

La colección *Textos de Arquitectura, Docencia e Innovación* vehicula reflexiones diversas sobre el aprendizaje y la enseñanza. Se trata de un marco de debate dirigido tanto a docentes y estudiantes, como a profesionales e interesados en la idiosincrasia de la formación de las futuras y futuros arquitectos. La colección pretende ensanchar así puntos de vista y ampliar el conocimiento de la Arquitectura a través de la descripción y el análisis de prácticas docentes actuales y pasadas. Consecuentemente, se reúnen experiencias pedagógicas que ofrecen un panorama actual de la enseñanza de la Arquitectura tanto a nivel nacional como internacional, tanto disciplinar como interdisciplinar.

## JIDA TEXTOS DE ARQUITECTURA 5 DOCENCIA E INNOVACIÓN



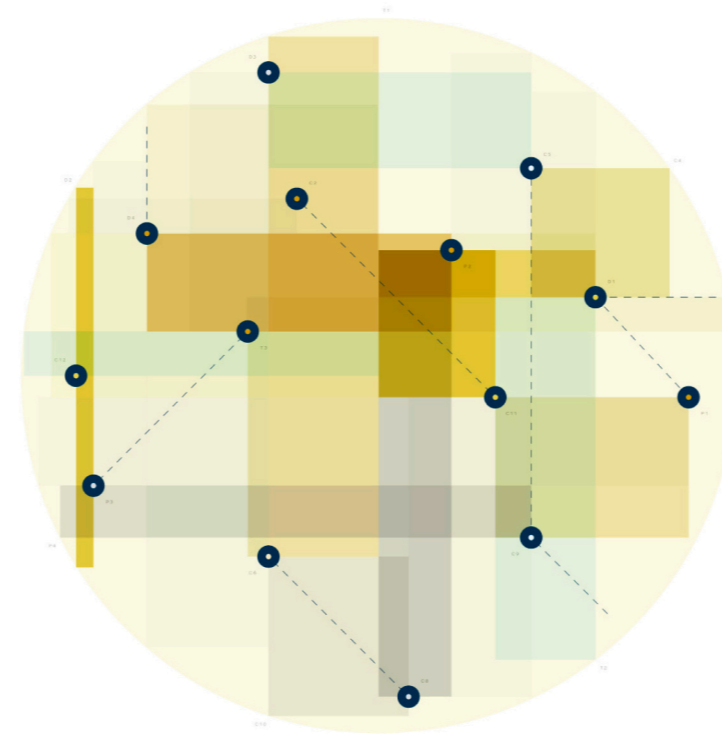
RU Books  
Recolectores Urbanos



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA  
BARCELONATECH  
Institut de Ciències de l'Educació



iniciativa  
digital politècnica  
Publicacions Acadèmiques de la UPC



## JIDA TEXTOS DE ARQUITECTURA 5 DOCENCIA E INNOVACIÓN

RU Books  
Recolectores Urbanos

“Hay que aprehender (como “llegar a conocer”, como “hacer propio”). Pues si el aprendizaje es provisional o impostado no es verdadero. Aprender como una actividad favorecida por la inteligencia de grupo, pero en último término siempre es una actividad propia, privada. Una actividad que es un logro de la inteligencia, la sensibilidad, el esfuerzo y la curiosidad. De la razón crítica. Pero de la razón íntima; donde todo eso ha quedado combinado. Aprender lo esencial es algo íntimo porque lo aprehendido se incorpora a nosotros (o no es tal). Y si no es así, nuestra arquitectura devendrá en algo que solo será repetición superficial, imitación banal, epígono acrítico (patético) o vanguardia apresurada (ridículo).”

Javier García-Solera



# JIDA TEXTOS DE ARQUITECTURA DOCENCIA E INNOVACIÓN 5

EDICIÓN Y COORDINACIÓN A CARGO DE  
DANIEL GARCÍA-ESCUDERO Y BERTA BARDÍ I MILÀ

**COLECCIÓN JIDA** [Textos de Arquitectura, Docencia e Innovación]

**Dirección, edición y coordinación de la colección**

Berta Bardí i Milà  
Daniel García-Escudero

**Comité científico**

Atxu Amann y Alcocer. PhD Architect. Universidad Politécnica de Madrid, Spain  
David Caralt. Architect. Universidad San Sebastián, Chile  
Élodie Degavre. Architect. Brussels School of Architecture UCL-LOCI, Belgium  
Carmen Díez Medina. PhD Architect. Universidad de Zaragoza, Spain  
Débora Domingo Calabuig. PhD Architect. Universitat Politècnica de València, Spain  
Javier Echeverría Ezponda. PhD Philosophy. Jakiunde, Academia de Ciencias, Artes y Letras, Spain  
Eva Franch i Gilabert. Architect. Architectural Association School of Architecture, England  
Gareth Griffiths. Architect. Tampere University of Technology, Finland  
Antonio Juárez Chicote. PhD Architect. Universidad Politécnica de Madrid, Spain  
Stephen Ramos. PhD Architect. DDes Urbanist. University of Georgia, USA  
Miguel Valero García. PhD Computer. Universitat Politècnica de Catalunya, Spain

**Edita**

RU Books  
IDP-UPC

**Diseño gráfico**

RafamateoStudio

**Maquetación**

Renzo Grados

**BEAU**

**Bienal Española  
de Arquitectura y Urbanismo**

Colección premiada en el apartado de "Publicaciones Periódicas"  
de la Muestra de Investigación de la XIV Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo

