

Crisis? What Crisis?



Supertramp. 'Crisis?What Crisis?' - Album Cover. 14 September 1975

• Unidad Soriano Ud. 24 •

Cuatrimestre de primavera · Curso 2022 / 2023

Grado en fundamentos de la arquitectura (P6/P7/P8) & Master habilitante

Profesores:

Coordinador: Federico Soriano.

Profesores Master: Federico Soriano, Pedro Urzaiz, Eduardo Castillo-Vinuesa

Profesores Grado : Eduardo Arroyo, Pedro Pitarch



15 rules to manage a crisis

- Rule #1: *Find someone you trust, and then don't trust anyone else.*
- Rule #2: *General duties of a student — pull everything out of your teacher; pull everything out of your fellow students.*
- Rule #3: *General duties of a teacher — pull everything out of your students.*
- Rule #4: *Consider everything an experiment.*
- Rule #5: *Be self-undisciplined — this means finding someone wise or smart and doing the opposite they suggest. To be undisciplined is to not follow in a good way. To be self-undisciplined is to not follow in a better way.*
- Rule #6: *Nothing is a mistake. There's no win and no fail, there's only make.*
- Rule #7: *The only rule is work work work. If you work it will lead to something. It's the people who do all of the work all of the time who eventually catch on to things.*
- Rule #8: *Don't try to create and analyze at the same time. They're the same thing.*
- Rule #9: *Be happy whenever you can manage it. Enjoy yourself. It's lighter than you think.*
- Rule #10: *Do not complain. It's not going to work out.*
- Rule #11: *If you think you understand nothing, that's ok. To be confused is part of the journey.*
- Rule #12: *Don't Panic. Keep your shit together.*
- Rule #14: *Problems can be assets*
- Rule #15: *"We're breaking all the rules. Even our own rules. And how do we do that? By leaving plenty of room for X quantities." Ud Soriano*

HINTS:

- Always be around.
- Come or go to everything.
- Always go to classes.
- Read everything you can get your hands on.
- Look at movies carefully, often.
- Save everything — it might come in handy later.



GRADO Y MASTER

Creemos que es muy importante integrar ambos niveles académicos, Grado y Máster, en una única propuesta docente coordinada que permita la retroalimentación. El Máster aportará al Grado un horizonte de medios, de técnicas gráficas, de presentación y representación, y de conocimientos que ayudaran al Grado a marcar un objetivo de calidad. El Grado aportará al Máster un campo de investigaciones y propuestas amplio y un espíritu abierto que le permitirá mantener el objetivo de innovación que esta unidad docente pretende. El curso gravitará alrededor de una serie de conceptos docentes con los que vamos a trabajar y un conjunto de herramientas docentes con las que vamos a abordarlos.

CONCEPTOS DOCENTES

CRISIS



Según el Webster's Unabridged Dictionary, "crisis" se deriva del griego antiguo "κρίσις": separar, ver. Se define de la siguiente manera:

a. El momento en que se decidirá si un asunto o curso de acción debe continuar o ser modificado o terminado; el momento decisivo; el punto de inflexión.

b. Una situación inestable, en asuntos políticos, sociales, económicos o militares, especialmente una que implica un cambio abrupto inminente.

En tiempos de crisis, cuestionamos lo que vemos y las condiciones mismas del ver. El hecho de separar, el hecho de ver, pero ¿cómo continuar en previsión de un punto de inflexión? ¿Qué colaboraciones y solidaridades alternativas emergen de tales contextos de desposesión? Colaboración, intimidad y revolución. Una habilidad para unimos en tiempos de crisis, tanto externa como interna a nuestras relaciones. Una responsabilidad colectiva de ofrecer apoyo y comprensión.

Jareh Das - from "eFlux readers" - eFlux Journal. Traducido del original

Tomaremos la crisis como una condición de oportunidad. En lugar de asumir la inestabilidad, la precariedad, la escasez o la extinción como condiciones peyorativas, las usaremos como desencadenantes de acciones de operatividad para canalizar oportunidades. Trabajaremos con el "punto de inflexión" como material de proyecto, como contexto en sí mismo. Lo inesperado y lo sorpresa actuarán como factores positivos sobre el proyecto, aportando información, definiendo los programas.

