

Reinformació: tornar a formar alguna cosa utilitzant la informació com a matèria primera fonamental.

En la societat de la informació, ja no cal créixer físicament per tal de créixer econòmicament. En una ciutat no es pot créixer (ni s'hauria de fer) físicament cap a l'exterior, cal aconseguir, de la mateixa manera com passa amb els xips informàtics, fer més coses en el mateix espai, amb la finalitat que l'economia progressi. Per a això, cal analitzar amb paràmetres múltiples la informació que la ciutat emet i proposar mètodes per tal d'augmentar la complexitat sense que augmenti la quantitat de caos. La reinformació urbana proposa que s'inverteixi per conèixer de manera precisa, i en temps real, la informació social, ambiental, física, funcional, econòmica i cultural de les ciutats amb l'objectiu d'incidir-hi. Si els objectes i les persones que habiten una ciutat tenen consciència del seu entorn i gestionen eficaçment la informació que els envolta, poden fer més coses amb la mateixa quantitat d'espai. El temps flexible és una de les claus per assolir aquest fi.

El territori urbà que cal reinformar s'hauria d'analitzar, tant amb la finalitat d'incidir en els edificis ja existents i condicionar els de nova construcció, com per impulsar la construcció d'un nou espai públic d'informació.

Reinformació dels edificis. Davant d'un món on la feina, el lleure i el comerç poden esdevenir per mitjà dels ordinadors que ocupen espais que no necessiten una qualificació espacial, la funció no hauria de ser un paràmetre fonamental per tal de definir una porció de sòl de la ciutat. Una vegada admès que el nombre d'altures d'un terreny (és a dir, quantes vegades es pot multiplicar una porció de sòl sobre si mateix) és un paràmetre per definir, la reinformació dels edificis hauria d'incidir en l'organització del seu funcionament en secció més que no pas en planta. Amb el subsòl dedicat a funcions d'emmagatzematge (automòbils i béns), la planta baixa i l'entorn a funcions de comerç i d'atenció al públic, les plantes de l'edifici a usos mixtos (habitatge, treball de la informació), la coberta seria el nou espai que caldria descobrir, cosa que permetria activitats de lleure i

esbarjo en l'àmbit públic o semipúblic. L'organització de les plantes hauria de consentir una flexibilitat total que permetés de variar l'ús dels espais al llarg del dia i al llarg de la vida de l'edifici.

La reinformació de l'edifici implica l'aportació massiva d'informació, principalment a través del cable de fibra òptica. El cable hauria de produir una transformació en l'edifici similar a l'arribada de l'aigua corrent o de l'electricitat fa més de cent anys. El teletreball (des de l'habitatge o en un apartament o un local pròxim) necessitarà espais específics en entorns domèstics per tal d'evitar «la síndrome del treball permanent». L'augment de temps de lleure domèstic comportarà que es pugui gaudir d'espectacles de gran format des de l'habitatge, des de «sales audiovisuals». L'habitatge, ja domòtic, passarà a formar part de la xarxa de llocs on transcorre la vida de les persones (que inclou l'automòbil, el lloc de treball o els llocs de lleure) segons el procés a què assistim de desaparició dels ordinadors i la creació d'un «entorn connectat». De la mateixa manera, la reinformació dels edificis significa que l'edifici és sensible al mitjà que l'envolta i, per tant, organitza la interacció amb l'ecosistema urbà de manera sostenible. Per això, l'edifici produeix la major part de l'energia que consumeix mitjançant superfícies fotovoltaïques col·locades a la coberta. També l'edifici hauria de ser capaç d'acumular aigua, o bé extraure-la del subsòl pròxim amb la finalitat de disminuir el consum extern.

Amb la reinformació de l'espai públic, cada nou carrer que calgui urbanitzar ha d'estar preparat per reflectir, i reflectir-se, en el món virtual. S'han de construir no només carrers cablejats que portin informació a alta velocitat als habitatges contigus, sinó que també s'ha d'aconseguir que la informació flueixi per l'espai públic. Cal que sigui sensible a les persones que l'habiten de manera contínua (des del sòl) i a través de noves icones urbanes que interactuen amb els habitants d'entorns propers i llunyans. Cal que permeti l'expansió activa per mitjà de l'esport i del lleure de les persones concentrades digitalment en els habitatges propers. Cal que permeti regular el trànsit de vehicles i de persones de manera flexible al llarg del dia, de la setmana i de l'any (i en interacció permanent amb els mateixos vehicles que també gestionen la seva informació). Cal que permeti noves relacions entre els elements orgànics (els arbres, les plantes...), no ja com un element que respon a una lògica urbana (alineació, perspectiva, repetició), sinó consentint que tingui una lògica pròpia. Cal que assimili de manera activa els fenòmens climàtics i atmosfèrics de l'entorn, produint l'energia que consumeix. Sorgeixen nous elements urbans propis de la cultura digital, com l'arbre fotovoltaic, l'avatar urbà, el paviment reactiu, les *sport-rocks*, l'agricultura urbana i els minitelecentres.

