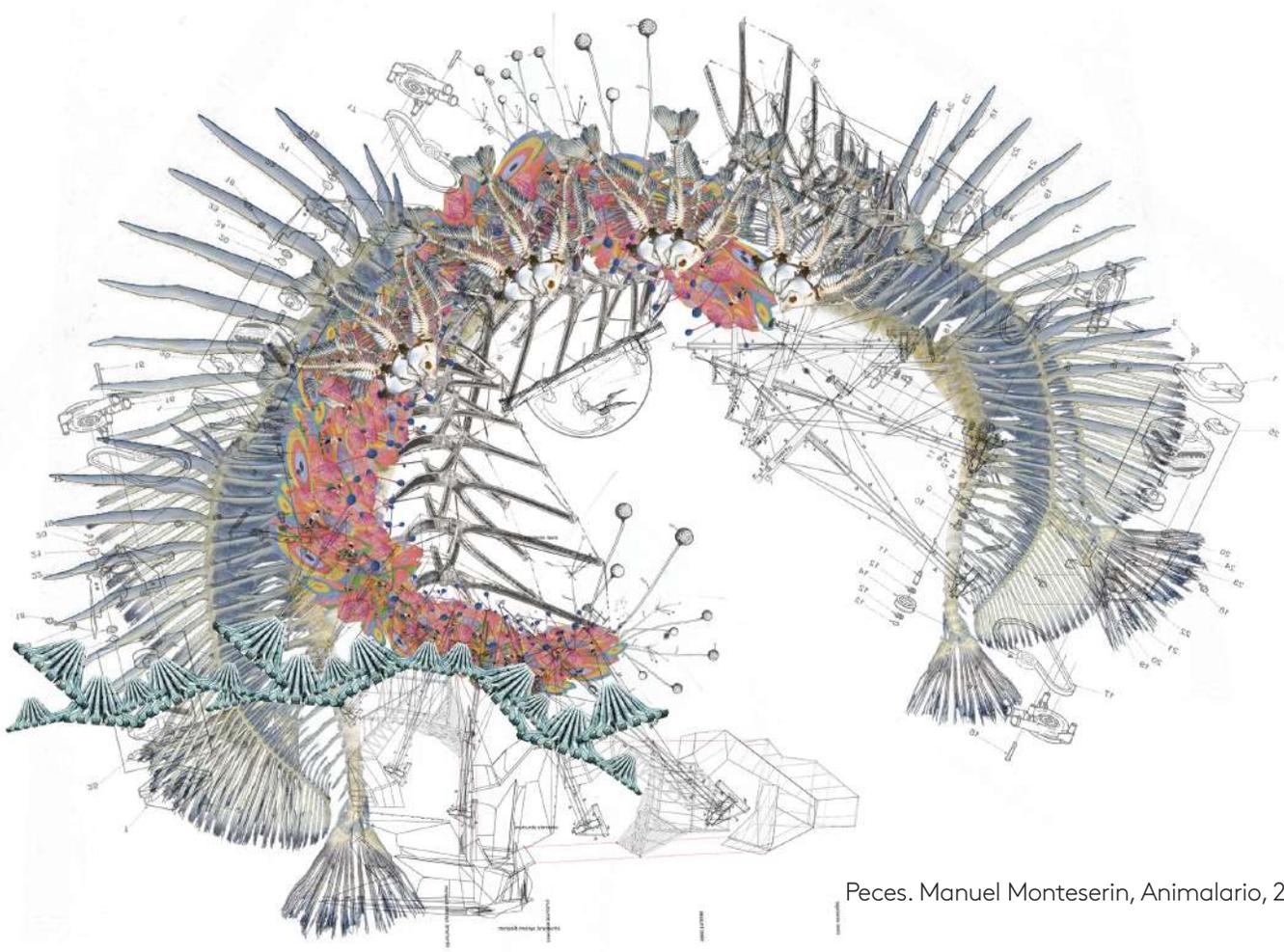
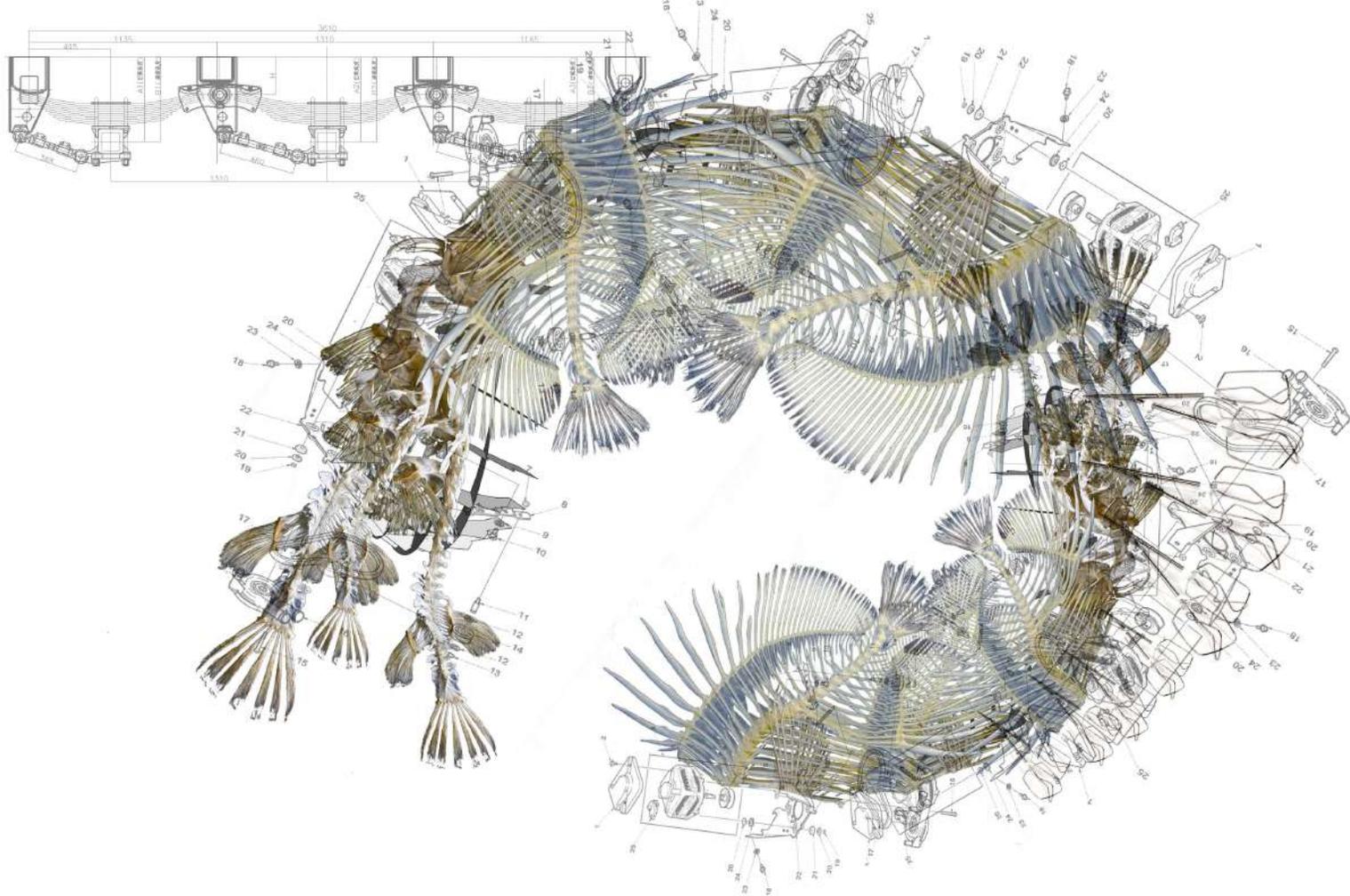
Ave. Manuel Monteserin, Animalario, 2020.











Peces. Manuel Monteserin, Animalario, 2020.





10

Flourish
Flourish

JAMES KERESTES
Página 20



Flourish
Flourish

JAMES KERESTES

Flourish es una colección de trabajos destinados a explorar el concepto y los orígenes de la complejidad en la geometría arquitectónica. Trabajando dentro de un entorno digital, cada pieza se crea desplegando repetidamente un conjunto simple de operaciones de diseño desde una única forma primitiva.

Con el tiempo, se producen y refinan complejos patrones geométricos y composiciones. La colección actual incluye representaciones gráficas que ilustran el rango de complejidad que se puede generar a través del proceso de creación, así como interpretaciones alternativas en la clásica Cabaña Primitiva. Estos objetos fueron desarrollados por un grupo de estudiantes de arquitectura de grado y posgrado en la Facultad de Arquitectura y Planificación de la Universidad Estatal de Ball en los Estados Unidos.

La búsqueda de composiciones geométricas complejas y la representación de estos objetos se inspira en una variedad de fuentes. En este caso, Flourish se basa en una amplia gama de influencias y géneros representativos, como representaciones de la transformación sucesiva de plantas en el libro de Johann Wolfgang von Goethe *La Metamorfosis de las Plantas*, a los dibujos evolutivos de William Latham, y del branding para música black metal.

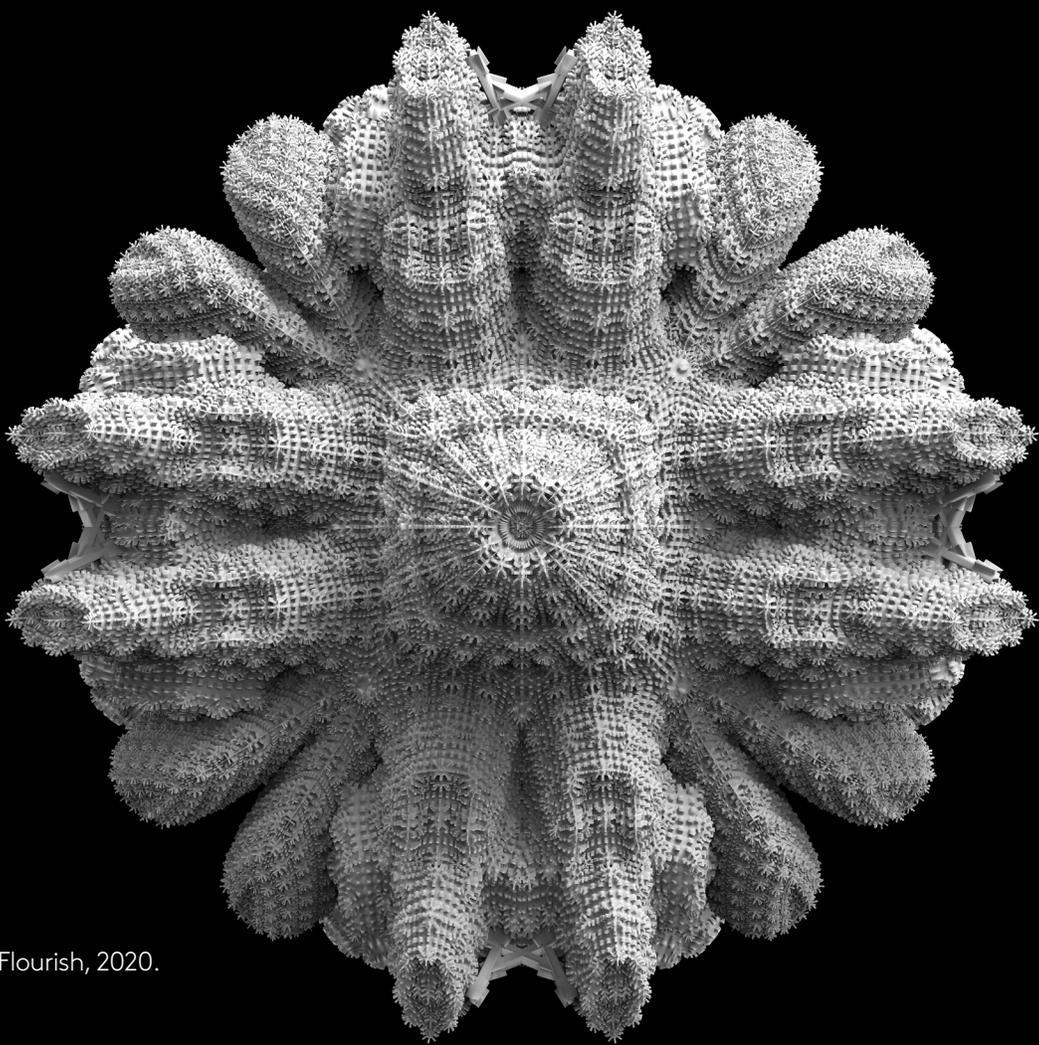
Estos recursos proporcionan una lente adecuada para resaltar el rango y el grado de variación incrustados en las geometrías y la secuencia implícita de operaciones que los produjeron. La variación en la resolución del objeto (alta fidelidad o baja fidelidad), como lo ilustra su silueta o figuración, se presta a una multiplicidad de lecturas donde se puede ver o perder una legibilidad racionalizada.

Flourish is a collection of work aimed at exploring the concept and origins of complexity in architectural geometry. Working within a digital environment, each piece is created by repeatedly deploying a simple set of design operations from a single primitive shape.

Over time, complex geometric patterns and compositions are produced and refined. The current collection includes graphic representations that illustrate the range of complexity that can be generated through the creation process, as well as alternative interpretations on the classic Primitive Hut. These objects were developed by a group of undergraduate and graduate architecture students at Ball State University's College of Architecture and Planning in the United States.

The search for complex geometric compositions and the representation of these objects derives inspiration from a variety of sources. In this instance, Flourish draws from a wide range of influences and representational genres such as depictions of the successive transformation of plants in Johann Wolfgang von Goethe's book *The Metamorphosis of Plants*, to the evolutionary drawings of William Latham, and from the unlikely source of the branding for black metal music.

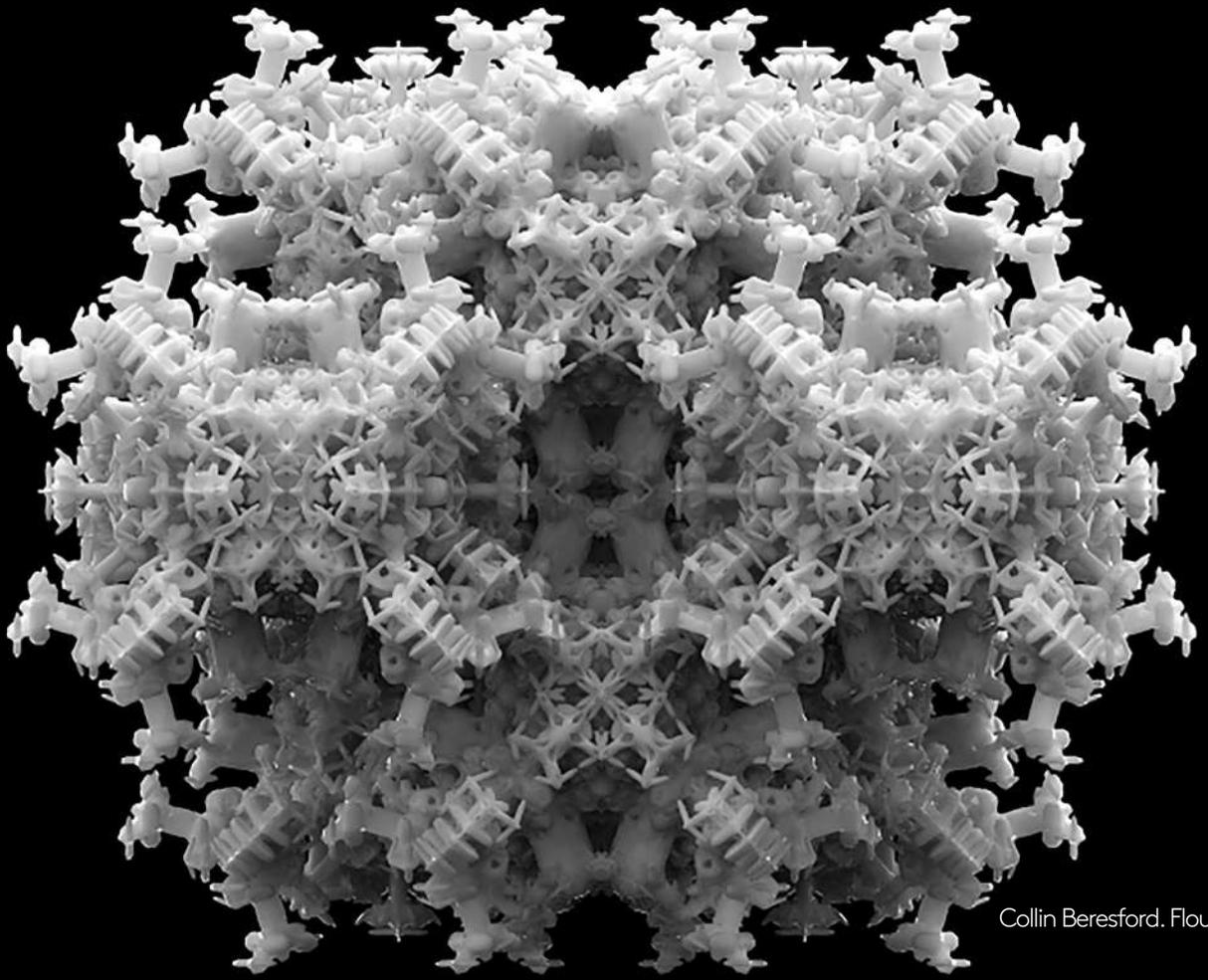
These resources provide an appropriate lens in which to highlight the range and degree of variation embedded in the geometries and the implicit sequence of operations that produced them. The variation in the object's resolution (high fidelity or low fidelity), as illustrated by its silhouette or figuration, lends itself to a multiplicity of readings where a rationalized legibility can be seen or lost.



Antonio Medina. Flourish, 2020.



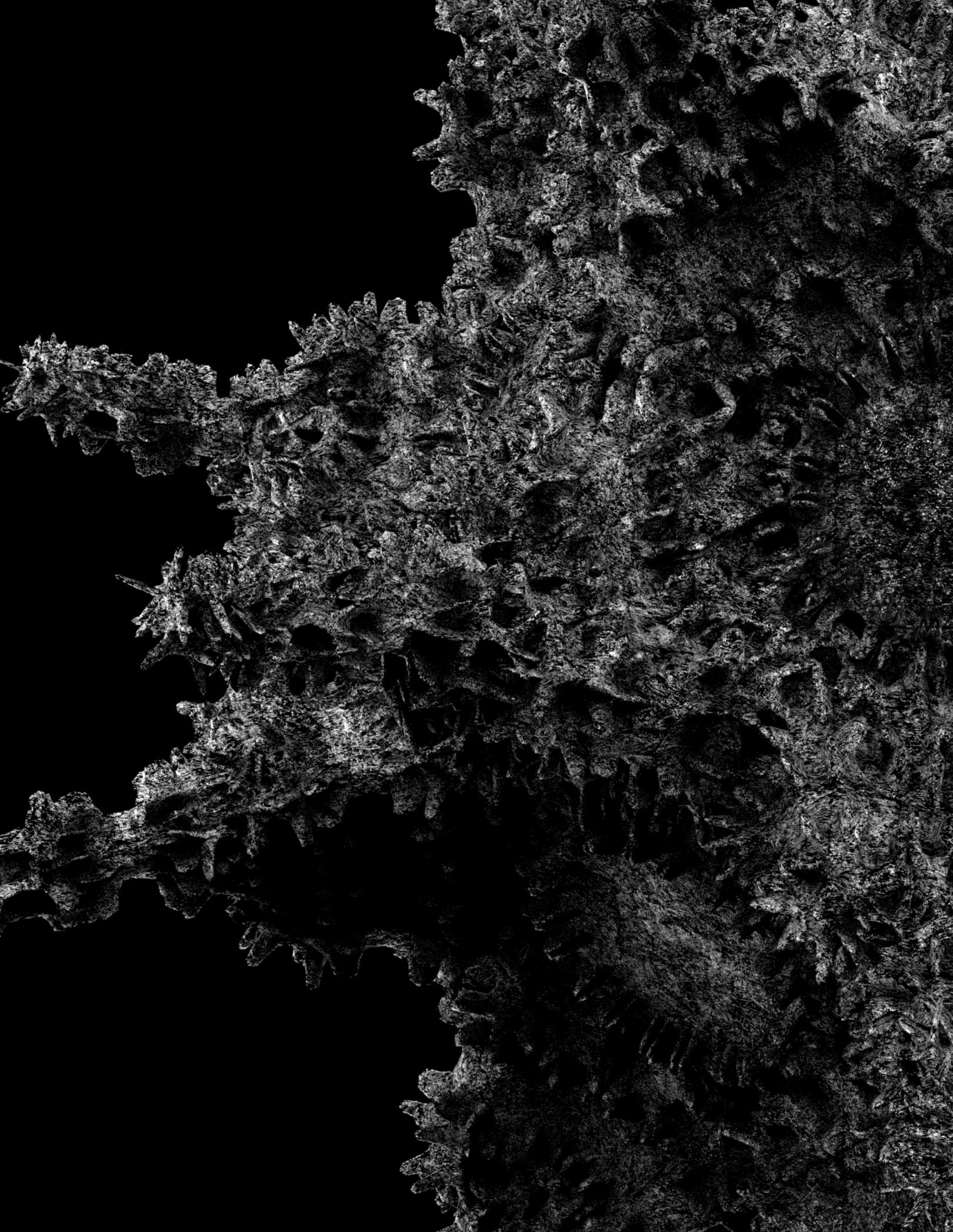
Cassio Yutani. Flourish, 2020.

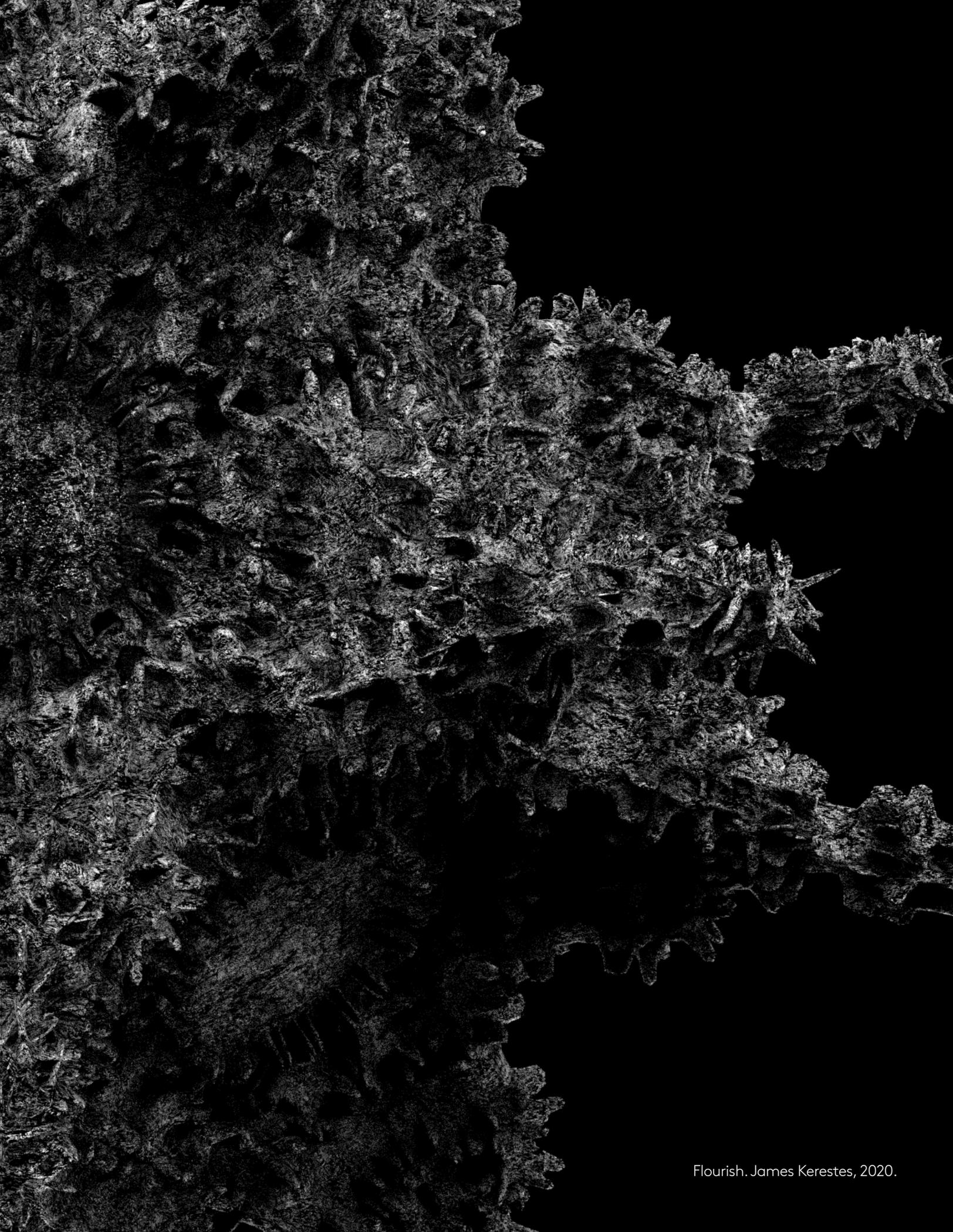


Collin Beresford. Flourish, 2020.

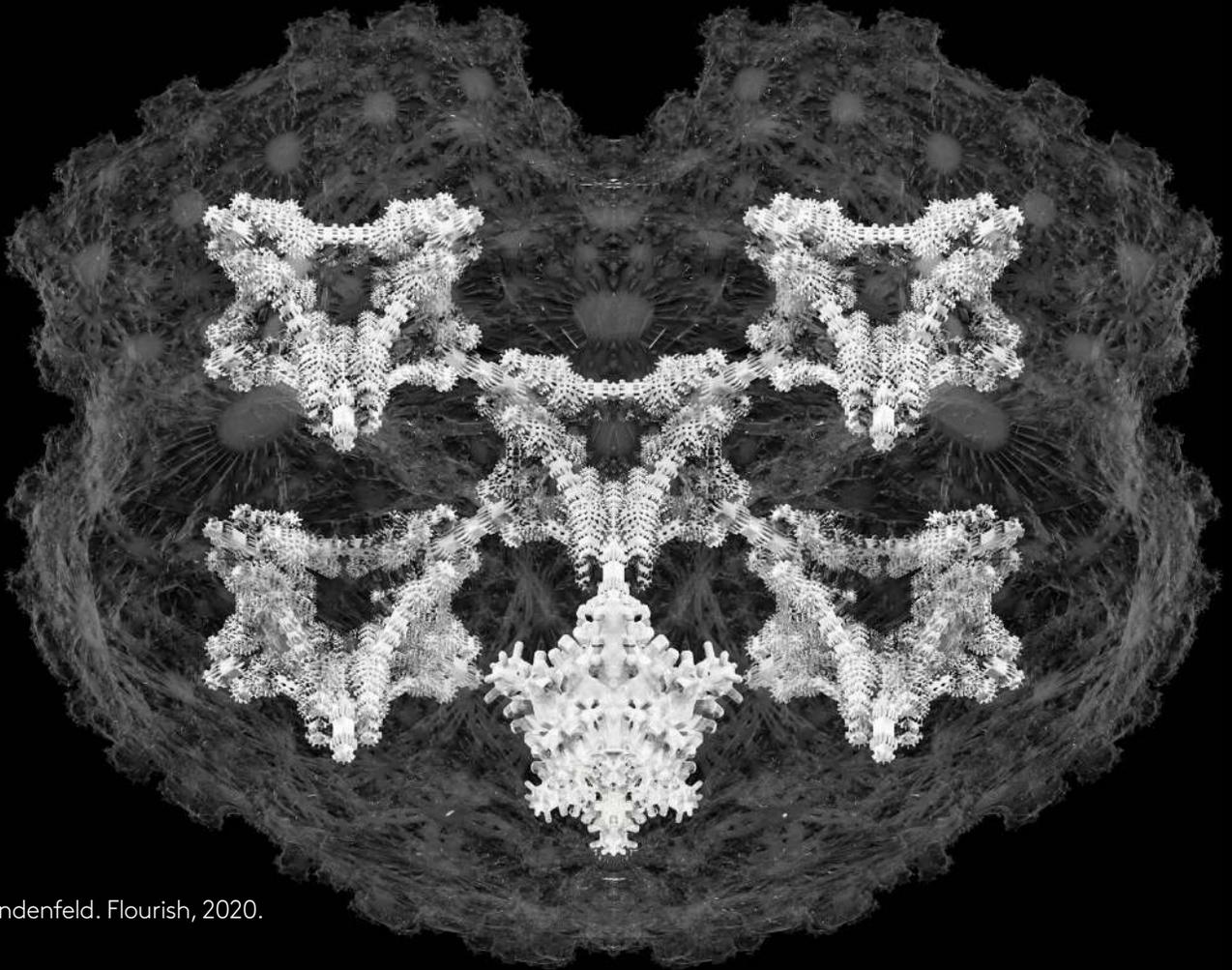


Daniel Velasco. Flourish, 2020.

