

## Juegos de Equilibrio. Ejercicio 2

En esta segunda parte del curso, las maquetas finales de cada alumno serán interpretadas en cuanto armazón estructural base a partir del cual desarrollaremos el proyecto final en el marco de una idea global de programa. Algunos aspectos a tener en cuenta:

1. **Interpretación de la escala**
2. **Determinación del papel del funcionamiento estructural en el conjunto del proyecto y desarrollo del mismo.** El estudio de maqueta conducirá a un desarrollo de proyecto determinado, que se distanciará de la misma a medida que se incorporen distintos sistemas arquitectónicos. Algunos proyectos mantendrán con naturalidad la estructura estudiada como base del desarrollo del ejercicio, mientras que otros podrán interpretar de modos alternativos las cualidades y el funcionamiento estructural estudiados en la primera mitad del curso. Sigue siendo fundamental mantener las cuestiones de estabilidad-inestabilidad desarrolladas durante la primera mitad del curso.
3. **El dibujo:** si en el primer ejercicio hemos empleado fundamentalmente el análisis de objetos y la manipulación de materiales como herramienta proyectual, a partir de ahora incorporaremos el dibujo (de precisión) para poder introducirnos en el proceso de desarrollo de proyecto. El dibujo dará al alumno libertad para interpretar y modificar lo que sea necesario en los modelos estructurales de referencia; y precisión para determinar la dimensión, la forma y las alternativas potenciales de cada proyecto.
4. **Programa:** Cada alumno perfilará el programa específico de su proyecto, a partir de un requerimiento común. El punto de partida es la creación de una Colonia de Espacios Productivos, es decir una agrupación colectiva de espacios dedicados a la producción de objetos (materiales o inmateriales). El proyecto deberá contener espacios dedicados a la producción, a la interacción entre los miembros de la colonia, y a la interacción entre los colonos y posibles visitantes (exposición y venta del producto).

La escala de este colectivo puede ser cualquiera, desde cooperativas de explotaciones agrícolas a talleres de papiroflexia.

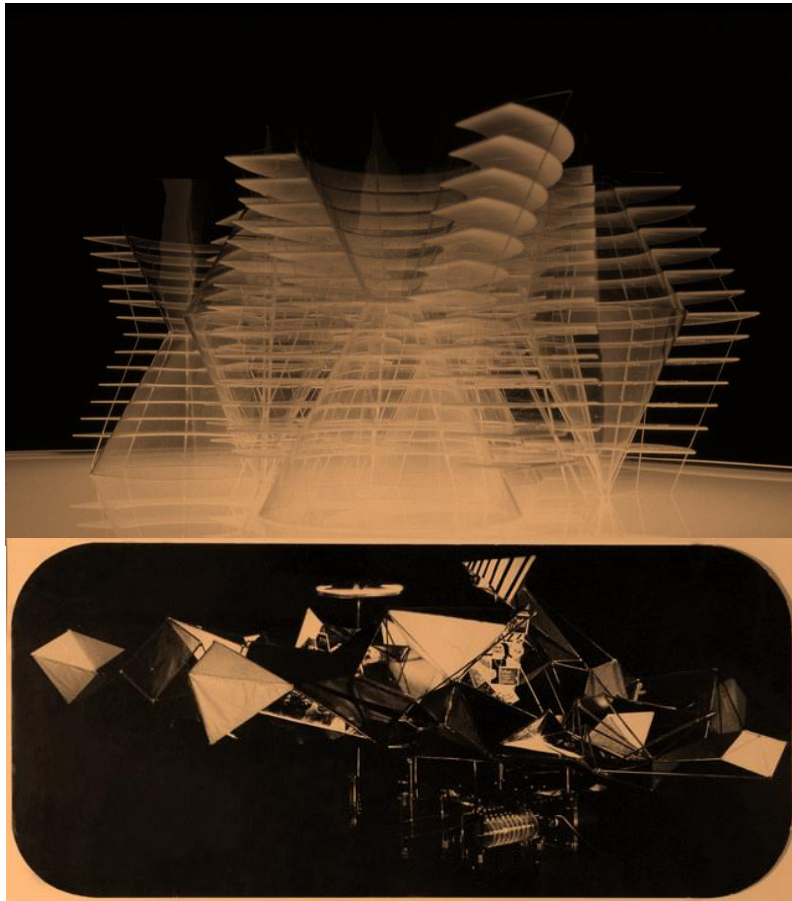
5. **Prototipo:** Cada alumno deberá perfilar las características de la Colonia en relación con la escala de la estructura y sus características (y sus intereses personales) para que la relación entre contenedor y programa sea eficaz.