RECURSIVIDAD Y CONTINGENCIA

Vamos a operar en el curso con la retroalimentación del proyecto mediante descubrimientos y apariciones espontáneas aparentemente ajenas al mismo y que deberán enriquecerlo a pesar de las desviaciones que supongan. Los obstáculos o elementos inesperados serán los que nos indiquen la trayectoria y las capacidades de evolución y adaptación del discurso narrativo aplicado a la definición última del trabajo. Para ello se deberán desarrollar capacidades proyectuales de carácter recursivo ante cualquier contingencia aparecida.

La recursividad es un término general para el bucle, que no es una mera repetición, sino que se muestra como una espiral que se repite y se desvía de sí misma cada vez que se llama a sí misma. Es el espíritu de la automatización de los procesos procedimentales con la que podemos resolver un problema complejo que puede demandar códigos



mucho más largos si se hace de forma lineal. La noción de recursividad propone un juicio reflexivo y activo cuyo modo de operación es anticartesiano, no lineal y que deriva de sus propias reglas en lugar de estar determinado por leyes universales a priori. Analiza el surgimiento de conceptos en torno a lo orgánico.

La contingencia es la posibilidad de que un determinado suceso ocurra o no ante un problema que se plantea de forma imprevista. La contingencia es fundamental para la recursividad. En un modo de operación proyectual “mecánico” basado en la causalidad lineal, un evento contingente puede conducir al colapso del mismo, por ejemplo, un mal funcionamiento de la maquinaria conlleva una catástrofe industrial. Mientras que en un modo de operación “recursivo”, la contingencia es necesaria ya que enriquece el sistema proyectual y permite que se desarrolle. Un organismo, así como el aprendizaje automático de hoy, son ejemplos capaces de absorber la contingencia volviéndola valiosa.

LAS OBSTRUCCIONES COMO OPORTUNIDAD

Nuestros cerebros tienen vías nerviosas llamadas sistema de activación reticular (RAS). El RAS recibe instrucciones de varias partes del cerebro y decide qué piezas son útiles para lograr una determinada orden y hacer que suceda. Lo que esto significa es que podemos programar nuestras mentes en positivo para que busquen soluciones viables ante cualquier obstrucción que se presente. Una relación transparente y honesta ante la incomodidad de un desafío permitirá al estudiante superar cualquier estrés proyectual.

Un curso disruptivo conlleva aceptar los desafíos docentes propuestos. Los obstáculos que vamos a introducir han de entenderse como oportunidades para convertir los problemas que aparezcan en acciones de progreso del proyecto. Enfrentar los obstáculos obligará al estudiante a evaluar la situación con nuevos ojos e innovar soluciones mediante nuevas habilidades y con todo su potencial creativo.

El desarrollo del curso exigirá en ciertos momentos un cambio de perspectiva sin percibir las situaciones de conflicto como una acumulación de fallos o impotencia siendo exigible su superación. Se deberán reprogramar los objetivos del trabajo en desarrollo de manera que los nuevos sean asimismo específicos, medibles, alcanzables, claros y deseables. Ya que el estudiante no podrá controlar los eventos acaecidos será fundamental desarrollar una actitud de confianza inquebrantable en sus habilidades proyectuales.

FICCIONES PROYECTIVAS

Existen tres tipos de modelos; descriptivos –abstracciones técnicas que visibilizan una realidad que trasciende nuestras capacidades de percepción humana (mapas, cartografías, diagramas)–, Predictivos –abstracciones técnicas que predicen una probabilidad futura basándose en la recolección superpuesta de datos pasados (modelos climáticos, temperatura, mercados bursátiles)– y proyectivos –aquellos modelos que no muestran una realidad presente ni predicen una probabilidad futura, sino que construyen un determinado futuro por acción directa de su propia representación–. La arquitectura pertenece a esta última categoría. Un proyecto de arquitectura es siempre una ficción, una capaz de condicionar y modificar aquella realidad sobre la que el proyecto ficciona. Pero como tal, siempre debe adaptarse a los condicionantes –legales, climatológicos, económicos, materiales...– que definen su cambiante contexto.

