

Unidad Docente 23. Federico Soriano.

Federico Soriano · Pedro Urzáiz González · Eva Gil Lopesino · Silvia Colmenares

Libro Cuatrimestre de Otoño Curso 2015-2016

International Design Studio

Atlas of Emulations of the Informal V

ETSAM (Madrid, España)

ATLAS INFORMAL [Islas de Residuo T2]

Trabajaremos sobre la identificación de elementos que caracterizan paisajes, paisajes cambiantes tanto en su apariencia como en su presencia. Paisajes flotantes en el paisaje, paisajes mutantes, paisajes únicos formados por partículas diferentes. ¿Un aula, un teatro o un living acaso no cambian cuando el mobiliario se activa?, sabemos lo que es una silla y los espacios que cualifica y los programas que protagoniza, podemos reconstruir un programa y su espacio deudor a partir de la identificación de una pieza de mobiliario, podríamos definir y visualizar hasta sus inquilinos, ¿podremos reinventar edificios a partir de elementos-residuos que flotan abrazados derivando en el océano de lo **a-construido**?

Vamos a situar, inventariar y luego cartografiar estas islas de residuos, vamos a representar lugares artificiales que se mueven armónicos al son de los agentes atmosféricos, terrestres y acuáticos, sobre todo humanos: olas, corrientes, mareas, vientos, costas, ... Para esto primero recurriremos a noticias e imágenes arquitectónicas, al libro de María Jerez y sus 120 objetos – será el registro de nuestro imaginario, luego construiremos un gran atlas de oportunidad en donde encontrar nuestro lugar, una vez encontrado lo representaremos de la misma forma que dibujamos un plano de mobiliario asociado a un lugar y referido a un programa individualmente elegido, detectaremos o identificaremos neveras, butacas, camas, estanterías, calderas o televisores, pero también topografías y trazas arquitectónicas (programáticas o constructivas), sabremos también que corrientes han situado esa isla en aquel lugar, sabremos pues cuál es su origen. A partir de ahí imaginaremos un tamaño y una posición, también un programa original al que pertenecía y nombraremos.

Primero construiremos un lugar, luego decidiremos un programa, determinaremos su tamaño y finalmente lo caracterizaremos espacialmente, desde una mesa proyectaremos una biblioteca.