



Feng Chia University

v. 19 Enero 2018

FENG CHIA UNIVERSITY v.1.0

1. Temáticas:

1.1. El Cliente: Trabajar con un cliente real.

El cliente es un desconocido y si no lo es deberemos convertirlo en un desconocido. Hay que informarse, trazar, intuir, especificar y luego dejarse mandar a lo largo de un proceso, cada vez más largo, donde ha tomado el mando del movimiento colectivo.

El cliente es la figura básica del proceso, sea público y privado; ambos se están comportando igual. Organiza completamente el proceso, definiendo tiempos, medios, recursos, fines, localizaciones,... es decir, los materiales con los que el arquitecto va a trabajar. Son gestores de arquitectura con unos objetivos muy claros y precisos, que no se limitan solamente a darnos el programa, ni las funcionalidades concretas, ni tan siquiera puede que los planes económicos. Hay que entrar en ese designio encubierto porque ese es el problema arquitectónico que debemos resolver.

El cliente decide cuestiones que van más allá de lo que los manuales de arquitectura, ya viejos, les asignaban. Nada. Hoy impregnan cada parte del proyecto y la totalidad del mismo. Y no sabemos tratarlos.

Programa es economía, gestión es economía, construcción y economía, imagen, estilo es economía, marca es economía, espacio es economía, acción es economía, ... En ese sentido no es de extrañar que haya cobrado la importancia del director del proyecto.

1.2. El Modelo: instrumental básico.

En el inicio de la historia, la arquitectura eran sólo las obras de arquitectura realmente construidas. Las trazas eran las instrucciones de montaje, de la 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.

Hoy damos un paso adelante. Podemos estar en una nueva etapa. Hay muchos datos que nos lo estarían indicando:

1.2.1- Los dibujos son ahora imágenes, instrucciones vacías de sintaxis. Hablamos de láminas y no de planos.

1.2. 2- Los planos desaparecen por los modelos 3D que se levantan antes de generar cualquier tipo de plantas o secciones. El patrón, o el orden geométrico, tiene, entonces, que pasar a otras pautas. Cuando hablábamos de plantas y secciones era porque eran documentos primarios que definían el orden del objeto. Si ahora son 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.

1.2. 3.- Hay otras actividades, por ejemplo, que desarrollan algunos artistas básicos a los que debemos prestar atención a lo que hacen, donde la gestión de la forma ya no la define el autor sino el productor. Además, 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.

1.2. 4.- 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. Sobre este tema habrá asociado el próximo número de la revista Fisuras.

1.3. Lo colectivo: desaparición de la individualidad.

La sociedad, y con ello, todo lo que arrastra y produce, se han sofisticado en alto grado. Los procesos técnicos no se realizan en una sola localización. La trazabilidad de un producto, el más simple, revela un viaje que puede equivaler a una vuelta al mundo. Los problemas e investigaciones necesitan ordenadores conectados en línea y especializaciones muy precisas que aparentemente no compartían campo común. Es el tornado del camino de lo colectivo.

Ha desaparecido la autoría individual, el mecenazgo individual, el impulsor social individual, el empresario individual, el arquitecto individual, sustituido por una corporación. Incluso el artista, el político, el deportista individual, que aún mantiene ese estatus, resiste gracias a un grupo, más o menos visible, sobre el que se apoya. Trabajar en común con gente desconocida es una asignatura de primer curso que formará parte del curso al trabajar con personas por primera vez durante el curso.

Corporación viene de formar un cuerpo, un nuevo y autónomo conjunto, integrado de sistemas independientes pero especializados. Sin embargo, no hay un cerebro que ordene el conjunto. En los trabajos en equipo que nos interesan esa función esta sustituida por la negociación.

1.4. La ciudad: la convivencia.

Nuestro laboratorio de trabajo e investigación va a ser la ciudad. La ciudad es el lugar donde se concentra en nuestros días todo lo que nos envuelve, incluso aquello que llamamos naturaleza original. La ciudad es el lugar original de colaboración entre seres humanos diferentes. Del trabajo en equipo de seres muy diferentes que coinciden en un espacio común y en un tiempo líquido. Es un lugar inclusivo; el espacio de la colaboración social y política, donde la historia ha dejado trazas con significado junto a otras vacías e inertes. Una ciudad aglutina los viajes temporales y físicos, da sentido a esta dicotomía imposible entre nómadas y sedentarios. Es la economía industrial y también la economía agrícola en la nueva etapa de bordes difuminados. La ciudad es un lugar de intereses contrapuestos que deben cumplir unas reglas sociales aprobadas en cada momento, por lo que es el lugar más natural de la negociación. Y de los problemas que conlleva. La ciudad fagocita, abraza, comprende, dar sentido.

