

# enTALLER DANZA

## anteproyecto 3

### 2S.2009

#### **Equipo Docente:**

Marcelo Danza (encargado de curso)  
Alejandro Baptista  
Sergio Barreto  
Bernardo Monteverde  
Virginia Cabrera  
Paola Monsillo

Anteproyecto 3 es el último curso de diseño arquitectónico en la carrera de Arquitecto.

El estudiante ya tiene cinco o seis semestres de proyecto arquitectónico realizados y posee una cierta experiencia y madurez en la práctica proyectual que le permite plantearse una intensificación en la coherencia ideológica y potencial propositivo de la herramienta que ha empezado a manejar: el proyecto arquitectónico.

En este marco nos gusta interpretar el curso desde una doble mirada: por un lado es interfase entre el proyecto de escala edilicia y urbana y por el otro actúa como ensayo de perfeccionamiento en la coherencia entre oficio e idea, entre destreza proyectual y mensaje cultural, entre dominio de la técnica e innovación conceptual. Lo interpretamos y planteamos como una suerte de tesis proyectual de grado que tiene al anteproyecto como herramienta de investigación.

### **LABORATORIOS DE INDAGACIÓN ARQUITECTÓNICA: LIAs 3.0**

El LIA ha demostrado ser una herramienta eficiente en el doble objetivo planteado de investigación proyectual y adquisición de oficio. Ha demostrado que, bien encuadrado, el trabajo de los estudiantes y equipo docente puede convertirse también en un potente “corpus” conceptual. Más de diez laboratorios en los últimos cuatro años han explorado territorialidades distantes que acaso tengan en sus extremos a la construcción 1-1 (LIA CoA) y en la informática como herramienta de reconceptualización de la arquitectura (LIA Mlab) definiendo un campo de trabajo que abarca la aproximación desde lo geográfico (LIA Sol y Verde) lo dominial (LIA Público, Privado), lo condicional (LIA Reset y Simbiontes) lo global (LIA Globo) y material (LIA Laboratoriomateria).

El LIA permite desarrollar un doble objetivo: por un lado el de “practica proyectual” como mecanismo de

aprendizaje del estudiante y por el otro la profundización conceptual como marco de investigación y legitimación del conocimiento.

Sin embargo se hace necesario un ajuste en el modo operativo de esta herramienta que también ha demostrado deficiencias que deben ser corregidas.

Una primer generación de LIAs (2006- 2007) tuvo como principal desafío la legitimación de la herramienta y la demostración empírica de que es posible replantear los métodos de enseñanza del proyecto arquitectónico (inalterada en nuestra facultad en los últimos cincuenta años) desde sencillas decisiones operativas. Para ello plantearon temas de investigación desde categorías genéricas que en contrapartida hicieron dificultoso el encuadre preciso del trabajo proyectual.

Una segunda generación planteó la superación de este problema tomando como variable de ajuste la especificidad de los temas de indagación (2008 y primer semestre de 2009). En este caso se lograron trabajos acotados y encuadrados en territorialidades bien delimitadas. El LIA ganó especificidad y autonomía, en contrapartida se desvinculó de las estructuras de coordinación general del Taller (por curso y en vertical) y se expandió excesivamente en los ejercicios de conceptualización del área de estudio y pre proyectuales.

Una tercera generación de Laboratorios debe capitalizar positivamente la experiencia anterior y a la vez ser audaz y propositiva en el imaginar mecanismos de superación académica y pedagógica.

Más allá de variadas propuestas de perfeccionamiento dos puntos se presentan como a ser ajustados inequívocamente en la operativa de los LIAs en su versión 3.0:

- Tenemos la convicción de que hoy se hace preciso entender al proyecto arquitectónico en si mismo como potente herramienta de investigación en las practicas materiales de la contemporaneidad y como tal le conferiremos un desarrollo en el tiempo curricular de la materia acorde a estos objetivos.
- Desde el punto de vista pedagógico es deseable una mayor coordinación en horizontal de los cursos como generadores de especificidad en el proceso de aprendizaje de las destrezas proyectuales. El seguimiento del grupo como unidad, más allá del LIA que el estudiante curse permite una evaluación constante del equilibrio en el las problemáticas planteadas y grado de desarrollo de las destrezas ensayadas en cada ejercitación.

