

ARQUITECTURA POR HORAS

Acciones e Interacciones en el Espacio Colectivo

Fernández-Valderrama, Luz; Casado Martínez, Rafael; Luque García, Eva;
Herrero Elordi, Antonio; Martín-Mariscal, Amanda

Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Universidad de Sevilla

Departamento de Ingeniería del Diseño. Universidad de Sevilla

Resumen

Presentamos para esta publicación un artículo publicado en inglés e italiano en el año 2012 como "Architettura "Part time". Azioni e interazioni per lo Spazio Collettivo" ("Architecture "Part time". Actions and interactions for the collective space"), En *Reduce-Recycle- Reuse, Arti performative in spazi urbani*. De Vittorio Fiore, Francesca Castagneto, Lettera Ventidue Edizioni . Artículo por tanto, inédito en castellano.

La vigencia, tanto de los ejercicios, como de las reflexiones, nos animan a publicarlo en esta ocasión, en su versión en castellano, tal y como fue publicado en los otros idiomas. Los cursos de los que se da cuenta, es la primera experiencia que el conjunto de profesores que la publican, realizaron en Proyectos 1 y Proyectos 2, dos cursos centrados en el proceso de creación, el papel del cuerpo en el proyecto y la construcción de lo real. Las premisas y los ejercicios propuestos (todos centrados en el desarrollo de procesos creativos de corta duración, en la interacción con el espacio urbano, colectivo y social , además de la necesidad impuesta de la ejecución a 1:1 de las propuestas), nos siguen apareciendo vigentes y las acciones trasladables a nuevas experiencias, para aprender, como en el texto expone, no tanto "qué es la arquitectura", sino lo que en ella acontece.

Palabras clave: Creatividad, proyectos, acciones, cuerpo, Siracusa, innovación, reducir, reciclar

Abstract

We presented for this publication an article published in English and Italian in 2012 as "Architettura "Part time". Azioni e interazioni per lo Spazio Collettivo" ("Architecture "Part time". Actions and interactions for the collective space"), En *Reduce-Recycle- Reuse, Arti performative in spazi urbani*. By Vittorio Fiore, Francesca Castagneto, Lettera Ventidue Edizioni . Article therefore, unpublished in Spanish.

The validity, both of the exercises and of the reflections, encourage us to publish it on this occasion, in its version in Spanish, as it was published in the other languages. The courses of which he realizes, is the first experience that the set of teachers who publish it, carried out in Projects 1 and Projects 2, two courses focused on the creation process, the role of the body in the project and the construction of the real. The premises and the proposed exercises (all focused on the development of short-term creative processes, on interaction with urban, collective and social space, in addition to the imposed need for the implementation at 1:1 of the proposals), follow us appearing and actions transferable to new experiences, to learn, as in the text exposes, not so much "what is architecture", but what is happening in it

Introducción

“Se escribe demasiado. Se escribe sobre cosas inútiles. Se escribe sin respetar los límites impuestos a la mente humana, en todas las materias cuyo conocimiento nos ha sido negado en los designios de la Providencia. Se escribe sobre temas que uno mismo debería prohibirse cuando no se tiene esa misión, aunque se posea el talento necesario para hablar de ellos.”¹

A algunos de nosotros nos acompaña muy a menudo este pensamiento. Por otro lado, nos acompaña igualmente la responsabilidad de dar cuenta de lo que cada año acontece ineludiblemente en las aulas de las escuelas de arquitectura: situaciones únicas, descubrimientos y hallazgos siempre inesperados; alumbramientos de ideas y proyectos que nunca han existido, de una frescura inusual (sobre todo teniendo en cuenta que los autores de este texto imparten docencia en los primeros cursos del grado de arquitectura, en una asignatura, Proyectos, en el que la creatividad es el leitmotiv del curso), proyectos que nunca serán conocidos si no damos cuenta de ello.

Y es en este momento, en el que esta responsabilidad se impone a la duda anterior: los profesores deberíamos dar cuenta, mucho más de lo que habitualmente lo hacemos, de lo que sucede en nuestras aulas, de los increíbles proyectos que cada año, los estudiantes producen, de los ingenios, los experimentos, los hallazgos, las increíbles obras de arte, que los estudiantes, con muy poca formación inicial, son capaces de desarrollar.

Cuando además se unen circunstancias muy particulares, como la oportunidad de trabajar con estudiantes y profesores de otra escuela de arquitectura, de otra nacionalidad, en este caso con la escuela de Arquitectura de Siracusa y cuando esta circunstancia académica va acompañada de la oportunidad de viajar y conocer estos nuevos ámbitos académicos, es una gran satisfacción poder dar cuenta de lo que ha pasado, por lo que agradecemos de antemano a los promotores de esta iniciativa², el poder escribir sobre esta acción única, poder explicar las razones de lo hecho, lo acontecido y por qué no, pensar en la posible evolución de estos proyectos.

Sí, los profesores deberíamos escribir más de lo que hacemos, o mejor dicho, de lo que hacen los estudiantes, no desde ninguna imposición externa, sino desde la necesidad intrínseca de cerrar la gran aventura que abre cada año, un curso de proyectos. Esto es lo que pretende este texto.

Cada curso es un viaje, en el caso de los cursos de proyectos iniciales, un viaje en el que llenar una mochila de herramientas, motivaciones, experimentos y, porqué no, de muchos buenos momentos.

[1] Dinouart, Abate, *El arte de callar. (L'Art de se taire, principalement en matiere de religion. 1771)*. Biblioteca de Ensayo, Siruela, 1999, pag. 71.

[2] Gracias al profesor Fiore, a la Universidad de Catania, a la Escuela de Arquitectura de Siracusa, a la Fundación Vitorio Emanuele de Noto y al Consorcio Universitario Archimede por su invitación y por su acogida. Gracias también a la ETSAS, al Vicerrectorado de Relaciones Internacionales de la Universidad de Sevilla y al Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Docencia, Plan Propio), por las diferentes ayudas para la realización de este proyecto.