© Los autores, 2018

© Recolectores Urbanos, 2018

© Iniciativa Digital Politécnica, 2018

<http://revistes.upc.edu/ojs/index.php/JIDA>

ISBN: 978-84-948082-8-9; 978-84-9880-723-3

eISBN: 978-84-9880-724-0

DL: B 24176-2016 (V)

## ÍNDICE GENERAL

- 8 PRÓLOGO  
Daniel García-Escudero, Berta Bardí i Milà

### REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- 24 Cartas a los que aprenden.  
De la dimensión disciplinar en la formación del arquitecto  
María González, Juanjo López de la Cruz (SOL89)
- 28 Sobre la pertinencia  
Eduardo Delgado Orusco
- 32 La interdisciplinariedad como base para una “Docencia aplicada”  
Amadeo Ramos-Carranza
- 36 La Universidad y una humilde dosis de realidad  
Antonio Peña Cerdán
- 40 Pero... ¿Qué queremos decir cuando decimos teoría?  
José Vela Castillo
- 44 El papel de la formación técnica. ¿Una oportunidad perdida?  
Mariona Genís-Vinyals
- 48 Las dificultades en la evaluación del trabajo en equipo  
Nuria Castilla-Cabanes
- 52 La autorregulación del aprendizaje  
Jordi Franquesa Sánchez
- 56 Motivación, Actitud y Objetivo en la Docencia de la Arquitectura  
Rodrigo Carbajal-Ballell, Silvana Rodrigues-de Oliveira
- 60 Ingeniería civil y arquitectura: espacios comunes  
Joan Moreno Sanz

## EXPERIENCIAS DOCENTES

- 66 Aula abierta  
Jesús Ulargui Agurruza, Sergio de Miguel García
- 82 Tácticas proyectuales colaborativas  
Almudena Ribot Manzano, Enrique Espinosa Pérez, Begoña De Abajo  
Castrillo, Gaizka Altuna Charterina
- 100 Aprendizaje líquido... desde la incertidumbre  
Belén Butragueño, J. F. Raposo Grau, María Asunción Salgado de la Rosa
- 116 El aprendizaje de la arquitectura a través del juego  
Carla Sentieri-Omarreñentería, Ana Navarro-Bosch
- 134 Fast-Arq  
Paloma Gil, José Manuel Martínez Rodríguez
- 150 La axonometría constructiva en arquitectura.  
Tectónica y su influencia en los TFC en la ETSAC  
Patricia Sabín-Díaz, Enrique M. Blanco-Lorenzo
- 168 Learning by Building.  
Two teaching experiences from the Deplazes ETH-Z Chair  
Andrea Deplazes, Oscar Linares de la Torre, Margarita Salmerón Espinosa
- 186 Excursos didácticos hacia la realidad:  
dos realizaciones efímeras  
Pedro García-Martínez
- 210 Empatía, colaboración y realidad en la enseñanza del proyecto  
arquitectónico  
Patricia Reus, Jaume Blancafort
- 226 Laboratorio de etología arquitectónica:  
desde la estética evolutiva de la arquitectura  
Arturo Frediani-Sarfati

- 244 Cuatro años de talleres de regeneración urbana:  
el aula proyectada en la ciudad  
Raimundo Bambó Naya, Pablo de la Cal Nicolás, Sergio García-Pérez,  
Javier Monclús
- 262 40 asignaturas, 10 destinos, 5 años  
y una herramienta compartida: viajar  
Ignacio Juan-Ferruses, Ana Ábalos-Ramos, Alfonso Díaz-Segura,  
Andrés Ros-Campos
- 280 Zaragoza Accesible: un caso práctico de integración de SIG con  
fines sociales en el Grado de Arquitectura  
Carlos Cámara-Menoyo, Ana Ruiz-Varona, Jorge León-Casero
- 296 La fotografía en el aprendizaje, ideación  
y comunicación de la arquitectura  
Javier López-Rivera
- 312 Aprender a ver la luz. La fotografía como herramienta docente  
Adrián Muros-Alcojor, Olvido Muñoz-Heras
- 328 Un proyecto internacional sobre Creatividad Urbana:  
Tactical Piacenza  
María F. Carrascal-Pérez, Carlos García-Vázquez
- 348 De la Bauhaus a les Noves Bauhaus.  
Evolució dels plans d'estudis d'Arquitectura  
Eva Jiménez-Gómez, Xavier Llobet-i-Ribeiro

# EXPERIENCIA 05

BLOQUE TEMÁTICO  
**METODOLOGÍAS ACTIVAS**

## MA.05

---

FAST-ARQ

---

Paloma Gil  
José Manuel Martínez Rodríguez

Departamento de teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos  
E.T.S. de Arquitectura, Universidad de Valladolid

palomagilb@gmail.com  
jmmartinez7@gmail.com



## RESUMEN

Fast-Arq es una experiencia para el aprendizaje de Proyectos Arquitectónicos III y IV de tercero de carrera, que se vincula al ámbito creativo de la arquitectura. Durante el curso 2016-2017 se han realizado 9 Fast-Arq. La dinámica es voluntaria. Se avisa a los alumnos dos días antes sobre los instrumentos necesarios para la realización de los trabajos que se llevan a cabo en un aula común y con interacción completa.

