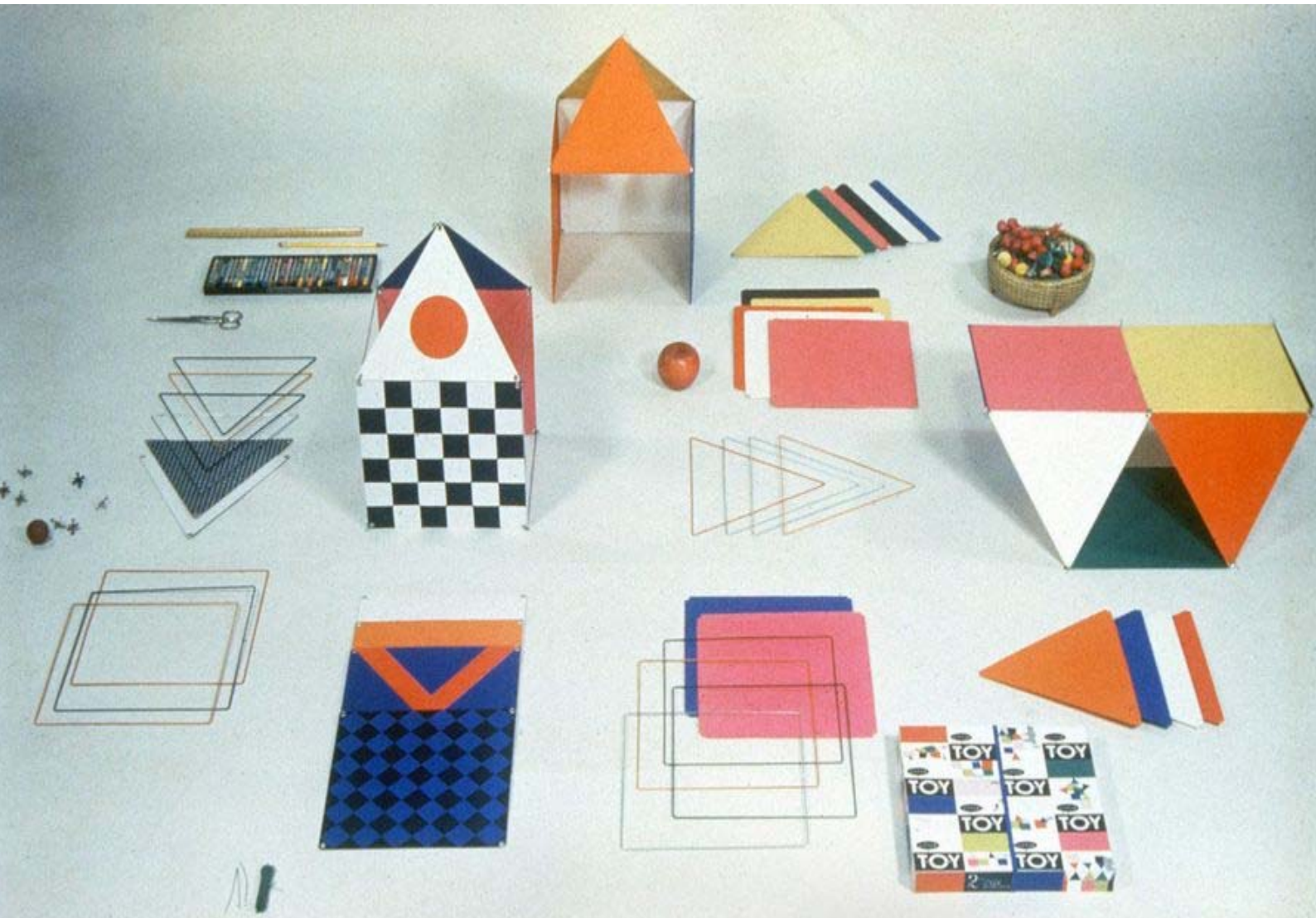


Toys + games

Los juguetes no son tan inocentes como parecen. Juguetes y juegos son los preludios de las ideas serias.

CHARLES EAMES



UD. ARANGUREN + GALLEGOS

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTONICOS DE LA E.T.S.A.M.