La preparación del viaje: los objetivos de los cursos iniciales de proyectos

Ser profesor de Proyectos en este momento, exige un gran ejercicio de responsabilidad: en tiempos de revisión de la disciplina, ante los inminentes transformaciones del contexto socioeconómico y cultural, ser conscientes del cambio y la necesaria adaptación que debe producirse en nuestra disciplina es urgente. Depende de lo que entendamos qué es arquitectura, así debe ser el enfoque de la docencia en estos años iniciales. No creo que sea finalidad de este artículo la definición de esta problemática y la definición de las nuevas claves de la producción, pero sí queremos dejar constancia del cambio que defendemos que se debe producir en nuestra disciplina, y por tanto en la docencia de la misma. La arquitectura, que debe ser definida en cada época como ya enunciaba Mies Van Der Rohe, ya no tiene como objeto casi exclusivo diseñar objetos para paisajes que ya no los demandan, la arquitectura tal vez tenga mucho más que ver con la capacidad de detectar cuáles son los problemas contemporáneos y con la capacidad de alumbrar soluciones creativas, por unos nuevos agentes de producción en el que el arquitecto juega un papel posiblemente mucho más humilde pero no por ello increíblemente necesario. Somos conscientes de que la realidad, y la revisión de la práctica de lo que hoy debe ser la arquitectura, va mucho más rápido que la reflexión-revisión y adaptación en nuestras escuelas, aún así, lo único que no debe faltar es precisamente esta revisión constante en una situación que ya no va a volver al punto álgido, tal vez absurdo, que alcanzó en el 2007. En este marco, realmente difícil para los estudiantes que actualmente salen de nuestras escuelas, debemos ser conscientes de que lo que diferencia a jóvenes arquitectos de su competencia de mayor edad (ampliamente entrenados en la producción de lo real y en su relación con el mercado) es “la experiencia con las nuevas tecnologías, las competencias digitales, y la voluntad de ver los problemas desde una perspectiva diferente”³. Sobre todas estas cuestiones pivota la estrategia docente que en los últimos años estamos experimentando en nuestras aulas.

Con estas interrogantes de fondo, iniciamos los cursos de proyectos en los primeros años. La creatividad, como competencia que debe ser activada y potenciada (más que adquirida) será una constante en estos cursos. En este sentido, se han desarrollado varios proyectos de innovación docente financiados por el Instituto de Ciencias de la Educación: “Creatividad como competencia transversal en el proyecto arquitectónico. Nuevas metodologías docentes”; “La creatividad. Habilidad extracurricular emergente en las nuevas metodologías docentes en arquitectura” y “Evaluación de Contrastes entre Niveles de Creatividad en Estudiantes de Nuevo Ingreso en Egresados en la Escuela de Arquitectura”. Enmarcados en estos proyectos, durante este curso, han tenido lugar dos talleres en los que los estudiantes han estado trabajando directamente los procesos creativos: “*Taller de activación de la Creatividad*”⁴, impartido por Marga Íñiguez y organizado por Amanda Martín-

[3] En el periodo de revisión final de este documento llega a nuestras manos un interesante artículo de un profesor universitario (<http://philbernstein.typepad.com/phil-bernsteins-blog/2011/11/winter-commencement.html>), que reflexiona con gran agudeza sobre estas importantes cuestiones de fondo que deben acompañar nuestra acción académica.

[4] <http://ingentes.es/?p=770> El desarrollo y objetivos del taller en la página web del grupo de investigación IN-GENTES (Investigación en Generación de Territorios, grupo del Plan Andaluz de Investigación, al que pertenecen los profesores Fernández-Valderrama, Martín-Mariscal y Casado). Dicha financiación surge del Plan propio de Docencia, de la Universidad de Sevilla, dentro de la línea Mejora de capacidades y habilidades extracurriculares



Fig.1: Cartel Taller de creatividad colectiva.

Mariscal y el “*Taller de creatividad colectiva*”⁵, organizado y dirigido por Amanda Martín Mariscal.

La asignatura de Proyectos, en estos cursos iniciales de la carrera, plantea el reto al alumno de iniciar una actitud creativa ante la vida y ante la realidad. No hay a apriorismos, no debe haberlos. Se prepara a alguien para hacer lo que todavía no está hecho. Exige un aprendizaje intenso para desvelar problemas y situaciones.

Los estudiantes, en la asignatura de proyectos del cuatrimestre anterior, en el curso titulado **Observatorios**⁶, han focalizado su aprendizaje en el *proyecto* como *proceso de creación*, centrándonos sobre todo en las constricciones del proyecto, en las herramientas y en el papel del cuerpo como generador del proyecto. Los ejercicios, planteados más bien como gimnasias (de muy corta duración, 1 o dos semanas como mucho) han ejercitado la capacidad de los estudiantes de responder creativamente a las “constricciones” planteadas en cada proyecto y poco a poco ir ensayando nuevas herramientas. El curso estará lleno de herramientas y este será el mejor modo de comunicarnos, al igual que Isamu Noguchi que trabajó en el estudio de Bracusi y ni uno sabía francés ni el otro inglés, pero se entendían a través de las herramientas, en estos cursos intentamos hablar poco y “hacer” mucho. Las reglas del juego de estos cursos son siempre las mismas: cada semana “un tema”, cada semana “un invitado” (incorporar otras voces y con ellas otros puntos de vista), cada semana “una herramienta”, cada semana “una publicación en el blog”.