En arquitectura, las ideas se originan por deseos que se esbozan a partir de un conjunto de datos. Cuando el proyecto se pone en marcha, la exactitud no importa tanto, pero parte imprescindible del proceso son acciones inspiradas por cualquier detalle, apenas intuitivas, automáticas, fragmentarias, imperfectas.

Se trata, de un modo práctico, de entrenar en las destrezas de un oficio que se mueve en atmósferas profesionales cada vez más complejas. También, Fast-Arq enseña a reaccionar velozmente ante las oportunidades. El ámbito de reflexión recrea, además a los arquitectos como solucionadores de problemas, como pitonisos, que tantas veces han de sacar de la chistera la magia de la sabiduría.

**Palabras clave:** inspiración, reacción, inicio, entrenamiento, oportunidad.

## **ABSTRACT**

Fast-Arq is an experience for learning Architectural Design III and IV of the third course, which is linked to the creative fields of architecture. During 2016-2017 there were 9 Fast-Arq students. Students and teachers have responded mostly by contributing their time and skills to the project. The dynamic is free and voluntary. The students are advised which instruments they will need for the work two days in advance. They then carry out the work in a common classroom with full interaction.

In architecture, the ideas come from desires that are sketched from sets of data. At the start of the project the accuracy doesn't matter so much, but essential to the process are actions inspired by any detail, almost intuitive, automatic, fragmented and imperfect.

In the practical sense, it deals with training in the skills of a trade that moves in increasingly complex professional settings. Fast-Arq also teaches how to react quickly to opportunities. The realm of reflection also develops problem solving skills in the architects, who so often have to come up with a piece of wisdom as if by magic.

**Key words:** inspiration, reaction, training, opportunity.

Fast-Arq, es una experiencia para el aprendizaje de Proyectos Arquitectónicos III y IV del tercer curso de la Carrera. Parte del hecho provocador de la arquitectura como experimento, investigación y descubrimiento. Tres estados en los que puede asentarse el saber de cualquier materia. Se trata, de un modo práctico, de ejercitación en las destrezas de un oficio que se mueve en atmósferas profesionales cada vez más complejas.

En arquitectura, las ideas se originan por deseos que se esbozan a partir de un conjunto de datos. Cuando el proyecto se pone en marcha, la exactitud, no importa tanto, pero parte imprescindible del proceso son acciones inspiradas por cualquier detalle, apenas intuitivas, automáticas, fragmentarias, imperfectas.

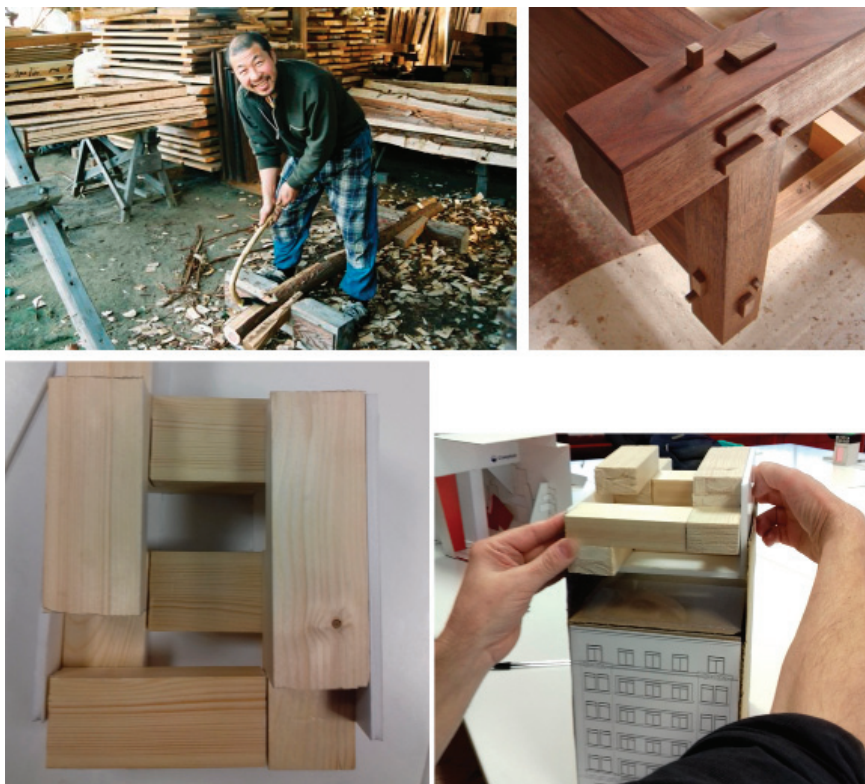


Fig. 1 Ejercicio con madera

Entendemos la preparación de un arquitecto como un recorrido largo en el cual el paso por las aulas es apenas un instante, pero en el horizonte está la reflexión de Carlos Martí Arís al comparar el modo de hacer de Arne Jacobsen con un atleta correcto. Dice Martí Arís: "Las obras de Jacobsen no quieren impresionar al espectador ni presentarse ante él como episodios singulares o emblemáticos. Suelen disponerse en el terreno con naturalidad, siguiendo formas geométricas elementales y prescindiendo de todo énfasis retórico. Parecen haber sido concebidas y construidas sin esfuerzo, con esa aparente facilidad a la que sólo puede llegarse tras un arduo y prolongado entrenamiento. Son obras en las que el trabajo ha sido capaz de borrar sus propias huellas. De ahí su levedad, su falta de dramatismo" (Martí, 2005: 111).

