¿CÓMO CONECTAR HOY CON LA NECESIDAD DE LA ARQUITECTURA? ACCIONES ANTE EL PROGRAMA **HOW TO CONNECT TODAY WITH THE NEED FOR ARCHITECTURE? ACTIONS REGARDING THE PROGRAM**

J. M. Martínez Rodríguez, P. Gil Jiménez
Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos. E.T.S. Arquitectura
Valladolid.
jmmartinez7@gmail.com

RESUMEN

¿Cómo conectar hoy con la necesidad de la arquitectura? Enseñándola de tal modo que sea útil. Establecer que el concepto de utilidad no es la instalación en el beneficio inmediato. Que la utilidad va unida al desarrollo de acciones posibles, no al programa como organización instantánea y convencional de usos.

Las situaciones cambian. Hace tiempo que la arquitectura dejó de ser sólo una necesidad, para constituirse como forma que refleja posturas sentimentales. Buscar en lo mínimo para no caer en los engaños de lo contemporáneo, que confunde necesidad con frivolidad, supone defender como más práctico para el avance de la sociedad, que la arquitectura es creación y no sólo un saber técnico o de gestión. Que el final del proceso que se va desvelando desde la imaginación y el deseo, hasta llegar a la mejor forma posible para los usuarios, es el proyecto arquitectónico.

Palabras clave: lugar, acción.

ABSTRACT

Connecting today with the need for architecture? Teaching it in a way that is useful. To establish that the concept of utility is not installing on the immediate benefit. That utility is linked to the development of possible actions, not flash and the program as conventional organization uses.

Situations change. Architecture has long ceased to be just a necessity, as a way to become reflecting emotional states. Search in the least to avoid falling into the deceptions of the contemporary, that confuses need with frivolity, is defended as more convenient for the advancement of society, that architecture is not only creation and technical knowledge or management. The end of the process that unfolds from the imagination and desire to reach the best possible way for users, is the architectural project.

Keywords: place, action.

1. ¿CÓMO CONECTAR HOY CON LA NECESIDAD DE LA ARQUITECTURA? ACCIONES ANTE EL PROGRAMA

¿Cómo conectar hoy con la necesidad de la arquitectura? Enseñándola de tal modo que sea útil. Establecer que el concepto de utilidad no es la instalación en el beneficio inmediato. Que la utilidad va unida al desarrollo de acciones posibles, no al programa como organización instantánea y convencional de usos.

Las situaciones cambian. Hace tiempo que la arquitectura dejó de ser sólo una necesidad, para constituirse como forma que refleja posturas sentimentales. Buscar en lo mínimo para no caer en los engaños de lo contemporáneo, que confunde necesidad con frivolidad, supone defender como más práctico para el avance de la sociedad, que la arquitectura es creación y no sólo un saber técnico o de gestión. Que el final del proceso que se va desvelando desde la imaginación y el deseo, es el proyecto arquitectónico.

Para llegar a la solución mejor, es preciso conocimiento y entrenamiento. La abundancia de medios dificulta el análisis reposado, de modo que hoy todos trabajamos entre la coincidencia de encontrar y de acertar. Por eso pensamos que es importante centrar ámbitos de reflexión que apoyen el aprendizaje del alumno durante un curso; que le sirvan de referencia ante los datos que va a encontrar y le animen a investigar y a proponer.

En los últimos años, hemos definido modos de reflexión centrados en los paisajes y sus elementos. El encuentro con los lugares puede crear una conexión emocional y utilitaria. Se trata de integrar lo que podemos conocer, mirar, analizar, con lo que podemos imaginar y hacer. Que el trabajo del curso sirva para comprobar la mejor versión de la arquitectura: mantener o aumentar la belleza de lo que existe; revitalizar, regenerar, suavizar cicatrices cuando las haya.

Planteamos utilizar los lugares como material: reinterpretar lo que nos encontramos y proponer procesos posibles.

En los temas se camuflan los conceptos de programa y función, bajo una secuencia de acontecimientos, que expliquen actividades y que ayuden a estructurar el proceso. A través de los conceptos se definen acciones que están presentes en todas las escalas y fases del proyecto. Ayudan en los momentos de confusión para retomar lo global y la vez pautan la interpretación propia. Favorecen la implicación personal, y permiten diálogos abiertos.

La metodología, que proponemos exige del alumno una cierta capacidad de implicación, dedicación, y compromiso; acercarse a la arquitectura para aportar algo más de lo que demanda el programa o la gestión del mismo. Se trata de alimentar un modo contemporáneo de análisis sobre lo esencial que acompañaría a cualquier esfuerzo serio de abstracción y en el que intervendría el uso, en el sentido de averiguar qué necesidades correspondientes a un tiempo, son susceptibles de trasladarse a la configuración de un edificio.

METODOLOGIA

1. Inmersión (Del lat. immersio, -ōnis).

1. Acción de introducir o introducirse algo en un fluido.
2. Acción de introducir o introducirse plenamente alguien en un ambiente determinado.
3. Acción y efecto de introducir o introducirse en un ámbito real o imaginario, en particular en el conocimiento de una lengua determinada.
4. Entrada de un astro en el cono de sombra que proyecta otro.