PROYECTOS 1 y 2

semestre otoño. 17/18

Profesores: María José Aranguren. José González Gallegos. David Casino. Alberto Martínez Castillo. Pablo Oriol. María José Pizarro. Marcelo Ruíz Pardo. Vicente Sáenz Guerra. Ricardo Sánchez González. + 5 nuevos profesores asociados. **Profesores Ayudantes:** Toni Gelabert. Blanca Juanes Juanes. Ricardo Montoro. Jaime Sanz. Franca Sonntag.

E. 1

Toys

Juego de construcción

¿Quién no ha construido una casa en la infancia? Árboles, muebles, sábanas y tantas otras cosas han servido a la imaginación de los niños durante generaciones. La curiosidad y la intuición les han permitido aprender a través de la experiencia conceptos relacionados con la arquitectura.

Conocemos las palabras de Le Corbusier: "la Arquitectura es el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz".

Pero si la arquitectura puede ser explicada como un juego, ¿Cuáles son sus reglas?, ¿quién las planteó y cómo regulan y se regulan?. Hubo una época en que se pensó que las reglas (y no sólo las del juego arquitectónico) eran inmutables, firmes, eternas. En nuestro contexto contemporáneo entendemos que una de las grandes cualidades de la arquitectura es que es capaz de concebirse desde muchas estrategias diversas, desde reglas y condiciones sometidas a continuas transformaciones, donde la capacidad y sensibilidad del arquitecto permite establecer reglas desde las que realizar partidas dentro de juegos muchas veces todavía por descubrir.

Frank Lloyd Wright aprendió a hacer arquitectura jugando. En 1876, cuando Wright tenía nueve años, su madre visitó la Exposición del Centenario de Filadelfia y compró unos "Froebel Gifts", bloques de madera que eran un juego y un juguete inventados por el pedagogo alemán Friedrich Froebel quien estableció una filosofía de la educación a partir de la idea que en los primeros años debía basarse en el juego

natural, cuando las mentes de los niños se podían canalizar a los caminos del aprendizaje.

La Bauhaus y alumnos que surgieron de ella como Max Bill construyeron todo un nuevo lenguaje que desde la geometría, el color, la fotografía o las artes aplicadas, permitió establecer una nuevas reglas y códigos que permitieron fundar centros de enseñanza y aprendizaje de la arquitectura no sólo la mencionada Bauhaus en Dessau, sino escuelas como la de Ulm fundada y construida por Max Bill.

Experiencias muy reconocidas, como el desarrollo del aprendizaje utilizando el diseño y ejercicio del juego como parte de la formación plástica del estudiante de arquitectura, han sido las llevadas a cabo en Chile, en la Escuela de Valparaíso - Ciudad Abierta, con sus famosos Juegos y Torneos.

Arquitectos como Ray y Charles Eames tomaron el juego de niños en serio. Inventaron juguetes, muebles y películas para despertar, pero nunca limitar, la joven imaginación. Teniendo en cuenta sus propias ideas de diversión, estos juguetes tendían a enfatizar la composición, estructura y construcción, dar a los niños las herramientas de los propios oficios adultos en miniatura (y a la vez daban la oportunidad a algunos adultos a sentirse niños otra vez).

En palabras de Charles Eames: " Los juguetes no son realmente tan inocentes como parecen. Juguetes y juegos pueden ser precursores de ideas serias. "

Siguiendo la estela de experiencias como las anteriores, **el Primer Ejercicio** sobre el que trabajaremos será el diseñar y proyectar un juego de construcción.

Comenzaremos con aproximaciones que establezcan las fases del proceso:



Pensar la Materia

La materia encontrada. La materia buscada. Masa. Porosidad. Textura. Color. Flexibilidad...

Analizar las Acciones

Ordenamientos. Equilibrio. Macla. Apilamiento. Ensamblaje. Seriación...

Establecer las Reglas

Estrategias. Lógica. Matemáticas. Física. Relaciones. Contraposiciones...