En la misma línea, con resignación y clarividencia ante acciones con menor protagonismo de autor, Santiago de Molina escribe: "¿qué tenía aquella obra que por muy fea y fracasada de fuera no permitía reírse de ella ni de su arquitecto?". Esta pregunta, formulada por un amigo italiano de José Antonio Coderch cuando la visitaban, no deja de contener una dosis de optimismo y un tormento... la obra era fea, quizás insignificante, pero no risible. El único motivo que encontraba Coderch para esa falta de ridículo estaba en que el trabajo acumulado y el esfuerzo habían quedado arraigado misteriosa e inexplicablemente en las paredes de lo edificado" (De Molina, 2016: 58).

Fast-Arq trata de proporcionar mecanismos de acción práctica sin reglas, mediante la sucesión de experiencias; entrena y enseña a reaccionar velozmente ante las oportunidades. El ámbito de reflexión recrea, a los arquitectos como solucionadores de problemas, como pitonisos, que tantas veces han de sacar de la chistera la magia de la sabiduría, aunque los verdaderos misterios de la arquitectura, poco tienen que ver con la magia, ni con la suerte. Se trata de ensayar sobre la adquisición e interiorización de facultades técnicas, mediante la improvisación y el fluir de lo no previsible.

## ORIGEN

Fast-Arq surgió como producto que pudiera ser elaborado en una evolución de la idea de Arq-Truck, como evocación a su vez de los Food-Trucks, camiones ambulantes aconciocionados para elaborar y vender comida callejera. Aunque este tipo de producto ha estado asociado con a la comida basura o muy específica (hamburguesas, perritos calientes, tacos, freidurías y churros), en los últimos años han surgido nuevas tendencias, con platos más elaborados que en algunos casos llegan a ser de alta cocina. Manteniendo el hecho de que el espacio de trabajo es reducido y la infraestructura también lo es, algunos cocineros han cambiado el concepto hacia restaurantes itinerantes con ofertas

más elaboradas. Desde entonces han surgido opciones que ofrecen bajo la calificación de gourmet, variedad de especialidades. Así es cómo se ha incrementado la popularidad de este tipo de servicios a lo que ha contribuido también la posibilidad de estar localizados mediante la difusión en las redes sociales; anunciar sus desplazamientos y sus detenciones en cualquier lugar donde exista demanda, como ferias, eventos deportivos, campus, zonas empresariales, o mercados temporales.

En esta línea, Arq-Truck sería un vehículo de Arquitectura. Un furgón acondicionado para pensar y producir soluciones de calidad a pie de calle (no arquitectura basura) apoyadas en el pensamiento rápido, crítico y elaborado. Por lo tanto, es una forma de enfrentarse al proyecto desde una postura práctica: porque a los arquitectos se nos requiere cada vez con más frecuencia, para dar respuestas rápidas a situaciones complejas, que pueden materializarse o no, en una obra. Se trata de formar a un arquitecto, con "cintura" para encajar golpes y "mano izquierda" para presentarse a sociedad bien formado, con capacidad de reacción en un periodo en el que, palabras clave como movilidad, inestabilidad, cooperación, colaboración, etc. describen el escenario profesional.

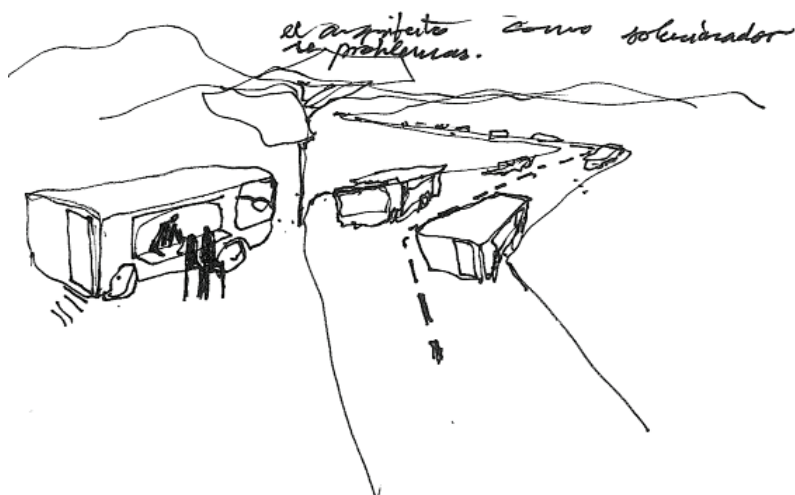


Fig. 2 Food-Trucks

La inmersión en la realidad actual del trabajo precario y el hábitat cambiante, la vida informal sin asiento en caravanas y la oferta histórica de otros muchos productos, además de los alimentarios a través de ellas, sugiere también dos referencias particulares con sentido cultural, lúdico y amable. La primera evoca la imagen del Dr. King Schulz; dentista ambulante que existió en realidad, y es interpretado sarcásticamente como héroe maldito por Quentin Tarantino en su película “Django desencadenado”. La segunda Puck cinema es (según refleja su publicidad) el cine más pequeño del mundo. Ha estado organizado durante un tiempo por Toni Tomas y Carles Porta. Su propuesta ha sido proyectar de manera itinerante, dentro de una roulotte para grupos reducido de aficionados.