## LIA DOMESTICIDAD

*“La historia de la arquitectura no es simplemente la historia de los edificios sino también la historia de lo que pensamos de ellos, las fotografías que de ellos tomamos, las conversaciones que provocan. Las buenas instituciones (publicaciones, museos, escuelas, etc.) son aquellas que no sólo registran esas conversaciones o enseñan principios ya establecidos, sino más bien que estimulan nuevas conversaciones. **La buena arquitectura es siempre una provocación.**”<sup>1</sup>*

El problema de la domesticidad concebida no sólo desde lo matérico que da cobijo a la vida de los individuos sino también desde el conjunto de prácticas, rutinas y rituales del habitar que estructuran la percepción del lo urbano ha estado presente a lo largo de toda la historia de la arquitectura, tomando un protagonismo decisivo a partir de inicios del siglo XX a instancias del Movimiento Moderno y su sacralización de “la vivienda”. La reconstrucción pragmática de las ciudades y del parque habitacional posterior a la Segunda Guerra Mundial dio un carácter masivo y utilitario a aquellos planteos radicales modernos desviándolos en parte de sus objetivos originales. En paralelo algunas experiencias singulares en Estados Unidos principalmente ligadas a lo que se presenta como el nuevo “estilo de vida” -como es el caso de la Casa Eames- desarrollan un camino novedoso en el tema de la domesticidad que impacta en jóvenes intelectuales ingleses, en especial los Smithson y el Independent Group en la contemporaneidad en proceso de estudio y reivindicación.

En los años posteriores la problemática urbana vinculada al rol de la vivienda como constructora de urbanidad y “la calle” como catalizador social adquiere protagonismo junto a la flexibilidad, y capacidad de crecimiento como valor en la arquitectura.

Los ochenta y noventa el problema del habitar desde lo doméstico es desplazado por la obsesión reconstructora de urbanidad histórica posmoderna. La domesticidad es postergada a favor de la ciudad, el espacio público y “la imagen” como legitimadora. Las exploraciones de más interés están asociadas a la innovación tecnológica y constructiva.

A inicios del siglo XXI la problemática de la domesticidad y su incidencia en la producción de casas colectivas retoma interés en especial a partir de una crítica constructiva de la experiencia moderna, una reconceptualización de los aspectos urbanos y figurativos de la posmodernidad y adquiere legitimidad a partir de algunos trabajos construidos de arquitectos japoneses, holandeses y españoles.

En el caso de Sudamérica y particularmente en los países del Cono Sur la innovación en el proyecto y

---

<sup>1</sup> COLOMINA, Beatriz. “La Domesticidad en Guerra”. Editorial Actar, Barcelona 2006. pag. 27

construcción de vivienda colectiva se ha enlentecido a partir de la década del setenta. Lo paradójico de esta situación es que justamente en esos años es cuando se ha desencadenado el déficit habitacional más importante que se conociera en la región. Las sucesivas crisis económicas sumadas al empobrecimiento económico y político han relegado al problema de construcción de vivienda reduciéndola a una pobre plataforma de propaganda política.

El LIA Domesticidad pretende abordar esta problemática desde parámetros que no renuncien a un claro compromiso con su sociedad y su tiempo, único camino viable de construcción con sentido, pero tampoco a una actitud innovadora, desinhibida y creativa como generadora del cambio que nuestra práctica disciplinar necesita.

## **1- OBSERVATORIO**

Duración: 2 semanas

El Observatorio de domesticidad tendrá por objetivo generar un estado de “percepción agudizada” o “alerta” respecto las rutinas, prácticas materiales, sociales, rituales, éticas y estéticas de las formas del habitar doméstico contemporáneo.