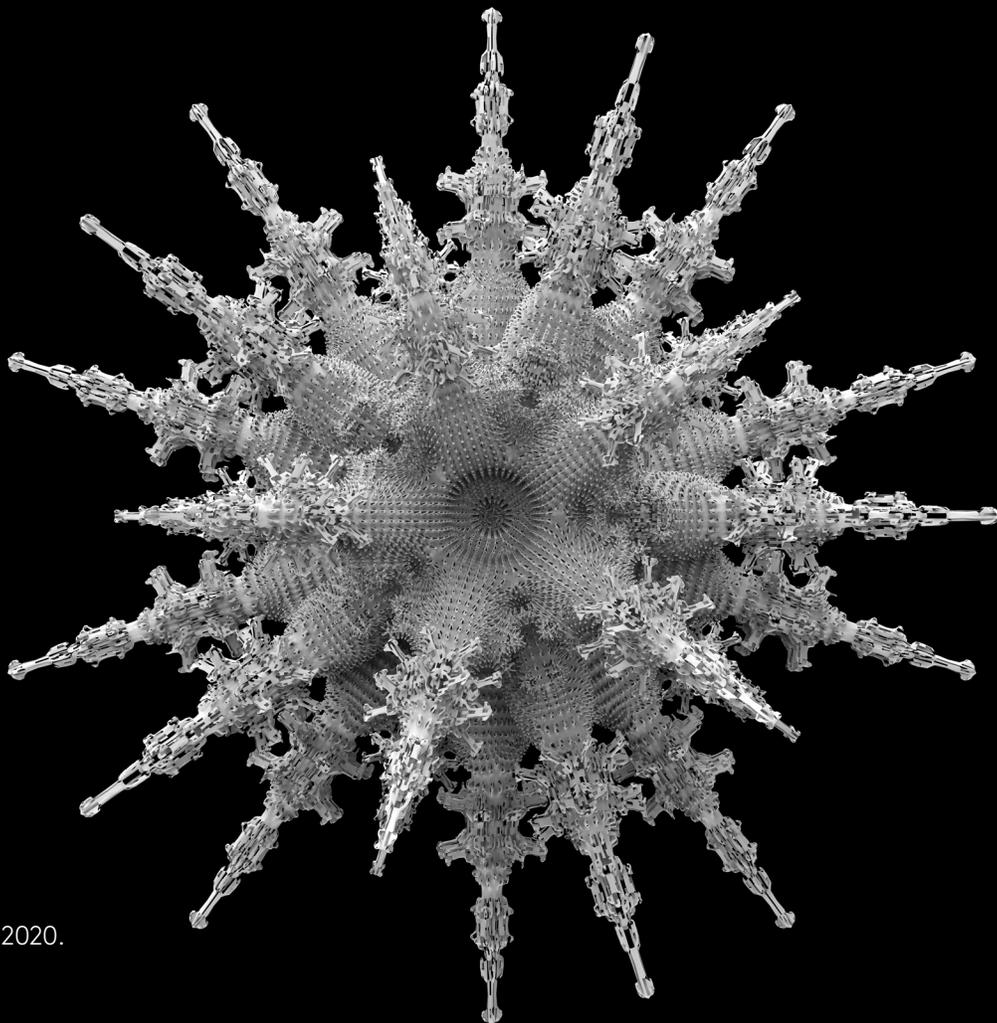




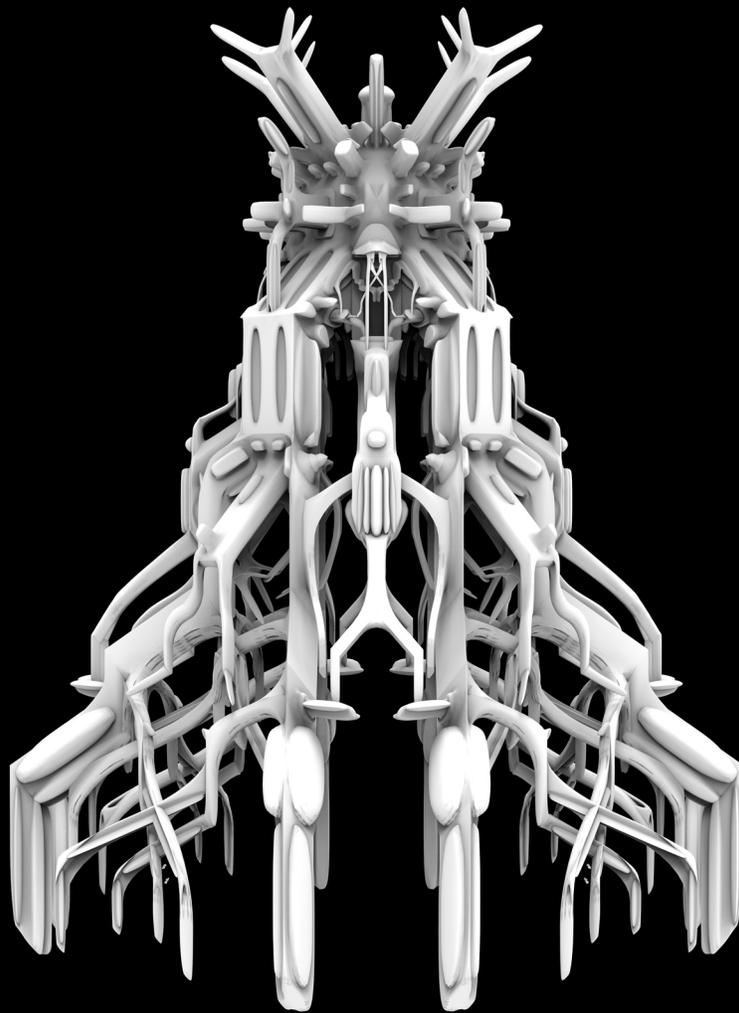
Flourish. James Kerestes, 2020.



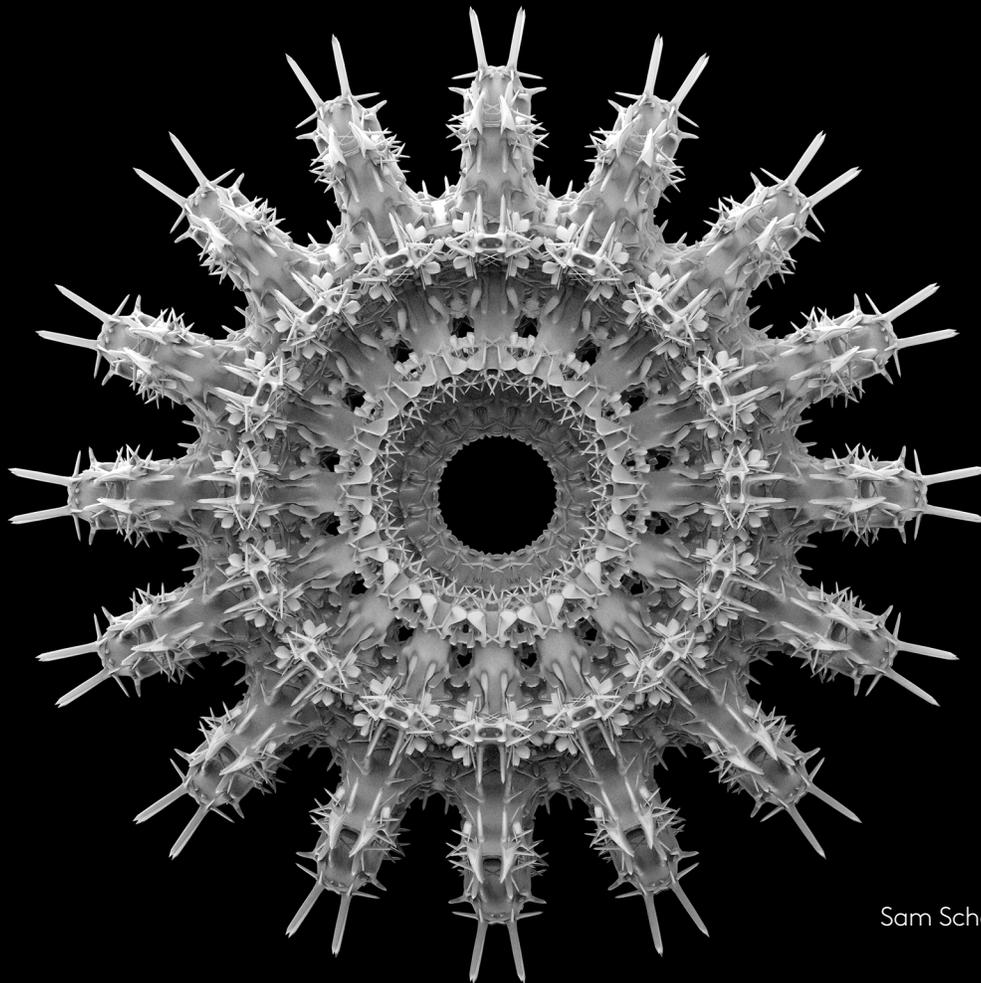
Jesse Lindenfeld. Flourish, 2020.



Lisa Knust. Flourish, 2020.



Roberto Medina. Flourish, 2020.



Sam Schaust. Flourish, 2020.



OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



Mutación OrnaMental
OrnaMental Mutation

CHARLOTTE THORN
Página 30

_10

Mutación OrnaMental
OrnaMental Mutation

CHARLOTTE THORN

OrnaMental Mutation es un diseño digital para Nymphenburg Porcelain, un fabricante de porcelana de Munich, Alemania, originario del barroco tardío. Los últimos meses fueron dedicados a encontrar un lenguaje de diseño y una metodología apropiados para representar adecuadamente al cliente.

Un primer acercamiento a la identidad de la empresa fue el diseño de un escudo de armas. Por lo tanto, se reunieron figuras que representan diferentes aspectos de la empresa. (por ejemplo, diferentes líneas de productos y su proceso de fabricación). Las figuras van acompañadas de ornamentaciones creadas digitalmente. Como ejemplo, se trabajó con la heráldica del rococó. En las últimas décadas, la porcelana de Nymphenburg logró con éxito preservar el patrimonio y mantenerse relevante en el mundo del arte contemporáneo. Al ver el diseño como una reinterpretación de las piezas rococó de Nymphenburgs de Franz Anton Bustelli, debería representar a la porcelana de Nymphenburg como un orgulloso producto rococó en un mundo post digital del siglo XXI.

Después de analizar las Figuras de Bustelli, como los dibujos imaginarios de rocaille del barroco tardío, se establecieron las siguientes pautas para el diseño: Asimetría, igualdad de elementos, intercambio interior y exterior, y todos los elementos se fusionarán en un solo objeto. Al principio, las conchas y las hojas de la rocaille fueron creadas por script. Los remolinos resultantes se originan a partir de una geometría base (por ejemplo, una escalera caracol), más tarde las figuras escaneadas en 3D se combinaron en trillizos. Los trillizos fueron cortados en pedazos, parecidos a su proceso de fabricación. En lugar de volver a ensamblar las piezas, los extremos cortados comienzan a seguir el flujo de los remolinos existentes y terminan ya sea horizontal o vertical al suelo. Finalmente, se ha aplicado el color. Después de estudiar la pintura bajo el esmalte aplicada a las piezas de Nymphenburgs del rococó, el oro se ha aplicado a superficies de alta curvatura positiva. Un patrón original que se proyectó en superficies de curvatura negativa y cero, lo que resultó en que el patrón se distorsionara y siguiera la geometría o se mostrara con precisión en superficies planas.

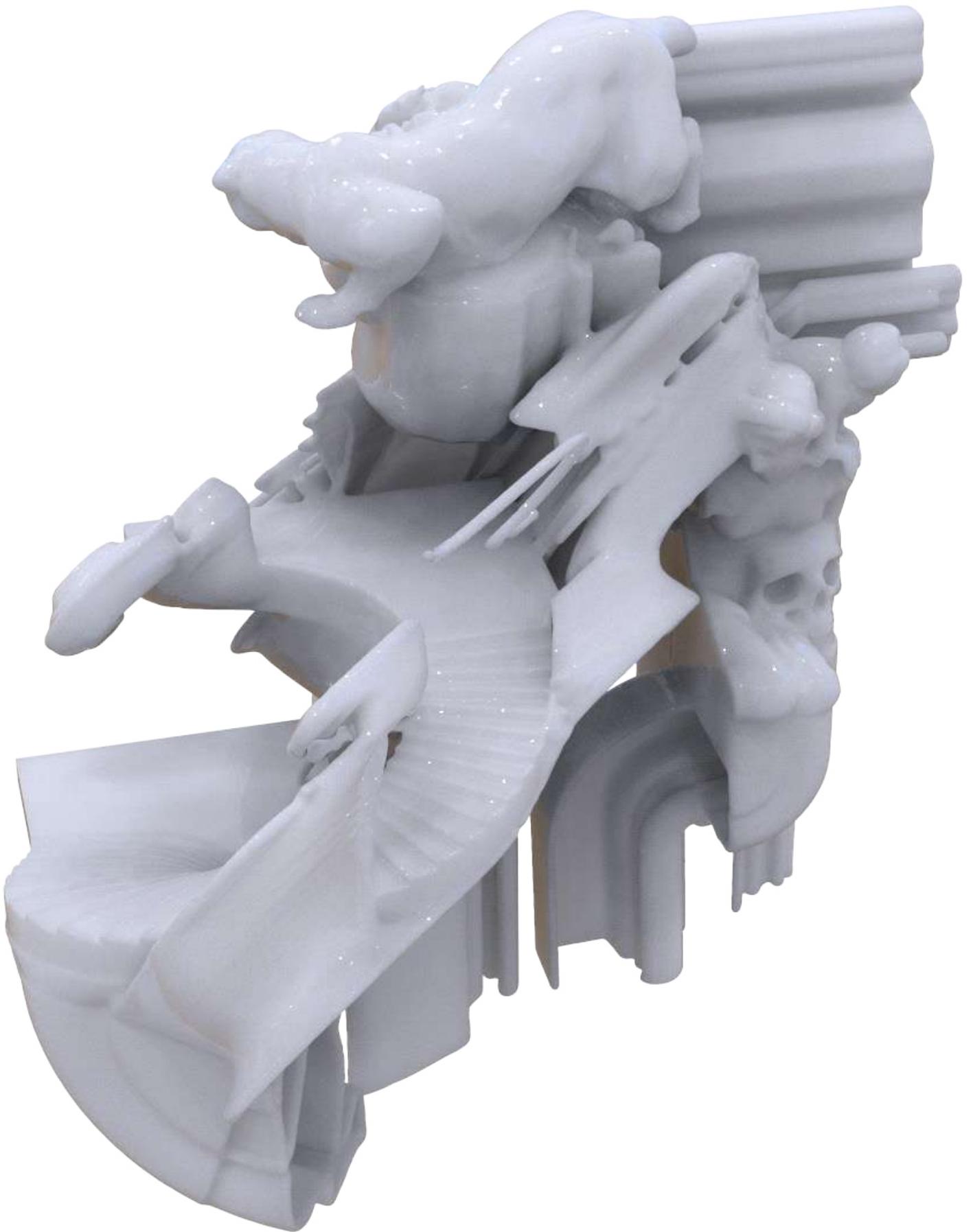
OrnaMental Mutation is a post digital design for Nymphenburg Porcelain, a porcelain manufacturer from Munich Germany, originating in the late baroque. The last months were spent finding an appropriate design language and methodology to appropriately represent the client.

A first approach to the company's identity was the design of a coat of arms. Therefore, figures representing different aspects of the company were assembled. (e.g. different product lines, and their manufacturing process). The figures are accompanied by digitally created ornamentations. As an example, served the heraldry of the rococo. Over the past decades Nymphenburg porcelain successfully managed a tight rope walk between preserving heritage and staying relevant in the contemporary art world. Viewing the design as reinterpretation of Nymphenburgs rococo pieces under Franz Anton Bustelli it is ought to represent Nymphenburg porcelain as a proud child of the rococo in a 21st century post digital world.

After analyzing the Figures of Bustelli such as the imaginary rocaille drawings of late baroque the following guidelines were set for the design to follow: Asymmetry, equality of elements, interchanging in and outsides, and all elements shall fuse together into one object. At first the shells and leaves of the rocaille were created by script. The resulting swirls originate from a base geometry (e.g. a staircase), later on 3D scanned figures were combined in triplets. The triplets were cut in pieces, resembling their manufacturing process. Instead of reassembling the pieces, the cut ends start to follow the flow of the existing swirls and end either horizontal or vertical to the ground. Finally, color has been applied. After studying underglaze painting applied to Nymphenburgs' pieces from the rococo, gold has been applied to surfaces of high positive curvature. An original pattern was projected to surfaces of negative and zero curvature resulting in the pattern either being distorted and following the geometry or being accurately displayed on flat surfaces.



OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn. BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



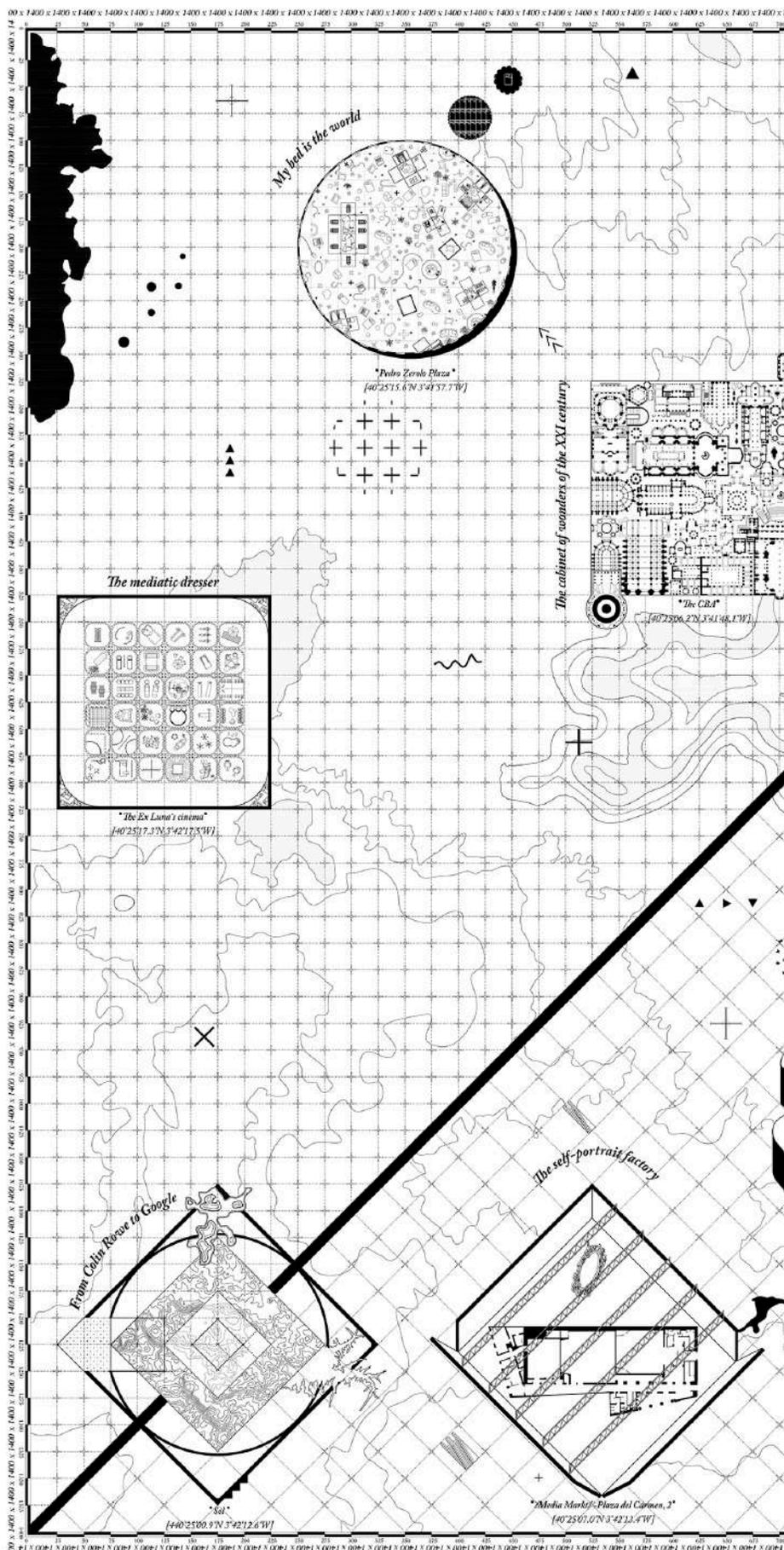
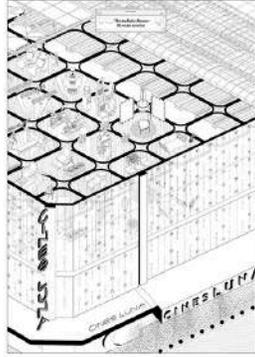
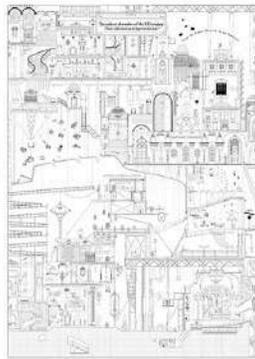
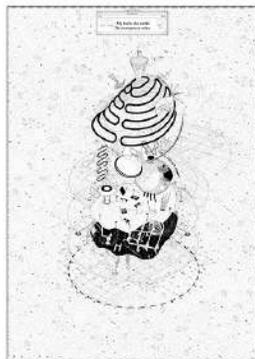
OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.

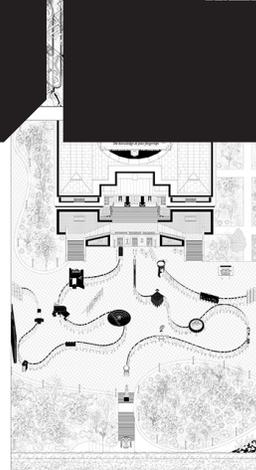
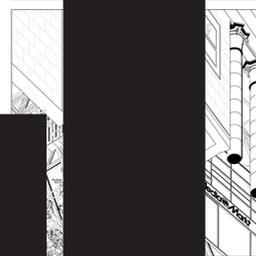
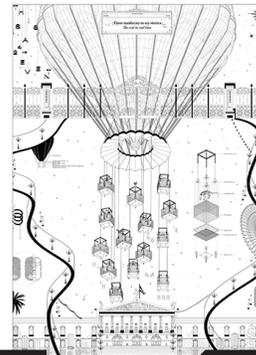
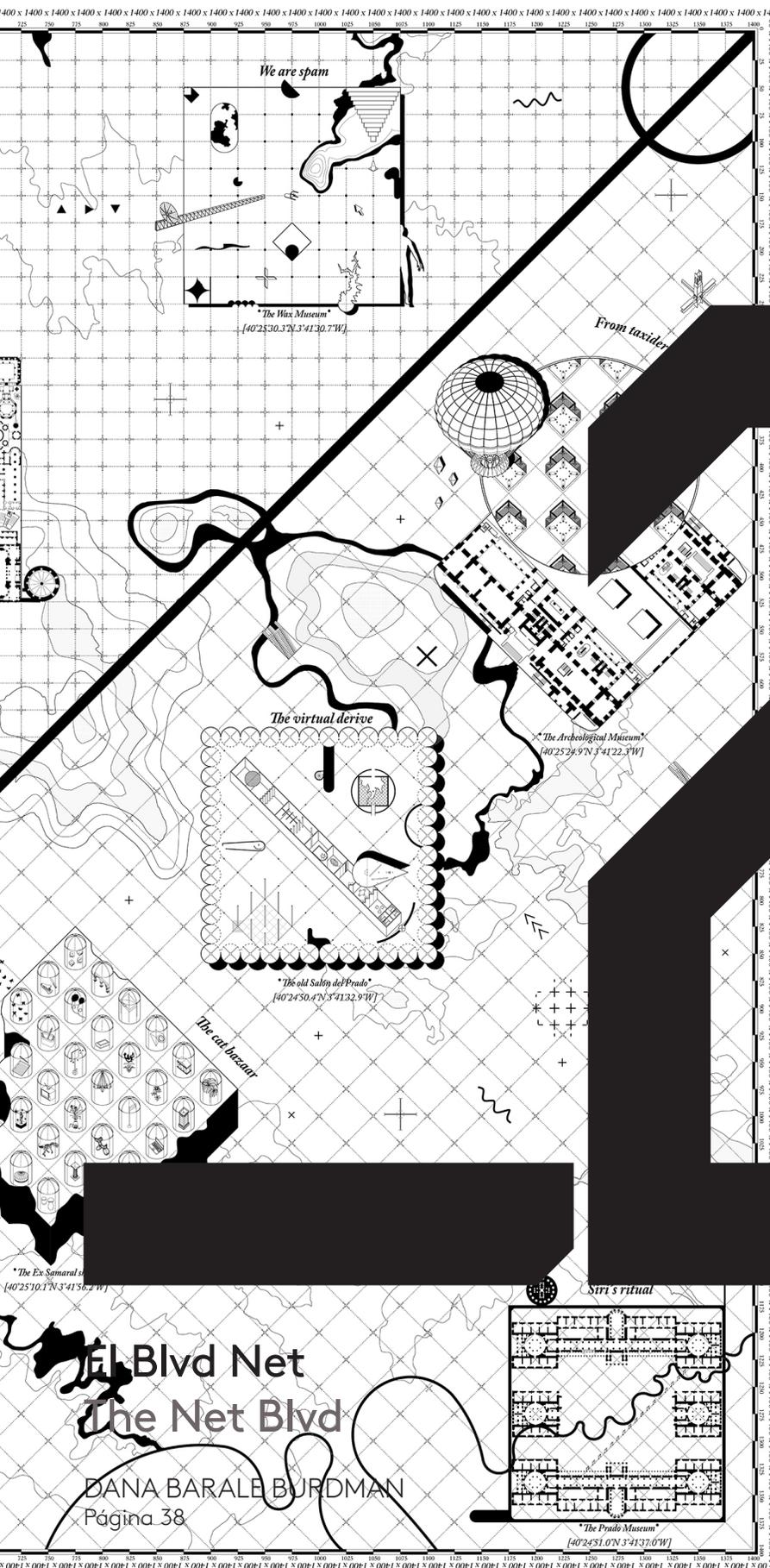


OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



Microcosm, Dana Bardele. Madrid, 2019.

The project is framed under the imposition of a 1000x1000 meters matrix. Setting up a collection of fragments of places, an experimental microcosm, which portray an inventory of 10 situations.



Blvd Net
The Net Blvd

DANA BARALE BURDMAN
Página 38



_20

El Blvd en red
The Net Blvd

DANA BARALE BURDMAN

El Blvd en red estudia una colección de situaciones que suceden en la era digital, lo que implica que la producción cultural ocurre en plataformas digitales, desde donde estructuramos nuestras colecciones y archivos.

En estas plataformas que van más allá de los límites físicos, los contenidos intangibles implican una nueva forma de producción y transmisión de cultura, liderada por redes digitales y nuevas tecnologías, ya que están transformando la forma en que tenemos que entender lo que nos rodea.

Se proponen nuevos escenarios de encuentro entre lo físico y lo virtual. Revelar estas situaciones conduce a la apertura de nuevas narrativas y, por lo tanto, a nuevas configuraciones arquitectónicas, con el fin de comprender la compleja realidad de nuestro contexto, donde coexisten las dicotomías de la realidad.

The Net Blvd studies a collection of situations that happen in the digital era, that imply that cultural production happens on digital platforms, from where we structure our collections and archives.

In these platforms that go beyond the physical limits, intangible contents imply a new form of production and transmission of culture, which is led by digital networks and new technologies, since they are transforming the way we have to understand what surrounds us.

New scenarios of encounter between the physical and the virtual are proposed. Revealing these situations leads to the opening of new narratives and therefore to new architectural configurations, in order to understand the complex reality of our context, where dichotomies of reality coexist.

El Gabinete de las Maravillas del Siglo XXI, del Coleccionismo al Hiperarchivismo: Del Museo Soane a mi Pinterest

Los primeros gabinetes donde se encontraron, recolectaron y exhibieron objetos exóticos de diferentes partes del planeta aparecieron en el siglo XVI. Como un atlas, contienen la comprensión del mundo. El coleccionismo es una herramienta que nos permite catalogar los objetos que contienen nuestros deseos, pero hoy en día sucede de diferentes maneras. Somos coleccionistas constantes ante un flujo infinito y saturado de información. Debido a la creciente incorporación tecnológica, el registro ya no está reservado para lo extraordinario. Las imágenes son objeto de consumo de nuestras colecciones.

¿Cómo se archiva la realidad? ¿Cuáles son los efectos de las transformaciones de materialidad en las formas de recolección? ¿Cómo son los objetos que anteriormente nos ayudaron a construir nuestra visión del mundo y construirnos a nosotros mismos? ¿Instagram es una forma de coleccionismo? El coleccionista contemporáneo abre pestañas, enlaces de archivos, agrega la lista de reproducción Watch-Later y crea carpetas. Las redes sociales son los nuevos repositorios icónicos que ordenan y categorizan el mundo. Donde exponemos nuestra subjetividad digital. Instagram es una colección de nosotros, una red de hipervínculos que construyen una infraestructura de subjetividad. La materia ya no es un conjunto específico de materiales, sino un sistema más complejo de idiomas, conocimientos y tecnologías. Es una composición visual más fluida y remezclada.

Las colecciones intangibles del dedo índice: la cultura ahora está mediada por pantallas. Son el elemento regulador de estas arquitecturas. Todo el universo se concentra en pequeñas pantallas desde donde accedemos al mundo. La pantalla es el enlace físico-virtual.

The Cabinet of Wonders of the XXI Century, from Collectionism to Hyperarchivism: From the Soane Museum to my Pinterest

The first cabinets where exotic objects were found, collected and exhibited from different parts of the planet appeared in the XVI century. As an atlas, they composed the understanding of the world. Collecting is a tool that allows us to catalogue the objects that contain our desires, but nowadays it happens in different ways. We are constant collectors of an infinite and saturated flow of information. Due to the increasing technological incorporation, registration is no longer reserved for the extraordinary. Images are the object of consumption of our collections.

How is reality archived? What are the effects of materiality transformations in the ways of collecting? How are the objects that previously helped us to build our worldview and build ourselves? Is Instagram a way of collectionism?

The contemporary collector opens tabs, archives links, add Watch-Later playlist and make folders. Social networks are the new iconic repositories that order and categorize the world. Where we expose our digital subjectivity. Instagram is a collection of us, a network of hyperlinks that build an infrastructure of subjectivity. Matter is no longer a specific set of materials, but a more complex system of languages, knowledge and technologies. It is a more fluid and remixed visual composition.

The intangible index finger collections: culture is now mediated by screens. They are the regulatory element of these architectures. The entire universe is concentrated on small screens from where we access to the world. The screen is the physical-virtual link.

© 2010 the rat herd sng 210 kb

• The new flâneur •
The spatial construction of the identity

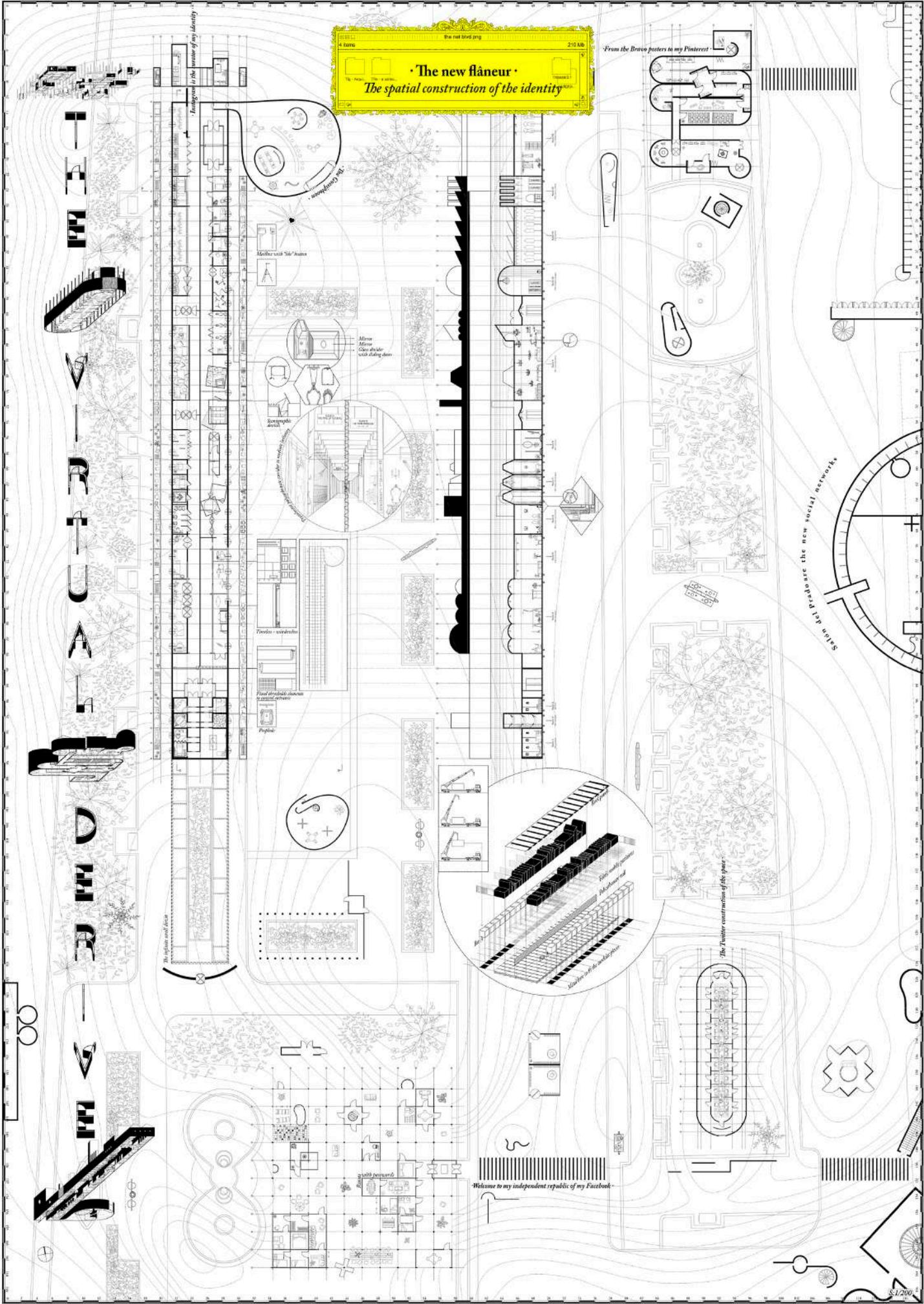
From the Bravo posters to my Pinterest

Intergame of the house of my identity

Sala del paese the new social networks

The Twitter construction of the year

Welcome to my independent republic of my Facebook



La Deriva Virtual, La Construcción Espacial de mi Identidad: El Nuevo Flaneur

La identidad ya no se representa a través de carteles pegados en las paredes de nuestras habitaciones, ese lugar específico que contiene recuerdos y crea identidad. Las nuevas paredes de nuestra habitación son los tableros digitales.