Puck Cinema no trata de solucionar problemas con la analogía de la medicina. La consulta no interesa, ni las recetas. Los viajeros atraen a su ámbito pequeño de oscuridad, con cachivaches seductores montados en torno.<sup>1</sup> A través de la exposición itinerante, de la comunicación programada de antemano, las personas curiosas se acercan a una posible interacción o los que pasan cerca de donde se aparca la caravana. El motivo romántico de todo intento pervive, de modo sencillo, en el paisaje de la cultura.



## Fast-Arq

### Proyectos III / 2016-2017

(pasillo del aulario)

//////// trabajos de reacción rápida //////////  
 ////////// inspiración a través de detalles //////////  
 ////////// saber atender a las oportunidades //////////  
 ////////// intuición //////////  
 ////////// (trabajos de apoyo en el inicio) //////////



Fig. 3 Puck Cinema

Centrándonos en la producción técnica de esta opción docente, la idea ensoñadora de la conexión transversal entre conocimientos, disciplinas, oficios y experiencias se está revelando como deseo incumplido. Las interacciones entre los distintos niveles y los temas que se proponen, son multifocales lanzamientos al aire. Los clientes con los que se encontrarán nuestros alumnos conocerán sus demandas, como ha ocurrido siempre y es posible que se hallen en disposición de afrontar sus deseos, como también ha ocurrido siempre. Será inédita la cantidad de información que les ofrecerá seguridad pero a la vez desorientación respecto de la calidad. Por eso, en la medida en que los estudiantes formados como expertos se hallen en el sitio oportuno, se encontrarán con más posibilidades de acertar. En la medida en que se les haya adiestrado en determinadas habilidades técnicas básicas, será más difícil, no salir, al menos airosos de los trabajos. En la medida en que adquiera experiencia con herramientas que propiamente, por naturaleza, sean capaces de dominar, la magia que se solicita al prestidigitador, será en verdad, arquitectura, arte, resultado hermoso de motivos necesarios. El doctor Schulz, continuará el itinerario sin rumbo en su carromato destartalado, acumulador y acogedor de sus herramientas.

## PROCESO

Las referencias citadas conectan con modos escenográficos y muy actuales de presentarse las soluciones arquitectónicas ante la sociedad. Pero también se vinculan específicamente con la fase proyectual de inicio, de creatividad, imperfección e intuición en la que se cuentan apenas las ideas. Es la fase en la que se realizan dibujos imaginativos sin escala; que no son lentos ni precisos; son parciales; no son concretos; no descienden al detalle, no interesa en ellos el avance y el retroceso y la coherencia es relativa. Paradójicamente pueden apuntar o no, medios o modos necesarios para que la arquitectura sea real, vislumbran soluciones sin materialización de instrucciones. Cabe mencionar aquí los apuntes de Alejandro de Sota, Ruhe Nishisawa, Oscar Niemeyer, Eliel Rasmussen o Paulo Mendes da Rocha, todos bien conocidos como lanzamientos al aire de las ideas, premonitorios como “magia” de las soluciones finales porque la intimidad de la belleza ya está el ellos.

El recorrido itinerante o la deriva son parte de todo proceso creativo. En todo aspecto objetivo de un proyecto hay una circunstancia común que es su propia dualidad incompatible con un análisis, ordenación, clasificación y valoración estrictamente científicos. Esto ocurre a causa de la interferencia del deseo, de la subjetividad, de la experiencia, de la imaginación, y del entendimiento individuales; del azar. En la realización de un descubrimiento científico existen unos datos probados que se complementan con otros buscados hasta llegar a

un final, que puede ser insólito, pero se prevé o se busca. En el descubrimiento arquitectónico, cada final debería ser insospechado, porque cada vez, los datos son inesperados.

Llevados al extremo, el deambular incierto, el recorrido involuntario, fueron métodos característicos del surrealismo. Más recientemente marcaron una etapa en la obra y en la actividad docente de Rem Koolhaas y Bernard Tschumi. En un contexto de crisis y escepticismo ante la recuperación utópica de paradigmas históricos, trataron de recolocar los acontecimientos, los sucesos en el centro de la trama a escenificar por parte de la arquitectura. En 1975, Koolhaas comenzó a impartir clases en la Architectural Association Diploma Unit 9. Allí puso en marcha un sistema metodológico en el que se fomentó el interés por el inconsciente y la utilización de sistemas no racionales. El automatismo sería la vía de trabajo. En algunas propuestas provocaba un bucle aparentemente inverso al que generan las soluciones formales habituales alterando los parámetros de la información y Los datos que normalmente se suceden, se transgredían. Su intento docente radicó en la abstracción y la discusión del concepto de forma. Fomentó la creatividad en la niebla del inconsciente y buscó anular los procesos racionales de proyecto. Promovió, por ejemplo, desarrollar proyectos sin programa ni ubicación partiendo de formas fijas. Sobre la forma se bombardeaban los programas imaginados y a continuación se iniciaba la fase de localización de las piezas. En *S, M, L, XL* define deriva como: "un modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana: una técnica de pasajes transformados a través de ambientes que varían" (OMA, 1995: 286). En el sistema de Koolhaas entra en juego un posicionamiento radical, en cierto sentido fundamentalista sobre el proceso de creación. Nada que ver con las dinámicas actuales de debate acerca de lo inmaterial.<sup>2</sup> También Tschumi en sus clases cuestionó los métodos narrativos tradicionales e indagó en modos distintos de interpretación. Construyó argumentos en los que disociaba la forma y el contenido, el espacio y los acontecimientos como una genealogía alternativa. La aleatoriedad, la espontaneidad, o el accidente eran herramientas de trabajo relevantes para la arquitectura. Esta sería solamente recipiente de unas acciones y de un guión que se pone en funcionamiento mediante herramientas (como las que va transportando el doctor Schulz en su carromato) puramente organizativas. Lo cambiante, lo impredecible serían condiciones que para Tschumi, reflejan oportunidades que el arquitecto está en la obligación de aprovechar y transformar en opciones metodológicas.