En el Curso Observatorios intentamos descubrir en el espacio cotidiano de la ciudad, alrededor de uno mismo, los argumentos de la arquitectura. Esa visión implica dos cuestiones: La primera, la exigencia de un ojo adiestrado, con especial sensibilidad, capaz de destacar lo extraordinario en una cotidianeidad posiblemente hasta ahora plana (para descubrir interés en lo que aparentemente carece de él, hay que saber contemplarlo). La segunda supone introducir un orden, visual de significados y acabar construyendo dispositivos que lo hagan posible. Los ejercicios se establecen como acciones efímeras, como laboratorios del cambio de la realidad física.

[5] <http://ingentes.es/?p=1093>.

[6] <http://p1-1011.blogspot.com>



Fig.2: Enunciado del ejercicio "Traje social".

Bajo estas premisas, los estudiantes han realizado ejercicios como los "safaris urbanos" (el paseo como observatorio: itinerarios, andar y mirar), o "inventarios domésticos" (lo cotidiano como observatorio), para cerrar este aprendizaje con un ejercicio denominado "El traje social", que ha sido la primera construcción de los estudiantes a escala 1:1 y por tanto de claro compromiso con la construcción de la realidad.

El objetivo fundamental del ejercicio ha sido incorporar al "cuerpo" como agente constructor del proyecto, y por tanto como primer agente de construcción de la realidad y del espacio de la arquitectura, como herramienta de interacción social. El traje social tiene como objetivo vincular las acciones del cuerpo para relacionarlo con los demás y el espacio alrededor inmediato, construyendo "una situación".

El término social se refiere a la interacción de los organismos con otros organismos y a la coexistencia de sus colectivos, con independencia de si son conscientes o no y de si la interacción es voluntaria o involuntaria. Al extrapolar el término traje como "expresión del yo", a la representación social como característica intrínseca al estilo de vida entre miembros de la población humana, genera una nueva connotación de notable actualidad al crear una *micro-red social* accionada por la **interacción colectiva de un traje**. A esta mutación de traje con función social, la llamaremos directamente "el traje social".

Dicho esto, todo traje social ha de promover una acción colectiva particular, y a la vez, ser el atractor social que propicie la participación ciudadana en su entorno próximo o inmediato. Lo cual conlleva una característica singular, el acto presencial, debido a la necesidad de proximidad de los agentes que participan en la interacción. Éste es el traje que vamos buscando y que más nos interesa en relación a este ensayo.

Una de las referencias para el ejercicio ha sido, por ejemplo, el proyecto *Techno-Geisha* desarrollado por el arquitecto Andrés Jaque, que define como un “*Tejido Automático, dispositivo para la inscripción de contribuciones individuales en un entorno metropolitano. Tejido automático es la construcción de un personaje. Un anfitrión hiper-equipado para crear amistades entre agentes más o menos peculiares. Una anfitriona que haga posible una forma de convivencia que no pase por la unificación de los comportamientos o las opiniones individuales. Tejido Automático es la fabricación de una techno-geisha que transforma su atuendo para hacer sentirse como en casa a los invitados de la ciudad contemporánea.*”⁷.

Entonces ¿Por qué no hablar de las posibilidades del traje como elemento de mediación e interacción social? ¿No es la arquitectura un medio que ha de estimular la asociación colectiva? ¿No puede ser la generación de un traje el laboratorio de mediación o activador de una acción social y por tanto colectiva?



Fig.3: “Trajes sociales”: REC(Eduardo Naranjo, modelo: Cristina Rodríguez Monge); Traje Taller (Manuel Alba), Cava-Service (María González Pinilla); Refugio para dibujante (Elisa Monge).

[7] <http://andresjaque.net/wordpress/proyectos/techno-geisha-madrid/>

La acción exige medirse y medir, intentar comprender lo que es necesario para los demás y para mí. Descubrir las necesidades imprevistas como emergencias y solventarlas con artefactos como un primer proyecto de arquitectura que nos pone en contacto con el espacio de la colectividad.

Con este ejercicio se pretendía que los estudiantes construyeran a 1:1 un mecanismo para la interacción de cada cuerpo con la colectividad: en este sentido, a mayor capacidad de interacción del traje, mejor evaluación, mientras más capacidad de construir una situación tenga el dispositivo mayor acercamiento a la producción de lo que entendemos por espacio. El ejercicio finalizó con un desfile, en las zonas de tránsito de la escuela, en el que invitamos al resto de compañeros, profesores y estudiantes de proyectos.

Mostramos algunos resultados que fueron un repertorio elocuente desde el poético registro histórico de sentimientos “*REC*” (ejecutado en base a un nuevo material inventado con malla y plastilina, en el que se impregnaban los recuerdos diarios, las huellas de las personas que han transcurrido por mi día), o algunos como el eficaz “*traje de Primeros auxilios*” o el “*traje Taller*”.

Estos cursos de proyectos pretenden, **más que enseñar qué es arquitectura, aprender, qué es lo que en ella acontece**: las herramientas poco a poco se van haciendo más complejas y la construcción de las ideas, se va comprometiendo cada vez más con la complejidad de lo real.

Tras esta asignatura, desarrollada durante el primer cuatrimestre del año, en el que la mayoría de referencias han procedido del mundo del arte, a continuación, el Curso de Proyectos 2, titulado genéricamente **Contextos**, introduce al alumno en el espacio arquitectónico desde toda su complejidad, como espacio en el que converge el mundo de relaciones de los sujetos (los cuerpos), de los objetos que en él habitan y con ellos, el intangible mundo de relaciones inmateriales que en el espacio no sólo convergen, sino que cada espacio construye.

La palabra Contexto adquiere múltiples significados que han sido explicitados en el curso (CON: junto a. TEXTO: texere, luego text, que significa paño, entramado, trama, tejido) se refiere al entramado o tejido de significados provenientes del medioambiente o entorno, que impresionan el intelecto o campo de conocimientos de un grupo humano, como parte integrante de su cultura y su visión del mundo o cosmovisión.