Queremos trabajar con el tiempo y la incertidumbre como material que construye la arquitectura, y la ficción como herramienta desde la que especular con sus posibles implicaciones. Trabajaremos con futuros múltiples y ambiguos. Futuros que trasciendan las dicotomías entre lo utópico y lo distópico, en los que la arquitectura opera como medio desde el que materializar sus efectos políticos, ecológicos o sociales.

CO-AUTORIAS Y NEGOCIACIÓN

El proyecto de arquitectura es una labor de un conjunto de profesionales. Es un hecho cooperativo y negociado. Ha dejado de ser aquella labor individual cerrada que hemos visto en la historia, impuesta desde un único punto de vista. Ha sido sustituida por un conjunto de profesionales que se van moviendo, apareciendo y desapareciendo en una trayectoria más larga. Arquitectos que deben colaborar desde el inicio, los equipos de expertos, responsables profesionales de determinados aspectos, industriales y constructores que intervienen en la definición de procesos desde el proyecto, los usuarios integrados en procesos de diseño UX... los actores siguen creciendo y aquella visión clásica de control centralizado en una persona se ha volatilizado para no volver.



Negociación es un concepto superior a colaboración. No se trata de establecer objetivos comunes sino de llegar a trabajar con intereses diversos, incluso opuestos, de manera paralela, en un único objetivo. Debemos aprender a renunciar a nuestros conceptos y sobre todo a nuestras orgullosas formas en favor de otras, incluso de aquellas que aprendimos a odiar y que ahora debemos abrazar y defender. Debemos reconocer los elementos claves de nuestra orientación y los bordes susceptibles de gestión para poder incluir y componer otras visiones completas.

Creemos que los/las estudiantes necesitan construir un hábitat de trabajo compartido que complemente con igual intensidad y tiempo las tareas individuales y los momentos colaborativos y en equipo. Fomentar ese lugar de intercambio, de trabajo solidario, fuera del horario docente reglado es importante. En un trabajo a largo plazo la labor solitaria se vuelve insoportable y a veces paralizadora.

En Grado definimos el “Proyecto Colaborativo Final” como el proyecto que inicialmente arranca con una propuesta individual por parte de cada estudiante y, posteriormente, agrupados en células de trabajo, alcanza una respuesta completa.

HERRAMIENTAS DOCENTES

THE MODEL IS THE MESSAGE

En el inicio de la historia, la arquitectura eran sólo las obras realmente construidas. Las trazas eran las instrucciones de montaje, de construcción de esas obras. Cuando el grabado y la imprenta popularizaron el dibujo como texto interpretable se empezó a entender también lo dibujado como parte intrínseca de la arquitectura. Entró en su historia. No solo eran instrucciones gráficas de la construcción de la arquitectura real, sino que llegaron a considerarse como obras de arquitectura de pleno derecho. Planos, plantas, secciones, perspectivas planas, axonometrías, tienen el mismo grado de influencia o de reconocimiento que edificios, fábricas, inmuebles o construcciones. En los últimos momentos el dibujo se convirtió en la forma del pensamiento arquitectónico. Hoy damos un paso adelante. Podemos estar en una nueva etapa. Hay muchos datos que nos lo estarían indicando:

- Los dibujos son ahora imágenes, instrucciones vacías de sintaxis. Hablamos de láminas y no de planos.
- Los planos desaparecen. Los modelos 3D se levantan antes de generar cualquier tipo de plantas o secciones. El patrón, o el orden geométrico, tiene entonces que regirse por otras pautas. Cuando hablábamos de plantas y secciones era porque actuaban como documentos primarios que definían el orden del objeto. Si ahora son una consecuencia, porque lo primario es el modelo, ¿quién establece entonces el orden? ¿Qué papel adquieren esos documentos? Hay que pensar qué sustituye a una planta o una sección cuando en el modelo todas las líneas tienen el mismo grosor.
- Hay otras actividades, por ejemplo, las que desarrollan algunos artistas básicos, a las que debemos prestar atención, donde la gestión de la forma ya no la define el autor sino el productor. Incluso, están a mucha distancia entre sí. Por ello generan unos protocolos abiertos de formalizaciones y geometrificaciones que debemos copiar, analizar, traducir y trasladar a nuestro trabajo de arquitectos. Inventaremos un nuevo protocolo de instrucciones de arquitectura.
- Las palabras proporción, trazado, composición, equilibrio, simetría, conveniencia, relación... han dejado de servir de referencia a una disciplina. No se pueden volver a usar. Se están buscando sustitutos...