Recientemente en la Bartlett School of Architecture de Londres se ha celebrado un simposium, no sobre la innovación docente, sino sobre la pertinencia de romper los cánones en la enseñanza. Ante la certeza de la información rápida y casual, el valor de la especulación, la crítica y la constitución de competencias curriculares, éste es un dilema inédito, que se resolverá en medio de la



incertidumbre con la que se han resuelto los cambios y dando por hecho que las transformaciones profundas, no suelen ser esencialmente divertidas.

La dinámica de Fast-Arq es voluntaria como alternativa ante el establecimiento de sesiones docentes presenciales y no presenciales. Para su realización se avisa a los alumnos dos días antes y mediante plataforma informática, sobre los instrumentos necesarios para la realización de los trabajos, que se llevan a cabo en un aula común y con interacción completa. Son pequeños ejercicios de dos horas máximo. Están enmarcados en el ámbito de los proyectos elaborados a lo largo de varias semanas y correspondientes a un nivel de conocimiento intermedio en el que es preciso conectar idea y realidad material. Así se solapan dos velocidades, dos tiempos; el tiempo de la lentitud, en el laboratorio, ensayando una y otra vez diferentes ideas o conceptos, siguiendo el método de prueba y error, investigando y estudiando casos ya experimentados, reflexionando sobre ellos y analizándolos en profundidad y el de la rapidez para adquirir destreza y habilidad, soltura, entrenando, como se ha señalado en líneas anteriores, en grupo amplio (aula grande que acoge a todo el curso). Ambas velocidades son contraste y complemento. Los profesores responden dudas prácticas y no se preocupan de comprobar la autoría de los resultados. No se califica las soluciones, solamente se exponen las que pudieran ser de mayor interés en ámbitos informales como pueden ser un hall intermedio que sirve de paso a los talleres de otras asignaturas.

## ESCENIFICACIÓN

Uno de los ejercicios largos propone insertar un programa de uso en un esqueleto urbano abandonado. Sobre la posibilidad de habitar los esqueletos urbanos existen procesos en curso que tratan de recopilar datos; también trabajos teóricos, algunos de los cuales se han llevado a la práctica o han servido como plataforma de diversas experiencias con voluntad transversal. Pero de su potencial instrumental, interesa resaltar su neutralidad como objetos abstractos, su lectura como elementos o modelos a partir de los cuales es posible operar con libertad. Con la perspectiva de todo lo acontecido en la modernidad, muchas estructuras desnudas y abandonadas remiten al modelo Domino, inventado por Le Corbusier como prototipo edificatorio para tiempos y causas de emergencia.

El primer Fast-Arq planteado tiene como título "Habitar una serpiente". Su objetivo es centrar las posibilidades genéricas de las formas para entender la flexibilidad que les ayude a sobrevivir. Esto pasa por discutir su contenido, los apriorismos, las apariencias; la supuesta rigidez de una estructura reticulada a partir de la cual se organiza el proyecto. Afirmar que las apariencias engañan es promocionar discusiones sobre la estabilidad de los límites y las referencias

estáticas. Para desencadenar este proceso se toma como referencia el texto y los dibujos de El Principito de Antoine de Saint-Exupéry. En el relato, los observadores confunden la intención del muchacho que está expresando una realidad tal y como él la ha conocido.<sup>3</sup> Se propone la posibilidad de habitar una serpiente de 3 metros diámetro mínimo en su interior, hasta aumentar lo que cada idea de ocupación (sin masticar, como las serpientes) requiere.

El siguiente Fast-Arq se ofertó para entender mejor al público hacia el que trabajamos los arquitectos, su entorno, su visión y sus necesidades. El primer paso fue identificar los personajes que habitan los espacios. El segundo consistió en humanizarlos (con un nombre decidido para él y la historia de sus días), empatizar (con un concepto que lo evocaba; una única palabra guía para la construcción de la forma). Finalmente se validó el proceso con una maqueta que representaba la atmósfera buscada. Se argumentó verbalmente ante el grupo completo de alumnos y profesores y se construyó con cartón y pajitas, aludiendo a la idea de que hacer arquitectura es maniobrar con líneas y planos.