Ahora creamos colecciones virtuales de las imágenes que consumimos. La realidad está postproducida y guionada. Cada elemento del espacio físico ocurre de manera diferente con la apariencia de lo virtual, ofreciendo diferentes espacialidades. Los dispositivos electrónicos permiten la experiencia de esta deriva virtual. Los espacios se multiplican para ser experimentados en línea. Las redes sociales redefinen y reestructuran el espacio físico en el que nos movemos, nuestra relación con los objetos y con los demás. Permitiendo la construcción subjetiva de espacios, donde comisariamos nuestra identidad. La identidad es simulada. El individuo se convierte en una imagen, expone su subjetividad, se construye a sí mismo, se diseña a sí mismo, se anuncia a sí mismo. Los consumidores modernos presentan la imagen de su identidad al mundo.

Proyectamos nuestra imagen en las redes sociales, diseñando y redefiniendo nuestra identidad constantemente, escenificando nuestra subjetividad. Nuestra subjetividad se construye como el juego de imágenes experimentado en la virtualidad.

La propuesta de La Deriva Virtual es un modelo de escala escenográfica a escala real, un artefacto alegórico organizado por una topografía temporal; no está destinado a la producción real, sino como un dispositivo de discusión teórica.

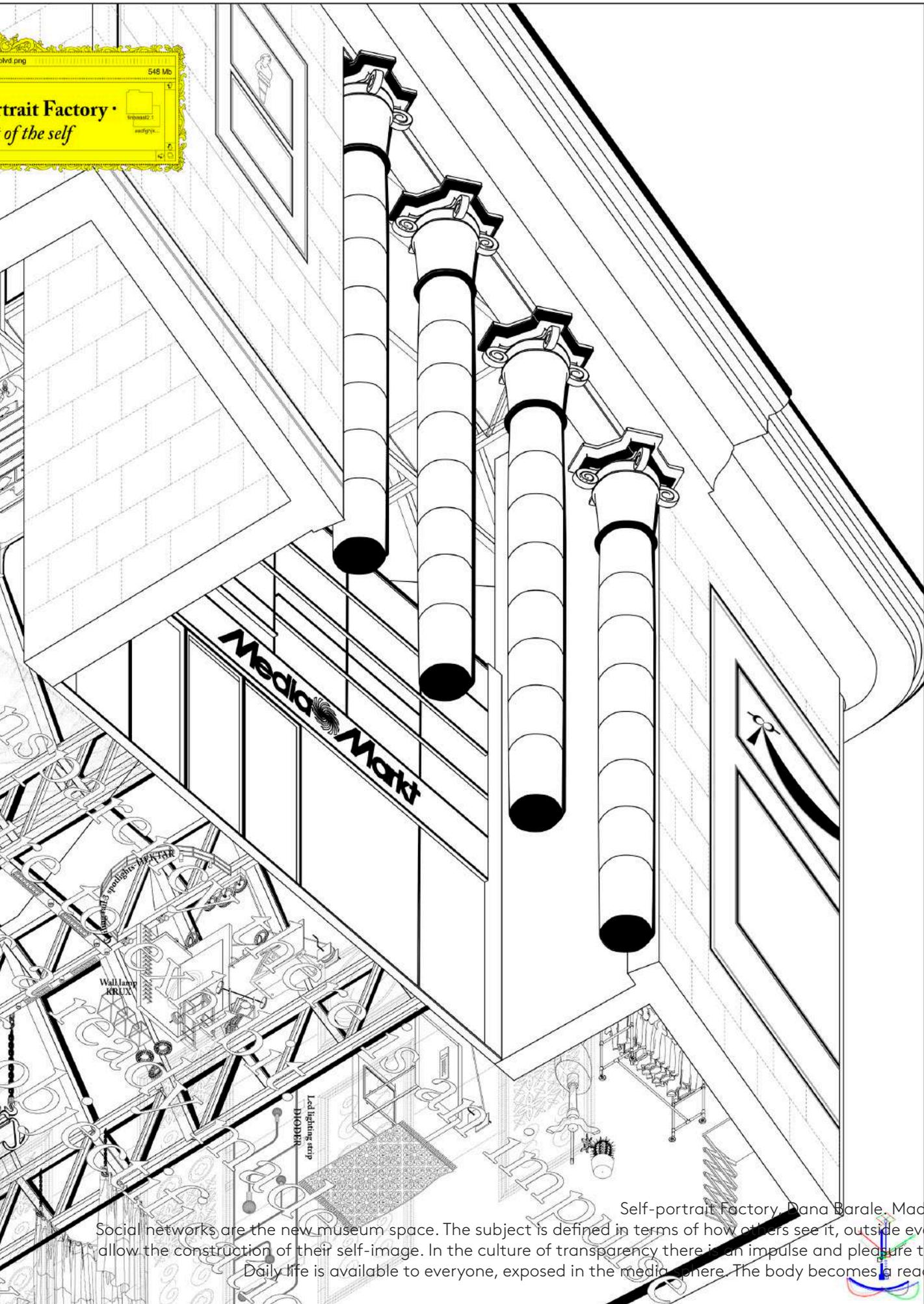
The Virtual Derive, The Spatial Construction of my Identity: The New Flaneur

Identity is no longer represented through posters pasted in the walls of your rooms, that specific place that contains memories and builds identity. The new walls of your room are the digital boards.

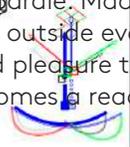
Now we create virtual collections of the images we consume. Reality is postproduced and scripted. Each element of the physical space occurs in a different way with the appearance of the virtual, offering different spatialities. Electronic devices allow the experience of this virtual derive. The spaces are multiplied to be experienced online. Social networks redefine and restructure the physical space in which we move, our relationship with objects and with others. Allowing the subjective construction of spaces, where we curate our identity. The identity is simulated. The individual becomes an image, exposes his subjectivity, self-collects, self-designs, self-advertises. Modern consumers present the image of their identity to the world.

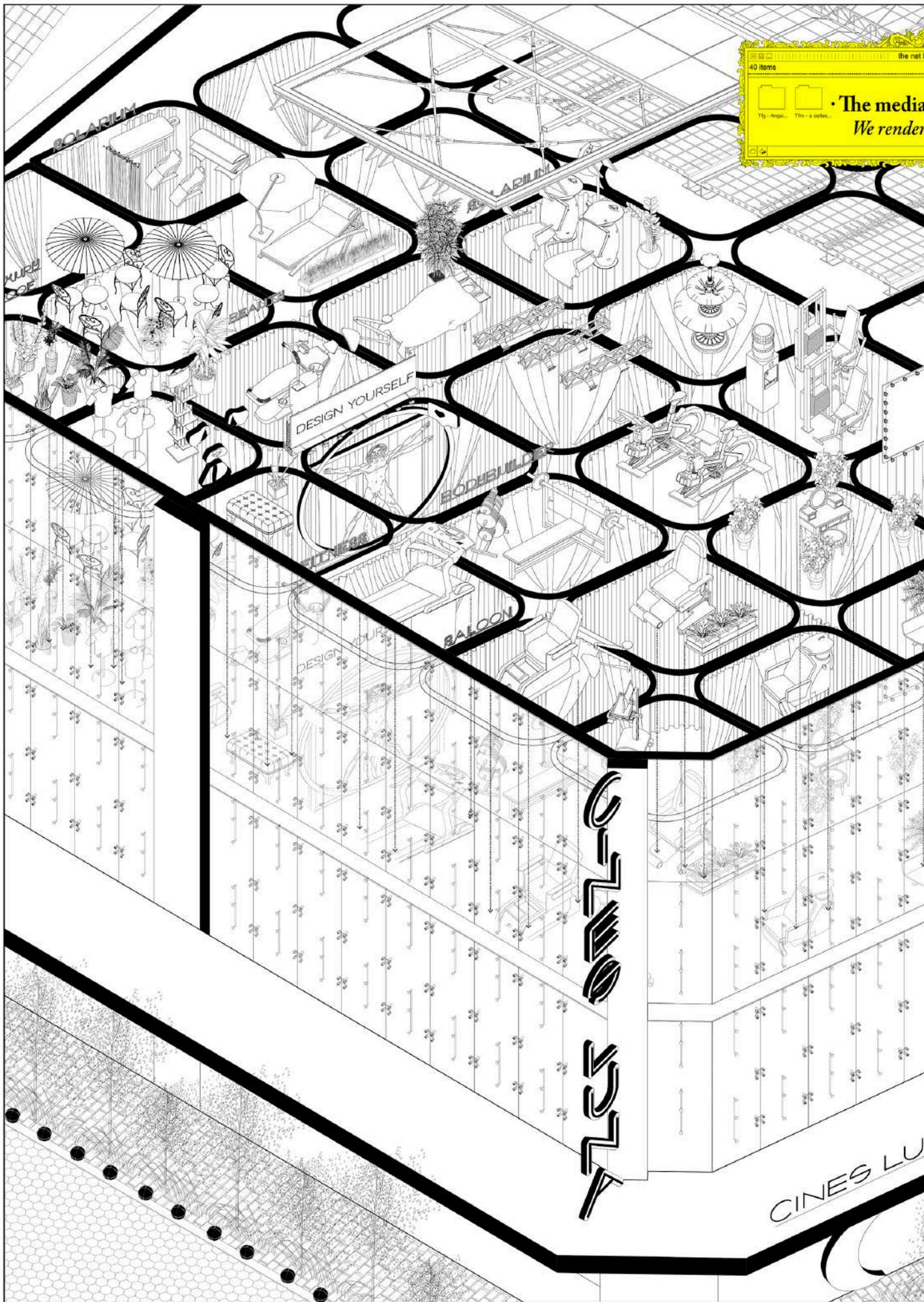
We project our image on social networks, designing and redefining our identity constantly, staging our subjectivity. Our subjectivity is built as the game of images experienced in virtuality.

The Virtual Derive proposal is a real-scale scenographic scale model, an allegorical artifact organized by a temporal topography; it is not intended for real production, but as a theoretical discussion device.

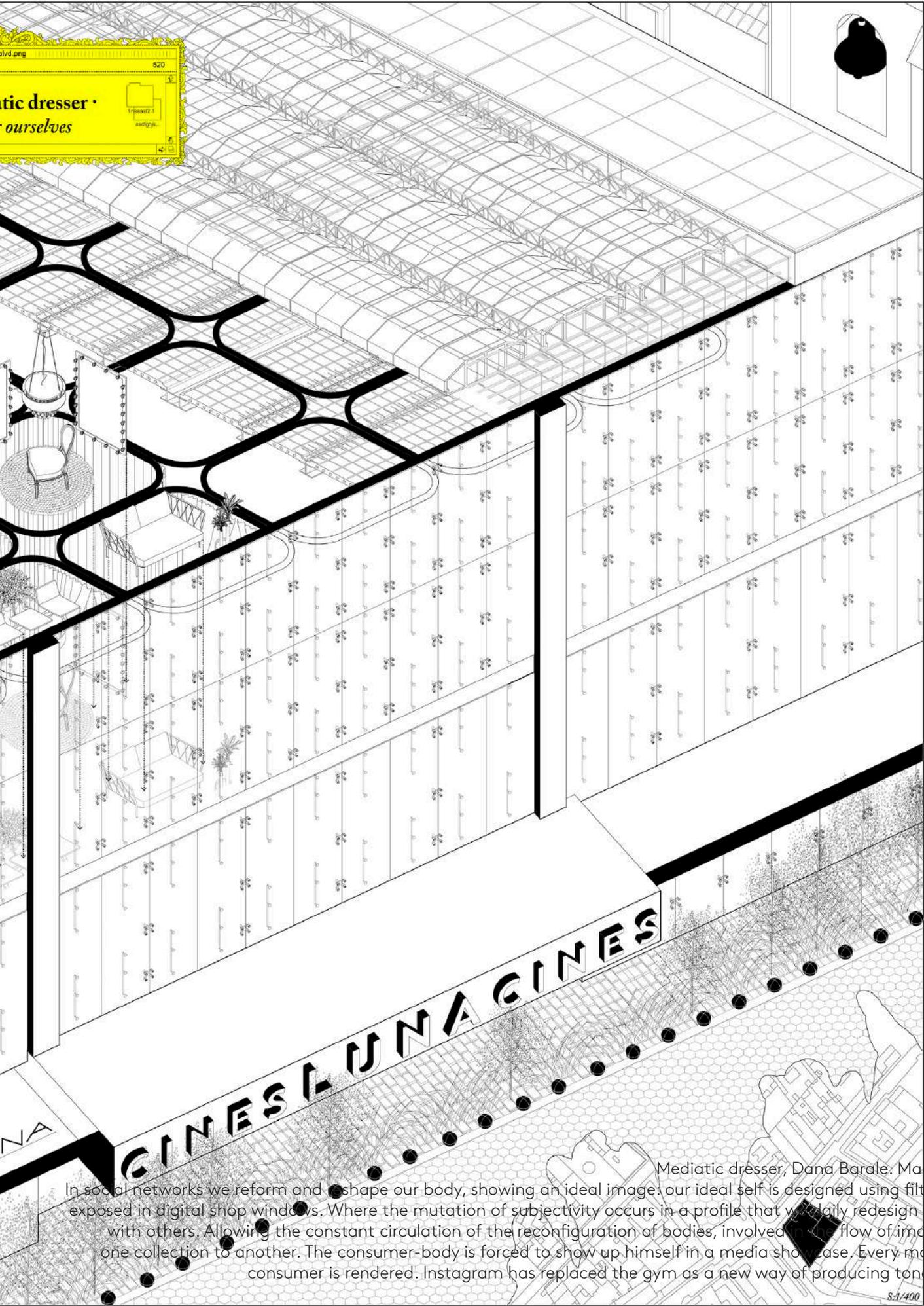


Self-portrait Factory, Dana Barale, Madrid, 2019.
Social networks are the new museum space. The subject is defined in terms of how others see it, outside evaluations allow the construction of their self-image. In the culture of transparency there is an impulse and pleasure to exhibit. Daily life is available to everyone, exposed in the media sphere. The body becomes a ready made.





the net
40 Items
The media
We render



alvd.org
520
Mediatic dresser
ourselves

Mediatic dresser, Dana Barale. Madrid, 2019.
In social networks we reform and reshape our body, showing an ideal image: our ideal self is designed using filters, being exposed in digital shop windows. Where the mutation of subjectivity occurs in a profile that we daily redesign and share with others. Allowing the constant circulation of the reconfiguration of bodies, involved in the flow of images, from one collection to another. The consumer-body is forced to show up himself in a media showcase. Every morning the consumer is rendered. Instagram has replaced the gym as a new way of producing toned bodies.

30 items The net Med.png 453 kb

· We are Spam ·
Hyper-body reality



The spam-corporated avatar
self-advertises

SPAM

Somos Spam; La Realidad del Hiper cuerpo: El Avatar Metacorpóreo y Eterno se Anuncia a Sí Mismo

La producción comercial de la imagen se produce como un gesto de comercialización del yo, donde cada persona pública es también una mercancía. Ahí es donde reside su valor de exposición. Nuestros cuerpos están diseñados y expuestos. Nos auto-diseñamos, el ser humano se transforma en una imagen para ser vista y analizada por el otro.

Nos identificamos con avatares que nos representan en el mundo virtual y nos permiten mostrar varias formas de ser nosotros mismos a través de una identidad múltiple. Los avatares son nuestra proyección duplicada, como una superposición entre lo real y lo simulado. Un cuerpo hiperreal que al igual que el Spam, esa carne sintética enlatada, altamente procesada y artificial, que posteriormente dio nombre a los emails no deseados (un formato publicitario que intenta actuar sobre los cuerpos promoviendo productos para la producción de lo aumentado y lo alterado) sirven para definirnos desde lo híbrido. Como formas mejoradas y degradadas de carne; las personas de imagen-spam son agentes dobles. Habitan los dos reinos de la invisibilidad y el exceso.

El cuerpo, convertido en objeto, es hoy la incorporeidad digital.

We are Spam; Hyper-body Reality: The Meta-Corporeal and Eternal Avatar Self-Advertises

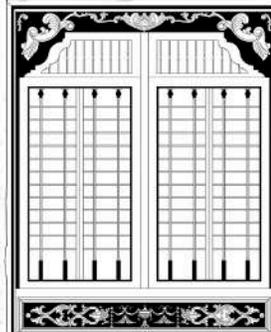
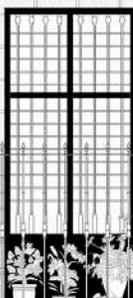
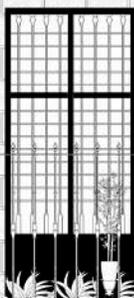
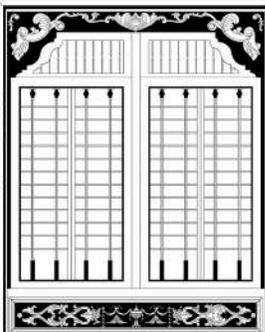
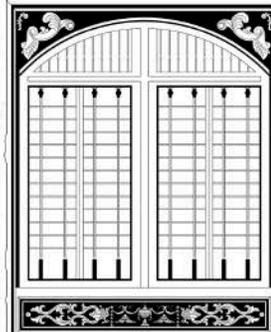
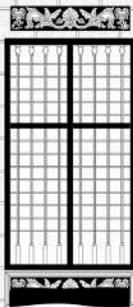
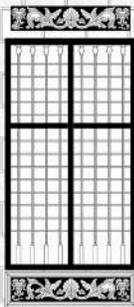
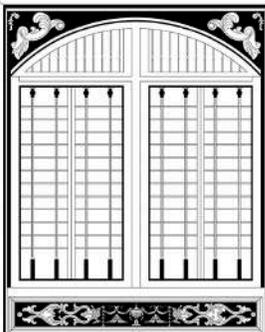
The commercial production of the image occurs as a gesture of merchandising of the self, where every public person is also a commodity. That is where its exposure value resides. Our bodies are designed and exposed. We self-design, the human being is transformed into an image to be seen and analyzed by the other.

We identify ourselves with avatars that represent us in the virtual world and allow us to display various ways of being ourselves through a multiple identity. Avatars are our duplicated projection, as an overlap between the real and the simulated. A hyper-real body that, like Spam, that canned synthetic meat, highly processed and artificial, that later gave name to unwanted emails (an advertising format that tries to act on the bodies promoting products for the production of the increased and the altered modelled bodies) serve to define us from the hybrid. As both improved and degraded forms of meat; Image-spam people are double agents. The two kingdoms of invisibility and excess live together.

The body, converted into an object, is today digital incorporeity.

1.2km
the real thing.png
400 10k

• The Cat Bazaar •
The fake memory

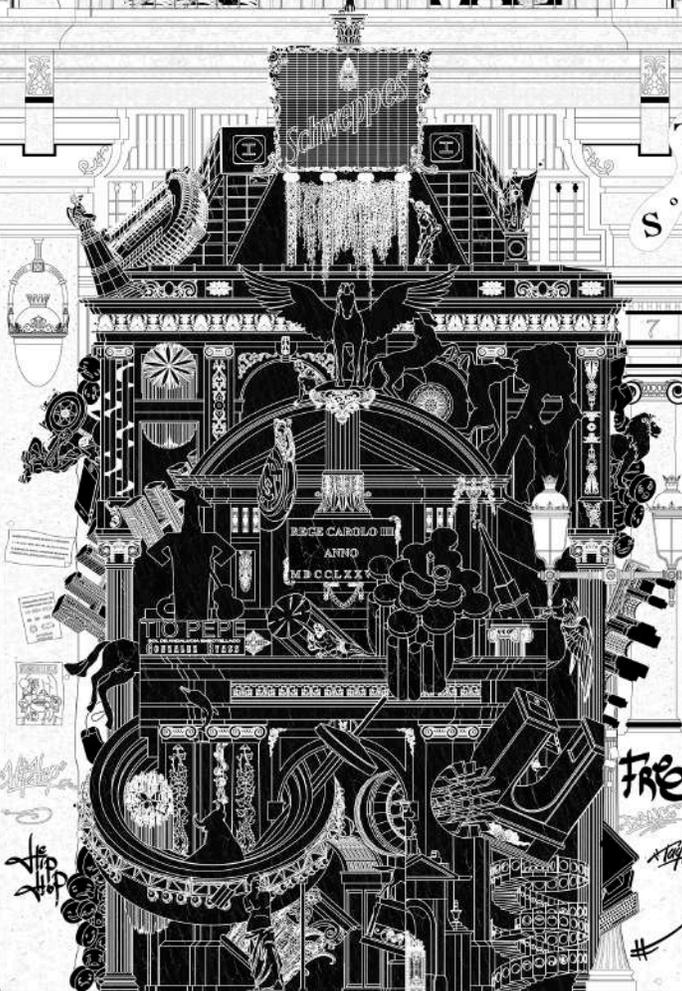
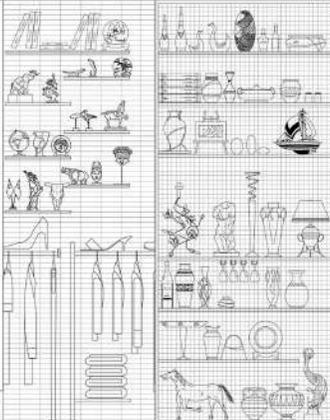


This
Is Avenir
Souvenir
Take
a
pic!

VESTIDOS

"Samaral"

CAMISERIA NOVEDADES



Fre

Stile

FR

FR

FR

FR

The Cat Bazaar: El Recuerdo Falso

La autenticidad ha sido reemplazada por la copia. Los países están simbolizados y caricaturizados en reproducciones en miniatura sin tiempo, ni identidad, comprados por turistas fotográficos compulsivos que desfilan a toda prisa. Recuerdos que falsifican, impersonalizan e idealizan la memoria.

Con el tiempo, acumulamos a nuestro alrededor objetos que incorporan memoria significativa, o que se manifiestan en forma de cualidades en micro-objetos. Las salas de estar son foros para la exhibición de deseos, sensibilidades, viajes y logros a través de la disposición de figuras, postales, imanes y cerámicas. Sin embargo, en la cultura de lo visual, la inmaterialidad representa lo simbólico.

¿Cómo se constituye el imaginario actual?

Un recuerdo que ya no se formaliza en singularidades, sino en su representación virtual. El Cat Bazaar explora Madrid casi como una versión microurbana de la ciudad, en la que la subjetividad de la ciudad se fusiona con una abundante redundancia de figuras representativas, dando forma al imaginario de la ciudad. A través del adorno falso, se pretende materializar y recopilar todas las representaciones deformadas que se encuentran en la ciudad, creando un monumento de conglomerado. La imagen mental de Madrid se puede reconstruir a través de los símbolos que la componen. Un montaje de diferentes piezas de objetos simbólicos, que da como resultado un nuevo objeto material, pesado y permanente, disponible a través de un acto corto e intangible, una fotografía.

Se pretende materializar y recopilar todas las representaciones que se encuentran en la ciudad además de desechos y ruinas digitales. Componer un monumento de monumentos. Una estrategia de reconquista y reubicación de objetos relegados a su representación.

The Cat Bazaar: The Fake Memory

Authenticity has been replaced by the copy. Countries are symbolized and caricaturized in miniature reproductions without time and identity, bought by compulsive photographic tourists that parade in a hurry.

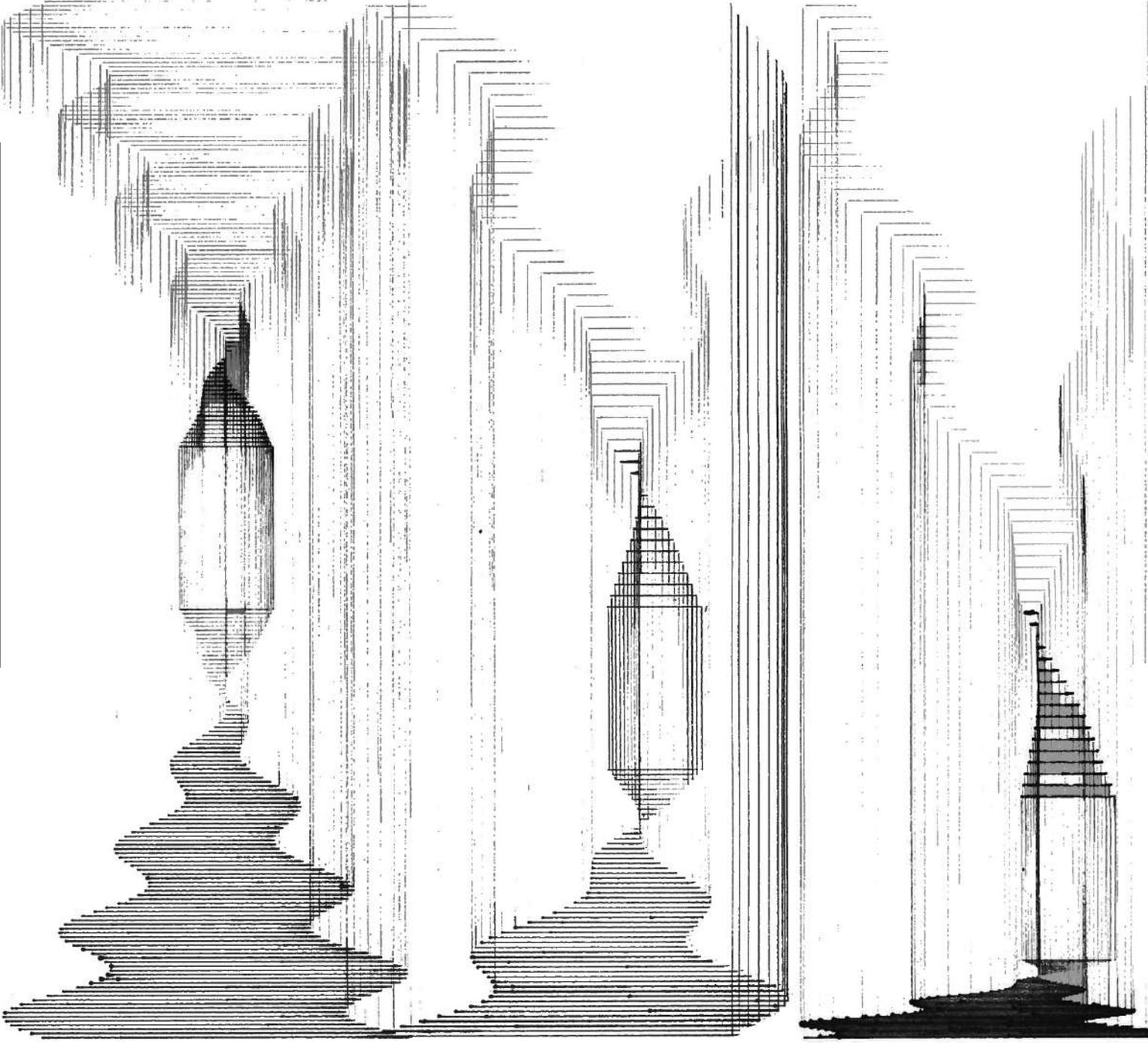
Souvenirs that falsify, impersonalize and idealize the memory.

Over time, we accumulate around ourselves objects that incorporate significant memory, or that manifest themselves in the form of qualities in micro-objects. The living rooms are forums for the exhibition of desires, sensitivities, trips and achievements through the arrangement of figures, postcards, magnets and ceramics. However, in the culture of the visual, immateriality represents the symbolic.

How is the current imaginary constituted?

A memory that is no longer formalized in singularities, but in their virtual representation. The Cat Bazaar explores Madrid almost as a micro-urban version of the city, in which the subjectivity of the city merges with an abundant redundancy of representative figures, shaping the imaginary of the city. Through the fake ornament, it is intended to materialize and collect all the deformed representations found in the city, setting up a conglomerate monument. The mental image of Madrid can be reconstructed through the symbols that compose it. A montage of different pieces of symbolic objects, which results in a new material object, heavy and permanent, available through a short and intangible act, a photograph.

It is intended to materialize and collect all the representations found in the city in addition to waste and digital ready mades. Composing a monument of monuments. A strategy of reconquest and relocation of objects relegated to their representation.



Void/Parallax. Jessica Inn, 2020.



Dibujo en Código Code Drawing

JESSICA IN
Página 54

21

Dibujo en Código
Code Drawing

JESSICA IN

Una serie de dibujos no triviales que exploran un conjunto de ideas geométricas y espaciales.