Para ello grupos de 4 estudiantes coordinaran 4 observatorios sobre 4 individuos en su habitar doméstico. Se propone la división por franjas generacionales y desplegar el observatorio en 4 registros

- 1- Registro físico - temporal del observador de los rituales domésticos: una fotografía o filmación de 3 segundos cada 10 minutos o en cada cambio de actividad dentro del espacio doméstico.
- 2- Registro perceptivo subjetivo: en el mismo momento una fotografía o filmación de 3 segundos tomada por el sujeto observado en el que registre lo que percibe en el momento de la toma.
- 3- Registro de objetos, “decoraciones” tatuajes” signos, símbolos, afectos que desencadenen la estética del observado.
- 4- Optativo y dependiendo del uso del video o no como herramienta, registro de los sonidos en el que se desarrolla la actividad registrada.

Entrega: se hará en formato y soporte a definir.

## 2- ESPUMAS Y EGÓSFERAS

Duración: 12 semanas

Se propone la proyectación de una estructura edilicia compleja de vacíos contiguos o “espumas” contenedores de domesticidad, micro escenarios de los rituales del habitar contemporáneo. Las locaciones las propondrán los mismos grupos de 4 estudiantes sobre la base de parcelas capaces de albergar 120 vacíos ya sea en modelos de alta densidad o medias y bajas. Los lugares definitivos se definirán de común acuerdo con el equipo docente.

*“En la espuma rige el principio de coaislamiento según el cual una y la misma pared de separación sirve de límite en cada caso para dos o más esferas. Taler paredes que se apropian ambos lados. Del hecho de que en la espuma físicamente real una burbuja concreta limite con una pluralidad de globos vecinos que le condicionan la repartición del espacio, puede reproducirse la imagen prototípica para la interpretación de asociaciones sociales: también en el campo humano las células concretas se aglutinan unas con otras por inmunizaciones, separaciones y aislamientos recíprocos. Pertenece a las particularidades de esa región de objetos el hecho de que el coaislamiento múltiple de los hogares - burbujas en sus diversas vecindades pueda describirse como cierre y como apertura al mundo. Por eso la espuma constituye un interior paradójico, en el que la mayor parte de las co-burbujas circundantes son, a la vez, desde mi emplazamiento, vecinas e inaccesibles, y están, a la vez, unidas y apartadas”<sup>2</sup>*

En el proceso de proyecto y en por lo menos dos esquicios se someterá a los vacíos generados a la adjetivación estética según los resultados del Observatorio de Domesticidad mediante fotomontajes y descripciones en diferentes formatos sometiendo al espacio y la forma proyectada a la presencia activadora del sujeto.

*“Como forma elemental egoesférica, el apartamento es el lugar en el que la simbiosis de los miembros de la familia, que desde tiempos inmemoriales constituyen las comunidades habitacionales primarias, se supera a favor de la simbiosis del individuo que vive solo consigo mismo y con su entorno.”<sup>3</sup>*

Entrega Final: formato, soporte y piezas a definir

---

<sup>2</sup> SLOTERDIJK, Peter. “Esferas 3”. Biblioteca de Ensayo Siruela, Madrid, 2006. pags 48 y 49

<sup>3</sup> SLOTERDIJK, Peter. Op. Cit. pag. 443

## LIA GLOBO

LIA Globo es el único que ha continuado ininterrumpidamente su actividad en los últimos cuatro años. Mantiene plenamente su vigencia e incrementa su potencial.

Se plantea como desafío el intensificar la preparación del estudiante para su natural inserción en el mundo disciplinar contemporáneo.

La real posibilidad de trabajo para países con otros desarrollos tecnológicos (en cualquiera de sus variantes: emigración o trabajo a distancia) requiere comprender e interactuar con naturalidad con la cultura arquitectónica global en todas las formas que esta se presenta.

Los roles de proyectista liberal, participante en concursos internacionales o como crítico de la arquitectura serán ensayados desde este LIA.

“El globo” es uno de los desafíos de los jóvenes que ejercerán la profesión en los próximos treinta años, en especial tomando en cuenta el estrecho campo profesional local.

Nos proponemos indagar en él y en nuestras posibilidades de relacionamiento profesional desde una óptica abierta, decididamente apartada de actitudes ensimismadas en la profesión y en lo local o regional.