Fast-Arq 3 introdujo un ejercicio de cinco semanas que consistía en añadir un programa a un edificio existente de manera que se formase un todo homogéneo. Los proyectos realizados investigaron metodologías cuyo objetivo sería la recuperación ideal de un edificio desalojado y en venta, en una avenida, frente a un parque, para la reactivación de su vida. Ante un proyecto de aumento, como el que se propuso, la relación posición-forma suponía una relación entre el orden de lo que existe y orden de lo que se añade. La idea de preexistencia debía conducir a meditar sobre lo interior y lo exterior como respuesta al lugar, pero la solución sería estructural en concepto, forma y espacio. En todo el proceso se buscó la investigación sobre sistemas constructivos lógicos y materiales.

Tras la explicación detallada del proyecto a realizar, se puso en marcha Fast-Arq, con la descripción literaria de esta situación:

*Pablo, Reiner y María son tres estudiantes de arquitectura. Como el verano se prolonga, han quedado el 11 de Octubre en la terraza de un bar de Valladolid. Están hablando de estructura y espacio.*

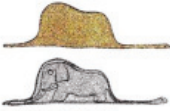
- *La forma tendría que ser consecuencia lógica de la técnica.*
- *Yo aún no sé nada de estructuras ni de construcción...*
- *El ojo es un instrumento matemático seguro, establece enseguida la escala que el cálculo puede desarrollar a su debido tiempo.*
- *Hablando de esto, he encontrado un libro sobre las grandes estructuras de Detroit, Michigan y Cincinnati. Explica que inicialmente no son problema de cálculo: "(...) el espacio abarcante o único está liberado de la lógica de las partes. Es resistente a la escala. Se refiere a un todo homogéneo. Es un organismo sin centro. Es único, no sólo porque se desarrolla en un solo nivel, sino porque se gobierna con una sola decisión".*

# Fast-Arq I

## Habitar una serpiente

(pasillo del aula)

~~~~~ cualquier piel puede habitar  
~~~~~ cualquier cosa ~~~~~ introducir algo ~~~~~  
~~~~~ cualquier situación ~~~~~ construir ~~~~~



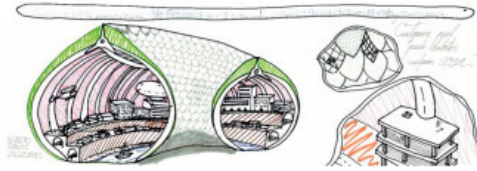
### MATERIAL DE TRABAJO

-rotulador gordo, lápiz,  
pinturas, rollo de papel  
croquis, etc.

-Bocetos, dibujos de sección  
y planta, ideogramas,  
dibujos sobre fotos, etc.

-Formato de entrega: rollo de papel

**TEMÁTICA:** Habitar una  
serpiente. Cualquier piel  
puede habitar cualquier cosa



PROPUESTAS ALUMNOS

Fig. 4 Habitar una serpiente

# Fast-Arq II

## Insertar

(pasillo del aula)

~~~~~ definir el habitante ~~~~~  
~~~~~ mapa de compatibilidad ~~~~~  
~~~~~ mostrar una palabra para ~~~~~  
~~~~~ construir esa situación ~~~~~  
~~~~~ presentar la historia ~~~~~



### MATERIAL DE TRABAJO

-Cartón rígido de tamaño A3

-100 pajitas

-Pegamento y cutter

**TEMÁTICA:** Definir un  
habitante y construir un  
espacio con una palabra  
evocadora

PROPUESTAS ALUMNOS



Fig. 5 Insertar

En una hora, únicamente con un folio en blanco, los alumnos crearon una propuesta de espacio único mediando la superficie y la luz en contraste.<sup>4</sup> La acción se realizó doblando, haciendo cortes, arrugando, perforando, plegando, fisurando, etc. y terminó con fotografías realizadas con el teléfono móvil que cada estudiante envió a su profesor.

El último Fast-Arq del curso se centra en el concepto de “colocar”. Introduce el procedimiento de coser algo nuevo al lado de algo existente, a continuación; emplazar; relacionar sistemas. Algo elemental en todo proyecto nuevo de arquitectura ante un lugar, contexto, paisaje, o como se prefiera denominar y entender el ámbito en el que se instala.

El inicio de la acción comienza con el reparto aleatorio a los alumnos, según llegan al espacio de trabajo, de tres packs con 3 folios grapados. En cada uno está representado un fragmento urbano diferente.

En los tres ámbitos se supone un vaciado urbano, que se les entrega como plantilla. Se provoca un trabajo de ocupación posible a partir de tres modelos formales. Al contexto 1 le corresponde la referencia al edificio de apartamentos en Okurayama (SANAA, 2008). Los alumnos que les ha correspondido el contexto 2, trabajan con el proyecto de Alison y Peter Smithson para Golden Lane (1952). Para el contexto 3, un barrio de pequeñas casas molineras, interpretan manipulan y proyectan mediante la estructura formal de las casas patio de Mies van der Rohe (1931-38).

Se trata de operar con libertad casi naif, ante la trama urbana como soporte sobre el que se realiza la actuación. Pero el objetivo sería provocar un análisis crítico, para entender las ciudades como organismos vivos, como escenarios de cambios y desarrollos colectivos, algunos visibles y otros más invisibles. Ayudar a entenderlas como acumulación de sistemas, elementos o episodios condicionados: planes urbanísticos, edificios, naturaleza, topografía, recorridos, ambiente, población, escala, usos, orientación, etc.