La arquitectura constituye también un lenguaje y no solo formal, sino cultural, político y social y en ella se desarrollan conceptos lingüísticos de expresión, de comunicación y sociales. **El contexto de un proyecto**, el lugar, el entorno en el que está envuelto, es mucho más amplio que el pedazo de ciudad o terreno sobre el que se va a asentar, es más amplio que la disciplina histórica, más amplio que la metodología compositiva tradicional. **El lugar** se define hoy más allá de sus viejas connotaciones morfológicas, de aquello que se había venido denominando contexto. la auténtica dimensión cultural de la arquitectura contemporánea provendría de esa disposición a encarar con eficacia la aparente ambigüedad e indefinición débil de lo local desde una nueva lógica y cruce de fuerzas, de tensiones, de escalas, reacciones

y actividades que ya no son un envolvente protector, un referente seguro, sino una situación de oportunidad, incompleta para reimpulsar. El lugar no sería ya un centro sino **un límite** y una oportunidad: el interés de las nuevas propuestas sería ofertar relaciones, impulsar nuevos vínculos y conexiones, activar programas, usos y también escenarios multiescalares. multiplicar el lugar multiplicando sus identidades el lugar no tiene que ver con cuestiones de dimensión, ni con asuntos de memoria, ni con aspectos referenciales. lugares conexión más allá de lo físico. lugar es anímico o ideológico.

El espacio unívoco deja paso hoy a un **escenario decididamente ambivalente en sus manifestaciones físicas (materiales), inmateriales y virtuales.**

La arquitectura debe aportar energía vital a un lugar, nunca quitársela, debe interaccionar con su entorno social, espacial y estéticamente. El arquitecto es cada vez más un creador de lugares. Los proyectos se desarrollan siguiendo una estrategia, como las películas de cine. La elección de un lugar en el magma territorial es la primera decisión que caracteriza una obra. Cuando un lugar se construye ya es para siempre.

La activación del contexto es la acción por excelencia. Supone la respuesta más enriquecedora a una solicitud, puede ser endógena o exógena, pero es siempre transformadora, no es sólo una respuesta directa a un acontecimiento sino que implica compromiso y resultados de reacción, de transformación o de progresión. La arquitectura debe ser dinamizadora: generar no solo estética o forma sino también y sobre todo, actividad generadora de operaciones e intercambio entre programas, formas, espacios diligentes, acontecimientos, sujetos y contextos.

La arquitectura puede crear espacios más plurales por ser precisamente más indeterminados, por cambiantes, por informales y múltiples aquello que podría parecer a algunos la humillación definitiva del objeto, es lo que favorece precisamente la pluralidad y la intriga, un escenario como “uno” y “muchos” a la vez, como “uno” y “otros” posibles, combinando diversas capas de significación y relación: la antigua noción de identidad se hace entonces más ambigua pero también, precisamente por eso, más compleja y rica en acontecimientos. Así tiene sentido que el contexto no aparezca como el lugar físico que rodea o el entorno cultural y subjetivo que envuelve: El lugar será el lugar sentido personalmente, el tiempo pasado por mi experiencia, los pensamientos y la ciencia a través de mis pensamientos, son las imágenes y sonidos del sitio filtrados por mi memoria.

El arquitecto es cada vez más un creador de lugares (la arquitectura debe aportar energía vital a un lugar, nunca quitársela, debe interaccionar con su entorno social, espacial y estéticamente) y la activación del contexto es la acción por excelencia: Supone la respuesta más enriquecedora a una solicitud que puede ser endógena o exógena, pero es siempre transformadora, no es sólo una respuesta directa a un acontecimiento sino que implica compromiso y resultados de reacción, de transformación o de progresión. La arquitectura debe ser dinamizadora: generar no solo estética o forma sino también y sobre todo, actividad generadora de operaciones e intercambio entre programas, formas, espacios diligentes, acontecimientos, sujetos y contextos.

En esta situación de aprendizaje inicial, no por ello comprometido con la complejidad de la realidad y de la producción de la arquitectura, surge para nosotros la oportunidad de colaborar con la escuela de arquitectura de la Universidad de Catania, con sede en Siracusa. La invitación no podía ser más sugerente: con el nombre de “Reciclar, reusar, reutilizar: intervenciones artísticas en el espacio urbano”, aparece la oportunidad de realizar un proyecto en paralelo a otra escuela de arquitectura, teniendo como espacio de desarrollo común una web en el que cada dos semanas compartiríamos los enunciados y los avances en los mismos, cerrando el curso con dos encuentros, uno en Sevilla y otro en Siracusa, en los que discutir los proyectos, avanzar en direcciones comunes e incorporar otros puntos de vista. Nuestra propuesta en un primer momento por parte de esta escuela de búsqueda de socios locales fue clara: generar un espacio de discusión interdisciplinar en el que convocar a profesores de otras disciplinas: sociología (Jose Miguel Iribas, sociólogo, miembro de la Fundación Arquitectura y Sociedad), Geografía Humana (Alfredo Rubio, Facultad de Geografía, Universidad de Málaga), del mundo del Arte (Gerardo Delgado, Arquitecto y Artista, profesor del Departamento de Proyectos de la ETSAS) y a profesores vinculados y comprometidos con el mundo del teatro desde diversas facetas, tanto culturales como académicas (Antonio Sáseta, profesor del departamento de Teoría, Historia y Composición y profesor de la asignatura “Introducción a la teoría e historia del espacio escénico y el edificio teatral”⁸). Participaciones todas ellas necesarias para radiografiar cuales son los agentes constructores del espacio urbano, tanto materiales como inmateriales y poder desvelar la capacidad de una acción a realizar por los estudiantes, que ha tenido como condición y regla del juego necesaria, la construcción final a 1:1 del proyecto seleccionado, y la reflexión ligada a los conceptos y a las acciones enunciadas como “Reciclar, reusar, reutilizar”, tanto en su relación con los materiales como en la relación con los espacios que necesariamente deberían adquirir nuevo significado o capacidades con las acciones que cada proyecto provocara. En la acción propuesta se ha planteado utilizar los materiales que vemos y reutilizarlos como ensayos transformadores del contexto.