PROTO-PROTO-PROTOTYPE

El curso trabaja desde el inicio en prototipos, incluso en prototipos de ideas.

Un prototipo es un instrumento para materializar una idea y explorar o comprobar su relación con la realidad. Se trata de crear algo, de confeccionar un artefacto físico, para testear, explorar o comunicar las ideas de diseño de una cosa, u objeto arquitectónico, que va a ser proyectado. Un prototipo genera empatía, ya que profundiza la comprensión del objeto arquitectónico por parte de usuarios, clientes, y también por parte de los que van a construirlo o fabricarlo, antes de que el propio proyecto esté concluido. Explora e inspira, al desarrollar múltiples conceptos para testar en paralelo. Y para probar y refinar soluciones. (Design Thinking Booklet Stanford Resources). Prototipar es el proceso que generamos para concretar ese objeto real de testeo. Para tocar y hacer con las manos.



Prototipar es la cuarta fase de los procesos de Design Thinking (designthinkingespaña.com), con la cual salimos fuera de los procesos internos, aislados, de diseño y hacemos converger el proyecto con los clientes, usuarios y servicios.

Los prototipos complementan e informan al modelo que es el sistema gráfico de pensamiento, control y dibujo contemporáneo. El modelo no puede solucionar completamente todos los contactos posibles con la realidad, y en todos los niveles. Ni tampoco la inserción en los procesos productivos y constructivos empresariales. Debe ser combinado y complementado durante todo su proceso con prototipos y “mock-ups”.

Los prototipos ponen en carga de realidad el modelo. Los prototipos no se deben desarrollar al final de los procesos de diseño proyectual, como una materialización final, sino que deben implementarse muchos, desde los mismos inicios, en distintas etapas y con objetivos y chequeos distintos. No son documentos. No son muestras de obra. No son modelados parciales. Es una herramienta de verificación completa y una herramienta de orientación asociada al modelo. Los prototipos plantean una pregunta a unas empresas, a unos técnicos, a unos sistemas de producción industrializados, o a unos usuarios o clientes para completar y definir un proceso tectónico, material y conceptual, y realizar una verificación tanto perceptiva y fenomenológica como técnica y presupuestaria. Finalmente deben introducirse en el modelo, en todas sus capas y condiciones, para completarlo.

Los prototipos no son otras representaciones más y por ello no pueden trabajar a escala. Son secciones de proyecto. No se evalúan proporciones, ni simetrías, sino que se comprueban empatías, sistemas y viabilidades. Son desechables. Los prototipos exploran condiciones híbridas de construcción o materiales, investigan compatibilidades entre sistemas aparentemente incompatibles, asumen lo artesano de los procesos e integran impresiones 3D en los inicios del proyecto.

VIDEO KILL THE RADIOSTAR

Vamos a explorar el potencial del medio audiovisual y cinematográfico como herramienta contemporánea desde la que diseñar y construir arquitectura –a la altura de la planta, el render o el modelo–. En una sociedad gobernada por economía de la atención, un proyecto es el cómo somos capaces de contarlo. Si toda arquitectura es deudora de las herramientas que utilizamos para diseñarla, ¿qué arquitectura seremos capaces de producir cuando la imagen en movimiento sustituye a los documentos gráficos como vehículo desde el que definir un proyecto?

Vamos a explorar múltiples herramientas; desde el storytelling con metraje real, al collage audiovisual, pasando por herramientas de Inteligencia artificial o el uso de motores de renderizado como Lumion, Unreal Engine o Twinmotion. Nos interesa la capacidad de estos sistemas para elevar cuestiones como la materialidad, la atmósfera o la estética de un proyecto al mismo nivel de importancia que tiene su representación formal y geométrica.