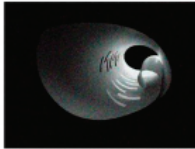
El sentido de la acción docente Fast-Arq ha sido apoyar el aprendizaje de proyectos como proceso de investigación desde la necesidad de guiar las intenciones y la creatividad, mediante la gestión de la información, el trabajo en colaboración con responsabilidades compartidas y la integración y convergencia ordenada de conocimientos de otras áreas y factores culturales. En este tiempo indómito, la propagación de discursos de estructura débil, deja en evidencia, incluso, la eficacia y los argumentos de la técnica. Las técnicas de proyecto se aprenden, como las de cualquier trabajo. Por eso, es apropiado defender, como sea, los fundamentos del proyecto desde la idea. Desde la existencia de algunos objetivos, casi siempre, muy pocos en las grandes obras, que pueden llegar a materializarse en la forma.

# Fast-Arq III

## Espacio A-4

(pasillo del aula)

forma y tictos  
resistencia y escato  
plagar  
arrugar  
perforar



**MATERIAL DE TRABAJO**  
-1 FOLIO A4  
-tijeras  
**TEMATICA:** Construir un espacio único con un folio de papel.  
Hacer una foto y enviar

### PROPUESTAS ALUMNOS

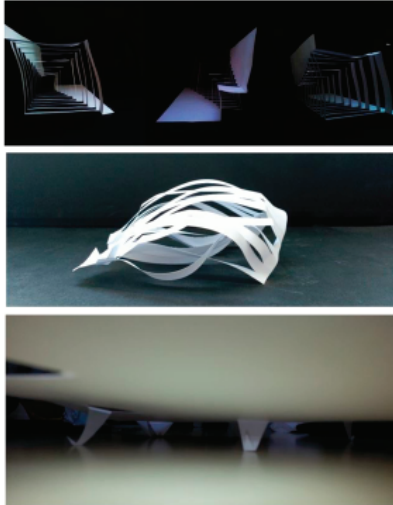


Fig. 6 Espacio A-4

# Fast-Arq VI

## Coser

(pasillo del aula)

situación  
contexto urbano  
agora  
continuidad  
impacto



**MATERIAL DE TRABAJO**  
-lápiz, rotulador negro,  
colaps. ACCIONES: dibujo en  
planta (definición a nivel de  
implantación) y vista  
perspectiva del espacio  
urbano.  
**TEMATICA:** tejer, destejer,  
entreteter

### PROPUESTAS ALUMNOS



Fig. 7 Coser



Fig. 8 Trabajos expuestos

“...la revolución de lo ligero tiene dos filos. Pues la libertad individualista por poner fin a los vínculos indestructibles, trae consigo la sensación de inseguridad, de incertidumbre sobre el futuro, de miedo a la expulsión. La fragilidad de los lazos y la facilidad actual para las desvinculaciones traen consigo unas veces las delicias de la renovación, otras la pesadilla de quedar colgados, abandonados, solos... son tiempos de saber instrumental” (Lipovetsky, 2016: 322, 338).

## NOTAS

<sup>1</sup> <http://habitar.upc.edu/2015/07/02/puck-cinema-proyectando-dentro-roulotte/>

<sup>2</sup> “Para mí, la levedad se asocia con la precisión y la determinación, no con la vaguedad ni con el abandonarse al azar. Paul Valery dijo: “Hay que ser ligero como el pájaro, no como la pluma”. Italo Calvino (Lipovetsky, 2016: 86, 87, 268).

<sup>3</sup> “Cuando yo tenía seis años vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba Historias Vividas. Representaba una serpiente boa que se tragaba una fiera... El libro decía: “las serpientes boas tragan a sus presas enteras, sin masticarlas. Luego no pueden moverse y duermen durante seis meses la digestión” Reflexioné entonces sobre las aventuras de la selva y a mi vez, logré trazar con una lápiz de color mi primer dibujo... Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa que digería un elefante. Dibujé entonces el interior de la serpiente boa a fin de que las personas grandes pudiesen comprender” (Saint-Exupery, 1989: 9-10).

<sup>4</sup> “La arquitectura percibida en forma sencilla e inmediata es una combinación –revelada por medio de luces y sombras– de espacios masas y líneas” (Banham, 1985: 68). Cfr. Ibid. pp. 34, 180, “aquí la losa del piso se dobla verticalmente hacia arriba en el extremo de los voladizos y se convierte en pared exterior. Ibid. p. 273. “El edificio adquiere una nueva consistencia en su envolvente, cuya supuesta masividad es, sin embargo, negada por la actividad y la experiencia de movimiento que se desarrolla dentro de la misma y por la condición ligera y visualmente cambiante del propio cerramiento” (Cortés, 2003: 23).

## REFERENCIAS

- BANHAM, R. (1985). *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Barcelona: Paidós.
- CORTÉS, J.A. (2003). *Nueva Consistencia*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- DE MOLINA, S. (2016). *Hambre de arquitectura*. Madrid: Ed. Asimétricas.
- LIPOVETSKY, G. (2016). *De la ligereza*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- MARTÍ ARÍS, C. (2005). "Arne Jacobsen. Arquitectura de lo inmanente". En: *La cimbra y el arco*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- OMA, KOOLHAAS, R. y MAU, B. (1995). *S, M, L, XL*. Rotterdam: O10 Publishers.
- SAINT-EXUPERY, A. (1989). *El Principito*. Barcelona: Emece Ed.