Arquitectura por Horas: acción temporal en la plaza de la moneda

1. Fase 1 del proyecto: La construcción de la situación, materiales e inmateriales
Dentro de la premisa del taller de acción “Spacio Teatro” con los estudiantes de Siracusa, los estudiantes de proyectos 2 de la E.T.S.A [grupos 9+11] de Sevilla realizan como ejercicio final de curso la acción urbana denominada “Arquitectura por horas”. La intervención se construye en un contexto muy concurrido, La Puerta de Jerez y los espacios de la Casa de la Moneda de Sevilla, un espacio cargado de historia.

La Casa de la Moneda, nacida en el siglo XIII, fue el centro neurálgico a la entrada de la ciudad de la fabricación de marcos y roblones españoles. De su etapa en la Edad Media de manzana cerrada, busca abrirse al resto de la ciudad para conectarse con

[8] El planteamiento presentado ha sido objeto de un proyecto financiado de Innovación docente titulado “LA INTERDISCIPLINARIEDAD COMO RETO DEL APRENDIZAJE INICIAL EN ARQUITECTURA” (<http://ingentes.es/?p=1038>) En él participan los profesores de la asignatura y los profesores invitados enunciados. Gracias a esta ayuda se ha podido financiar las conferencias impartidas en la ETSAS y la participación de la alumna de último curso, Miriam Reyes como becaria del proyecto, a la cual agradecemos la implicación con nuestro proyecto más allá de los límites establecidos por esta financiación.

ella en la modernidad. Del uso residencial que ha tenido a partir del último cuarto del siglo XIX hasta la actualidad, su fisonomía primitiva de núcleo compacto ha ido modificándose hasta convertirse en una zona intransitada en su núcleo central, sin embargo, en su límite externo, en la plaza conocida como “La puerta de Jerez”, con la construcción del nuevo metro de Sevilla, esta plaza se ha convertido en desembarco de toda la población del Aljarafe en el centro de Sevilla, con una dirección muy clara definida por el Eje de la Avenida de la Constitución-Catedral, hasta las calles con mayor densidad comercial del centro: desde la plaza del Ayuntamiento, Calle Sierpes, Cuna, hasta los espacios y calles que rodean el centro comercial de El Corte Inglés. Desembarque que se realiza a una velocidad que deja aun más de manifiesto el estancamiento de los espacios de “La Moneda”.

Las primeras entregas del proyecto intentaron manifestar cual era la información que cada alumno seleccionaba del contexto, tanto material como inmaterial. Registrar el conjunto de elementos materiales e inmateriales del contexto, ha sido el objetivo de una de las acciones iniciales del curso: “Realidad aumentada como estrategia de intervención en el espacio público”, acción desarrollada por otro de los colaboradores del curso, el arquitecto Miguel Villegas⁹.

2. Fase 2 del proyecto: Arquitectura por Horas

“El mundo entero, la ciudad es un escenario y todos los hombres y mujeres
no son sino actores”¹⁰

Observar lo que nos rodea es **descubrir la escenografía donde ya estamos actuando**. Esa acción de mirar atentamente sirve para encontrar las oportunidades de actuación

[9] La presentación del ejercicio se puede ver en: <http://ingentes.es/?p=1067>. En este curso también hemos contado con la participación de los arquitectos Beatriz Villanueva Cajide y Francisco Javier Casas Cobo, componentes del estudio de Arquitectura Brijuni: <http://ingentes.es/?p=1062>

[10] Shakespeare, Williams, *Como gustéis*. (As You Like It) Nueva York: Penguin Books, 2000. Acto II, Escena VII.

transformadora de la arquitectura. El intento de comprender el mundo como gran teatro deja paso al intento de buscar y comprender nuevas formas de mirarlo y de construirlo.

La acción o instalación final sucedió en Sevilla, el 9 de Junio de 2011: “Arquitectura por horas” es una performance arquitectónica de acción colectiva que se coloca en un contexto urbano rico en historia y acontecimientos. Los estudiantes, con el proyecto, persiguen por un lado que los habitantes de la calle interactúen con las formas-arquitecturas, además de registrar, en las reacciones de los paseantes, aquellos mecanismos que producen las interacciones. La acción convierte la calle en un laboratorio social donde convergen acciones y respuestas.

Cinco acciones de ámbito académico pensadas para un contexto urbano que se recicla: usamos su materialidad y añadimos otros materiales procedentes de reciclajes: plástico, papel, metal, neumáticos, o embalajes. Cinco colores concurren sobre el tablero de juego, uno por cada equipo de trabajo: Negro, rojo, (blanco – verde), (amarillo – ocre), azul, que se convierten en las señas de equipo, tanto de los estudiantes promotores, como de todos aquellos que quisieron participar (los estudiantes hicieron llamadas y avisos a través de las redes sociales, animando a compañeros y a amigos a incorporar materiales o simplemente a participar) en un contexto, la Casa de la Moneda y su entorno inmediato. Las propuestas intentan conjugar planteamientos conceptuales con un proceso metódico de alegorías visuales, que son extremadamente sencillas y no están exentas de humor e ironía.