Planteamos el proyecto como prototipo genérico, sin emplazamiento específico, aunque cada alumno podrá decidir si desea una localización concreta del mismo (por necesidad de proximidad del agua, de un clima determinado, la inserción en la ciudad o fuera de ella, etc.)

6. **Sistemas:** El alumno deberá resolver de la manera más integrada y consistente posible los diferentes sistemas que se suman a la estructura de un edificio. Aunque se trabajará con todos ellos simultáneamente, cada semana propondremos la integración en el proyecto de uno de los diversos sistemas que habitualmente componen un proyecto arquitectónico:

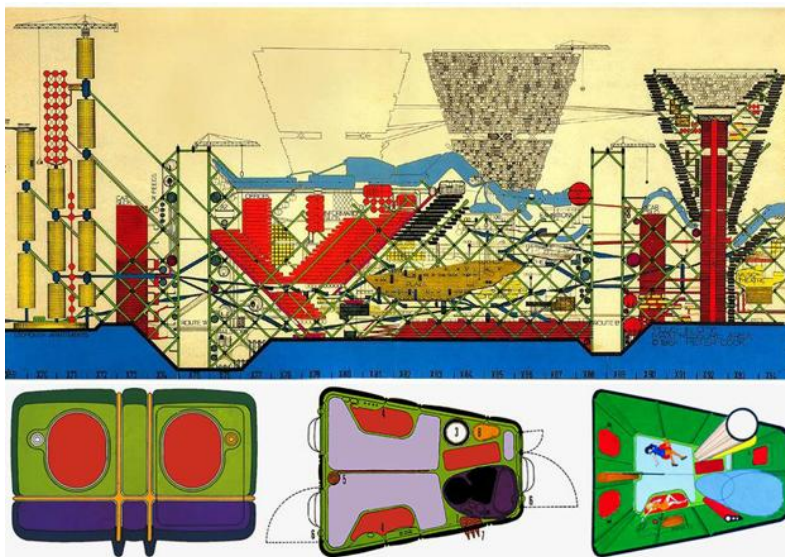
1. Superficies y dispositivos de movimiento
2. Superficies habitables estanciales
3. Sistemas de protección ante los agentes externos y de retención del ambiente interior
4. Sistemas tectónicos
5. Espacios Colectivos, Individuales y de interacción
6. Sistemas ambientales (aire, calor, agua)
7. Gestión de energía y residuos

7. **Referencias:** Tres pasos análogos a los del presente ejercicio. De maqueta conceptual a maqueta de detalle (que incorpora algunas nociones de escala e inserción de sistemas), y finalmente sección global y de detalle.



Fumihiko Maki, *Estructura Golgi*, 1967. Maqueta.

*Plug-In City, City Synthesis*, 1963, Archigram. Maqueta conceptual de alambre, plástico y papel.



*Plug-In City, Max. Pressure Area Section*, 1964, Archigram

**8. Referencias 2:**

Archigram

Archizoom

Alan Boutwell

Cedric Price

Constant

Gunther Domenig / Eilfred Huth

Kiyonori Kikutake

Justus Dahinden

Yona Friedman

Eckhard Schulze Fielitz

Superstudio

Tomás Saraceno