Realizar el Juego

Objeto Físico. Escala 1:1

E. 2

Games

Una Silla–Un Espacio

El trabajo de muchos arquitectos de los últimos tiempos ha marcado importantes momentos para el diseño del mobiliario contemporáneo. Movimientos como el Arts and Crafts y la Bauhaus, son imagen del interés creativo de donde nacieron muchas de las brillantes piezas de diseño de mobiliario, y en concreto de nuevos diseños de SILLAS. Desde el mundo de la Arquitectura han surgido fantásticas creaciones de personajes como Charles Mackintosh, Frank Lloyd Wright, Marcel Breuer, Le Corbusier, Rietveld, Arne Jacobsen, Charles Eames y muchos otros; piezas iconos y referentes todavía presentes en nuestra cultura actual.

Más allá del interés como objeto de puro diseño, la SILLA ha sido un ejercicio recurrente en la arquitectura como elemento anticipador de las propuestas a mayor escala y de los interiores del futuro. Dada su inmediatez y el trabajo directo, sin intermediarios, la SILLA se ha erigido como muestra condensada y visionaria de la arquitectura que estaba por venir y de las nuevas posibilidades materiales del mercado, mucho antes que los propios edificios.

Un mueble, una SILLA, bien diseñado tiene la importancia y la capacidad de cambiar y definir el sentido del conjunto de una habitación. Forma parte de la Arquitectura.

El arquitecto es un profesional con una gran capacidad proyectual, de formas y volúmenes, y no sólo en el ámbito de la edificación, sino que es creador y diseñador a todas las escalas del espacio a pensar, proyectar y definir.

El Segundo Ejercicio que vamos a abordar en la segunda parte del semestre abordará la SILLA como JUEGO, como objeto de análisis, reflexión y relación espacial.

Pondremos en relación ejemplos de sillas de nuestra tradición moderna dentro de su tiempo y contexto cultural y arquitectónico.

Durante más de dos décadas, el Vitra Design Museum ha hecho réplicas en miniatura de las piezas más importantes de su colección de mobiliario de diseño. La Colección de Miniaturas es un compendio de la historia del diseño de mobiliario industrial, desde el Historicismo y el Art Nouveau a la Nueva Objetividad de la Bauhaus y el Diseño Radical, y desde el Postmodernismo hasta nuestros días. Con un tamaño que es exactamente un sexto del de los originales históricos, las sillas son fieles a la escala y reproducen los mínimos detalles de construcción, material y color. Por este motivo, las miniaturas se han convertido en deseados objetos de colección.

Viaje

suiza

VITRA Museum. Basilea



Salida: miércoles 11 de octubre

Llegada: domingo 15 de octubre

Fabrica de VITRA .Basilea

Salón Exposiciones. Basilea. Herzog&De Meuron

Fundación Bayeler. Basilea. Renzo Piano

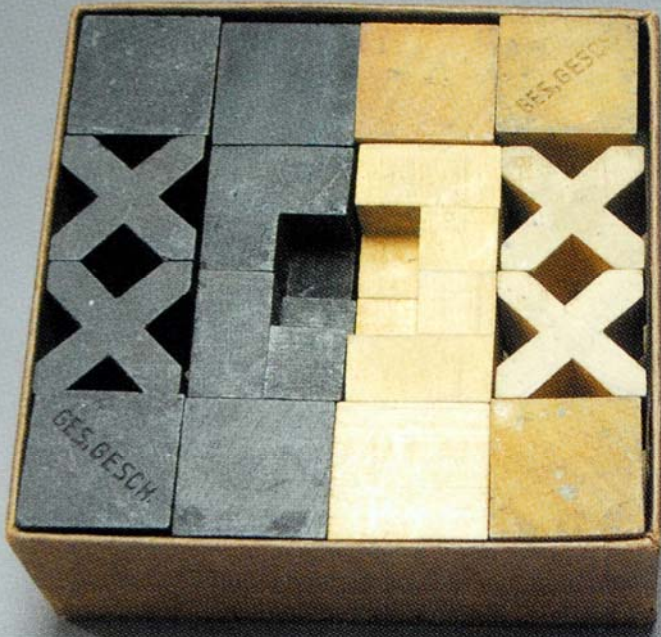
Rolex Center Lausanne. SANAA

Termas de Vals. Zumthor

Petit Maison. Ginebra. Le Corbusier

Maison Clarte, Ginebra. Le Corbusier.

Ronchamp. Belfort.Frontera Suiza. Le Corbusier



"Bauhaus Chess Set with Original Box"
Joseph Hartwig. 1924