Cinco Instalaciones efímeras que en cinco horas, se montaron, interactuaron y desaparecieron. Y en esas cinco intensas horas, se diseñó un foro de intercambio de experiencias entre profesores, estudiantes, viandantes o la policía local. La arquitectura apareció en primer lugar como extraños objetos instalados, luego como descubrimiento que desvelaba posibilidades, superando el objeto en sí, para actuar sobre los sujetos y medir con ello cual era su capacidad de provocar situaciones (de nuevo, como en el traje social, será la capacidad para producir situaciones, y no su carácter objetual, lo que se mide principalmente a la hora de evaluar el ejercicio). Los paseantes tomaron partido ante lo insólito, inusual, inesperado y la experiencia se convirtió en celebración de los pobladores de la calle.

Sabemos que lo inusual, en ocasiones pasa inadvertido y en otras se presenta como revulsivo o subversivo: durante cinco horas registramos imágenes del tránsito para documentar las respuestas a las provocaciones, el comportamiento del espectador ante el objeto, las acciones de réplica o las indiferencias.

Los cinco proyectos se denominaron: El cementerio de neumáticos, Scatola rossa (caja roja), El bosque fantasma, Filtro VHS y Jardín del agua (Jardín árabe).

Cada instalación ha sido proyectada y ejecutada por un grupo de estudiantes coordinados por los siguientes colaboradores: Miriam Reyes, Fernando Molina, Ángeles López, Laura Fernández y Juan Miguel Bienvenido, estudiantes todos ellos de los últimos cursos de la carrera, estudiantes de 4º, 5º y Proyecto Fin de Carrera, que han actuado, cada uno como tutores de cada una de las acciones.



Fig.5: Cementerio de Neumáticos

La intervención comienza con el “Cementerio de neumáticos”¹¹, un proyecto que se extiende por La Puerta de Jerez. La intervención la constituyen una serie de hitos formados por neumáticos cuya colocación está perfectamente estudiada, formando una red sobre una trama de 2 metros de distancia y junto a cada uno, escrito en el suelo con tizas, las letras y números de matrículas reales o ficticias. Setenta neumáticos desechados establecen itinerarios y estancias, el caucho negro es un material sugerente de tacto elástico. Las ruedas en su elemental facilidad de montaje, permitieron plantear, durante la acción, diversos escenarios rotatorios de juego. Los neumáticos evocan lo que ocurría en la zona hace algunos años, pues el tráfico de vehículos condicionaba el tránsito de personas que circulaban por la zona. Tras la peatonalización del lugar, el proyecto hace referencia al pasado de este lugar y lo rememora en forma de intervención artística.

Como hemos comentado, cientos de personas recorren cada día Puerta Jerez sin tener conocimiento de la existencia de la Casa de la Moneda, como consecuencia, la calle Maese Rodrigo queda prácticamente sin vida. Tras recorrer el “Cementerio de neumáticos”, el transeúnte encontrará el proyecto “Scatola Rossa”¹², nombre italiano que los estudiantes han querido otorgar a su proyecto “Caja Roja” como un homenaje a los estudiantes italianos. El proyecto plantea una serie de muros y un

[11] Acción realizada por: Sergio De Los Santos Carrion, María Del Valle Garrido Garrido, Enrique Girón González, María González Pinilla, Julia Guerrero Rubio, Anabel Juan Muñoz, Juan Lopez Rubio, Pedro Montero Cotan, Leyre Peral Díaz. El video de la acción se puede ver en: http://www.youtube.com/watch?v=P3ps5gA8Rul&feature=player_embedded#at=14

[12] http://www.youtube.com/watch?v=OldO_eomJKA&feature=player_embedded Acción realizada por: Manuel Jesús Alba Sánchez, Daniel Barragan Rubiales, Laura Cimiano Prados, Nikola Ciganovic, Jorge García Hiniesta, Alvaro Madero Carrasco, Ángel Pedro Montero Burgos, Andrea Rubio Muñoz, Gabriel Velasco Blanco.

SCATOLA ROSSA. experiencias y construcción

Reducir. Reciclar. Reutilizar

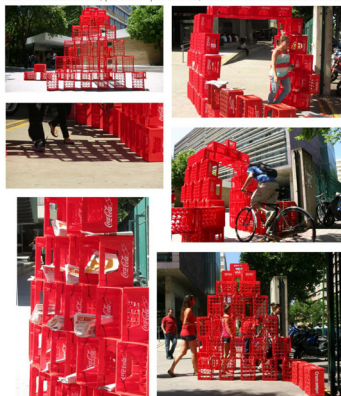
Objetivos perseguidos:

- Crear un espacio atractivo para producir alteraciones en los recorridos de los paseantes
- Elaborar juegos de sombras
- Conseguir realizar un espacio de tránsito que lleve a mostrar intervenciones próximas
- Introducir un ámbito interior, producido por el túnel, nada similar a lo usual en la Casa de la Moneda.

Primeros
montajes



Prueba E.T.S.A



Arquitectura por horas



Proyectos II CONTEXTOS

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Daniel Barragán | Jorge García |

Ángel Pedro Montero | Nikola Ciganovic |

Laura Cirimiano | Andrea Rubio |

Gabriel Velasco | Manuel Jesús Alba |

Álvaro Madero

Fig.6: Scatola Rossa

arco - pérgola, contruidos con las cajas rojas de bebidas refrescantes, con el objetivo de crear un espacio atractivo para producir alteraciones en los recorridos de los paseantes, invitando al transeúnte a desviar su recorrido y adentrarse, al menos por un periodo de tiempo, en la Casa de la Moneda. Además, este proyecto se convertirá en un espacio de tránsito que dirija los flujos hacia el resto de los proyectos.