Hacer videos es también hacer un ejercicio de compresión. Implica “encoger” el proyecto; sintetizar lo importante y dejar fuera de encuadre aquello que no lo es. Si no somos capaces de contar un proyecto en ocho minutos, es que no merece ser contado. A medida que avancemos, examinaremos las formas en que el vídeo y las imágenes en movimiento pueden utilizarse para mejorar y elevar el proceso de diseño arquitectónico, no sólo como representación sino como dadores de forma. Examinaremos las distintas técnicas y enfoques que pueden emplearse para crear narrativas visuales convincentes, y exploraremos las múltiples formas en que el vídeo pueden utilizarse para comunicar espacios y conceptos complejos de forma clara y evocadora.

HISTORIA

Vamos a hablar de historia todo el rato. La memoria es un recuerdo que viene de atrás y la historia un relato que va hacia adelante. Justo lo contrario de las asignaturas que hemos estudiado. Vamos a hablar de ejemplos históricos que todavía no están diseñados, de obras de arquitectura que se confunden en los márgenes de la ciencia ficción.





ILOILO

El curso se va a desarrollar en completa colaboración con la Iloilo Science and Technology University de Filipinas, siguiendo un convenio de colaboración Erasmus+ firmado entre esta Universidad y la Universidad Politécnica de Madrid.

Alumnos y profesores se integrarán formando equipo con los alumnos estudiantes de Grado.

Trabajaremos en Iloilo, Bisayas Occidentales de Filipinas. La ciudad tiene una extensión de 70 km² y en ella viven alrededor de 420.000 habitantes, siendo una isla muy urbanizada. Se fundó por la adhesión de distintos poblados que ahora componen los distintos distritos de la ciudad. Fue la última capital del imperio colonialista español en Asia.

Los lugares entornos de trabajo han sido seleccionados por los profesores de la Iloilo Iloilo tomando como referencias conceptuales el marco teórico definido anteriormente. Como hemos visto, trabajaremos sobre pre existencias arquitectónicas. Pre existencias urbanas que son pedazos de ciudad, entornos que nos servirán como puntos de partida y contextos existentes. Estas pre existenciaspreexistencias nos hablarán de sus memorias y nos inspirarán múltiples historias futuras en distintos momentos temporales junto con las pre existencias recibidas cada lunes de otros compañeros.

Se trabajarán sobre cuatro zonas entornos y condiciones programáticas diferentes:



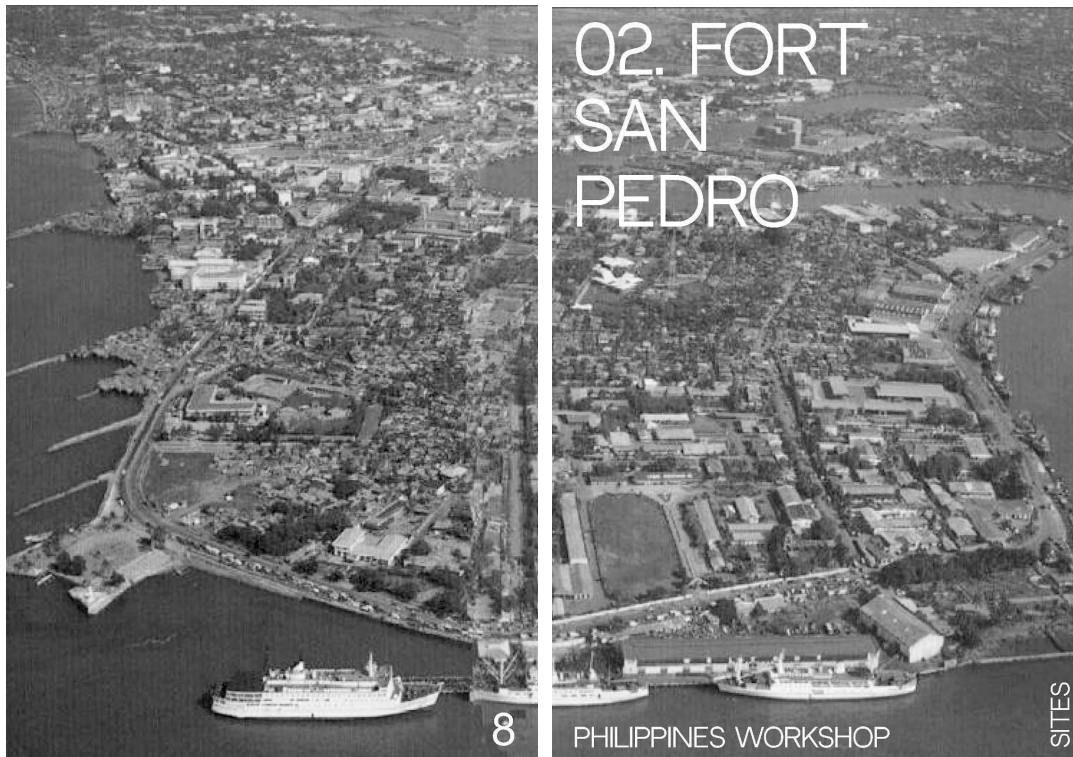
1- Iloilo Central Market



El Mercado Central de Iloilo está ubicado en el centro de la ciudad. El edificio se construyó a principios del siglo XX utilizando Motivos art déco. Esto se refleja en el dintel escalonado y la apertura del poste de la pasarela cubierta y la torre central, sobre la entrada principal al mercado. La torre sirvió como oficina administrativa del mercado. La fachada principal del edificio se compone de dos volúmenes longitudinales que acometen a una esquina achaflanada donde se encuentra esta torre. A la espalda de esta fachada, el mercado se organiza en una sola planta y bajo un gran techo de metal donde se suceden diferentes puestos y ocupan el complejo de manera irregular. La remodelación del Mercado Central de Iloilo, un patrimonio edificio en el corazón de la ciudad, fue propuesto por primera vez en 2008 como parte de la revitalización del distrito central de negocios de la ciudad. En 2015, el Mercado Central de Iloilo fue objeto de un proyecto de revitalización en el que el mercado público sería demolido y convertido en un complejo de cuatro pisos. Pero en 2018, la Oficina de Ingenieros de la Ciudad de Iloilo declaró que tres mercados en la ciudad no eran viables para la rehabilitación.



2- Fort San Pedro, Iloilo City



El devastado “Fuerte de San Pedro” es la zona cero de Iloilo, ya que la ciudad de Iloilo no existía en el siglo XVII. Como fortaleza, el Fuerte de San Pedro fue construido únicamente por los españoles para proteger Iloilo de piratas y corsarios. El fuerte es el segundo fuerte construido por los españoles después del de Cebú (también Fuerte San Pedro) en Filipinas y Asia.

La fundación del Fuerte San Pedro fue sustancial para el bastión del Imperio español como Isla Panay, con Iloilo como su segundo centro colonial establecido a través de los pueblos precursores de Iloilo de Oton (1566) y La Villa Rica de Arévalo (1581). Oton, fundada en 1566 pero formalmente establecida en 1572, fue la segunda sede real de las potencias coloniales españolas, pero, debido a los ataques de los piratas, trasladaron la capital al este y establecieron “La Villa Rica de Arévalo.”

Cuando estalló la Segunda Guerra Mundial, el Ejército Imperial Japonés tomó el control y lo convirtió en un cuartel general. En marzo 1945, fuerzas combinadas de la Armada y la Air Force de los Estados Unidos bombardearon todas las instalaciones japonesas en Iloilo, pulverizando el Fuerte San Pedro.



3- Jordan Pier



Jordan ([hɔɾdɐn]), oficialmente el Municipio de Jordan (Hiligaynon: Banwa sang Jordan; Tagalo: Bayan ng Jordan), es un municipio de tercera clase y capital de la provincia de Guimaras, Filipinas. Según el censo de 2020, tiene una población de 39.566 personas, lo que lo convierte en el tercer asentamiento más grande de la provincia. Con un muelle más cercano a la ciudad de Iloilo y una ubicación central, Jordan es también el centro comercial de la isla.

Jordan limita con los tres municipios de la provincia, Buenavista al norte, San Lorenzo al este y Sibunag al sur. Antes de la fundación de los cinco pueblos, toda la isla de Guimaras se llamaba "Himal-us". Al otro lado del estrecho de Iloilo desde Jordania se encuentra la ciudad de Iloilo en la isla de Panay.

Jordan es parte del área metropolitana de Iloilo–Guimaras, centrada en la ciudad de Iloilo.