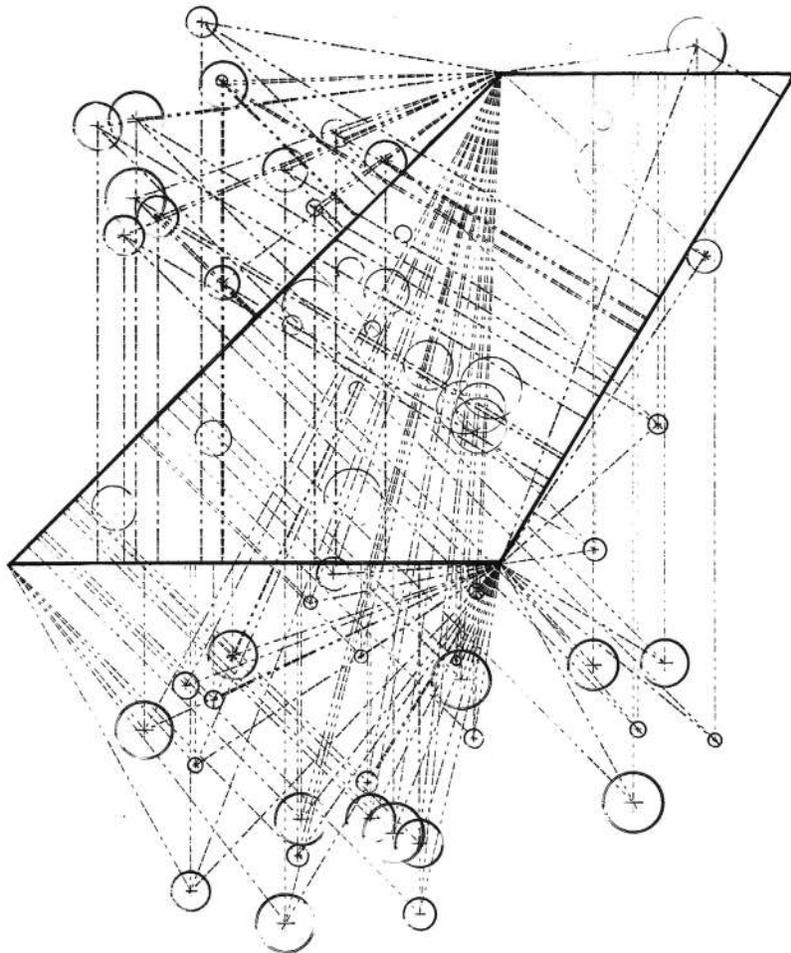
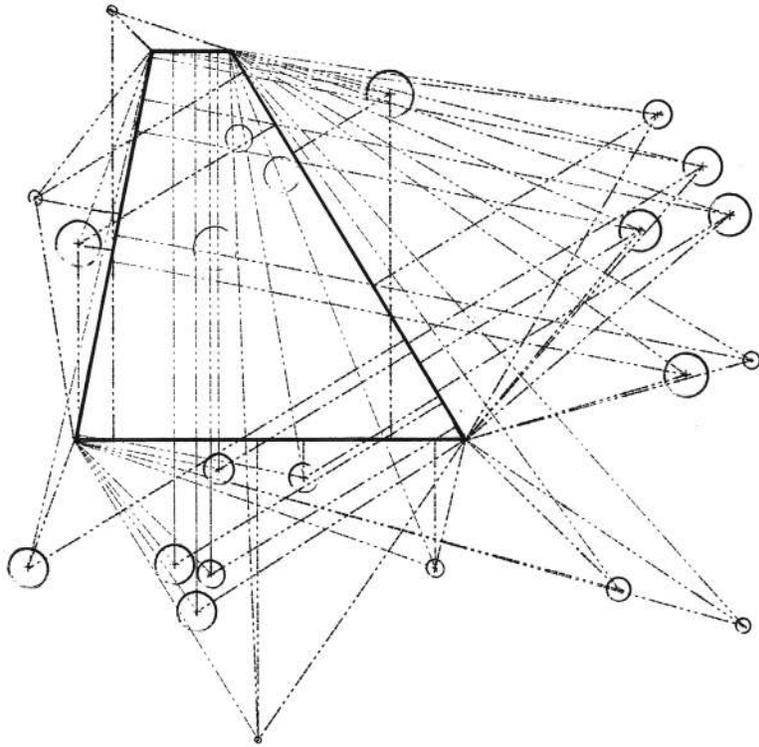
Estos dibujos exploran varios temas clave: Penrose y Void/Parallax son exploraciones en la percepción de la idea de la marca y la línea. Ambos están dibujados con diferentes densidades de marcas rectas, pero en Penrose la línea que percibimos son los mosaicos de rombos; en Void las formas curvilíneas que percibimos conectan los puntos y se explora también la idea de la línea marcada, con círculos que se perciben como resultado de marcas hechas de arcos y puntos, pero nunca son dibujados. Straight-Curve y Contour cuestionan dónde termina una marca recta y comienza una curva. Dimension (como verbo) explora el acto de dimensionar un conjunto de objetos circulares en relación con los ejes del paralelogramo; Scale rastrea el cambio en el tiempo de un volumen de una cuadrícula de cubos; Circle Intersection Field es un paisaje de elementos repetitivos, con semejanza y similitud, pero ninguno es exactamente el mismo, sin construir un centro en el campo resultante.

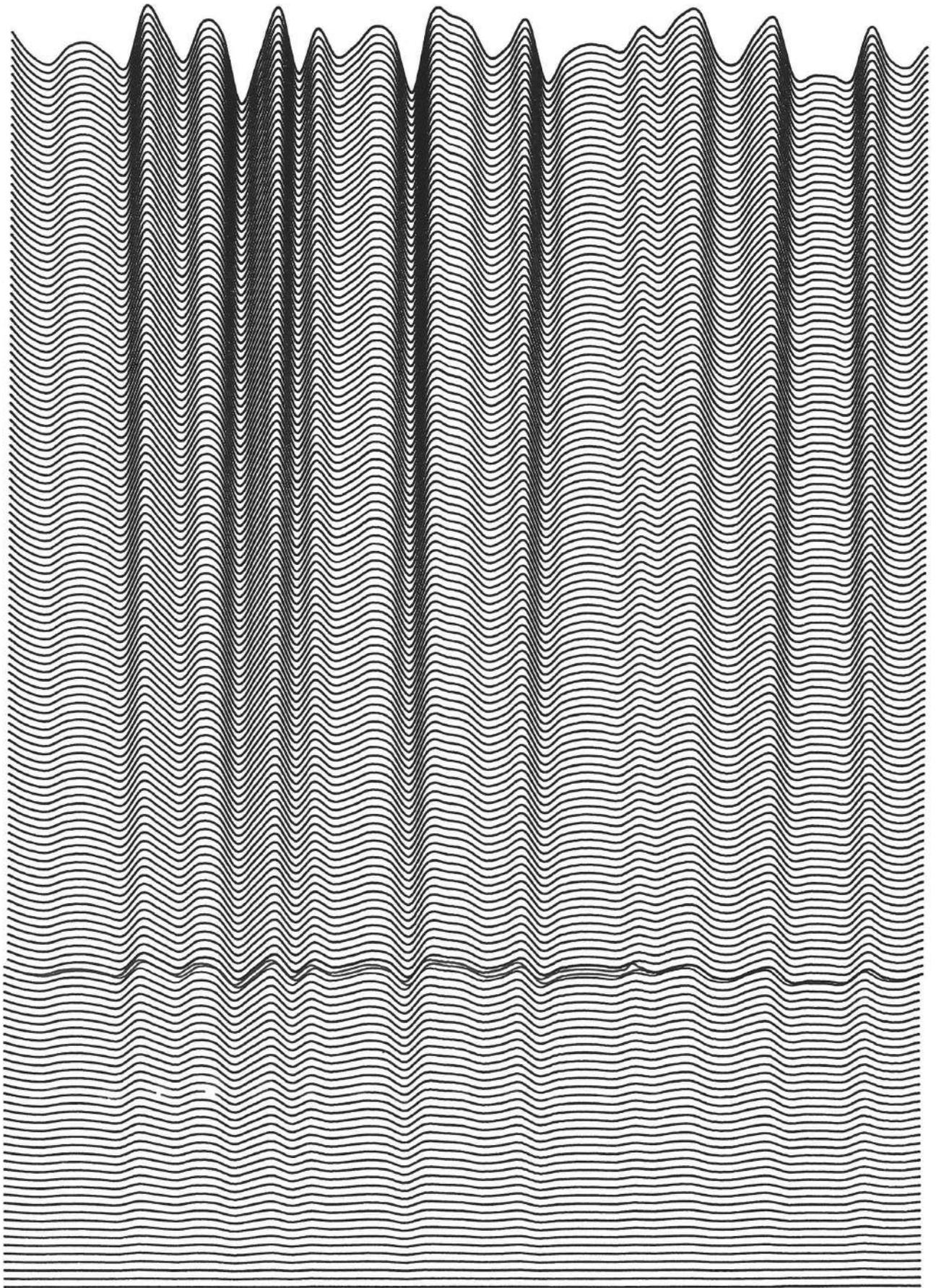
Los dibujos se producen utilizando un código personalizado escrito en Processing y se dibujan con un plotter Axidraw.

A series of non-trivial drawings exploring a set of geometric and spatial ideas.

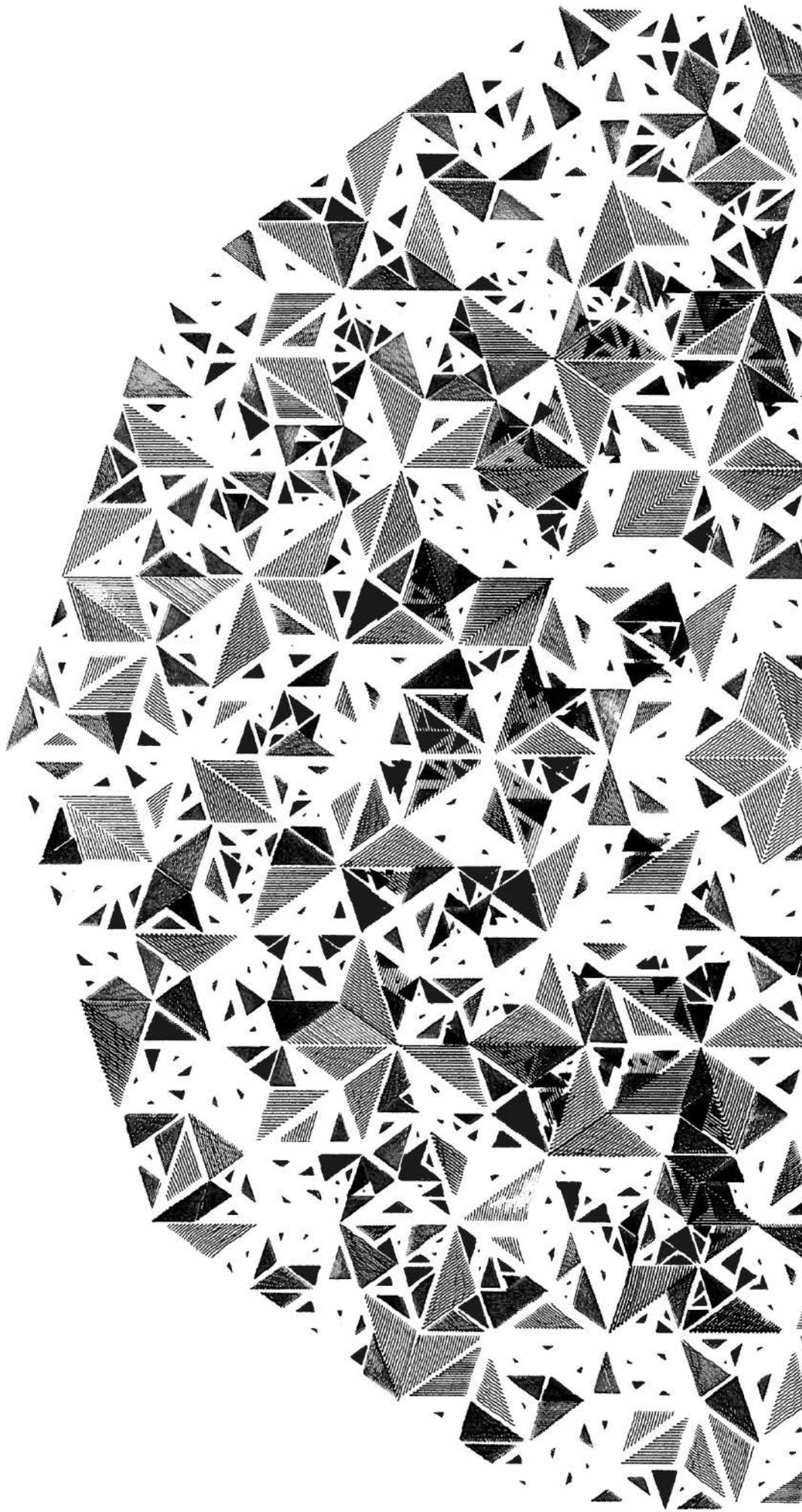
These drawings here explore several key themes: Penrose and Void/Parallax are both explorations in the idea of the mark and the perceived line. Both are drawn with differing densities of straight marks, yet in Penrose the 'line' we perceive are the rhombi tiles; in Void the perceived curvilinear forms; Connect the Dots also explores the mark-line idea, with the perceived yet never drawn circles resulting from marks made of arcs and dots. Straight-Curve and Contour studies question where a straight mark ends and a curve begins. Dimension (as a verb) explores the act of dimensioning a set of circle objects in relation to the axes of the parallelogram; Scale traces the change in time of a volume of a grid of cubes; Circle Intersection Field is a landscape of repeating elements, with sameness and similarity, yet none are exactly the same, with no centre to the resulting field.

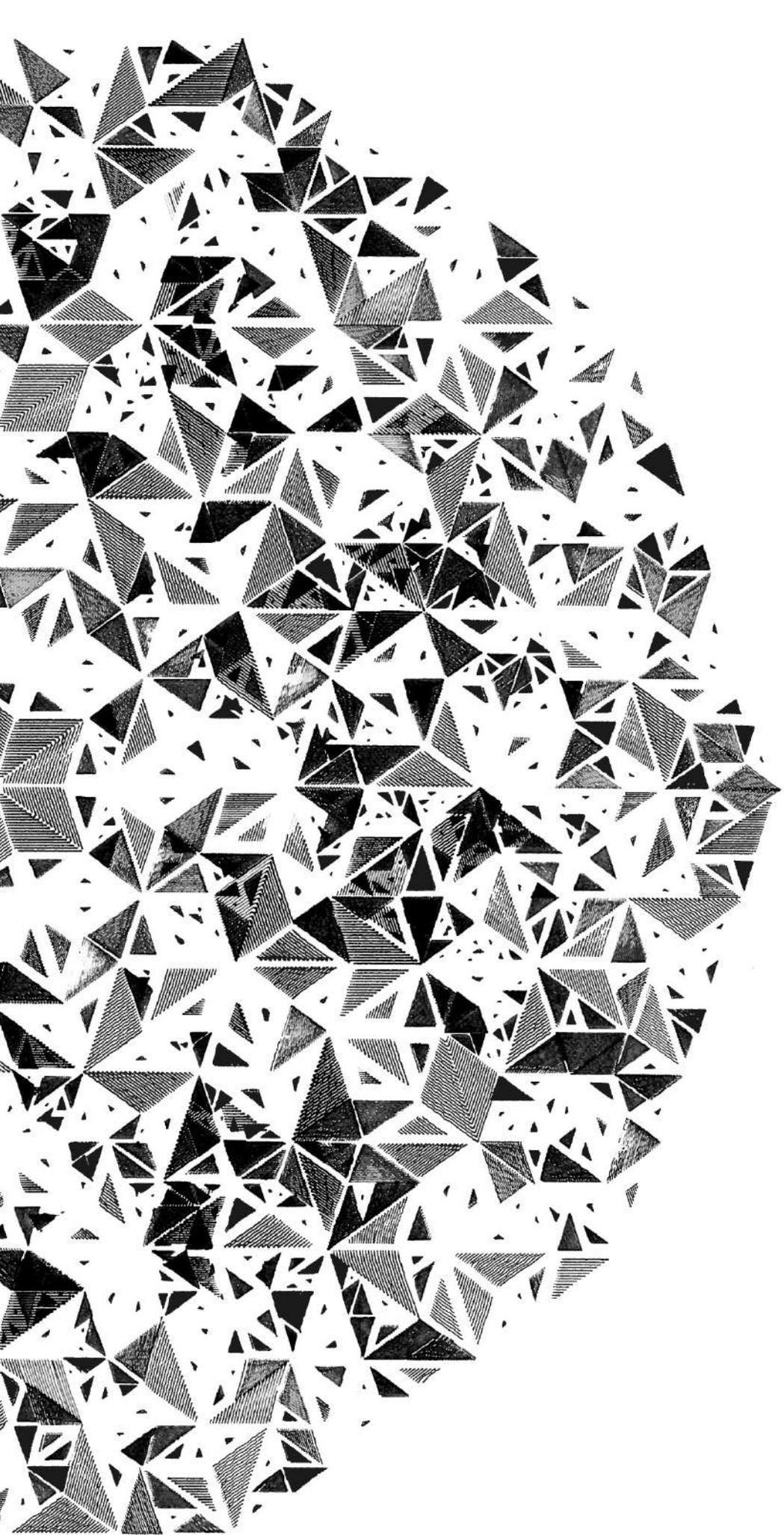
The drawings are produced using custom code written in the Processing environment and drawn using an Axidraw pen plotter.

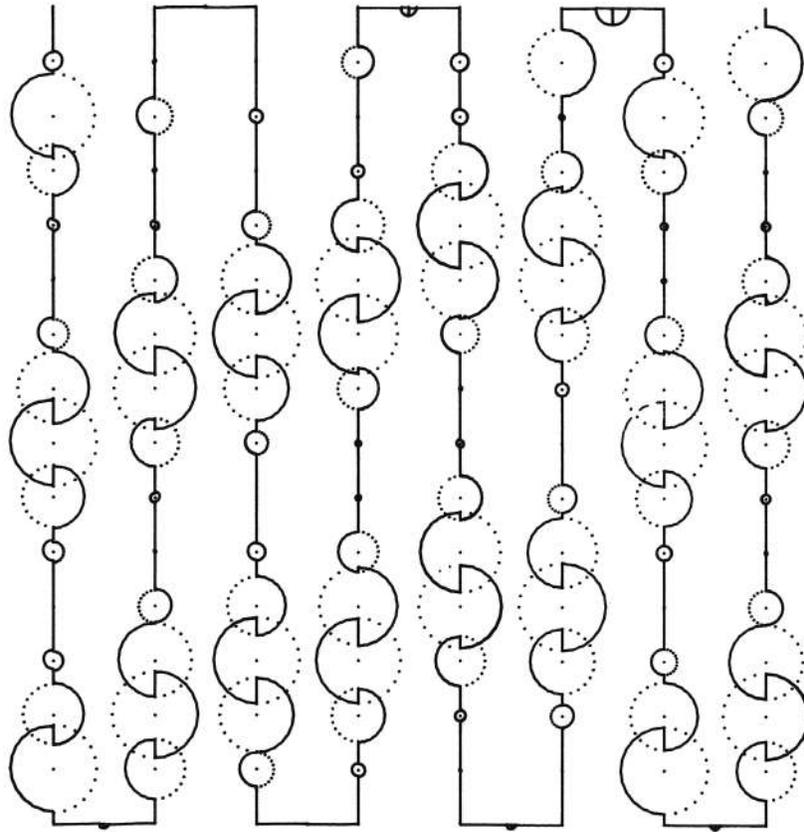




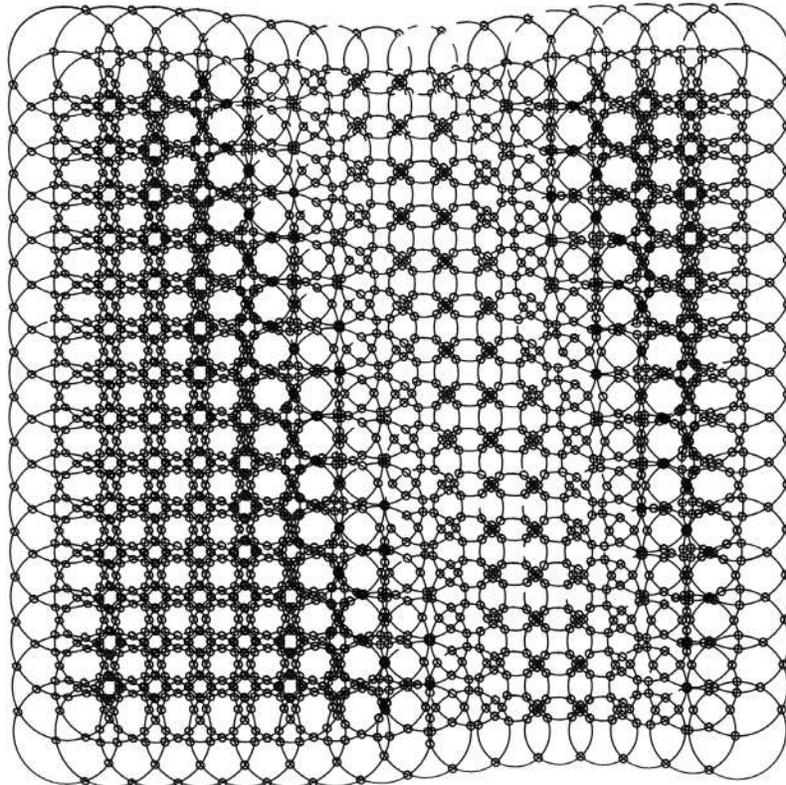
Straight-Curve. Jessica In, 2020.



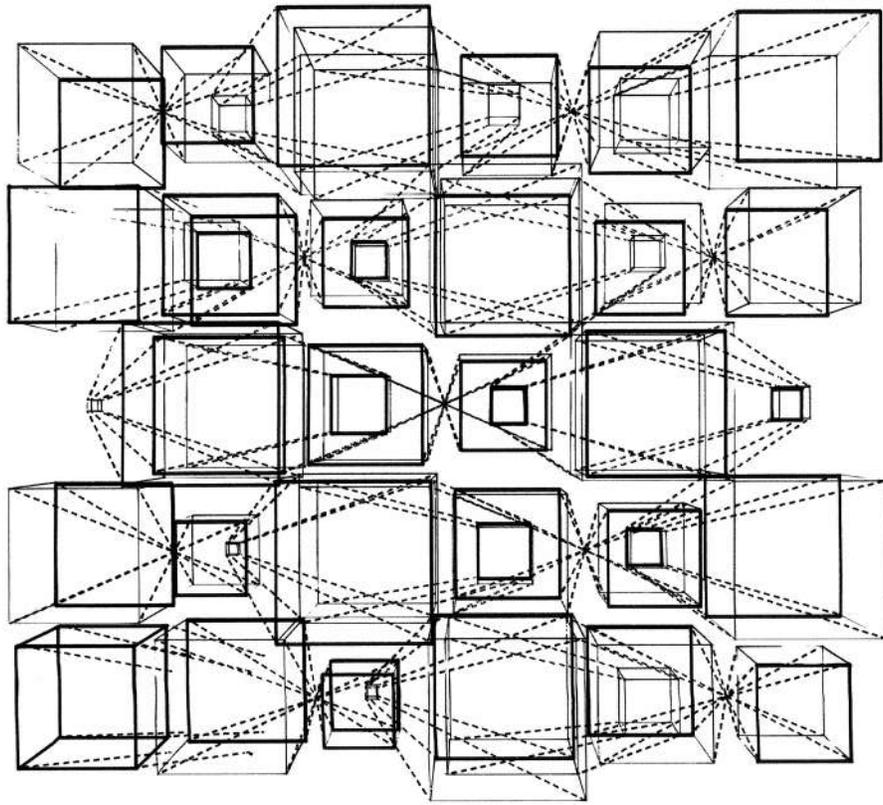




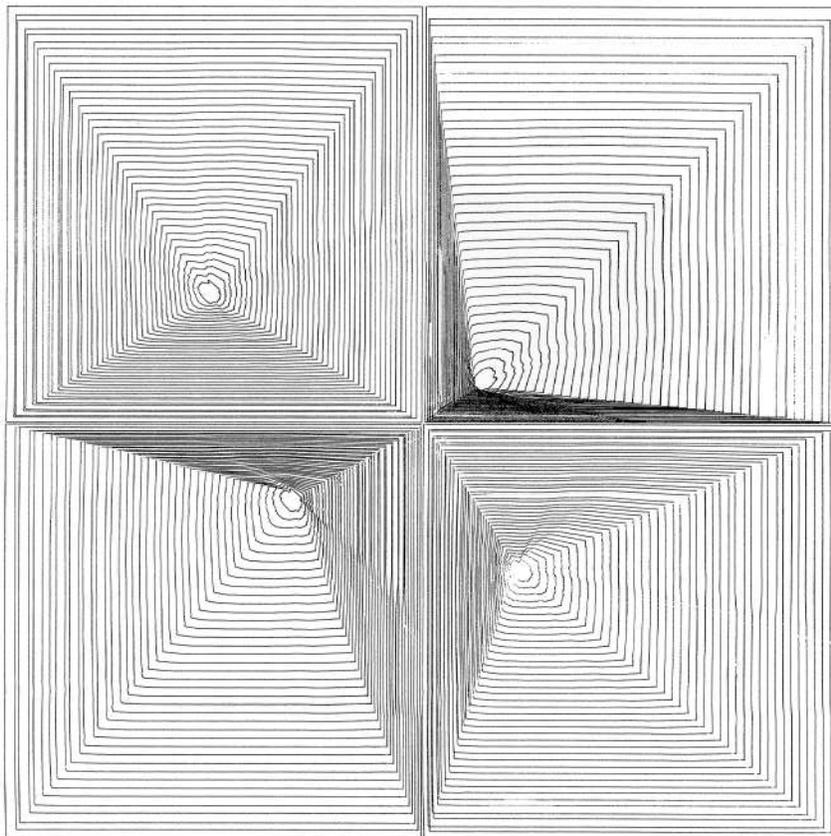
Connect the Dots. Jessica In, 2020.



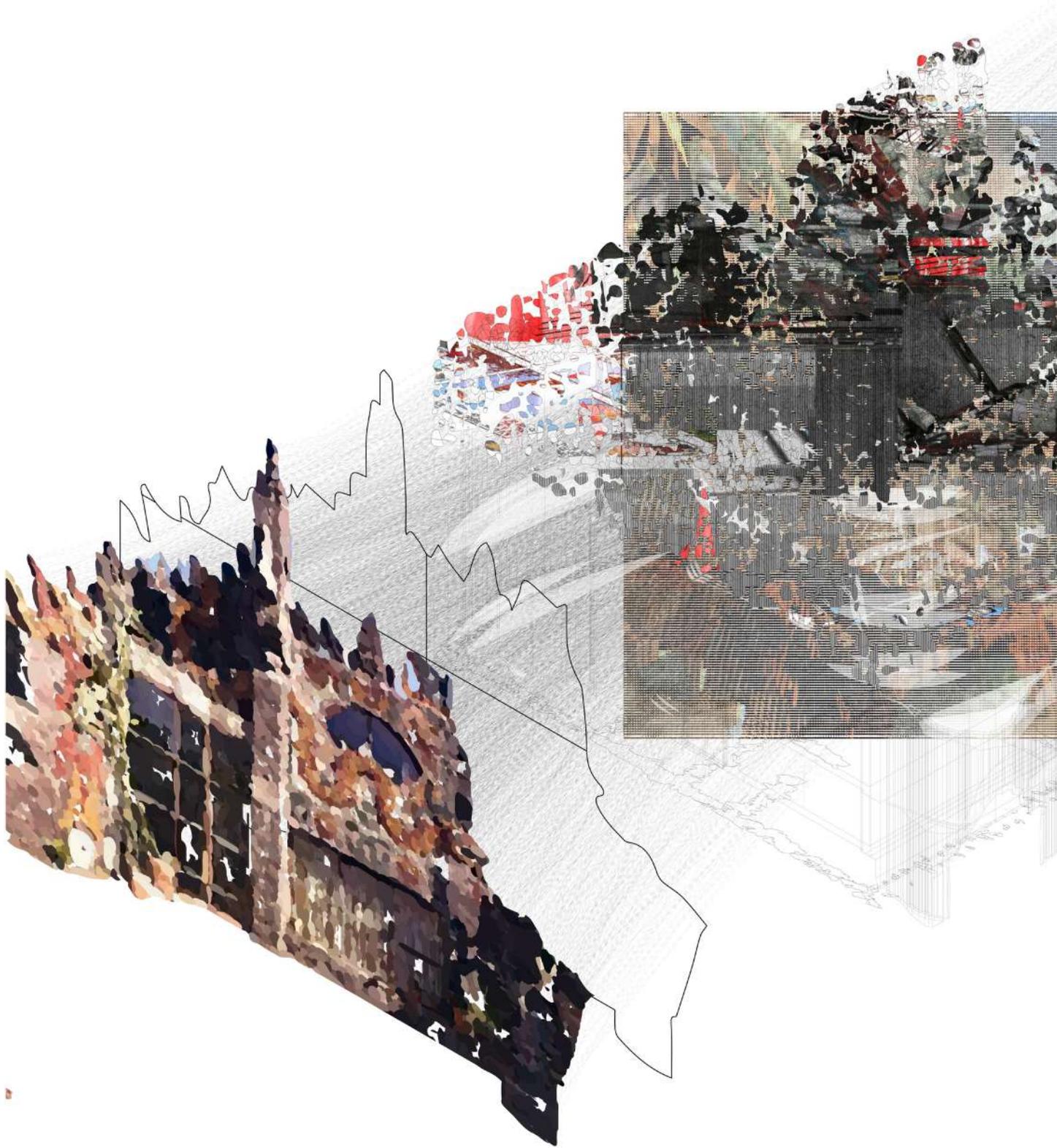
Circle Intersection Field. Jessica In, 2020.



Scale. Jessica In, 2020.



Contour. Jessica In, 2020.



O'House. Gabriel Esquivel and Ronny Eckels, 2020.
From Manifest Image/Figure to Knotted Image. Axonometric.



O'OHouse
O'OHouse

GABRIEL ESQUIVEL Y RONNY ECKELS
Página 64



O'OHouse
O'OHouse

GABRIEL ESQUIVEL Y RONNY ECKELS

Juan O’Gorman era un admirador de los arquitectos funcionalistas europeos, especialmente de Walter Gropius y Le Corbusier. Sus primeros proyectos se caracterizaron esencialmente por el uso de hormigón armado. Sin embargo, gracias a la influencia ejercida sobre él por su profesor, José Villagrán García, su trabajo evolucionó hacia lo que se ha llamado el Nuevo Barroco Mexicano. Además, cuando diseñó y construyó su propia casa en las estribaciones de Pedregal de San Ángel en 1956, que posteriormente fue demolida en 1969. Esta es la razón para abogar por una nueva casa y la motivación para este proyecto.

O’Gorman produjo una arquitectura surrealista y onírica, directamente relacionada con su trabajo como pintor. Por momentos, estéticamente difíciles, pero con una gran magnitud de afecto, la casa no se trataba de visiones de decadencia y escenarios proto-apocalípticos como sus pinturas. Se posicionó por delante de las visiones de los arquitectos posmodernos y sus futuros discursos sobre la figuración. O’Gorman aplicó soluciones arquitectónicas y artísticas que tenían puntos en común con la arquitectura estadounidense debido a su admiración por el trabajo de Wright. Sin embargo, esto era algo más. Algo atmosférico, afectivo y fantástico.