A través del Muro de la Scatola Rossa, tras la palmera los naranjos de la calle Maese Rodrigo, se llega al pequeño “Bosque Fantasma”¹³ que se concibe como un conjunto de figuras verticales que acotan un espacio y lo toma como suyo, un bosque de plástico reciclado que se comporta como un bosque natural donde la dimensión, posición y orientación de los árboles, son factores reguladores de la experiencia del visitante. Un bosque como difusor de personas, como generador de recorridos, aportando experiencias distintas según la persona y el momento. Un bosque entendible y vivible en movimiento. Esto se consigue a partir de 8 árboles fabricados con botellas de plástico transparente, de diferentes formas y tamaños, unidas entre sí mediante cola caliente y ranuras que, ordenadas de manera intuitiva, crearán la copa y el tronco del árbol. La intensa levedad del espacio del bosque transparente establece un discurso sensible e intimista, al margen de efectismos. El Bosque Fantasma fue muy fotografiado por paseantes y turistas. La pretensión inicial de extender el proyecto con más arboles hubiera enriquecido aún más el paseo bajo las luces y los reflejos dándole una materialidad fluida y relajante y

[13] Realizada por: Antonio Figueroa García, Paloma García Peman, Marina López Sánchez, Laura Lopez-Bravo Mollet, Marta Lozano Herrero, Elisa Monge Moreno, Eduardo Naranjo Vasco, Mayte Ortiz Salamanca, Ana Pacheco García, José María Viloca Perez, Rafael Fernandez Garrido. http://www.youtube.com/watch?v=i1DtmTw48E&feature=player_embedded#at=31

arquitectura por horas

pequeño bosque fantasma



Fig.7: Bosque Fantasma

la posibilidad de permanecer entre los brillos, bajo los árboles, mientras se oye el cercano Filtro VHS o los sonidos del agua que corrian por la acequia del Jardín del Agua en la Calle Habana (instalaciones que siguen a este proyecto).

Tras atravesar un mundo mágico de árboles transparentes, la intervención “**Filtro VHS**”¹⁴ está pensada para funcionar como la entrada principal al Teatro de la Fundición, de forma que situándose al final de la calle Maese Rodrigo en su intersección con la Calle Habana, haga de “filtro” para los usuarios que quieran disfrutar de dicho arte, haciéndoles pasar previamente por la ya mencionada Calle Habana, que se configura como la antesala del teatro.

Está construido reciclando las viejas cintas magnéticas de los vídeos VHS que fueron conseguidas por los estudiantes a través de las redes sociales. La textura de las cintas y su brillo producen un juego de densidades y volúmenes cambiante. Las cintas se agruparon en columnas formadas con soporte y lastre de cartón. Se construyó un dispositivo soporte, con guías de cable tensado, que hicieron posible disponer recintos cambiantes y densidades que generan recorridos móviles, convertidos en laberinto. Cuyo paso alguien atravesó en un sentido, y ya no existía al volver en el sentido contrario.

La ubicación de la pieza en la calle, se desplaza ligeramente hacia uno de los laterales, creando de esta forma, dos espacios que toman un significado diverso. Los viandantes atravesaron con naturalidad la cortina por el itinerario marcado,

[14] Acción realizada por: Javier Alvarez Bermejo, Andrés Arevalo Chiriboga, Lola Caruncho Llaguno, Cristian Castillo Navarro, Adolfo Monserrat Gómez, Juan Manuel Ortiz Cabeza, Cristina Rodríguez Monge, Ismael Rodríguez López. http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=f4z8TqONPsU

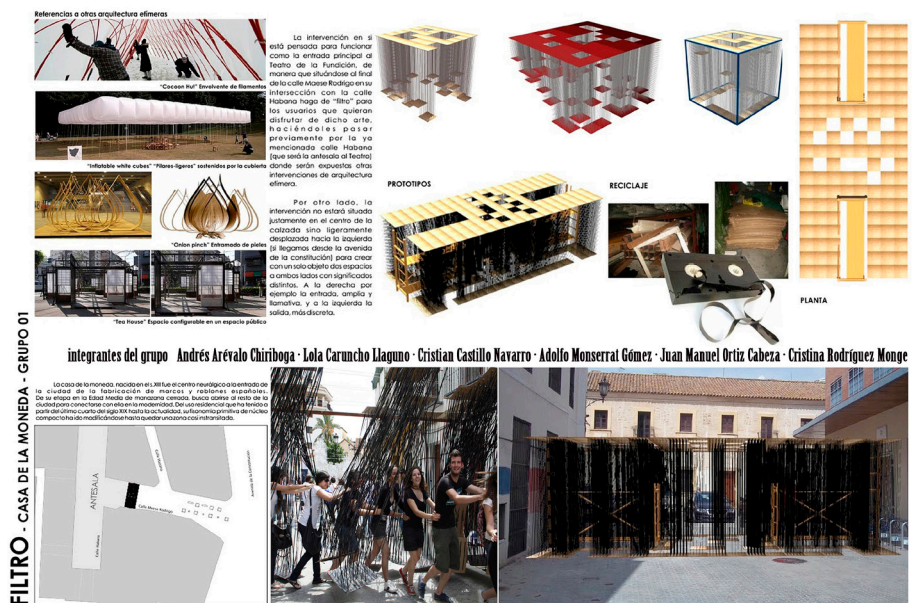


Fig.8: Filtro VHS

para entrar en el recinto de la Moneda. Cruzar o atravesar, mirar o experimentar. Redefinimos el acceso a este espacio olvidado.