4- Dumangas Ro-Ro Port Terminal & Resort



El puerto marítimo de Dumangas es uno de los principales puertos de la provincia de Iloilo. Sirve a buques de carga y Roro desde y hacia la ciudad de Bacolod, Negros Occidental.

El puerto marítimo de Dumangas sirve como puerto de transporte de vehículos y pasajeros entre islas (RoRo).

Sirve a la ciudad de Dumangas y sus alrededores. Se encuentra en la localidad a tan solo 6 kilómetros de distancia del centro del pueblo o aproximadamente 11 minutos con tráfico ligero.

Una variedad de diferentes tipos de barcos están disponibles para viajes de pasajeros, desde botes bomba y barcos rápidos para viajes cortos hasta transbordadores y barcos para viajes más largos.



ORGANIZACIÓN DEL CURSO. CRONOGRAMA.

						GRADO	
	L	M	X	J	V	ACTIVIDADES PROGRAMADAS	CONTENIDO ENTREGAS
1	30	31	1	2	3	L. Presentaciones conjuntas UID Docentes M. Selección de grupo de proyectos P6, P7 y P8. X. Inicio de Grado. Presentación general, curso.	
2	6	7	8	9	10	SOCIAL - AMBIENTAL L. Sorteo de los cuatro entornos en Filipinas. Explicación de los instrumentos Modelo + Prototipo. Explicación tema de curso: Crisis, what Crisis?. Explicación de las tres capas: Social- Material - Económica. M. Primeras correcciones de la 1ª capa Social Ambiental: en Modelo X. 1ª Sesión de Continuidad: "Looking back".	
3	13	14	15	16	17	MATERIA - ENERGÉTICA L. Entrega de Social-Ambiental + correcciones 1 capa. M. Primeras correcciones 2 capa: Materia Energética - En Prototipo X. 2ª Sesión de Continuidad: "Skills & Tools 1".	
OOUE							
4	20	21	22	23	24	ECONÓMICA - POLÍTICA L. Entrega de Materia-Energética + correcciones 2 capa. M. Primeras correcciones de la 3ª capa Económico Política: en Modelo X. 3ª Sesión de Continuidad: "Conferencia invitado 1".	
5	27	28	1	2	3	ENSAMBLAJE DE 3 CAPAS L. Entrega de Económica- Política + correcciones 2 capa. M. Correcciones 3 capas ensambladas X. 4ª Sesión de Continuidad: "Skills & Tools 2".	
6	6	7	8	9	10	L. Entrega Individual: 3 capas ensambladas M. Speed Dating X. ENTREGA CONTRATO + 5ª Sesión Continuidad	
7	13	14	15	16	17	L. Correcciones Modelo y Prototipo Alpha célula de trabajo. M. Correcciones Modelo y Prototipo Alpha célula de trabajo. X. Correcciones Modelo y Prototipo Alpha célula de trabajo.	
8	20	21	22	23	24	L. NO LECTIVO San José? M. Correcciones Modelo y Prototipo Versión Beta. X. 6ª sesión de continuidad: "Conferencia invitado 2".	
OOUE							
9	27	28	29	30	31	L. PRE-ENTREGA M. CRISIS? X. 7ª sesión de continuidad: "Proyección Película".	
10	3	4	5	6	7	L. NO LECTIVO M. NO LECTIVO X. NO LECTIVO	
11	10	11	12	13	14	L. Correcciones de proyecto colaborativo. Prototipos Beta y Modelos. M. Correcciones de proyecto colaborativo. Prototipos Beta y Modelos. X. 7ª sesión de continuidad: "Feedback Cliente -LOLO".	
12	17	18	19	20	21	L. Correcciones de proyecto colaborativo. Prototipos y Modelos. M. Correcciones de proyecto colaborativo. Prototipos y Modelos. X. 8ª sesión de continuidad: "Banquete de Comunes".	
13	24	25	26	27	28	L. Correcciones de proyecto colaborativo. M. Correcciones de proyecto colaborativo. X. 9ª sesión de continuidad: "Skills & Tools 3 - Videos".	
OOUE							
14	1	2	3	4	5	L. NO LECTIVO M. NO LECTIVO X. Sesión de Continuidad: In Treatment	
15	8	9	10	11	12	L. Corrección Mock-Ups y Post-producción. M. Corrección Mock-Ups y Post-producción. X. Sesión de Continuidad: "Déjà-vu"	
16	15	16	17	18	19	L. NO LECTIVO - San Isidro M. Corrección Antipánico X. Corrección Antipánico	
17	22	23	24	25	26	L. ENTREGA FINAL. Paneles, Mock-up, modelo y documentación completa M. JURY FINAL CON EL CLIENTE. X. Lectura de calificaciones. Revisión. V. Jornada de PUERTAS ABIERTAS ?	
						Entregas	
						Días Clave Grado	
						Festivos	