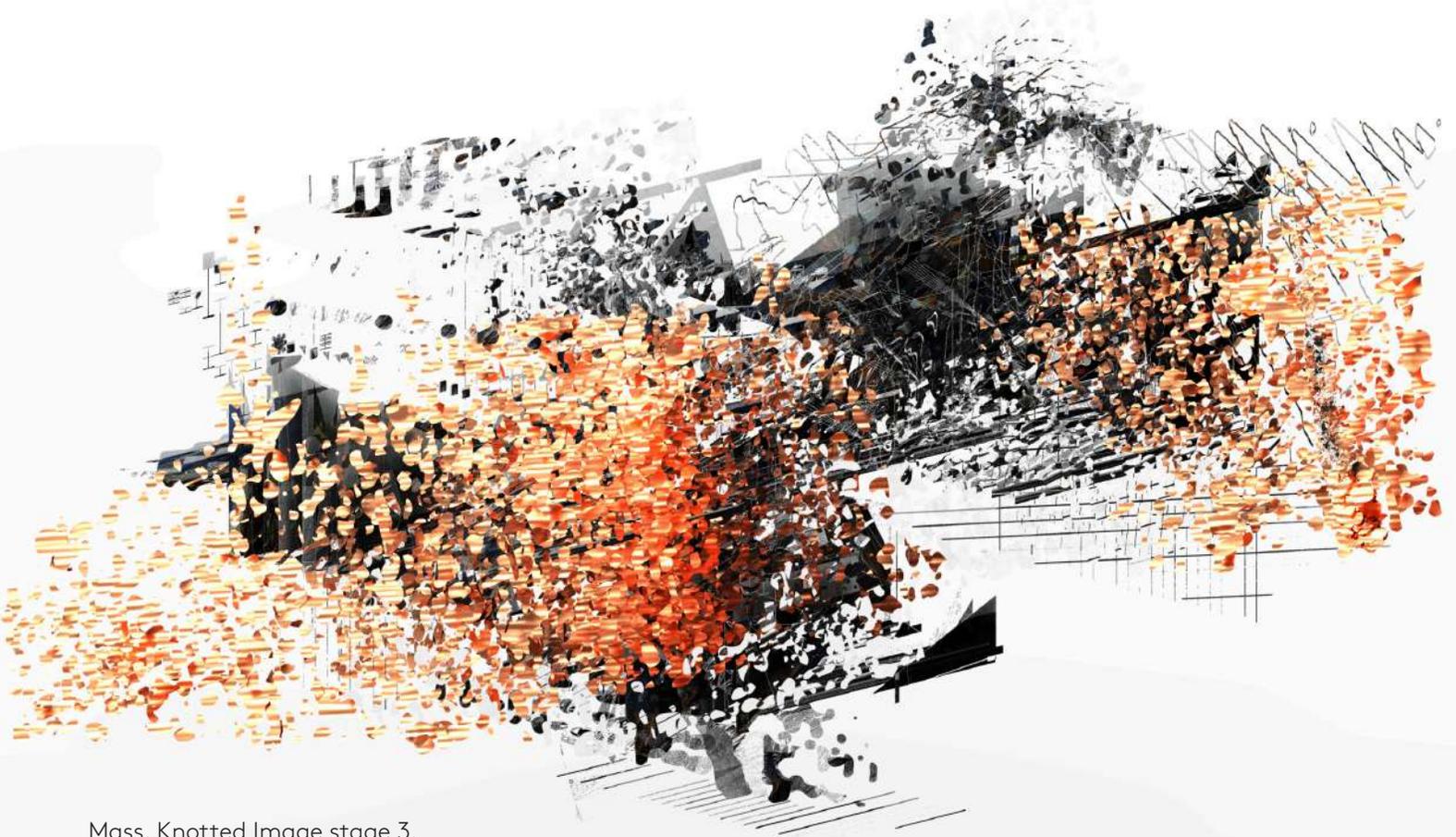
O’Gorman broke the physical boundaries with the notion of an intimate and grounding space by performing an ecological intervention

O’Gorman rompió los límites físicos de la noción de espacio íntimo al realizar una intervención ecológica en la que la naturaleza y su interpretación sintética se unieron. La arquitectura de la casa de O’Gorman podría entenderse como un proceso de transformación continua, siempre en

Juan O’Gorman was an admirer of European functionalist architects, especially Walter Gropius and Le Corbusier. His early projects were essentially characterized by the use of reinforced concrete. However, thanks to the influence exerted on him by his professor, José Villagrán García, his work evolved into what has been called New Mexican Baroque. Moreover, when he designed and built his own house on the foothills of Pedregal de San Angel in 1956, which was subsequently demolished in 1969. This is the reason to argue for a new house and the motivation for this project.

O’Gorman produced a surreal, oniric architecture, directly related to his work as a painter. At moments aesthetically difficult but with a high magnitude of affect, the house was not about visions of decay and proto-apocalyptic scenarios like his paintings. It was placed ahead of the visions of the postmodernist architects and their future discourses about the figure. O’Gorman applied architectural and artistic solutions that had points in common with American architecture due to his admiration of Wright’s work. However, this was something else, something atmospheric, affective, and fantastic.

O’Gorman broke the physical boundaries with the notion of an intimate and grounding space by performing an ecological intervention in which nature and its synthetic interpretation came together. The architecture of O’Gorman’s house could be understood as a continuous



Mass. Knotted Image stage 3.

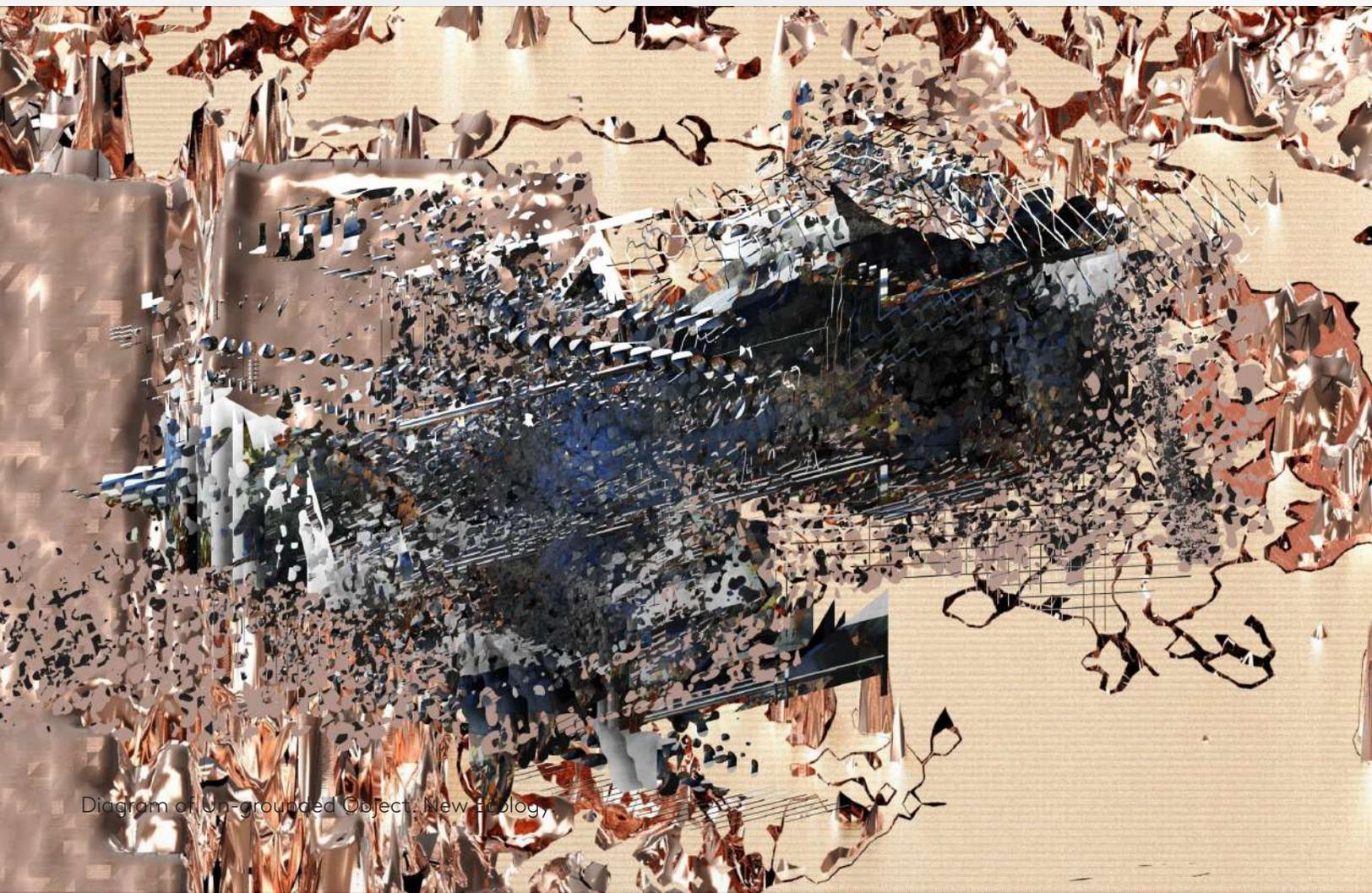
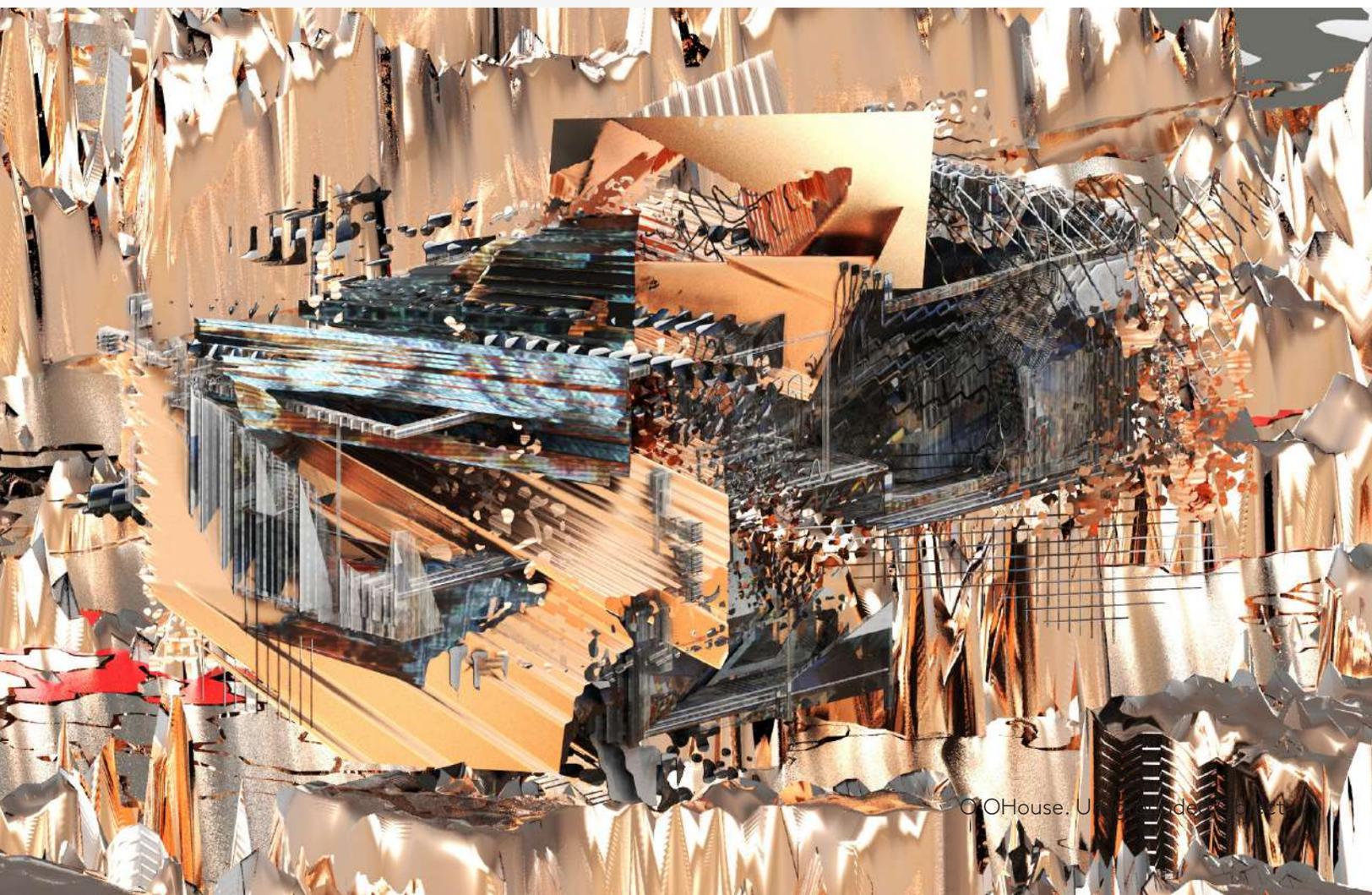


Diagram of Un-grounded Object: New Ecology



O'House Axonometric.



O'House. U... de... t...

camino de convertirse en una obra inacabada, hasta su destrucción en 1969 por la artista Helen Escobedo. O’Gorman podría haber pasado décadas trabajando en este proyecto, agregando detalles, puliendo formas y reinventando atmósferas. La Casa O’Gorman es una combinación de pintura y arquitectura, donde en lugar de utilizar una técnica de pintura y pincel, O’Gorman utilizó rocas y mosaicos aplicados directamente a las paredes. Después de la destrucción de la casa, los únicos registros disponibles son las múltiples imágenes de la casa; así, ahora la casa es solo una imagen.

El complejo argumento ecológico en la Casa O’Gorman es la confrontación de dos condiciones: una es sobre la naturaleza del sitio en sí y la otra es la interpretación de la naturaleza de O’Gorman como un ambiente que encierra la cueva o el vacío existente. Completó su visión con un sentido antinatural de una interpretación romántica y sin complejos de la ecología, tomada de sus propias visiones psicológicas particulares en sus pinturas. Después de la destrucción de la casa, y como testimonio de su legado, fue una propuesta convincente reconstruir una versión de la casa dentro de un discurso contemporáneo utilizando la idea de una máquina sin conexión a tierra como un proceso continuo de reinención y una nueva negociación de la imagen manifiesta.

Podemos decir que O’Gorman desarrolló su idea siguiendo líneas estéticas similares al argumento ecológico de Morton. En la tradición romántica, el arte está directamente conectado a la naturaleza bajo la apariencia del genio creativo que va más allá de la convención académica y otras formas de control ecológico, a saber, el ambiente. Tanto la arquitectura como la naturaleza son, por lo tanto, formas de reparar el daño que la sociedad ha infligido al individuo y al medio ambiente.

We can say that O’Gorman developed his idea along aesthetic lines similar to Morton’s ecological argument

En lo que respecta a la producción de ambientes, debemos considerar algunas cosas. Primero, no podemos plantear un argumento en términos de la casa de O’Gorman basado en alguna condición original, ya que no podemos rastrear su historia hasta un objeto o discurso crítico específico, como sus pinturas de “entorno surrealista” o sus polémicos

transformation process, always in the process of becoming, an unfinished work, until its destruction in 1969 by artist Helen Escobedo. O’Gorman could have spent decades working on this project, adding details, polishing forms, and reinventing atmospheres. The O’Gorman House is a combination of painting and architecture, where instead of using a paint and brush technique, O’Gorman used rocks and mosaics applied directly to the walls. After the house’s destruction, the only records available are the multiple images of the house; thus, now the house is only an image.

The complex ecological argument in the O’Gorman House is the confrontation of two conditions: one is about nature from the site itself and the other is O’Gorman’s interpretation of nature as an environment that creates an envelope enclosing the existing cave or void of the site. He completed his vision with an unnatural sense of a romantic, unapologetic interpretation of ecology, taken from his own particular psychological visions in his paintings. After the destruction of the house, and as a testament to his legacy, it was a compelling proposition to reconstruct a version of the house within a contemporary discourse using the idea of an un-grounding machine as a continuing process of reinvention and a new negotiation of the manifest image.

We can say that O’Gorman developed his idea along aesthetic lines similar to Morton’s ecological argument. In the Romantic tradition, art is directly connected to nature under the guise of the creative genius who goes beyond academic convention and other forms of ecological control, namely ambience. Both architecture and nature are thus ways of repairing the damage society has inflicted on the individual and the environment.

In regards to the production of ambience, we must consider a few things. First, we cannot posit an argument in terms of O’Gorman’s house based on some original condition since we cannot trace its history back to a specific critical object or discourse, like his “surreal environment” paintings or his political and social polemical points of view.

El complejo argumento ecológico en la Casa O’Gorman es la confrontación de dos condiciones: una es sobre la naturaleza del sitio en sí y la otra es la interpretación de la naturaleza de O’Gorman

puntos de vista políticos y sociales. Según Morton, “This is even true for those historical movements that name themselves, such as Romanticism or postmodernism. Contemporary art, which makes much of space and environment, retroactively reconfigures all previous art, its ambient qualities. The universality of ambiance is in itself historical, a retroactive effect on our particular moment” (1). Este argumento también se puede aplicar fácilmente a la arquitectura; sin embargo, si continuáramos esta casa en una nueva iteración, tendríamos que incluir el ambiente afectivo explícitamente como un deseo anticartesiano de penetrar en el primer objeto: la Casa O’Gorman.

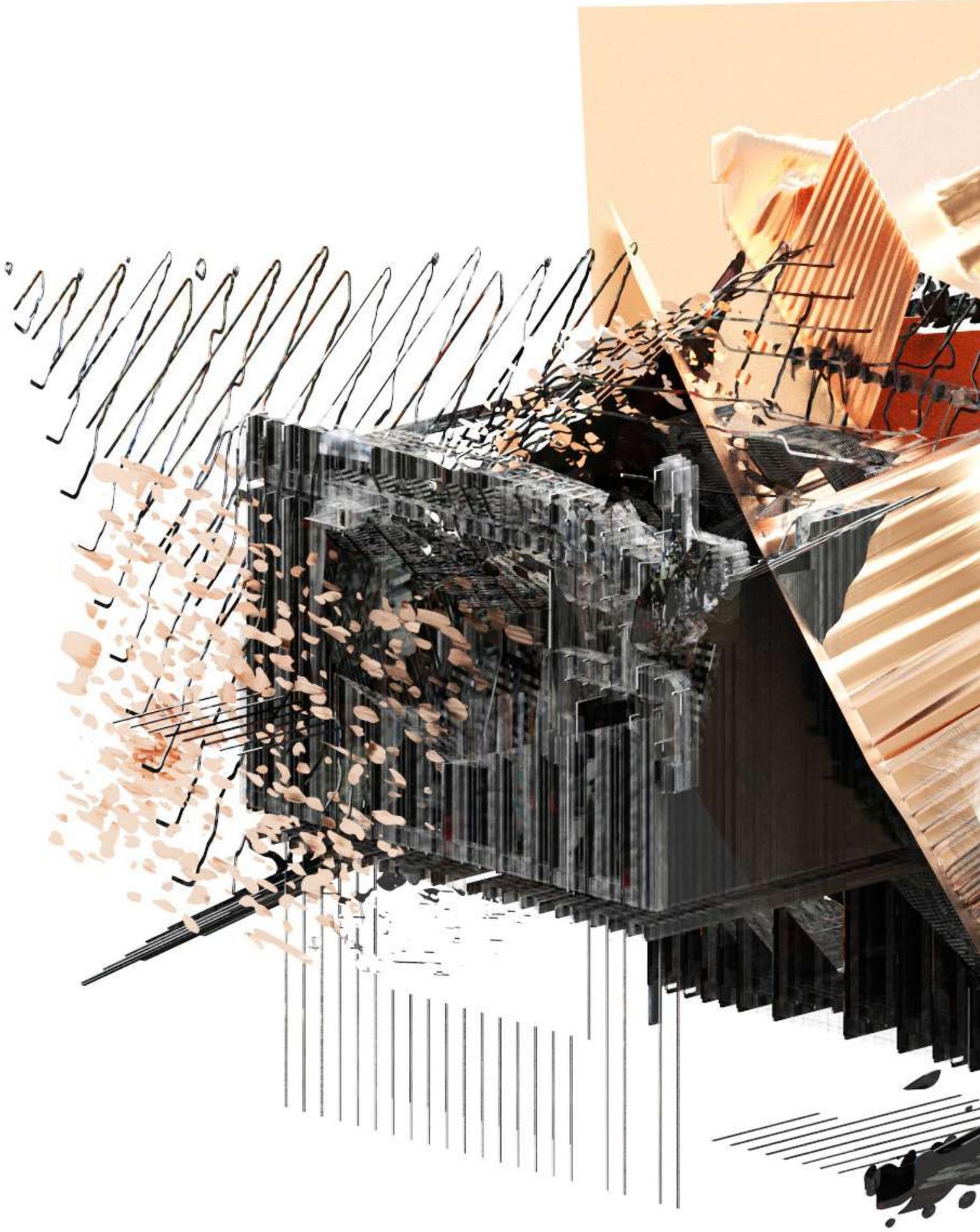
La oportunidad de usar la OOO parece radicar en la posibilidad de realizar investigaciones serias como una modalidad de diseño, es decir, considerar el interior del objeto (la Casa O’Gorman) en el que se encuentra el nuevo objeto (la O’OHouse), reflexionar sobre qué puntos esenciales y accidentales estuvieron involucradas en su creación y, lo que es más importante, considerar cómo estos puntos estuvieron involucrados, lo que significa determinar la estructura específica del atractivo del objeto. Desde este punto de vista, la crítica, la arquitectura y la teoría no evitarían las determinaciones artísticas originales. La Casa O’Gorman ha sido considerada como un cruce entre el arte y la arquitectura, y criticada en términos estéticos, produciendo un conflicto entre lo académico del arte y la crítica arquitectónica. Graham Harman sostiene que “art avoids academicism when its content manages to reflect or embody the possibilities of its medium, rather than presenting content as an isolated figure whose ground or medium can be taken for granted” (2). El criterio según el cual Harman sugiere que las obras de arte deben evaluarse incluye un examen consciente de su entorno y la lectura de su estado como un nuevo objeto, que debería ser problematizado.

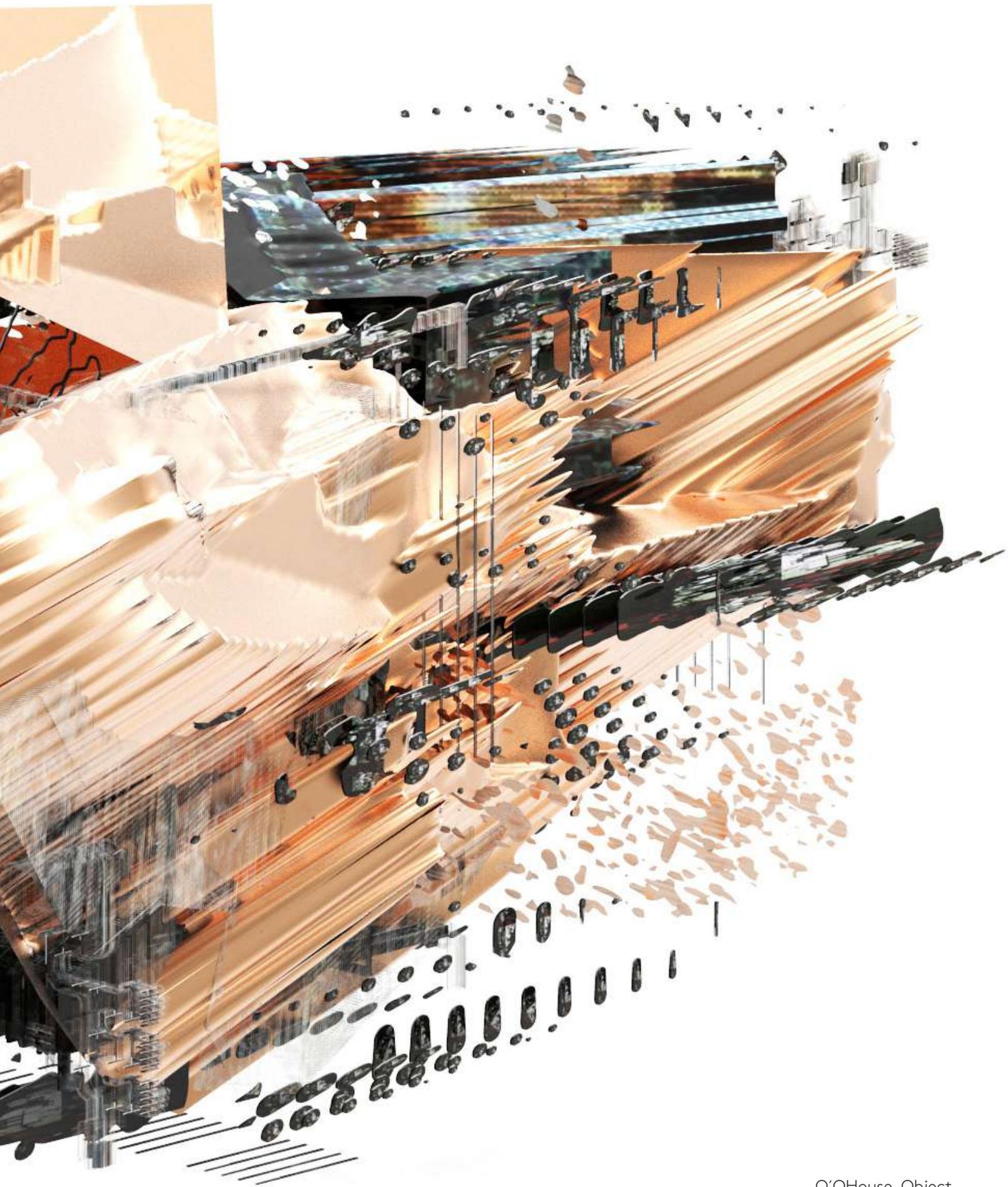
La transformación de la imagen manifiesta en la imagen anudada constituye una máquina que primero libera las figuras de las imágenes manifiestas

According to Morton, “This is even true for those historical movements that name themselves, such as Romanticism or postmodernism. Contemporary art, which makes much of space and environment, retroactively reconfigures all previous art, its ambient qualities. The universality of ambiance is in itself historical, a retroactive

effect on our particular moment” (1). This particular argument can easily be applied to architecture as well; however, if we were to continue this house in a new iteration, we would have to include affective ambiance explicitly as an anti-Cartesian desire to penetrate into the first object: the O’Gorman House.

The opportunity for using OOO seems to lie in the possibility of carrying out serious inquiries as a form of design—that is, it considers the interior of the object (the O’Gorman House) in which the new object (the O’OHouse) occurs, reflect on what essential and accidental notes were involved in its creation, and, more importantly, consider how those notes were involved, which means determining the specific structure of the allure of the object. From this point of view, criticism, architecture, and theory would not avoid the original artistic determinations. The O’Gorman House has been considered a cross between art and architecture and criticized in aesthetic terms, producing a conflict between art academicism and architectural criticism. Graham Harman argues that “art avoids academicism when its content manages to reflect or embody the possibilities of its medium, rather than presenting content as an isolated figure whose ground or medium can be taken for granted” (2). The criteria of judgment that Harman suggests works of art should be assessed under includes a conscious examination of their environment and reading their status as a new object, which should be problematized.





en un momento de aislamiento donde las mismas se ven afectadas, actuando como vectores puros. Estas imágenes de baja fidelidad se proyectan, injertan y combinan de acuerdo con la superficie y el flujo específicos que estos vectores dirigen sobre el objeto. Las imágenes se insertan en varios flujos y planos, produciendo una serie de nudos que organizan el objeto espacialmente. Estas operaciones continuarán en diferentes flujos hasta que el objeto adquiera la masa deseada con el potencial de volver a afectar y volver a transfigurar el objeto con una nueva alta fidelidad.

The transformation of the manifest image into the knotted image constitutes a machine that first releases the figures from the manifest images in a moment of isolation where the images are de-affected, acting as pure vectors. These low-fidelity images are projected, grafted, and combined according to the specific surface and flow that these vectors direct upon the object. The images are grafted in several flows and planes, producing a series of knots that organize the object spatially. These operations will continue in different flows until the object acquires the desired mass with the potential of re-affecting and re-grounding the object with a new high fidelity.

The images are grafted in several flows and planes, producing a series of knots that organize the object spatially

La imagen anudada no debe verse como un refinamiento de la imagen manifiesta de la casa sino como la misma imagen original injertada y anudada a través de recuerdos reflexivos; este conocimiento puede provenir de una variedad de fuentes, como la ciencia y/o la tecnología, y su efecto principal sería circunscribir las entidades a las que se aplica la imagen original. Este anudamiento y negociación de la imagen manifiesta a través de la tecnología computacional ayuda a producir un objeto/imagen científico sin fundamento. La técnica de injerto utiliza las condiciones de superficie 2D, mientras que la técnica de anudado introduce la imagen como un objeto 3D que es capaz de articular espacialmente la masa.

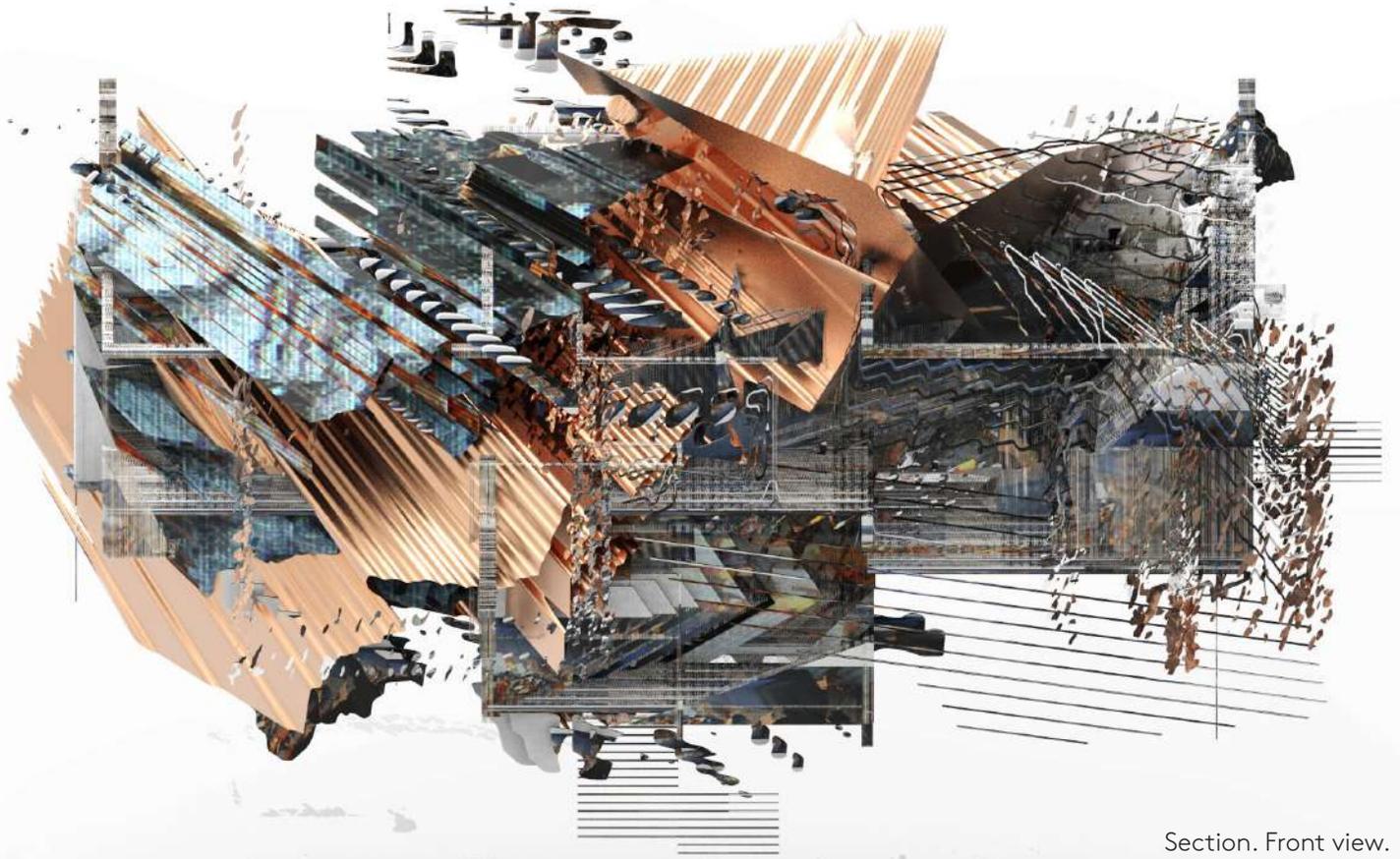
The knotted image should not be seen as a refinement of the manifest image of the house but as the same original image grafted and knotted through reflective recollections of realities; this knowledge can come from a variety of sources, such as science and/or technology, and its main effect would circumscribe the entities to which the original image is applicable. This knotting and negotiation of the manifest image via computational technology helps to produce an un-grounded scientific object/image. The grafting technique uses the 2D surface conditions, while the knotting technique introduces the image as a 3D object that is capable of spatial articulation of the mass.