La societat industrial va produir una transformació per tal d'aconseguir una qualitat mínima per al màxim nombre de persones, en la ciutat i en l'habitatge. La societat de la informació ha de buscar una qualitat màxima per a tots aquells llocs que transforma.

La reinformació dels edificis permet:

1. La regulació funcional en secció.
2. La flexibilitat funcional en planta amb l'aparició de nous espais.
3. La utilització de la coberta amb finalitat d'esbarjo.
4. L'arribada massiva d'informació a través del cable per al treball, el lleure i el comerç.

5. La interacció entre l'habitatge i la resta d'objectes i de llocs dels individus.
6. La interacció sostenible amb el mitjà.

La reinformació de l'espai públic permet:

1. El disseny d'espais reactius i sensibles als individus amb accés als entorns telemàtics.
2. La producció de noves icones urbanes que interactuïn amb els individus.
3. Zones d'esbarjo i lleure continus.
4. Flexibilitat en els fluxos de trànsit i en la relació vianant/vehicle.
5. La producció d'energia al carrer i la integració intel·ligent amb el medi.
6. Nous tipus de plantacions.

Habitar la geografia

Les muntanyes són concentracions d'energia natural o artificial que permeten de ser habitades. Són plecs escalars de sòl extraurbà o intraurbà. Són acumulacions de matèria, orgànica o econòmica. Les muntanyes sorgeixen com a producte d'un acte acumulatiu en un moment de la història.

La muntanya orgànica sorgeix com a part d'un cicle natural, mitjançant el plegament d'estrats sedimentaris, com l'impuls de forces interiors o com l'erupció magmàtica.

La muntanya artificial sorgeix com una acumulació instantània de l'activitat de l'home. Activitat intel·lectual, econòmica, humana, religiosa...

La muntanya defineix la seva forma instantània com a producte dels seus orígens i de la interacció amb l'entorn.

Una muntanya no té ni principi ni final. Només l'observem un moment de la història.

Una muntanya és una radiografia d'un lloc. La seva secció ens permet de conèixer la història. L'entorn ens permet de predir el futur.

La muntanya té una predisposició nul·la per a una forma predeterminada. La muntanya es construeix més com un procés que com un acte amb principi i fi. Es construeix amb geometria fractal que permet relacions complexes entre les parts. L'ordenació cristal·lina dels àtoms condiona la forma final. Li confereix color i textura. Les relacions de les parts microscòpiques defineixen la forma final.

El límit superior és el sòl, que representa el límit entre allò que és ple i allò buit. Entre tota la massa de terra i l'atmosfera que la rodeja. Les roques són una part de la muntanya construïda a semblança de la muntanya i és on es concentra la informació del tot. Per la seva mida, la roca entra en sintonia amb els éssers humans.

Es poden reconèixer formes diferents de muntanya: la muntanya interior és una cavitat en una massa. És un espai sense llum i, per tant, adireccional. El sòl és un espai pla, on l'interior i l'exterior es mesclen sense discontinuïtat. En un horitzó que es mou. La *rock-mountain* és l'accident vigorós d'un terreny, que mostra amb energia la presència de forces interiors locals que han modificat aquell lloc. La *light-mountain* és una acumulació d'activitat, de llum, de gas.

La pell de la muntanya es pot penetrar amb resolucions diferents segons les condicions de l'entorn. Cada organització química de la seva matèria genera una forma amb una resolució determinada.

Construir és un acte natural, que genera sediments econòmics, humans, materials i culturals. Els edificis, les muntanyes formen un sistema coherent amb la resta de les energies locals. La muntanya natural és el suport per a la vida animal.

La Pedrera de Gaudí es va construir *in situ* a baixa resolució, amb blocs de pedra i l'existència d'energia econòmica suficient va permetre de rebaixar-ne la resolució fins a arribar corbes sinuoses. El Guggenheim de Ghery es va concebre i es va construir a baixa resolució perquè la capacitat tecnològica del sistema va permetre de tallar les pedres de la façana o les plaques de titani amb formes diferents cadascuna. El Monument Valley era un entorn pla, però les energies erosives el van devastar i van restar inalterades les zones més dures de l'indret. Els esclaus inacabats de Miquel Àngel mostren un cert estat del procés en què l'energia creativa de l'artista fluïa per la pedra.

La construcció de qualsevol lloc, com tot acte natural no interromp una història. Més aviat contribueix a la seva formació, no és una discontinuïtat, sinó una continuïtat. Arribar a aquell lloc, analitzar-lo, planejar-lo, aixecar-lo, comporta un acte de concentració. És un plec en la història de l'indret.

La concentració d'energia econòmica, intel·lectual i social en un moment de la història produeix una muntanya. En la ciutat o en el camp. Materialitza un procés. Una muntanya sorgeix sempre en continuïtat amb el medi que l'envolta.