La última de las instalaciones, el “**Jardín del agua**”¹⁵ trata de devolver al patio de la Casa de la Moneda el sentido de jardín árabe que tuvo en su origen, ya que la actual calle Habana, era el emplazamiento del antiguo jardín árabe del palacio de Abu Hafs en el año 1172. Un cubo de cascadas de brillos y reflejos de las botellas de plástico de agua mineral, cortinas húmedas que recuerdan a un manantial. La acción recrea la



Fig.9: Jardín del agua

[15] Realizado por: José María Calzado Álvarez De Lara, María Del Pilar Chaves Murcia, María José García Cabrera, José Miguel Hernández Segura, Guillermo Martínez López, Pablo Muñoz-Torrero Ortiz, Javier Alfonso Pérez Fernández, Raquel Ramos Guisado, Jorge Viejo Escru. http://www.youtube.com/watch?v=aRQyCJ3-Bmw&feature=player_embedded

imagen del fluir del agua con los reflejos reciclados de botellas de plástico blancas y azules, pretendía incorporar una percepción multisensorial: con el sonido grabado del agua que mana de una fuente, reflejos de luz, olor de humedad, todo aquello que signifique recuperar de algún modo la Arquitectura del placer. Una corriente de agua fresca que no moja. Se propone una intervención que recoge las características de este jardín, el agua, los reflejos, y los sonidos envolviendo al transeúnte en una experiencia repleta de sensaciones.

3 La acción a revisión. Una visión a posteriori de la intervención:

El taller prosiguió por la tarde, una vez desmontadas las acciones, con una sesión de debates en las que los profesores Iribas y Rubio impartieron sendas conferencias acerca del espacio público. En esta sesión, en la que participaron el profesor Fiore y los estudiantes de la Universidad de Catania (el profesor Fiore impartió una conferencia en la jornada del taller del día 10 de junio y los estudiantes presentaron sus), fue una oportunidad de pensar críticamente acerca de lo sucedido.

En esta sesión se debatió acerca de la evolución natural de estos proyectos (ya que para los objetivos enunciados en el curso, pensamos que habían cubierto las expectativas). Por un lado, aquellos proyectos que tenían como protagonista el agua, los reflejos, el sonido y el sol (el bosque fantasma y el jardín árabe), deberían ser acciones que incorporaran definitivamente la “multisensorialidad” de la que hablaron tanto Iribas como Rubio como constructores del deseado espacio público. Deberían ser ambos proyectos que incorporaran definitivamente el sonido, el olor... todo aquello que signifique recuperar de algún modo la Arquitectura del placer de la que hablaba Lefebvre, en vez de la arquitectura del ojo a la que se ha visto abocada la última producción de arquitectura¹⁶.

En cuanto a los proyectos *Scatola Rossa* o *Filtro VHS*, el reto sería incorporar de una manera lo doméstico en el espacio público. Habría que pensar qué habría pasado si las cajas hubieran incorporado elementos domésticos como por ejemplo un mantel de cuadros, patatas fritas y aceitunas (seguro que se habrían construido escenas domésticas inimaginables en un contexto urbano muy complejo y el proyecto habría superado esa situación encontrada de servir al tránsito). Igualmente si se hubieran incorporado toallas para el lento aseo, jabones o velas...objetos que demandaran una velocidad distinta a lo habitual de estos espacios colectivos. O si las cintas VHS hubieran generado un espacio interior. Estos proyectos esconden la oportunidad de generar escenarios urbanos inesperados, que es lo que ocurre cuando trasladas lo doméstico a la calle, o haber posibilitado una fiesta, que es otra manera de disolver los límites entre lo público y lo privado y construir un lugar que ya no se comporta con las mismas leyes¹⁷.

El *cementerio de neumáticos*, su levedad y flexibilidad permitió ensayar otros escenarios de juego rotatorios y comprobar su repercusión en el espacio colectivo, éste sigue siendo su potencial.

[16] Los artículos de Jose Miguel Iribas y Alfredo Rubio, en esta misma publicación inciden sobre estos conceptos.

[17] Reflexiones desarrolladas en el artículo “Espacio doméstico, público y Fiesta en Andalucía” de Fdez. Valderrama, Luz; Rubio Díaz, Alfredo, Reinoso Bellido, Rafael. Revista Neutra. ISSN: 1138-1507. Pags. 52-57

Aunque estas reflexiones nos acompañaron en el taller, pensamos que lo más importante ha sido que la construcción de los proyectos les ha hecho entender, desde el primer curso, el tránsito entre el mundo de las ideas y el mundo real. Enfrentarse a la problemática de la construcción de un proyecto, aprendiendo durante el proceso de diseño y de construcción y resolviendo en la construcción los problemas derivados del diseño. Con el ejercicio se ha iniciado, el trabajo de los estudiantes con proveedores, fabricantes y con los materiales. En este caso, materiales reciclados, que debían usarse en la construcción, y de nuevo, ser depositados en un punto limpio para su reciclaje posterior.

Esta acción, una experiencia irrepetible como experiencia de intercambio inter-universitario, ha propiciado, por otro lado, una cierta visibilidad del trabajo de los estudiantes de arquitectura en la prensa, creando una importante repercusión en la opinión pública y estrechando la necesaria relación Universidad-Sociedad: la acción fue publicada en el periódico “El Mundo” el 9 de Junio de 2011¹⁸.

Tercera Fase del curso: Performance en Siracusa

El curso no finalizó aquí, como cierre de este experimento académico, algunos profesores y estudiantes de la asignatura de Proyectos 2 nos trasladamos a Siracusa en Junio de 2011. Los estudiantes pudieron contar y exponer allí sus proyectos, y como experiencia final del curso realizaron un taller de intervención en el espacio público a través de una performance, en la que trabajaron únicamente con el cuerpo como herramienta de la acción. No pudo haber una manera más coherente para cerrar la experiencia que ha supuesto este curso, y con él, el cierre de este ciclo que supone Proyectos 1 y Proyectos 2.

Este texto no ha pretendido otra cosa que hacer un homenaje a estos estudiantes, a su entrega y entusiasmo, y una manifestación de nuestro agradecimiento al profesor Vittorio Fiore, y a los patrocinadores de esta acción, por la increíble oportunidad que nos han brindado al poder construir y compartir esta experiencia.

Nuestra sincera gratitud a todos ellos.

[18] http://www.elmundo.es/elmundo/2011/06/09/andalucia_sevilla/1307629531.html