La precisión y el isomorfismo entre la estructura de las relaciones entre los componentes de referencia y expresada por la imagen manifiesta es uno de los requisitos esenciales para la producción de la imagen anudada y establece una situación entre imágenes. En este caso particular, sirve para reproducir una mereología de alta fidelidad mediante el uso de técnicas pictóricas computacionales. En general, la licencia artística tomada dentro de la imagen anudada está restringida solo por aquellas estrategias que pueden expresar más efectivamente el concepto o conceptos representados.

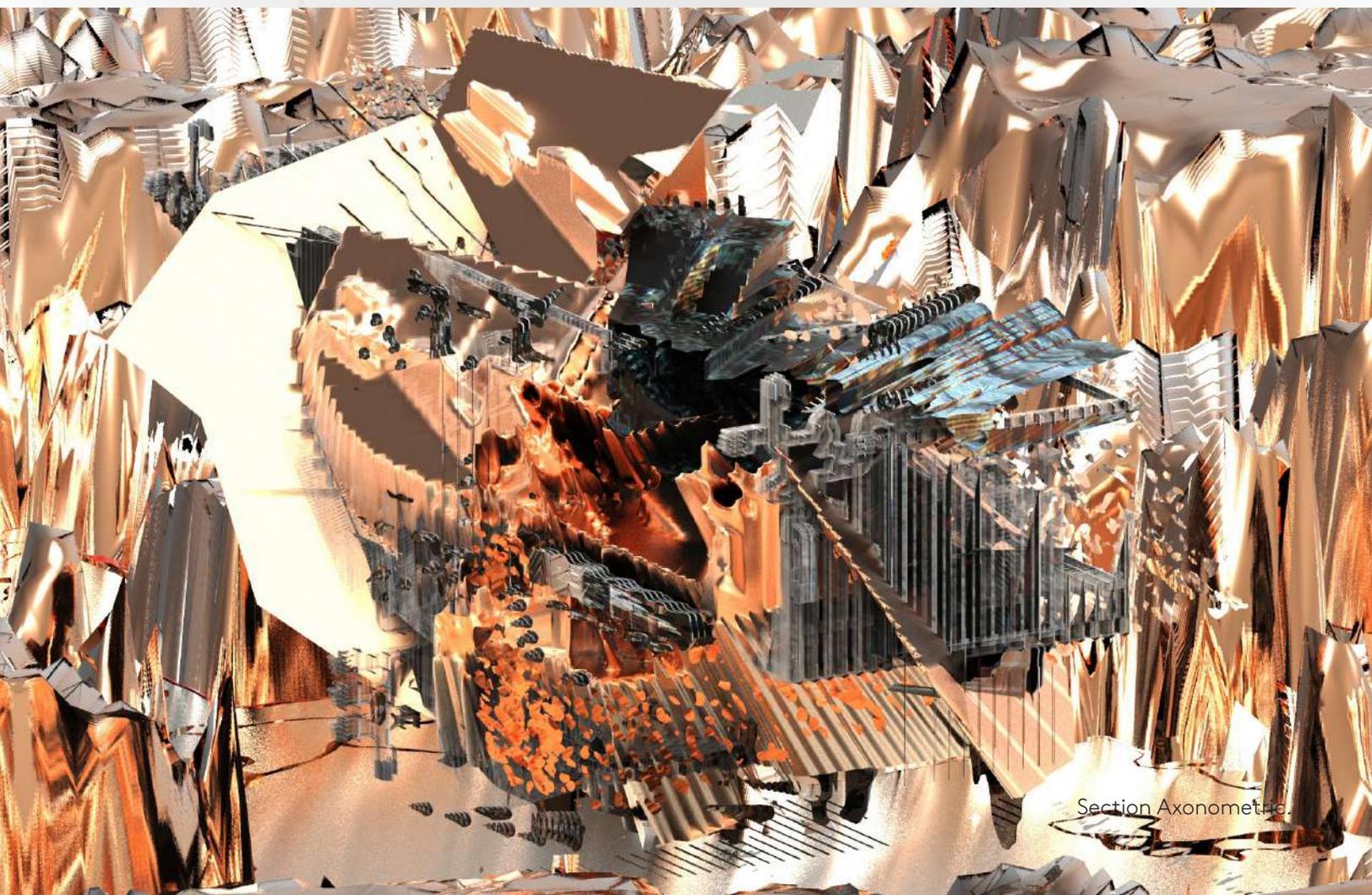
The precision and the isomorphism between the structure of the relations between the reference components and expressed by the manifest image is one of the essential requirements for the production of the knotted image and sets up a situation between images. In this particular case, it serves to reproduce a high-fidelity mereology by using computational painterly techniques. In general, the artistic license taken within the knotted image is restricted only by those strategies that can more effectively express the concept or concepts represented.

La introducción de reglas de representación a través del injerto, el mapeo, la proyección y, en última instancia, el anudado pueden describirse como una cartografía. La práctica de la cartografía sobre la

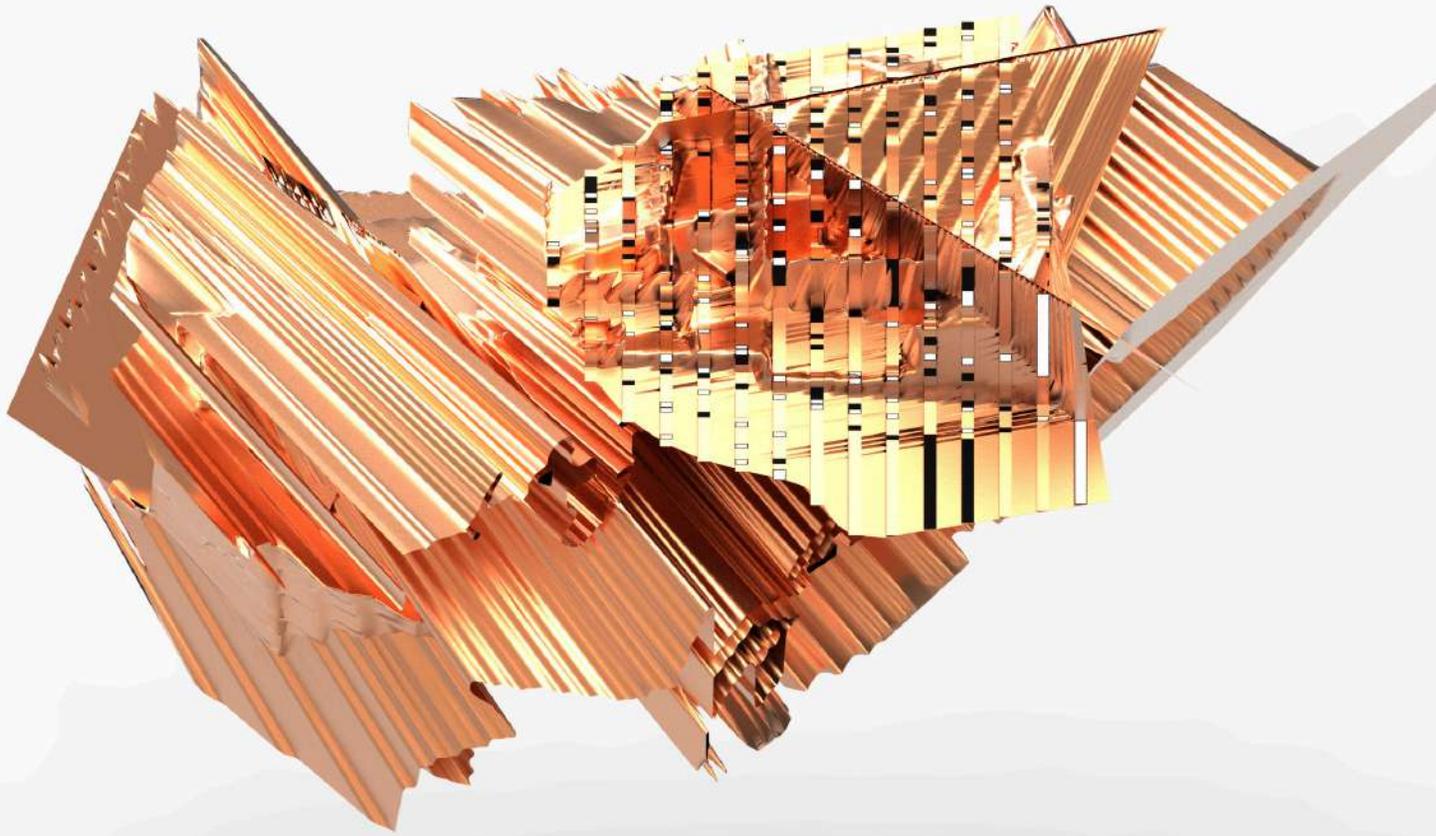
The introduction of rules of representation through grafting, mapping, projecting, and ultimately knotting can be described as onto-cartography. The practice of onto-cartography is simply



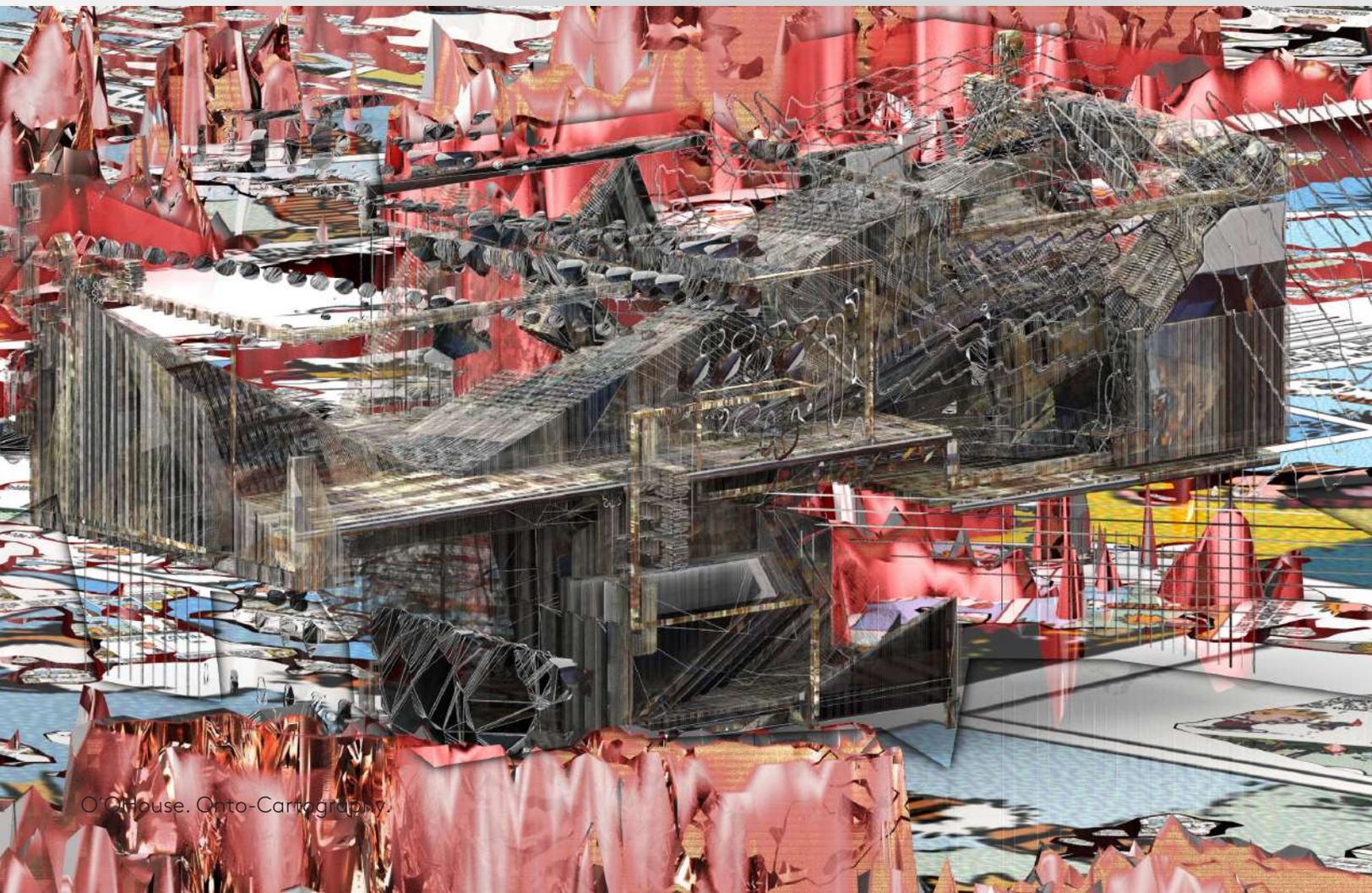
Section. Front view.



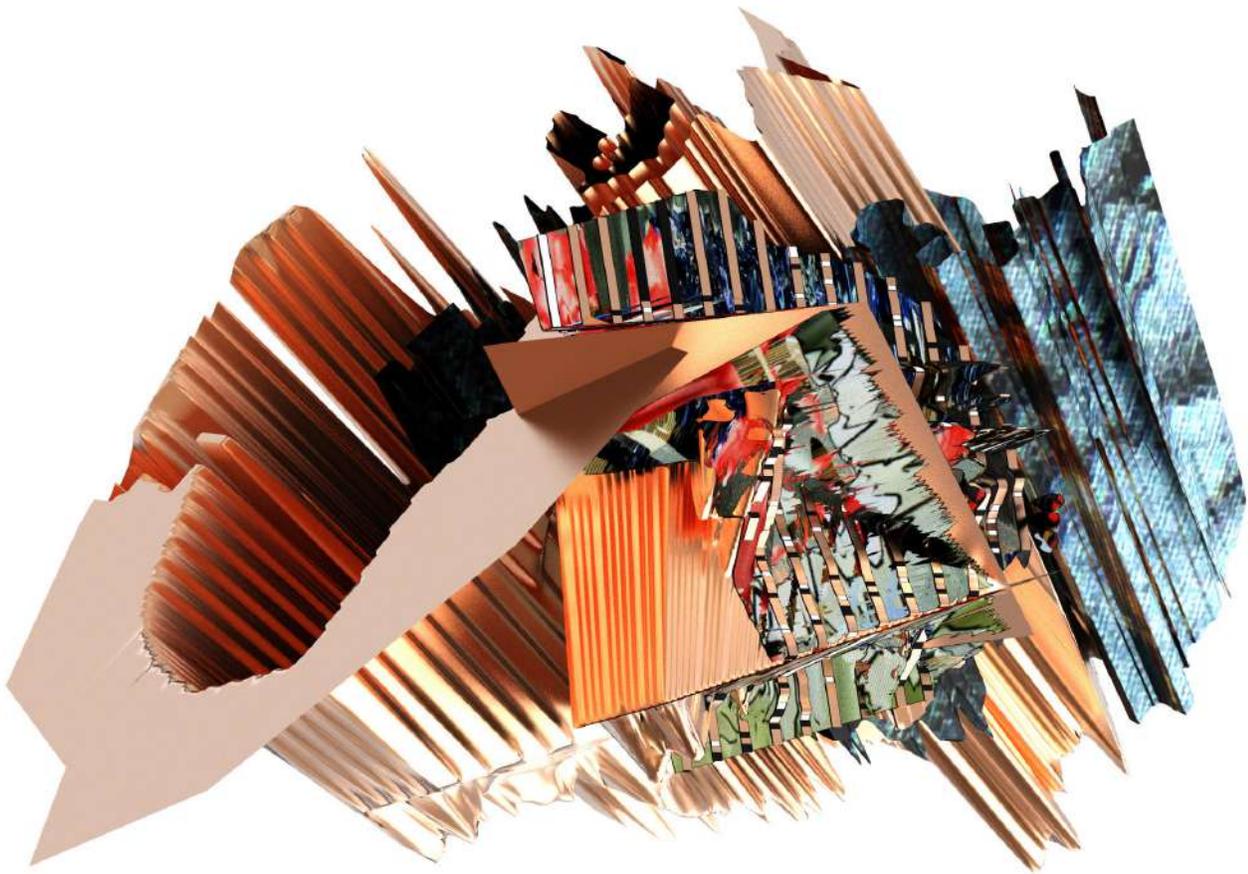
Section Axonometric.



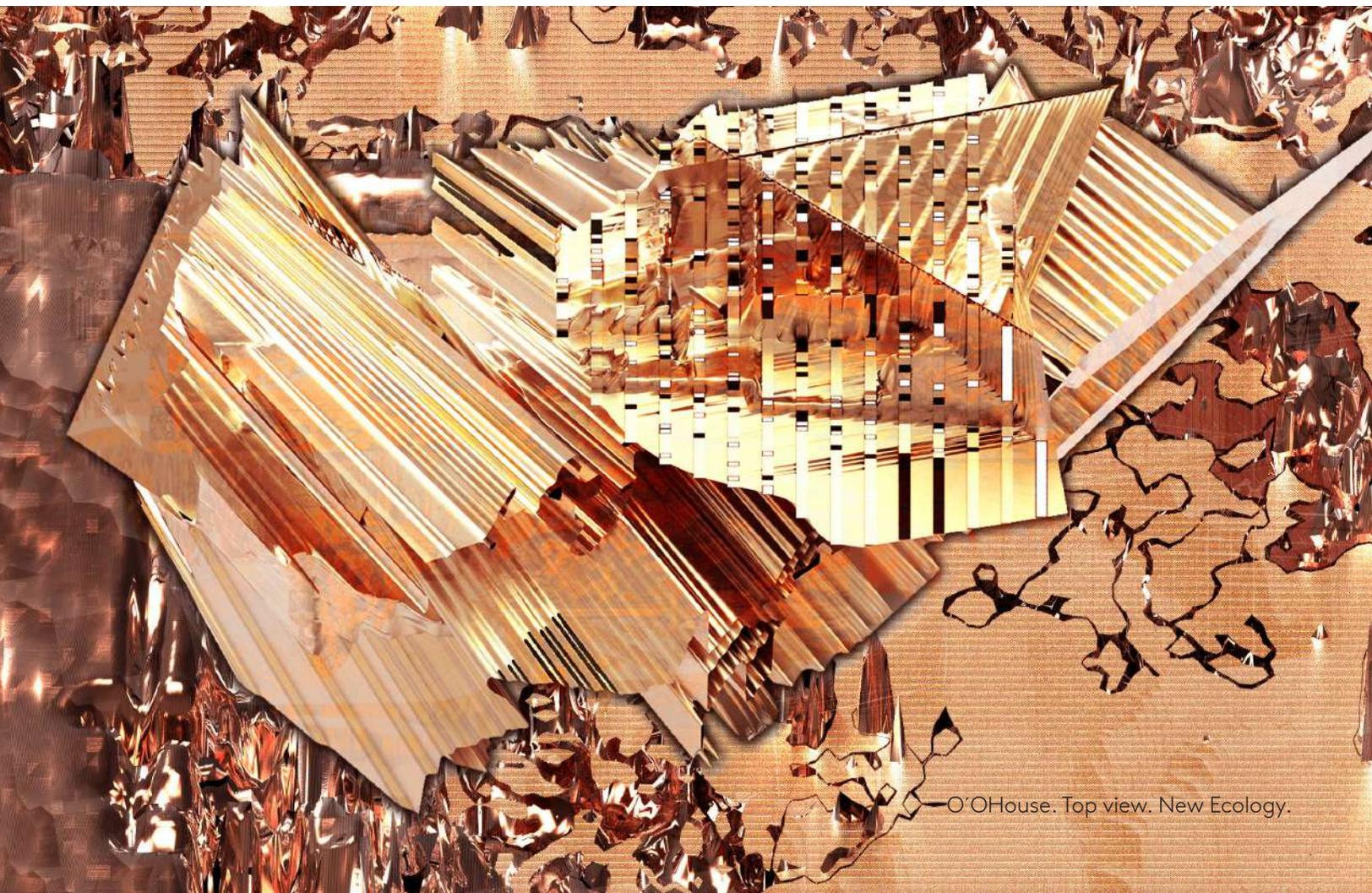
O'House. Object. Top view.



O'House. Onto-Cartography.

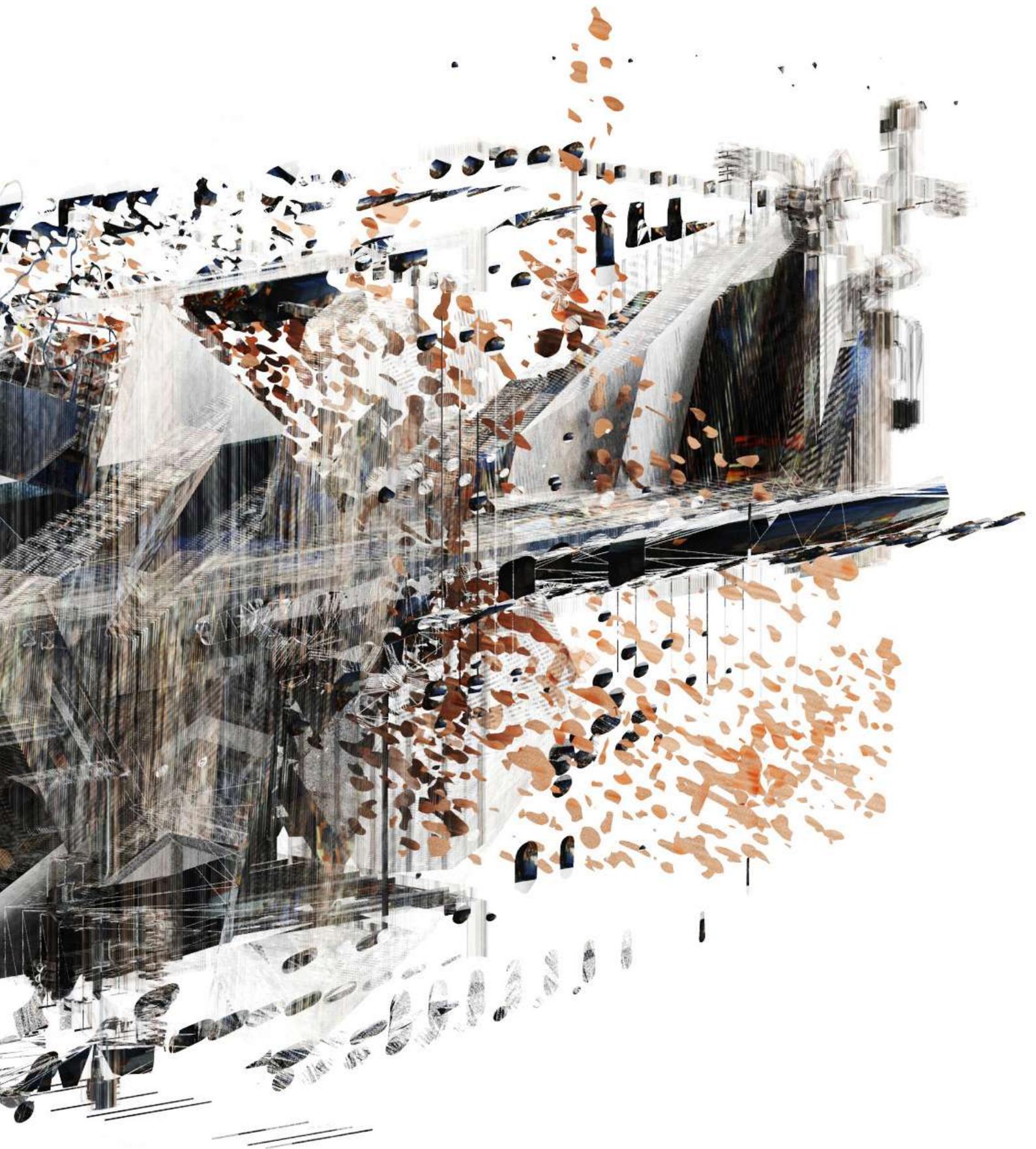


O'OHouse. Object. Top view. Side view.

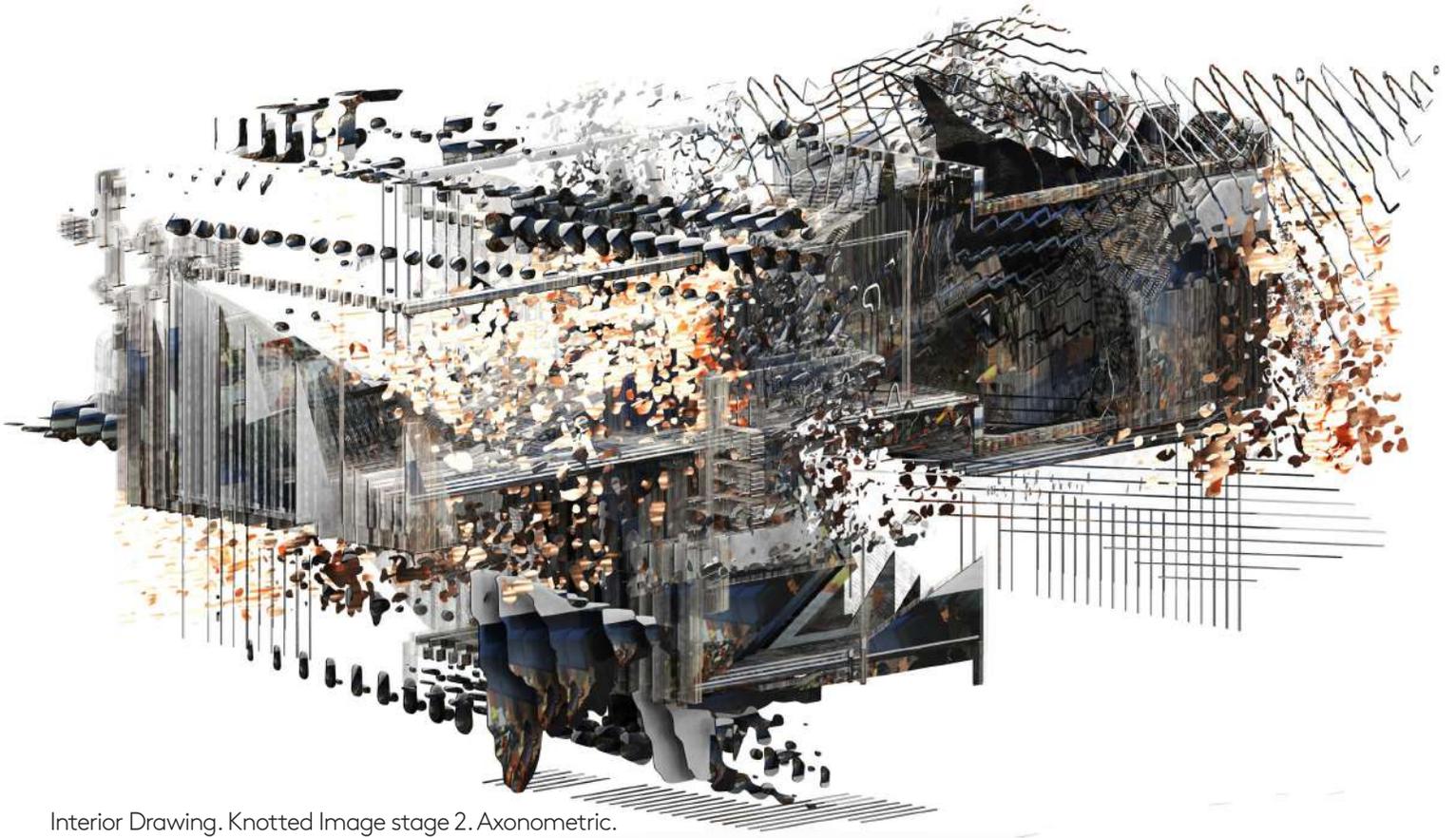


O'OHouse. Top view. New Ecology.

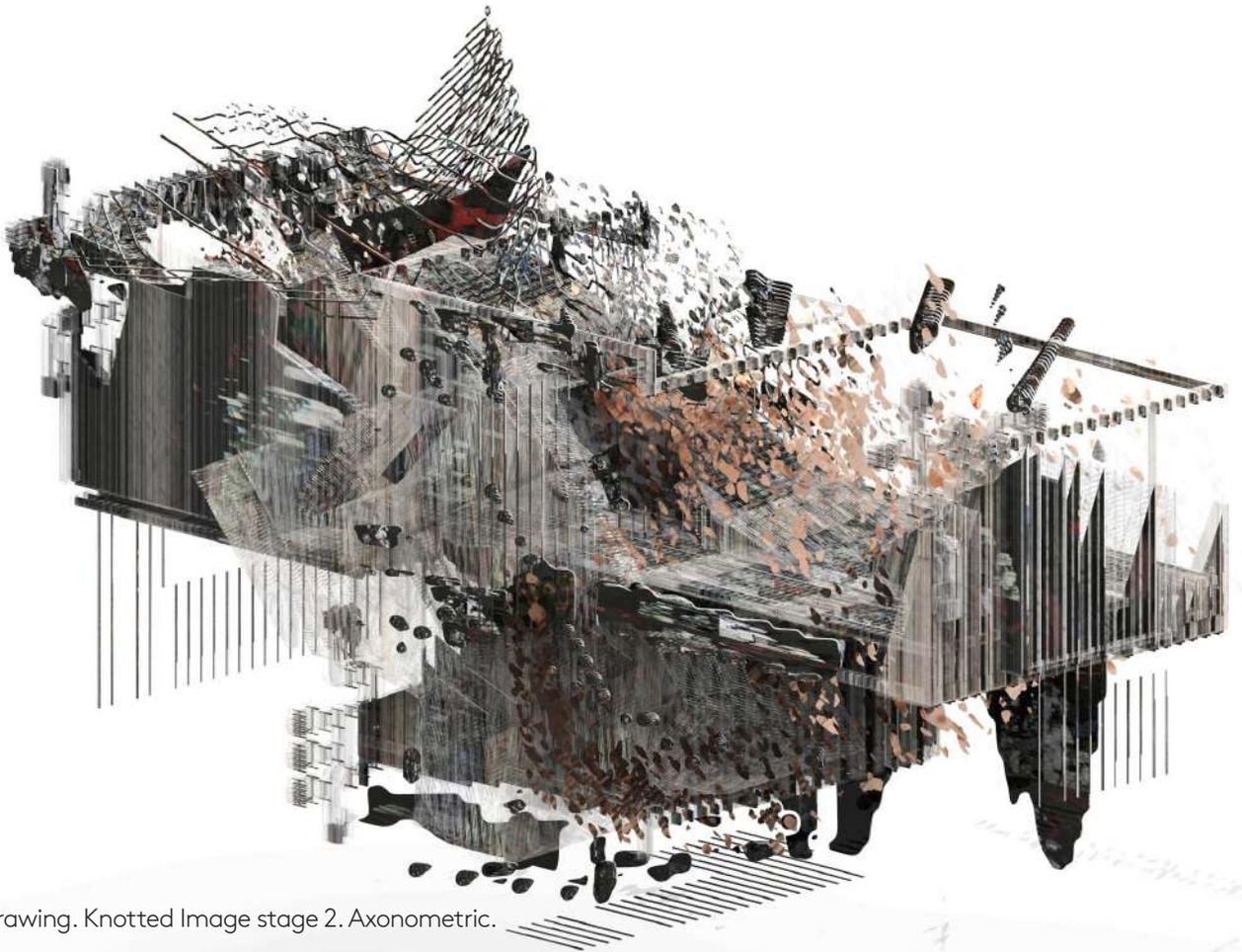




Interior Drawing. Knotted Image stage 2. Axonometric.