ATLAS DE REFERENCIAS

BIBLIOGRAFIA

- Muntadas, entre-between. Muntadas, Antoni. Ed. ACTAR D 2011
- Aproximaciones a la contingencia. Historia y actualidad de una idea. Roldán, C. y Moro, O. Ed. Catarata 2009
- Contingencia y moral. El extranjero visto a través de la ficción. Hartwig, Susanne. Ed. Iberoamericana 2022
- Contingencia, ironía y solidaridad. Rorty, Richard. Ed. Paidós 1991
- Recursividad, complejidad y diseño de algoritmos. Jesús Bisbal Riera. Ed. OAC 2010
- Philip K Dick - Tiempo desarticulado (Time Out of Joint) -1959
- Philip K Dick - El hombre en el castillo (The Man in the High Castle) - 1962
- Philip K Dick - Los simulacros (The Simulacra) - 1964
- Philip K Dick - ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (Do Androids Dream of Electric Sheep?) - 1968
- Philip K Dick - Ubik - 1969
- Ray Bradbury - Crónicas marcianas - 1950
- Ray Bradbury - Fahrenheit 451 - 1953
- Isaac Asimov - Fundación - 1942
- Ursula K. Le Guin - The Dispossessed — 1974

PELICULAS, SERIES Y DOCUMENTALES

- Everything Everywhere All at Once (2022) - Daniel Scheinert y Daniel Kwan
<https://www.filmaffinity.com/es/film506901.html>
- De fem benspænd. The Five Obstructions (2003) - Lars von Trier
<https://www.filmin.es/pelicula/cinco-condiciones>
- Parasites (2019) - Boon Joon-ho
<https://www.filmaffinity.com/es/film520465.html>
- Rhythms of Light (2015) - Jim Campbell
<https://vimeo.com/125334527>
- Data path (2013) - Ryoji Ikeda
<https://www.youtube.com/watch?v=jPGkJabeib0>

PROYECTOS

- Ties of History: Art in Southeast Asia - (2018)- Metropolitan Museum of Manila, Yuchengco Museum, University of the Philippines Vargas Museum



Island Weather - Arkipelago (2019) Representation of the Philippines to the 58th Venice Biennale. A collaboration between curator Tessa Maria Guazon and artist Mark Justiniani, (Artiglierie in Arsenale)

Phantasmapolis (2021) - 2021 Asian Art Biennial (2021 AAB) - Takamori Nobuo (Taiwan), Ho Yu-Kuan (Taiwan), Tessa Maria Guazon (The Philippines), Anushka Rajendran (India), and Thanavi Chotpradit (Thailand)

The City Who Had Two Navels (2018) - Edson Cabalfin

Muhon: Traces of an Adolescent City - (2016) - Poklong Anading, Eduardo Calma, Tad Ermitaño, LIMA Architecture, Mañosa & Company, Inc., 8x8 Design Studio Co., Mark Salvatus, CJS Design Consultancy, Inc., Jorge Yulo

Superhumanity (2018) - Beatriz Colomina, Nikolaus Hirsch, Anton Vidokle, Mark Wigley - eFlux Architecture

Hito Steyerl, Liquidity Inc., 2014. HD video file, single-channel in architectural environment, 30 minutes, 15 seconds

Hito Steyerl: A Sea of Data at the National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea (MMCA). 2022

Natasha Ginwala and Vivian Zihler- Sensing Grounds: Mangroves, Unauthentic Belonging, Extra-Territoriality, eFlux Journal 45, (2013)