Hablamos de RC Ciudades Resilientes, de TC Ciudades Temporales, de IC Ciudades Inclusivas. Las RC son aquellas que están preparadas para convivir, resistir y recuperarse de crisis, no solamente físicas sino también sociales, culturales o económicas. Las TC son aquellas que se construyen y organizan sobre relaciones sociales basadas en lo nómada y no en lo sedentario. Las IC son aquellas que tienen una estructura espacial, social y pública capaz

de acoger, englobar, e integrar aquellos elementos ajenos o diversos que no la pertenecían anteriormente, evitando cualquier tipo de discriminación.

2. Estructura:

2.1. Docencia:

Recibimos un encargo de una Universidad. La Feng Chia University, una de las universidades privadas más importantes de Taiwan, ubicada en la ciudad de Taichung. La Universidad cuenta con 50 años de historia y es puntera en ingeniería y arquitectura. La Universidad nos van a proponer varios encargos reales que quiere llevar a cabo en el Campus y sus alrededores, con presupuesto real, en varias localizaciones donde están desarrollando su labor. En ellas se conjugarán situaciones funcionales (tener que acoger los programas demandados por el cliente, así como incorporar la idiosincrasia de la ciudad asiática (la capa de la historia de la ciudad), situaciones sociales (intervenir en la construcción de la sociedad en la que se va a insertar la nueva pieza, enriquecer y aportar valor añadido a la ciudad y al Campus) y temporales (construcciones temporales, transportables, eficientes).

Vamos a trabajar con cinco objetos no finalistas asociados con la cultura asiática. Son objetos, documentos o archivos con los que trabajaremos de forma individual en múltiples escalas y dimensiones (cuantitativa y cualitativa, objetuales, de sintaxis, etc... cada uno de ellos con un interés teórico personal. Cada objeto, sin embargo, será leído, exclusivamente, en una de las cuatro **categorías** con las cuales vamos a trabajar este curso: **procesos técnicos-infraestructurales, condiciones de gravedad y estabilidad, condiciones asociadas a las texturas-superficies-ornamentos y las condiciones socioculturales y materiales**. Estos objetos no son metáforas ni ensoñaciones de unos inicios, sino que deben estar informando la definición material y constructiva del proyecto arquitectónico que vamos a desarrollar durante todo el cuatrimestre.

2.2. Metodología:

Inicialmente vamos a repartir, por un procedimiento sin definir, un **objeto** (de los 5 que nos proporciona el curso), el **lugar** (de los que nos indica el cliente) y una **categoría** a cada alumno del curso. El alumno deberá informarse sobre el usuario y el promotor, Feng Chia University, y sobre la ciudad en la que se va a desarrollar el proyecto, con su historia, su idiosincrasia, e investigar y profundizar sobre la documentación dada y finalmente, con la aparición real del cliente que indicará exactamente sus necesidades, proponer el proyecto sobre el cual se va a trabajar. En una segunda fase, se agruparán los alumnos en grupos de tres (dos alumnos de la ETSAM-UPM y un alumno de Feng Chia University) por complementariedad de las cuatro categorías y cinco objetos con las que están trabajando. Después de una negociación entre los tres, se decidirá un único proyecto que debe contener al menos un 25% de cada uno de los proyectos originales. Ese proyecto colaborativo, que deberá ser aprobado por la Universidad, se desarrollará exhaustivamente hasta final del curso generando un **modelo digital** y un **conjunto de prototipos materiales reales a gran escala** que será lo que se evalúe al final del semestre (Formato).

El curso combinará el trabajo individual y el trabajo en equipo, entre alumnos de la ETSAM-UPM y alumnos de la Feng Chia University introducirá la figura del cliente, se volverá a negociar en un momento intermedio, teniendo que renunciar a la integridad exclusiva de nuestras ideas y de nuestras formas y estilos, estudiará los lugares de inserción para añadir usos e integraciones a lo inicialmente previsto, manejará procesos industriales reales, fabricará prototipos a escala, manejará impresiones 3D, presentará un directorio de empresas que podrían integrarse en el proyecto...

Las entregas y correcciones son sólo del modelo 3D y de los materiales y prototipos que van a informar ese modelo. La entrega final debe basarse en esos materiales.

2.3. Duración: Para asegurar el funcionamiento del curso, la planificación temporal y la estructura del juego debe ser clara, anticipada y organizada. Tres bloques para una duración estimada de catorce semanas según el cronograma que se expondrá en la presentación del curso.

2.4.

Primeras semanas de trabajo e investigación individual sobre el cliente, sus procesos de trabajo, sus actividades, necesidades, etc.,... junto a una inmersión de conferencias e invitados.

Presentación por parte de la Feng Chia University de sus intereses.

Revisión y definición de un proyecto completo en una entrega evaluable.

Presentación y evaluación de los proyectos por parte del cliente en las que se basará la negociación siguiente.

Negociación en obligatorios tríos de alumnos para encontrar y centrar los trabajos en un único proyecto común, que se concretará en un acuerdo y contrato cuya copia es una entrega evaluable del curso.