Interior Drawing. Knotted Image stage 2. Axonometric.



Interior Drawing. Knotted Image stage 2. Axonometric.

cartografía es simplemente el análisis o mapeo de caminos gravitacionales espacio-temporales producidos por varias cosas y signos en una situación o mundo dados (3). El mapeo de estas interacciones ayuda a garantizar la interpretación correcta de los conceptos descritos por la imagen científica, en otras palabras, un proceso de movimiento y su devenir. En este sentido, es importante realizar una investigación más profunda del dibujo técnico y todos los elementos que pueden ayudar a proporcionar un mayor rigor y precisión de los esquemas. Este método cartográfico nos permite crear una nueva ecología de imágenes o situaciones en las que interactúa la O'OHouse. De hecho, es un nuevo objeto sin fundamento que conserva ciertas cualidades del original, pero sin ninguna figura específica o imagen icónica. Se puede argumentar que la O'OHouse es la "casa real" dado que su producción se basa en la documentación de la imagen que existe en la casa original.

Cuando el término vectorial se aplica a la figura, es con la intención de reconocer la trayectoria y el flujo, no con la intención de interpretar estos vectores como geometría para reconstruir el objeto. Estos vectores crean un flujo topológico para organizar la dirección de los datos mediante técnicas de injerto y anudado para producir la geometría del objeto. Además, crean una estructura de relaciones espacio-temporales o caminos a lo largo de los cuales las entidades se mueven y se convierten, lo que Levi Bryant llama gravedad.

Al declarar la O'OHouse como una máquina sin conexión a tierra, no se utiliza la noción de organización en un sentido místico o trascendental, pretendiendo que tiene un valor explicativo en sí mismo. Nos referimos a las relaciones específicas que definen un sistema autopoietico. Esto simplemente significa que la organización autopoietica ha vinculado procesos de una manera específica, de modo que estos procesos pueden ocurrir y los componentes que constituyen el sistema se declaran como una unidad. Es por esta razón que podemos decir que cada vez que esta organización se especifica en un sistema real, el sistema puede compensar un dominio de deformaciones sin perder su identidad. Sin embargo, la naturaleza real de los componentes no importa, y las propiedades particulares que poseen aparte de las involucradas en las transformaciones e interacciones dentro del sistema pueden variar.

References/Referencias

1. Morton, Timothy. *Ecology Without Nature*. Harvard University Press 2009. p. 80.
2. Harman, G. "Greenberg, Duchamp, and the Next. Avant-Garde" in *Speculations*. p. 250.
3. Bryant, Levi. *Gravity of Things. An Introduction to Onto-Cartography*. Collin College. University of Dundee. 2012.

the analysis or mapping of spatio-temporal gravitational paths produced by various things and signs in a given situation or world (3). Mapping these interactions helps to ensure the correct interpretation of the concepts described by the scientific image, in other words, a process of movement and becoming. In this sense, it is important to go through a deeper investigation of the technical drawing and all elements that can help to provide greater rigor and accuracy of schemes. This onto-cartographic method allows us to create a new ecology of images or situations within which the O'OHouse interacts. It is in fact an un-grounded new object that retains certain qualities of the original but without any specific figure or iconic image. It can be argued that the O'OHouse is the "real house" given the fact that its production is based on the image documentation that exists on the original house.

When the term vectorial is applied to the figure, it is with the intent of recognizing the trajectory and the flow, not with the intent of interpreting these vectors as geometry to rebuild the object. These vectors create a topological flow to organize the direction of data via grafting and knotting techniques to produce the geometry of the object. Furthermore, these vectors create a structure of spatio-temporal relations or paths along which entities move and become, what Levi Bryant calls gravity.

When declaring the O'OHouse as an un-grounding machine, the notion of organization in a mystical or transcendental sense is not used, pretending that it has an explanatory value in itself. We are referring to the specific relationships that define an autopoietic system. This simply means that the autopoietic organization has linked processes in a specific manner such that these processes can occur and the components constituting the system are declared as a unit. It is for this reason that we can say that whenever this organization is specified in a real system, the system can compensate for a domain of deformations without losing its identity. However, the actual nature of the components does not matter, and the particular properties they own apart from those involved in the transformations and interactions within the system may vary.





Expresiones Postnaturales
Postnatural Expressions

FILIPPO NASSETTI
Página 82



23

Expresiones Postnaturales
Postnatural Expressions

FILIPPO NASSETTI

Año 2019. La biología sintética, la ingeniería genética, la inteligencia artificial y otras transformaciones tecnológicas y sociales afectan el pensamiento humano y dan forma a nuevas representaciones del mundo. Nociones como naturaleza y cultura humana e inhumana, digital y material se vuelven inestables, ya que la distinción entre organismo y artefacto, nacido y manufacturado, es incierta y ambigua.

Este conjunto complejo y multidireccional de transformaciones tecnológicas, sociales y culturales sienta las bases para que surja una estética novedosa, nuevas formas de describir y apreciar cómo se ven y sienten las cosas que llamamos postnaturales.

Postnatural es una categoría estética, que identifica una ambigüedad dentro de las ideas contemporáneas de material natural, artificial, humano, inhumano, tecnológico, cultural, digital. Postnatural identifica la incapacidad de rastrear un objeto de percepción a una sola noción entre ellos, para describirlo como tal de una manera clara. Los límites son inciertos y los objetos ambiguos. Aparecen entidades híbridas, mutaciones, quimeras y polimorfismos.

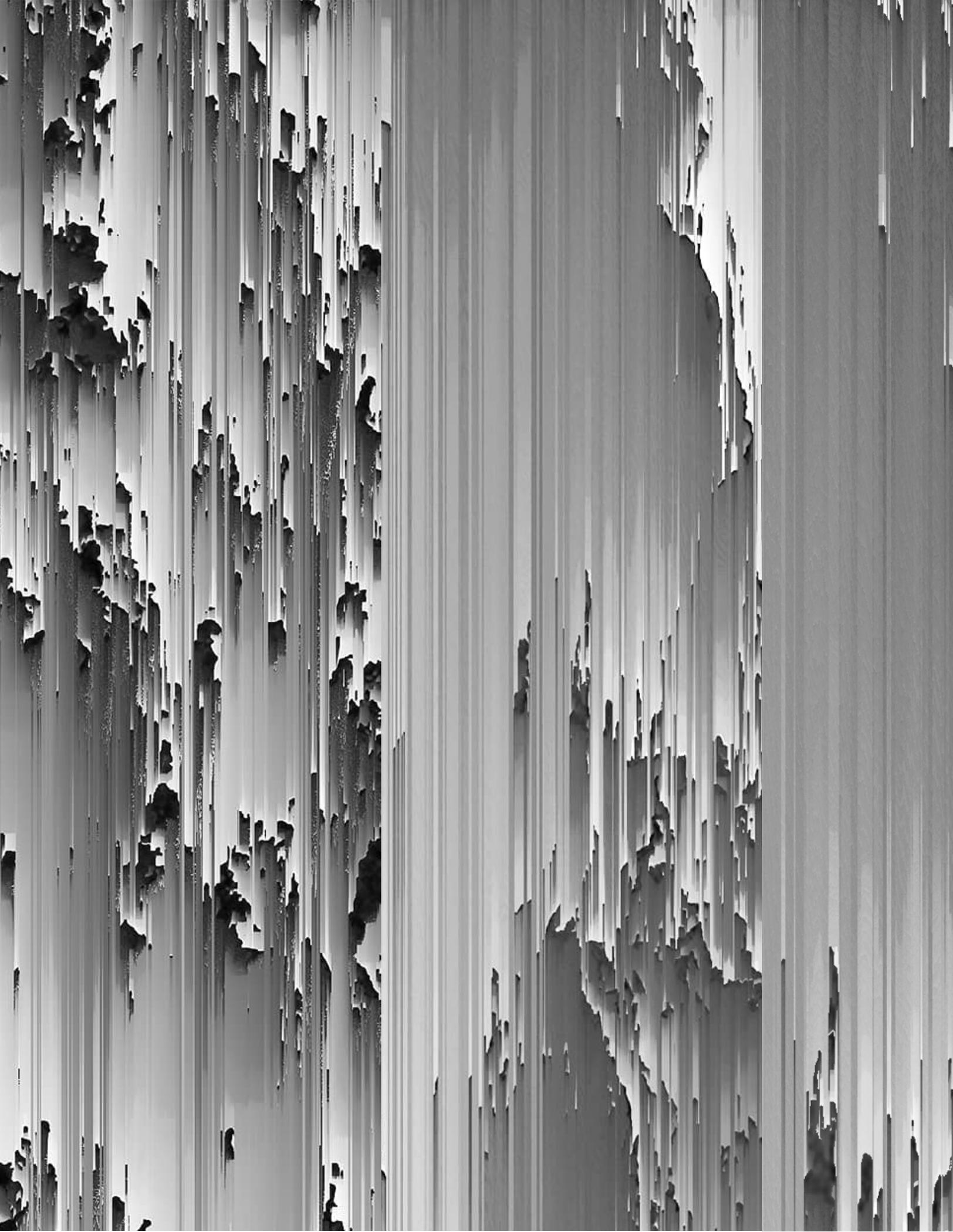
Este conjunto de imágenes, generado a través de un proceso de diseño que emplea algoritmos de procesamiento de imágenes, explora una ambigüedad entre la estética digital y la estética del material. Mientras que el píxel estirado distintivo recuerda asociaciones digitales e inmateriales, la formación volumétrica emergente conserva una sensación geológica, grietas y fracturas de material que se abren a profundidades oscuras.

The year is 2019. Synthetic biology, genetic engineering, artificial intelligence and other technological and social transformations affect human thinking and shape new representations of the world. Notions as nature and culture, human and inhuman, digital and material become unstable, as the distinction between organism and artefact, born and made is uncertain and ambiguous.

This complex, multidirectional ensemble of technological, social and cultural transformations sets the ground for novel aesthetics to emerge, new ways to describe and appreciate how things look and feel, that we name postnatural.

Postnatural is an aesthetic category, identifying an ambiguity within contemporary ideas of natural, artificial, human, inhuman, technological, cultural, digital, material. Postnatural identifies the inability to trace back an object of perception to a single notion among these, to describe it as such in a clear way. Boundaries are uncertain and objects ambiguous. Hybrid entities appear, mutations, chimeras and polymorphisms.

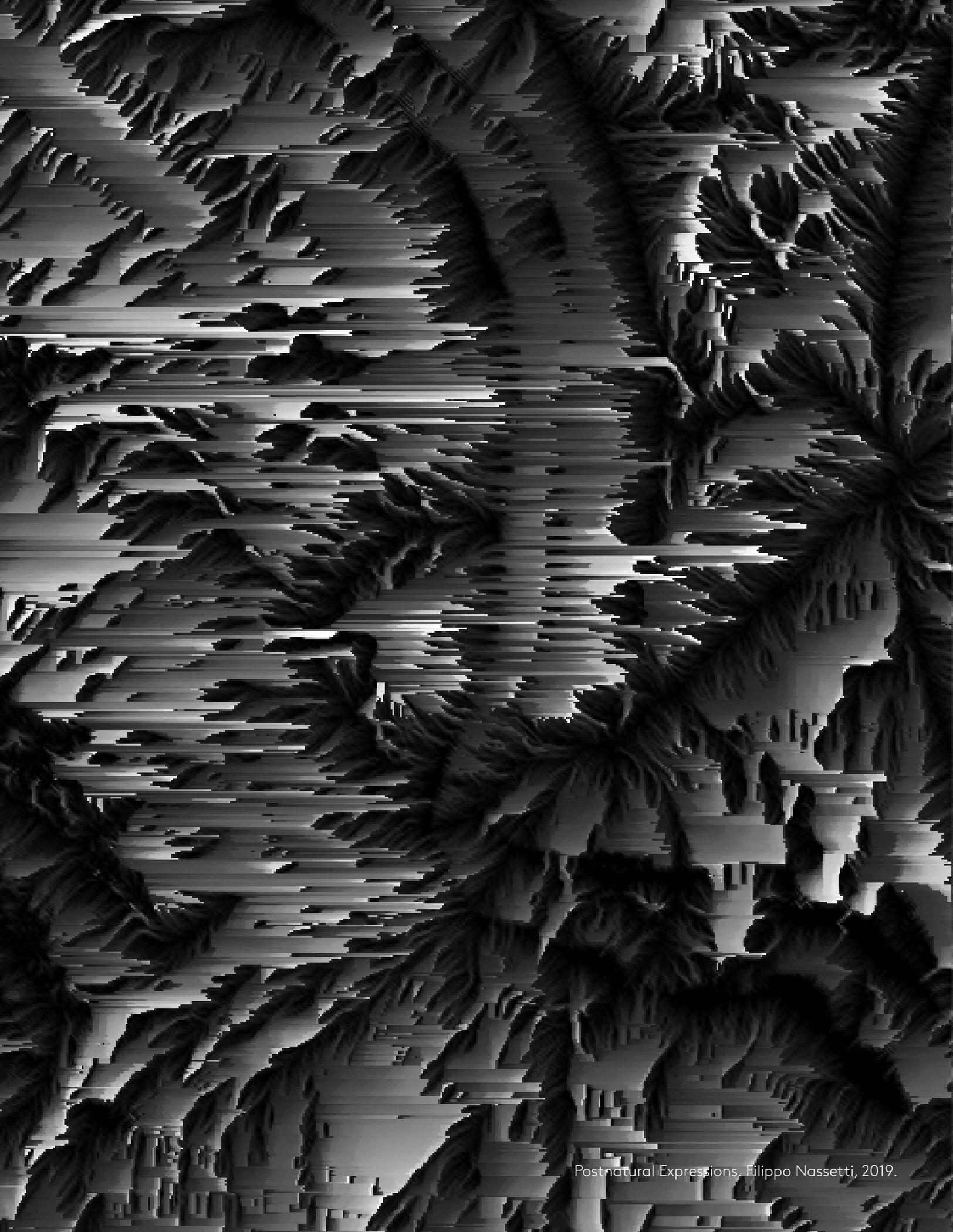
This set of images, generated through a design process that employs image processing algorithms, explores an ambiguity between digital and material aesthetics. While the distinctive stretched pixel recalls digital, immaterial associations, the emerging volumetric formation retains a geological feel, cracks and fractures that open to dark material depths.





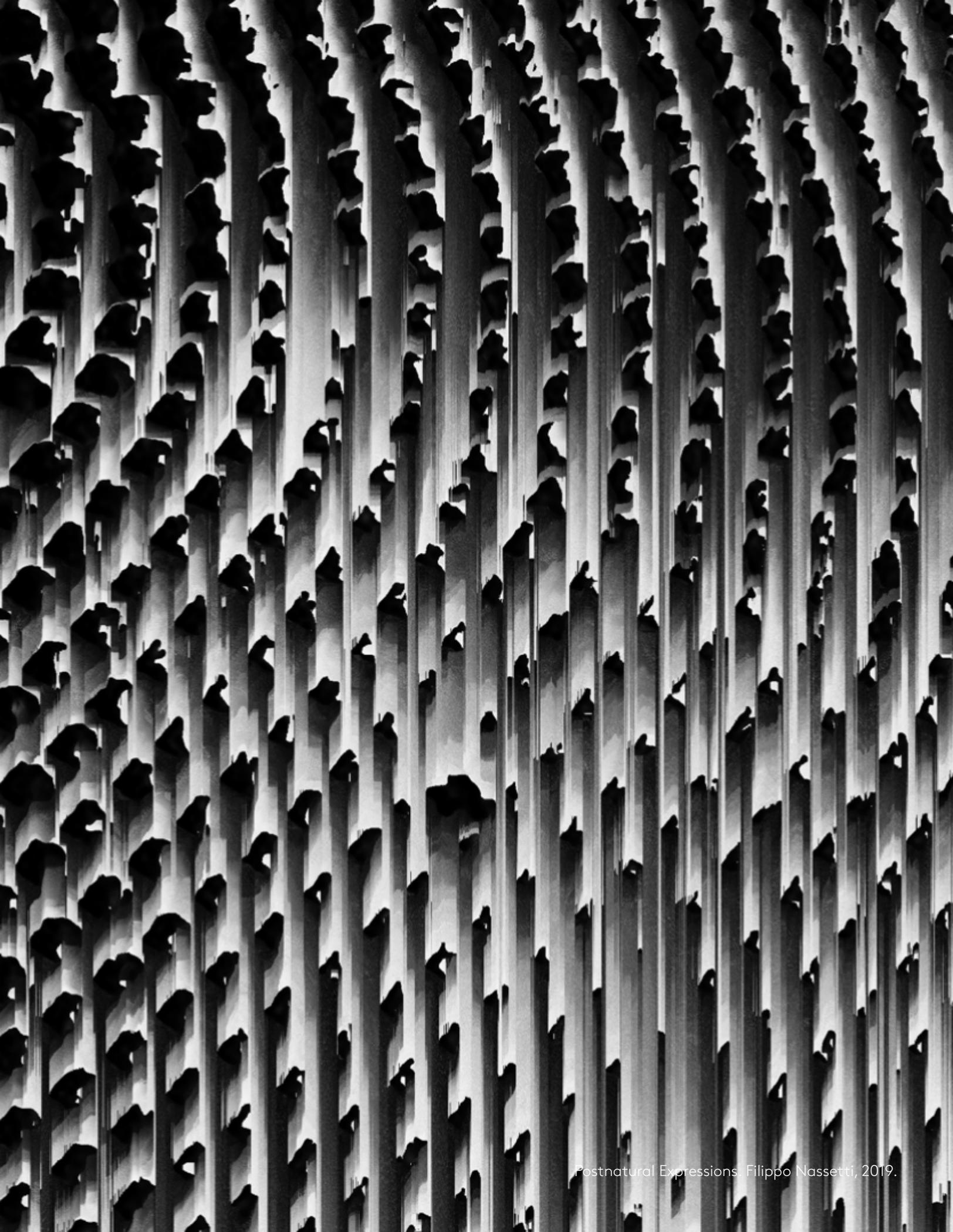
Postnatural Expressions. Filippo Nassetti, 2019.

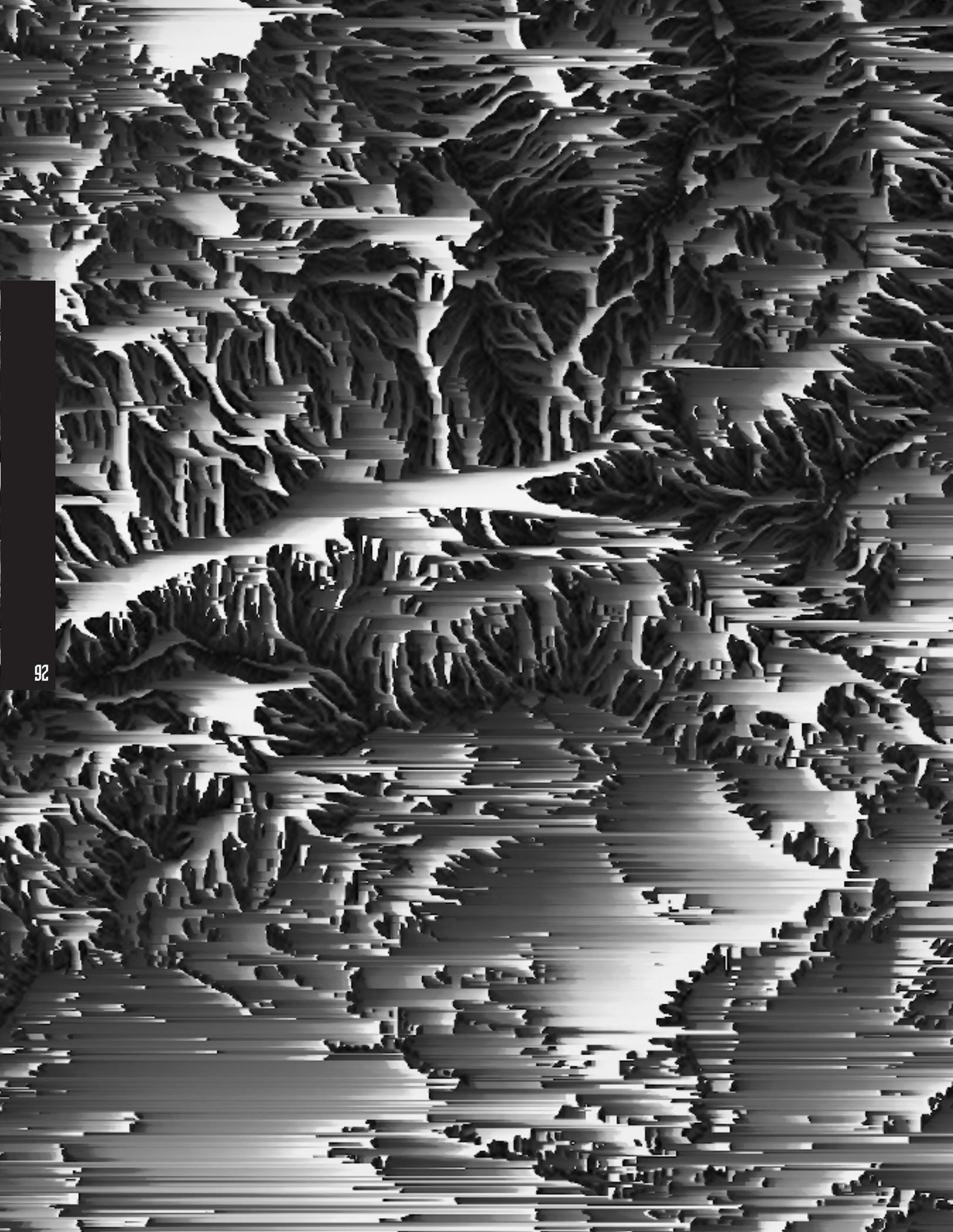


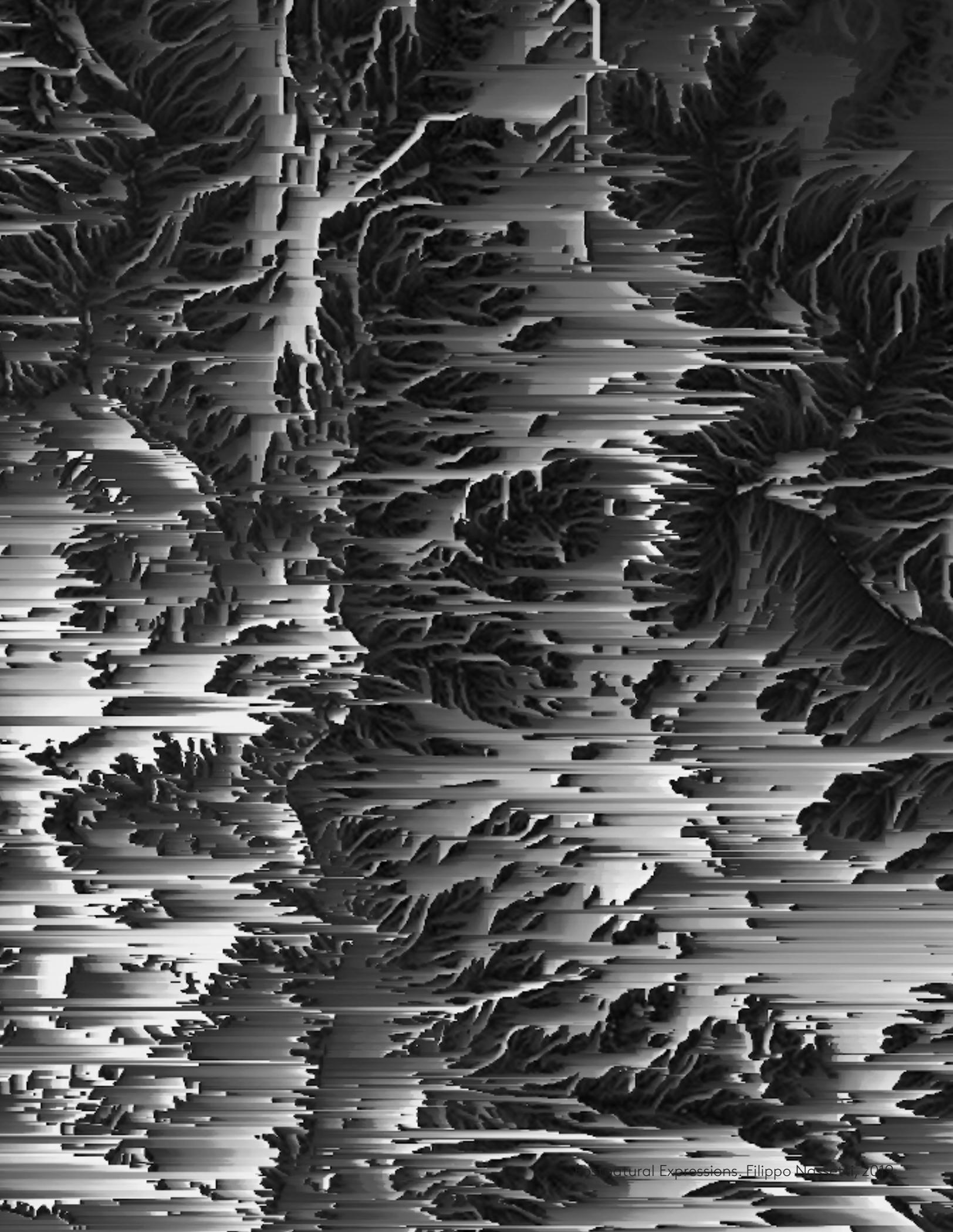


Postnatural Expressions. Filippo Nassetti, 2019.





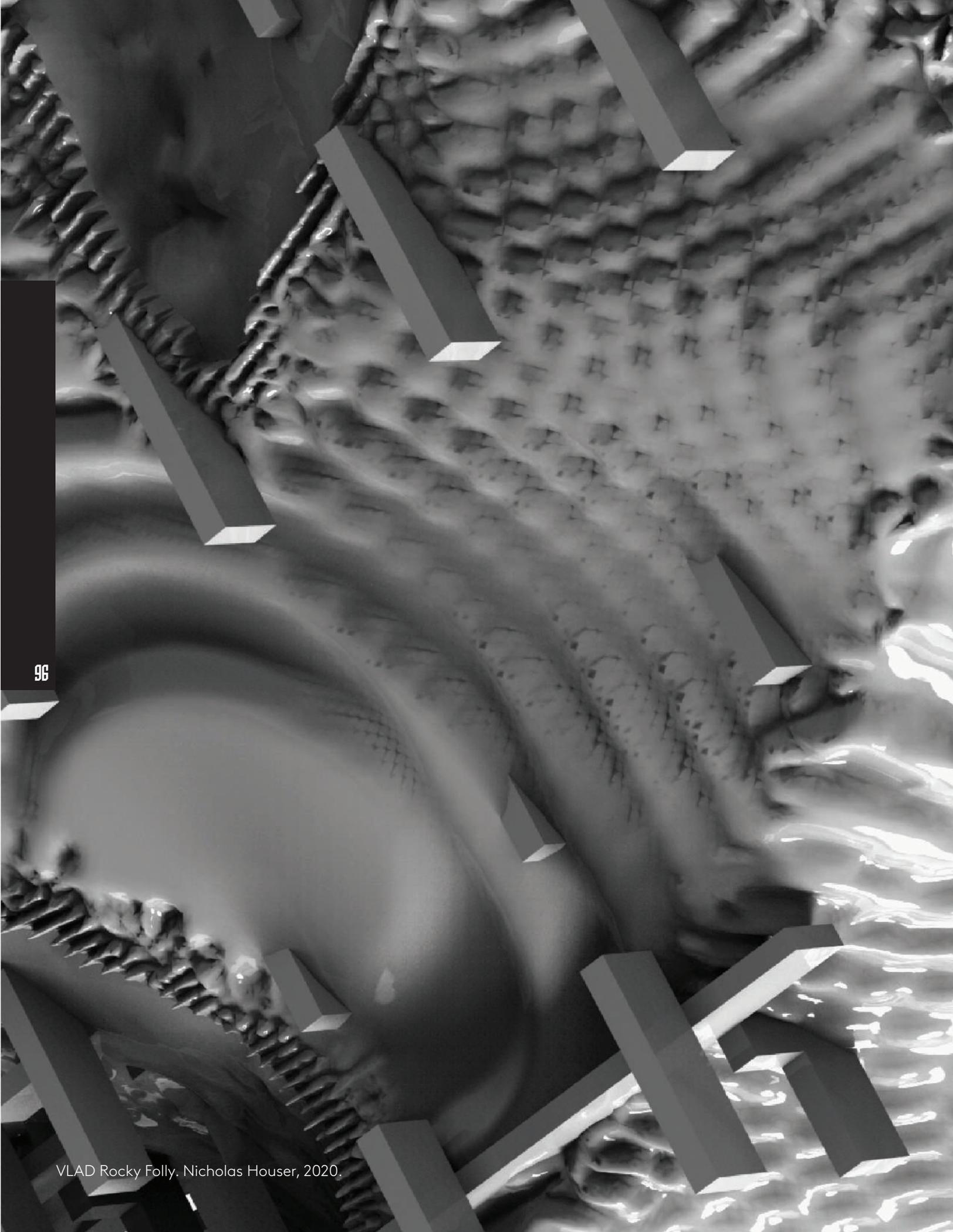








Postnatural Expression (Filippo Nassetti, 2019).





VLAD Rock Folly
VLAD Rock Folly

NICHOLAS HOUSER
Página 96



24

VLAD Rock Folly
VLAD Rock Folly

NICHOLAS HOUSER

Situado en el Paine's Park en Filadelfia, Pensilvania, VLAD se ofrece al público. El proyecto consta de dos volúmenes independientes, cada uno de los cuales ofrece un tipo de dificultad para las personas que hacen boulder, principiantes y expertos. La superficie articulada paraméricamente ofrece desafíos para encontrar anclajes estratégicos y, al mismo tiempo, se cruza con una serie de elementos discretos que ofrecen anclajes más evidentes y más fáciles de agarrar.