Hoy un estudio profesional con desempeño liberal de la profesión puede ocuparse en un mismo día de temas inmediatos, tensionados por la realidad y la contingencia local como de ensayar en el ámbito global principalmente a través de los concursos internacionales. Esta singular situación ha sido experimentada en los últimos años por varios equipos de profesionales y estudiantes uruguayos con resultados variados.

El tema debe ser asumido por el ámbito académico. Estamos frente a una modalidad de trabajo cada vez más frecuente y que como tal debe ser investigada, ensayada y aprendida.

¿Cómo abordar el proyecto desde la demanda específica del concurso internacional? ¿Cuál es el nivel necesario y cómo llegar a él?

MLAB surge como campo abierto y vinculante, un espacio académico que combina diseño experimental y nuevos medios digitales en el proceso de proyectar. El compromiso es establecer nuevas miradas en la búsqueda de un discurso contemporáneo.

## MIG: IN

### **Encuadre general: ZERO TOWN**

En ZERO TOWN la ciudad es producida por la anulación de datos. Un escenario sin lugar, ni contexto, donde es posible perder toda referencia espacial.

Se define como un paisaje donde se ha perdido el horizonte, ya no conserva gravedad ni plano de sustento.

Se trata de concebir un espacio topológico donde intencionalmente se omitirán las propiedades geométricas dimensionales básicas de la forma. En este sentido, no existe dimensión que prevalezca sobre otra... estamos frente a un auténtico espacio en 4 dimensiones, donde X, Y, Z y tiempo adquieren idéntico protagonismo.

Este “no-lugar” alberga programas alternativos que exploran desde la movilidad hasta el habitar en condiciones hipotéticas de nulidad de datos.

Un escenario “in-inclusivo” donde las figuras imposibles, fractalización tridimensional, teselaciones y espacios paradójicos de Escher tienen cabida.

### **Abordaje del curso**

Bajo la casi anárquica hipótesis del ZERO TOWN, se espera llegar a proyectar configuraciones complejas a partir de códigos iniciales elementales, sin obstrucciones o límites formales, tipológicas ni tecnológicas.

Es de interés del curso abordar estos programas desde su INTERIOR, donde la globalidad y el fragmento interesan de igual manera.

A medida que se avanza en el proceso se irán sumando parámetros que complejizarán el proyecto. Se espera, por este medio, generar ciertos estados de incertidumbre en el estudiante que logren quitar linealidad al proceso creativo.

Todos los cursos trabajarán sobre una temática en común (ZERO TOWN) a diferentes escalas, formando un corpus de investigación que se retro-alimentará mediante los PLUG-INS, eventos de carácter global y de marcada tangencialidad al curso.

En términos de estructura del curso se opta en este semestre por la ausencia de ejercicio corto inicial de manera de abordar al “proyecto” como eje principal desde el comienzo. A fin de semestre, la entrega individual será sustituida (a semejanza del semestre 01) por una instalación colaborativa que incorpore nuevos medios y realidad aumentada.

## **CURSOS**

Los programas propuestos para los diferentes cursos son los siguientes:

ANTE 01: HABITAR

ANTE 02: OCIO: ambientes performativos a escala pública (casino, salas, ambientaciones, etc.)

ANTE 03: MOVILIDAD + ESPACIO URBANO: redes, trayectorias, intercambiador modal

**PARÁMETROS A INSERTAR** (se le brinda al estudiante una tabla con gráficas que definen diferentes grados de intensidad en varios aspectos)

grado de observación (peep show big brother)

grado de transitoriedad (espacios efímeros)

grado de tráfico (subida o bajada en la población)

otros a definir

### **PLUG INs**

MIG: 2222 : Estudiantes del semestre anterior exponen sus proyectos.

TOOLING: Mlab presenta una introducción a los medios digitales y software disponible.

CADCAM: Ricardo Madeira y sus experiencias en maquetas reales generadas a partir de modelos virtuales, Autodesk Inventor.

LUZ: Ing. Ricardo Hofstadter

DOMÓTICA y CONTROL: Ing. Norberto Zejerman

VIDEOJUEGOS: Gonzalo Frasca nos introduce en la creación de videojuegos realizada por powerfulrobot.

CIUDAD OCULTA: Marcelo Danza expone sobre la exploración subterránea de los tupamaros.