Desarrollo completo del proyecto por parte del grupo, con correcciones intermedias por parte de miembros de la Feng Chia University, hasta su entrega final en la fecha oficial (martes, 22 de mayo de 2018, a lo largo de la tarde).

3. Objetivos:

- 3.1. Los prototipos. Vamos a dar un salto adelante en el proyecto. Hay que centrarse en las etapas finales del mismo. Pero además hay que tratarlas como si fueran los inicios porque son inicios más fuertes que aquellos dejados en el mundo de la idea del proyecto. Ya no nos valen. El curso destierra el texto de Louis Kahn, *I Love Beginnings*, y reescribirá otro hablando de los finales. En ese territorio hoy es fundamental, como se verá durante el curso, generar prototipos antes que documentaciones, muestras de obra antes que renderizaciones, encontrar en Google teléfonos y manuales antes que imágenes y referencias visuales. Debemos imbuirnos de lo técnico, seleccionar las empresas capaces de hacerlo, investigar en otro tipo de formatos que redefinen la figura del autor y/o la de productor, ejecutor de los proyectos.
- 3.2. Tecnología- artesanado. La tecnología ha dejado de ser lo opuesto a lo artesano. Se han fundido. Trabajamos con industrializaciones híbridas donde ambos extremos se superponen en procesos industriales complejos y mixtos. La maquinaria más sofisticada comparte lugar con la mano que ejecuta una parte de la construcción o ejecución física. En la acelerada producción se pasa de productos a prototipos. Parece que es hacia atrás, pero es dos pasos hacia adelante. Solo se mantendrá quien tiene un producto genérico que con un proceso manual se reinventa en una nueva localización, construcción, presupuesto,... Se adaptan los procesos técnicos. Igual ocurre con la localización. Los procesos se ejecutan en varios puntos a la vez, conectados casi en tiempo real.
- 3.3. Lo temporal. Proyectos temporales. El tiempo es un material del proyecto. Tanto del proyectista como de los programas y del uso asociado. Hay que empezar a trabajar con él. Los proyectos no se hacen en un tiempo, para un tiempo, de un tiempo. Se paran, modifican, cambian, readaptan, se venden, se donan, estiran, alargan, se usan mientras se hacen, se acaban mientras se desmontan, o quedan finalmente incompletos. O se desmontan en otro tiempo. Cualquier momento podría ser un final o un paso hacia otra modificación completa. Aprenderemos a ser rápidos y conclusivos al mismo tiempo que rápidos y ambiguos.
- 3.4. La Negociación. Es un concepto superior a colaboración. La colaboración supone una negociación de objetivos comunes mientras que de lo que ahora se trata es de llegar a trabajar con intereses diversos, incluso opuestos, de manera paralela, en un único objetivo. Aprenderemos a renunciar a nuestros conceptos y sobre todo a nuestras orgullosas formas por otras que aprendimos a odiar y ahora debemos abrazar y defender. Trabajo por colaboración. Vamos a seguir manteniendo la necesidad de generar el proyecto único entre equipos de varios alumnos que no deberán conocerse o haber trabajado ya en común. Ya sabemos que hay que perder la condición original y propia de la autoría del proyecto, que los entornos futuros de trabajo estarán en equipos disciplinares y multidisciplinares, que el proyecto debe alejarse de los proyectistas ya desde el principio, que

la corrección y la docencia también es una actividad colaborativa, en fin, que todo es postproducción, incluido nuestro trabajo e ideas.

Trabajo por negociaciones. Debemos aprender a colaborar y a negociar. A saltar de lo que hacemos individualmente o en nuestros equipos hacia un entorno colaborativo que la sociedad exige. Y eso significa negociar. Los proyectos comparten un mismo lugar urbano, una zona amplia en la que debe intervenir desde varios frentes. Cuanto mayor sea la línea de frontera entre los proyectos más claramente se obligará a una mayor influencia de las negociaciones.

- 3.5. Historia-permanencias. Lo que fue contemporáneo es ahora nuestro pasado. Incluso pedimos conservarlo. Aunque creamos en lo impermanente, protestamos por su desaparición. No es un problema de buscar una novedad. El pasado ha llegado a cubrir el futuro. Ha aprendido a correr, a que no lo dejemos detrás. Está delante. El que se retrasa es el futuro. Prácticamente la mayor parte de nuestro trabajo futuro será sobre construcciones preexistentes (rehabilitaciones, reestructuraciones, reformas sobre construcciones sin ningún interés arquitectónico excepto el hecho del dogma: "No derribar nada"). Hay que inventar el término Patrimonio, o Historia, Ininteresante o Patrimonio, o Historia, Anodina. El tiempo que vivimos es constantemente pasado y lo que llamamos historia es un periódico de actualidad. Aprenderemos a trabajar con modelos que no sean posteriores a 1900 con arquitecturas sin valor, insulsas o despreciables.