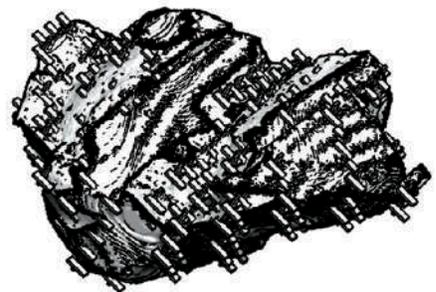
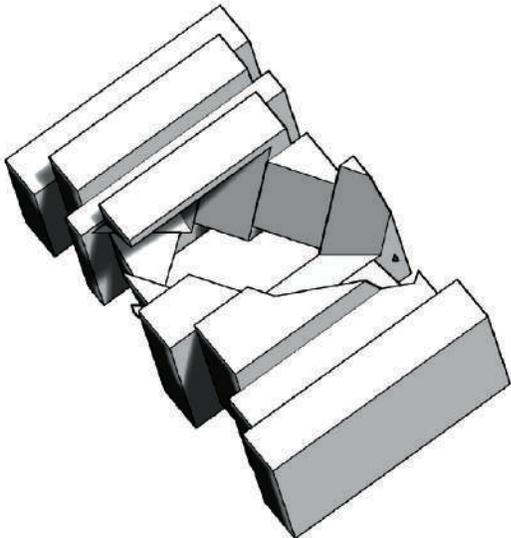
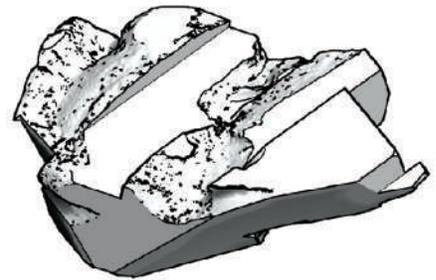
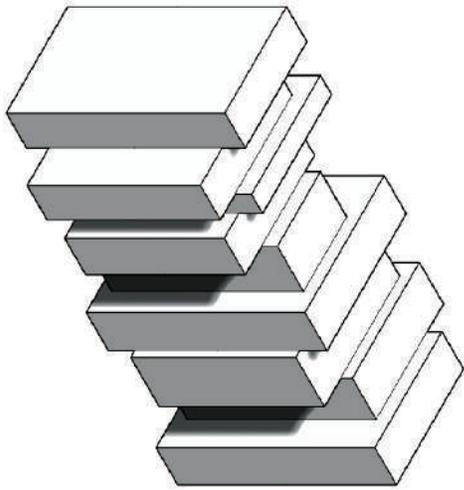
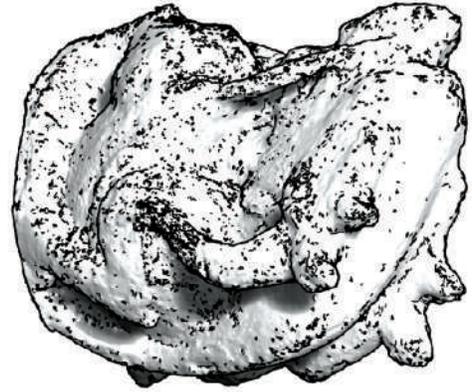
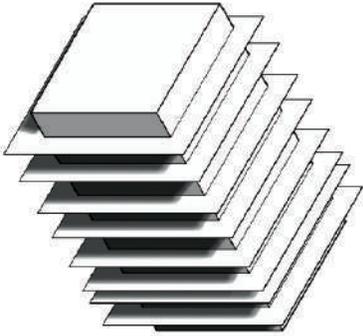
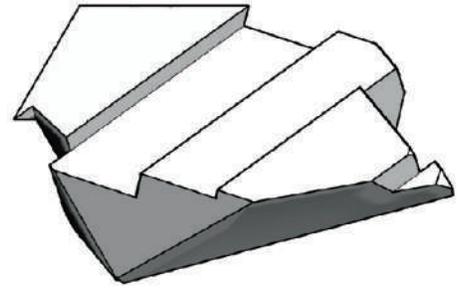
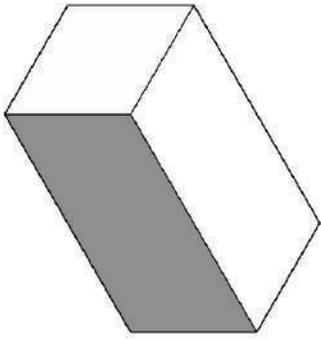
La derivación del proyecto proviene del escaneo de objetos y el mallado en un modelo 3D, en este caso particular, una estatua de dragón, y luego la manipulación de su ubicación dentro de la extensión del volumen permitido. Se realizó una intersección booleana para traducir la articulación de la superficie de la malla escaneada al volumen. Las superficies no tocadas recibieron entonces una articulación de la superficie utilizando puntos de atracción designados por ubicaciones clave dentro del sitio. Para completar el sistema, los volúmenes fueron intersectados por una serie de elementos discretos.

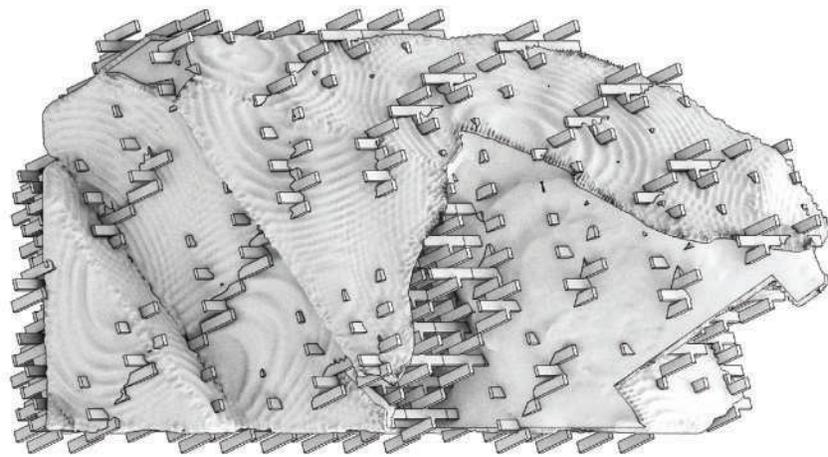
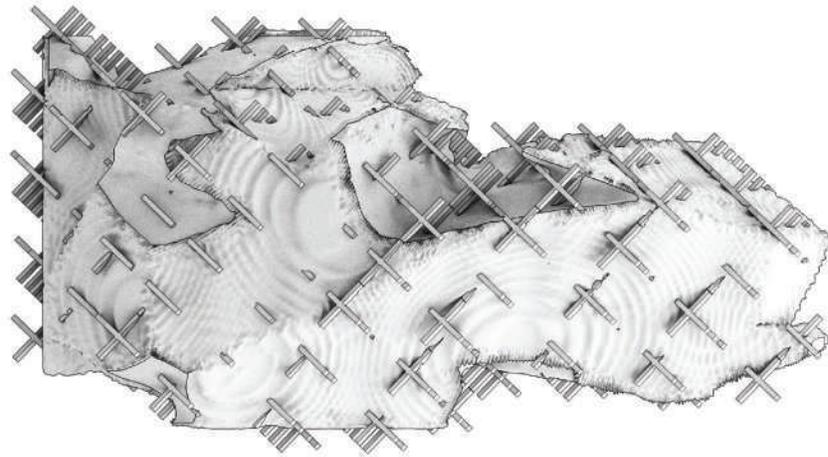
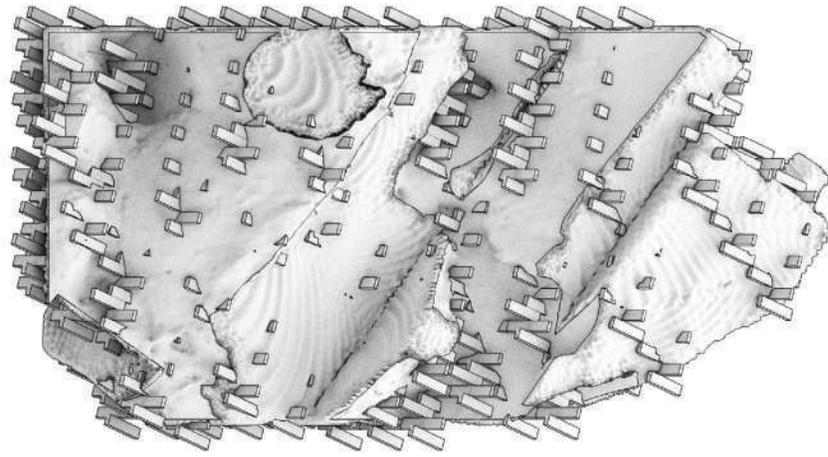
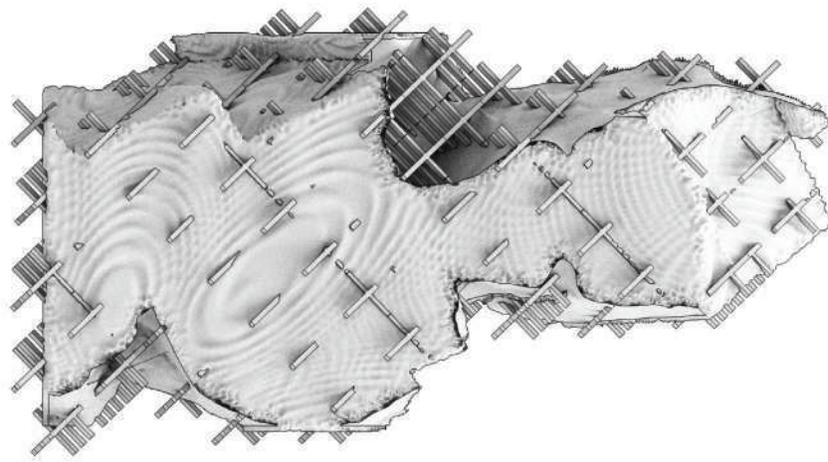
El objetivo de este proyecto es construir negociaciones entre la estética y su relación con las aplicaciones funcionales. El uso de superficies paramétricas ayuda a alcanzar el objetivo de moverse entre el funcionalismo activo y las agendas estéticas, así como a plantear la cuestión de cómo el proyecto comenzaría a manifestarse en el mundo material. Continuar impulsando este proyecto hacia la viabilidad en la construcción significaría dividir la superficie paramétrica de manera que un encofrado pueda reutilizarse para producir paneles que puedan colocarse uno al lado del otro y lograr un resultado similar al que muestran los dibujos.

Situated in Paine's Park in Philadelphia Pennsylvania, VLAD offers itself to the public. The project consists of two independent volumes, each of which offer an arrangement of difficulty for people who boulder, beginner and expert. The parametrically articulated surface offers challenges of finding strategic holds and at the same time is intersected with a series of discrete elements that offer more apparent and easier to grip holds.

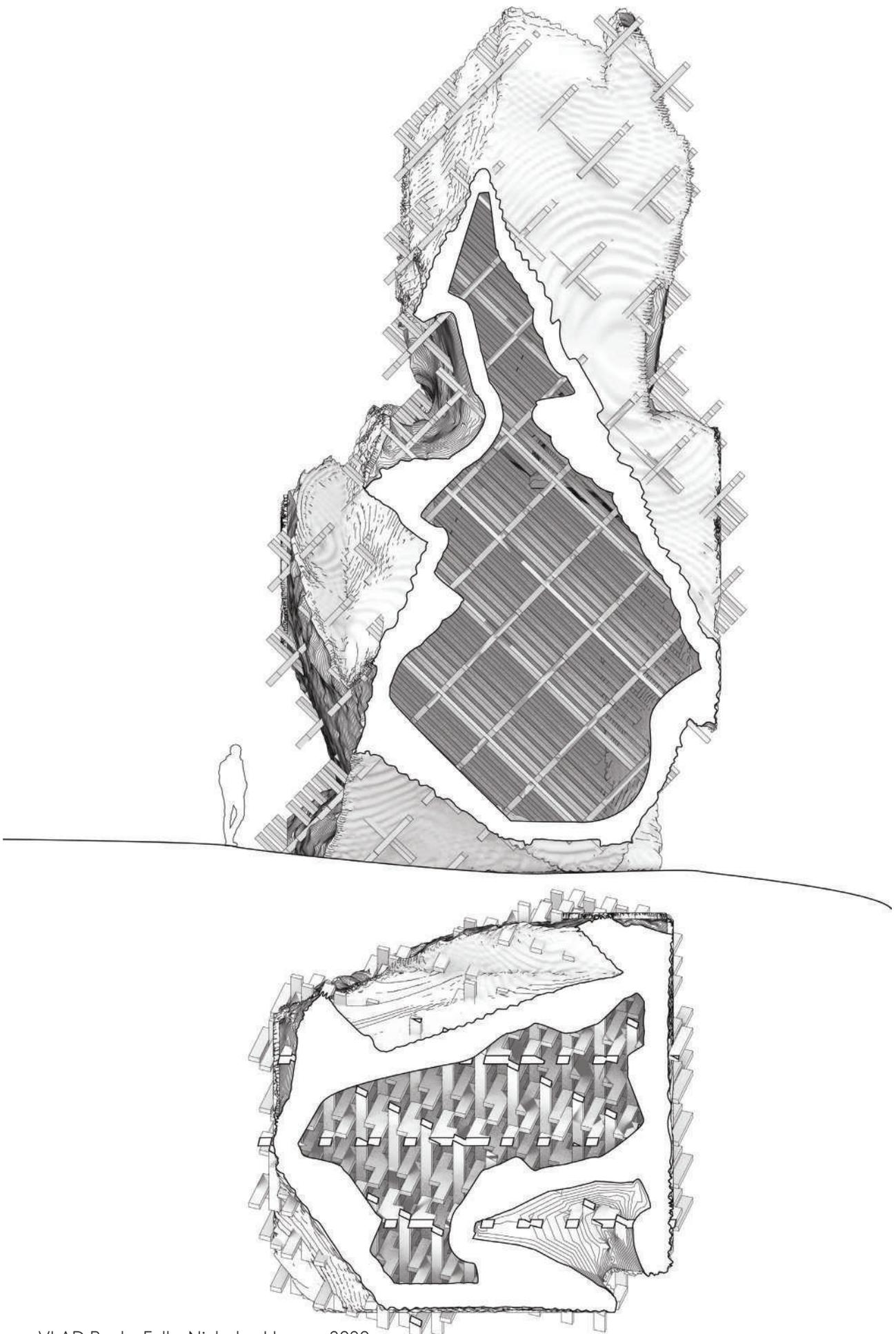
The derivation of the project comes from the scanning of objects and meshing into a 3D model, in this particular case a dragon statue, and then the manipulation of its placement within the extents of the allowable volume. A Boolean intersection was performed in order to translate the surface articulation of the scanned mesh onto the volume. The untouched surfaces then received a surface articulation using attractor points designated by key locations within the site. To complete the system, the volumes were then intersected by a series of discrete elements.

The aim of this project was to further negotiate aesthetics and their relation to functional applications. Using parametric surfaces help realize the goal of moving between active functionalism and aesthetic agendas as well as spark the question of how this would begin to manifest itself in the material world. To continue to push this project towards feasibility in construction would mean to divide the parametric surface in a way that a formwork could be reused to produce panels that could be laid side by side and achieve a similar result as the drawings show.

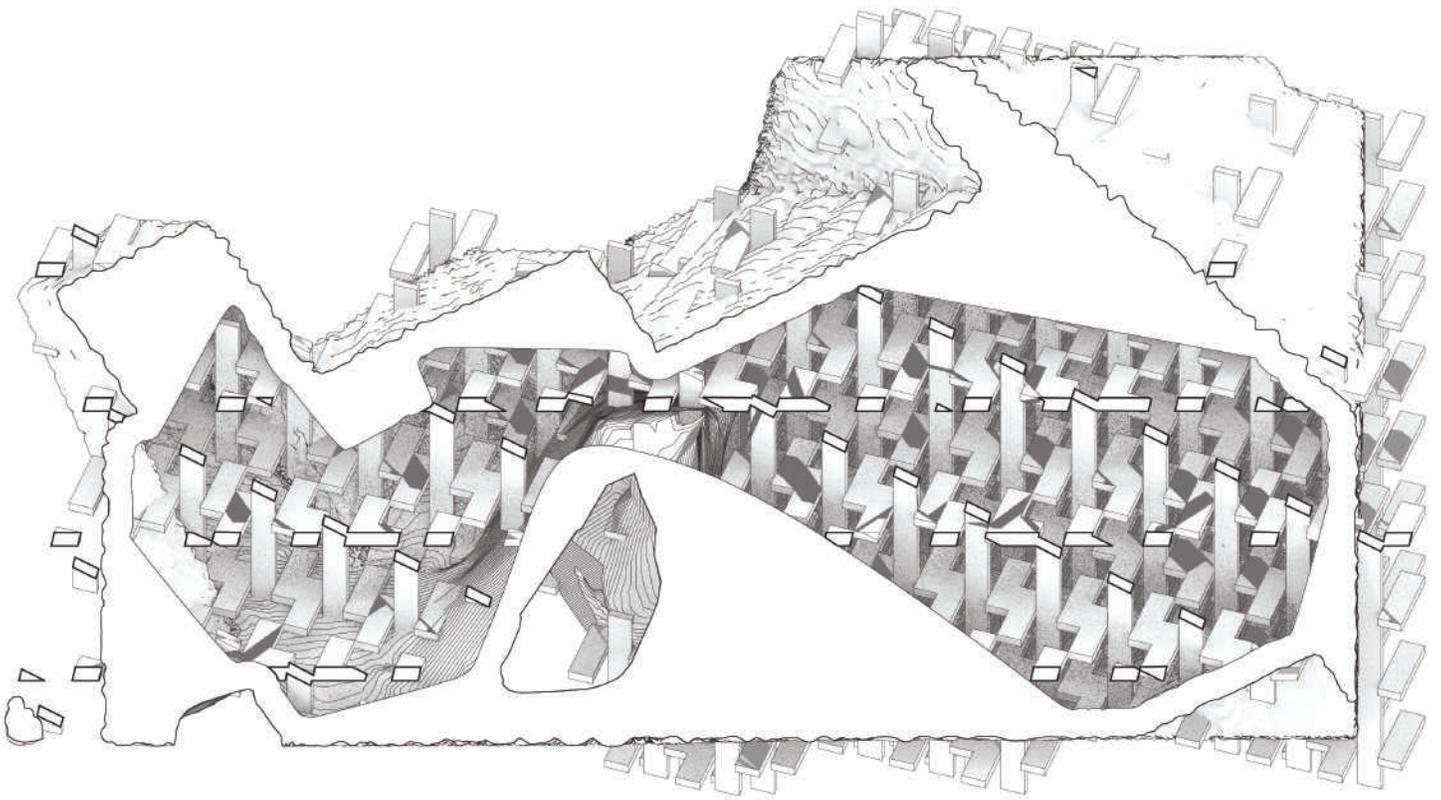




Object views. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

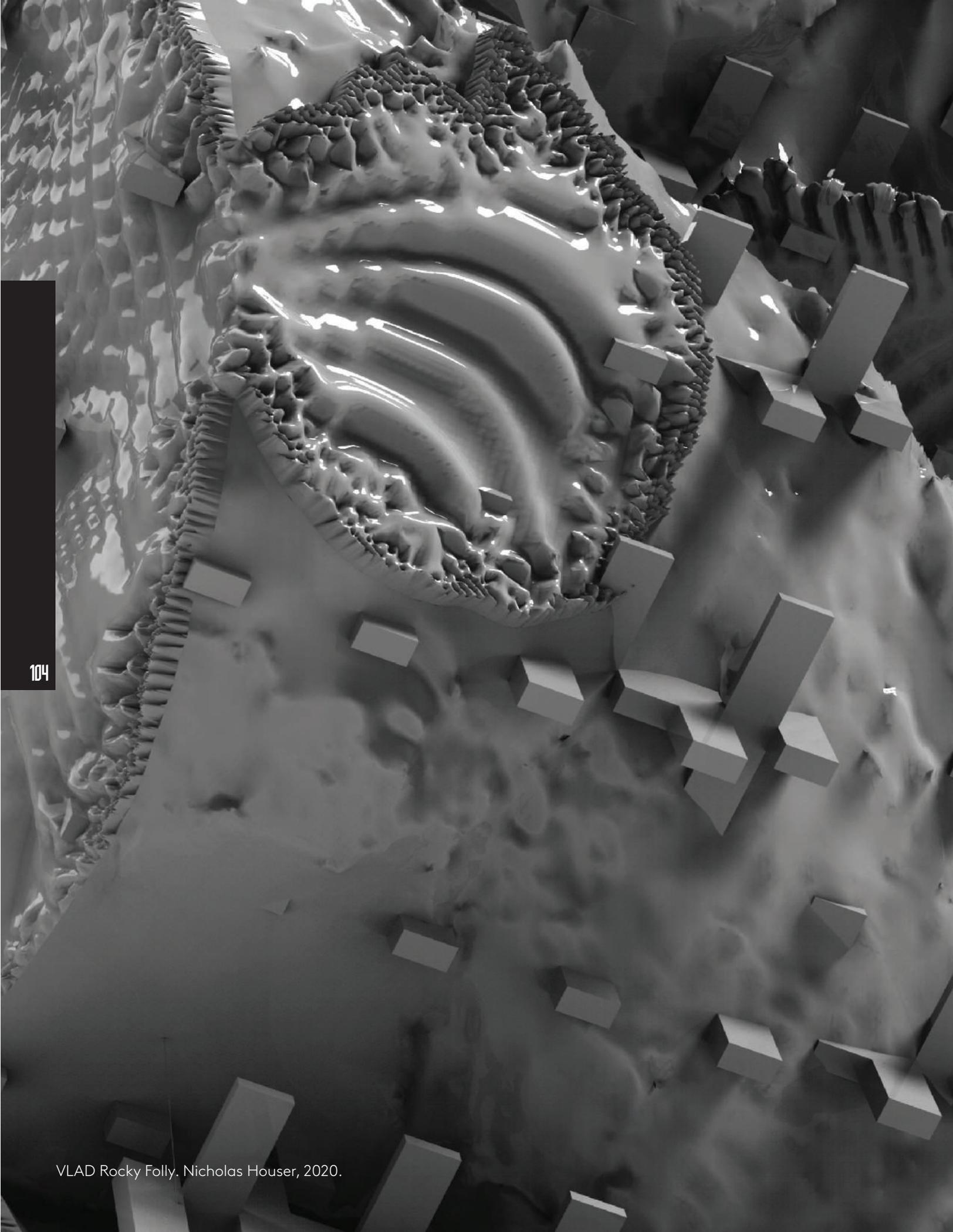


Sections. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

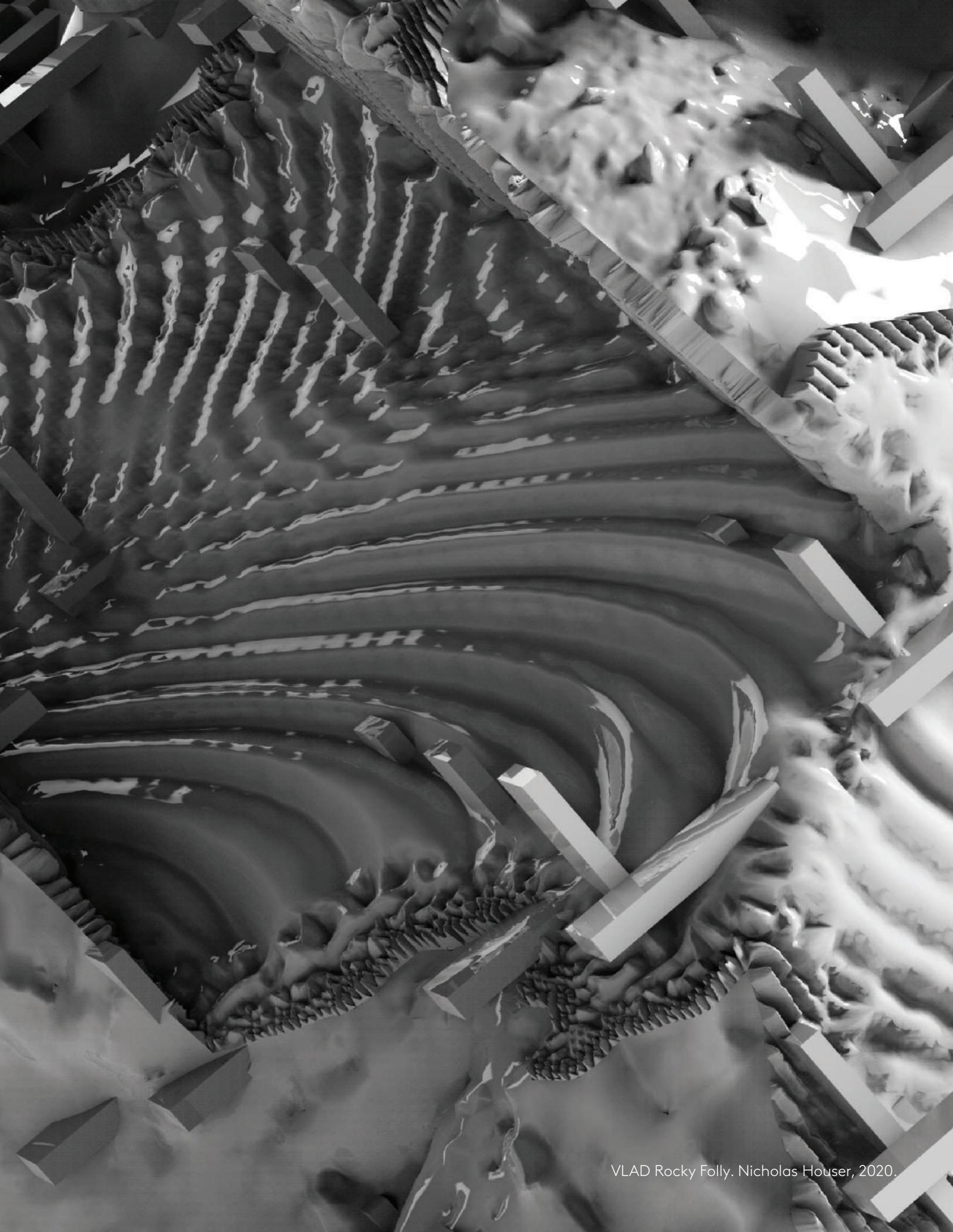


Section. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

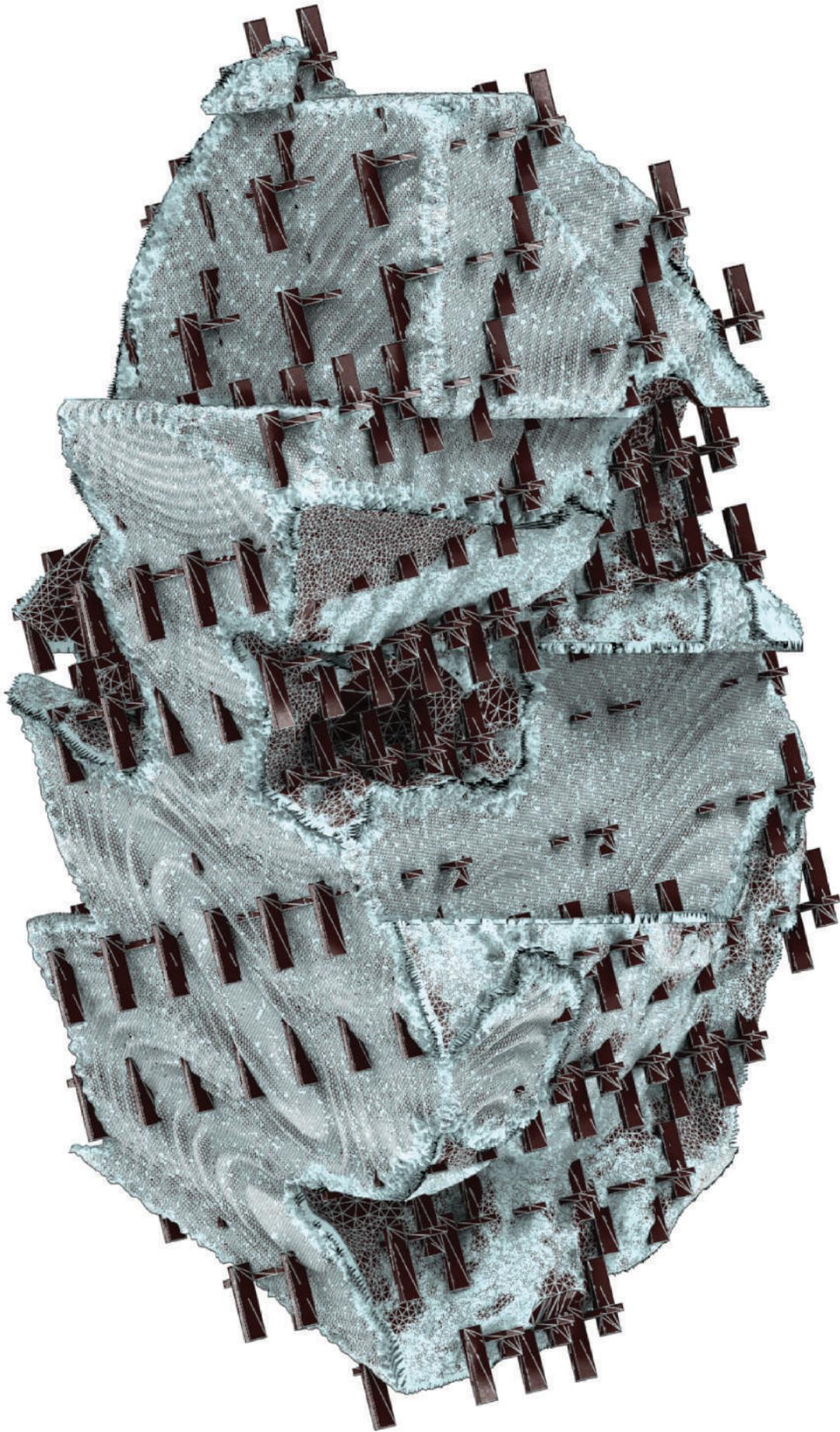
El uso de superficies paramétricas ayuda a alcanzar el objetivo de moverse entre el funcionalismo activo y las agendas estéticas, así como a plantear la cuestión de cómo el proyecto comenzaría a manifestarse en el mundo material.



VLAD Rocky Folly, Nicholas Houser, 2020.



VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.



VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

The derivation of the project comes from the scanning of objects and meshing into a 3D model, in this particular case a dragon statue, and then the manipulation of its placement within the extents of the allowable volume. A Boolean intersection was performed in order to translate the surface articulation of the scanned mesh onto the volume



ANTASO

13113

ANT

DIBUJOS
DE
ARQUITECTURA

OS

Monteserin
Kerestes
Thorn
Barale Burdman
In
Esquivel Eckels
Nassetti
Houser

El proyecto y su estructura interna dependen del modo en el que el mismo se dibuja. Dibujo, modelo físico, maqueta digital, diagrama, todos ellos constituyen el soporte representacional del proyecto. El dibujo no es el instrumento dócil del proyecto, sino que es gracias al dibujo que el proyecto es capaz de explorar y construir sus alcances organizativos y, eventualmente, dar lógica interna a su forma como constructo arquitectónico en donde representación, presentación y proyecto se integran.