

4!

Semestre de otoño. 2019
Proyectos 1 y 2



Louis Kahn. "I am a drawing, not a design"

¿Por qué

- ... quiero aprender?
- ... vine a la universidad?
- ... estudio arquitectura?
- ... es interesante lo que hago?

...

¿Cómo

- ... se piensa en arquitectura?
- ... se dibuja en planta, alzado y sección?
- ... se hace una maqueta?
- ... se cuenta un proyecto?

...

¿Qué

- ... es una vivienda?
- ... es un espacio de trabajo?
- ... es una estructura?
- ... es la construcción?

...

¿Por qué?

Si el curso anterior estuvo dirigido a experimentar desde las herramientas más básicas de la creatividad y obtener una primera toma de contacto con la arquitectura, en este segundo cuatrimestre quisiéramos volver al carácter fundacional que todo curso de inicio tiene para que juntos descubramos los temas, herramientas e ideas que nos puedan ayudar a entender e ilusionarnos con el aprendizaje de la arquitectura. El curso debe crear las bases de conciencia y energía que nos permitan proyectarnos hacia la carrera que comienza desde el convencimiento y la ambición.

¿Cómo?

Aconsejamos para los primeros cursos de proyectos la utilización de estrategias creativas que aceleren la elección de las propuestas de trabajo y la toma de decisiones. Mediante el uso de sencillos juegos formales que combinan reflexiones sobre la escala, el material y su capacidad física, el estudiante encuentra caminos que lo sitúan en posición de crear proyectos sin haberlos prácticamente pensado. Y de todo ello surgen respuestas intuitivas en las que, pese al desconocimiento de la historia de la arquitectura, se generaran situaciones totalmente inesperadas tanto para el profesor como para el alumno. Al final del cuatrimestre el alumno debe obtener las herramientas que consideramos básicas para todo estudiante de los primeros curso, aprendiendo a dibujar planos en planta, alzado y sección realizados a lápiz y a mano alzada, controlando la escala, la medida y trabajando la precisión. Debe experimentar con diferentes materiales y su técnica de ensamblaje a través de las maquetas. Debe adquirir un conjunto de estrategias creativas que le ayuden a romper sus bloqueos creativos. Debe aprender a expresar sus ideas de arquitectura en público.

¿Qué?

El objetivo del curso consiste en diseñar un único edificio compuesto por diferentes partes, que responderán a la experimentación por capas con algunas de las herramientas de la arquitectura. Se alternarán las actividades individuales y en grupo, y se dibujará y se construirán las maquetas principalmente a E: 1/50. El programa a resolver deberá incluir espacios para vivir y trabajar. Una parte, que se desarrollará individualmente, incluirá una función elegida libremente por cada alumno de acuerdo a los intereses personales. Para alcanzar estos objetivos establecemos unas reglas para la totalidad del grupo, que va a trabajar conceptualmente como una aula única, y que son de obligado cumplimiento:

1. El trabajo se debe desarrollar principalmente en el aula taller. La puntualidad y la asistencia es obligatoria.
2. No se hará uso de ordenadores. Solo se permitirá su utilización puntual si fuese necesaria para el diseño de una maqueta o para la realización de un vídeo.
3. Los materiales básicos de trabajo del taller son el papel, el lápiz y el escalímetro. Se pretende poner atención con ello sobre el problema de la medida, el tamaño, la escala y la exactitud.
4. Todos los documentos que se generen en el taller estarán dibujados a mano alzada. Con ello se pretende educar al alumno en la herramienta más básica de la investigación en arquitectura.
5. Se realizarán múltiples maquetas, con la condición de que la mayoría de ellas se hagan a mano y que permitan una reflexión sobre los materiales, la técnica y la construcción.
6. Todo lo que se piensa se dibuja y se construye con las maquetas. No se aceptarán propuestas que no se puedan materializar a una escala definida.