Inmersión: brusca, tranquila, sosegada y feliz, Whitstable

Para iniciar un proyecto es necesario sumergirse en profundidad, casi obsesionarse con los aspectos que lo rodean y dirigir todos los esfuerzos a encontrar claves que nos ayuden a abordarlo.

Es necesario conocer las cuestiones, situaciones o factores que se proponen resolver cuando se plantea un proyecto de arquitectura, como un proceso intelectual en el que se disecciona minuciosamente cada uno de los aspectos que lo rodean. Conocer en este caso, es analizar los datos de partida con la intensidad, dedicación y responsabilidad que permita a cada uno convertirse en “el que más sabe” del tema.

El método que planteamos para iniciar el proceso y estar en acción desde el primer momento, requiere una serie de pasos previos a cualquier planteamiento o estrategia. Se trata de trabajar en varias direcciones sin una idea preconcebida. Así ayudamos a fomentar una dinámica de proyecto activa que permita el que las ideas afloren en el camino.

1.1 Análisis del espacio

Es preciso estudiar todos los factores que encontramos en el lugar donde se va a situar el proyecto: topografía, vistas, límites, orientación, geometría, morfología, vegetación, suelo, climatología; recursos económicos y medioambientales; factores sociales, y culturales; cualidades, rasgos y costumbres de los futuros usuarios; normativas municipales, territoriales y de aplicación; en definitiva, conocer el ADN del contexto.

1.2 Análisis del programa

Proponemos el predimensionado y comparación de superficies, la discusión de sectorizaciones, relaciones entre zonas, estudio de posibles circulaciones públicas o privadas y la posibilidad de conexiones verticales y horizontales. El resultado debería reflejarse en organigramas funcionales, en planta y en sección, y en una aproximación a organigramas espaciales.

1.3 Análisis de casos semejantes

Provocar el conocimiento con imágenes, referencias y la conexión con la memoria. Existen diferentes formas de archivar datos. Valorar como cada uno los almacena de forma diferente en función de la percepción. Así mostramos la diferencia entre ver y mirar. Mirar es ver de forma analítica. Está condicionado por el desarrollo de nuestra personalidad y con la naturalidad de quien está en proceso de aprendizaje, esta personalidad artístico-arquitectónica-vital, va cambiando con el paso del tiempo. Por ello es importante dejar que estos aspectos personales en la investigación o estudio de ejemplos, afloren, sin condicionen.

2. Después de la inmersión

Si nos hemos sumergido de lleno en los aspectos del proyecto, estamos empapados y sabremos responder con facilidad a cualquier pregunta sobre el tema, estaremos en condiciones de poder resolver los problemas planteados. Es común en esta fase, trabajar más intensamente con materiales, imágenes, etc. de diferentes familias. Al tiempo que se va concretando, se trabaja con heterogeneidades, tanto físicas como conceptuales. Podemos fomentar incluso, la ensoñación. Recrear el modo en que los lugares pudieron ser habitados en las distintas fases de su historia, para después imaginar cómo podría plantearse un nuevo modo de vida o una actividad contemporánea.

Smallest/longest art museum. Sou Fujimoto

Es entonces, cuando los conceptos que aluden de forma abstracta a los problemas, aparecen. Para que esto ocurra eficazmente es necesario que sepamos con quién (y con qué), tomamos contacto. Aquí radica el fundamento del saber transversal: el que aparezcan conexiones, ideas, reuniones imposibles de cosas o temas. Estos conceptos son los que dirigirán o guiarán la acción proyectual.

La acción es a la vez intelectual y física, siempre contraria a estar parado. La intelectual nos ayuda a tener una visión general de los problemas. Un dominio

de la situación. La física va más ligada a la actividad imaginada para un determinado lugar.

En las bases de partida, el contexto y el programa se han establecido como datos externos al proyecto y es en el proceso de proyecto, cuando estos datos se convierten en un material interpretable. Así es como adquieren su verdadera dimensión, su alcance real junto a los demás factores que se involucran en la obra. Estaríamos hablando de la interferencia de la realidad con la subjetividad, de la experiencia, de la imaginación, del entendimiento y la asimilación individuales.

Fomentar esta interferencia supone reducir o condensar los conceptos de uso para llegar inmediata y libremente a un proceso abierto. Camuflar los conceptos de programa y función, bajo una secuencia de acontecimientos, que expliquen la actividad y el movimiento, y que aludan a ambientes y situaciones condicionadas por un contexto previo, y, especialmente, por los usos del edificio.

Plantear o definir conceptos, nos puede ayudar a estructurar el proceso. Si conseguimos establecerlos adecuadamente, aludiendo de forma abstracta a la resolución de los problemas, estableceremos unas pautas propias que permitan un dialogo abierto además de facilitar el desarrollo de cada trabajo. A través de los conceptos, estructuramos los procesos y, como hemos dicho, se definen acciones a las que se puede recurrir en las fases de confusión, aludir a ellas para retomar lo global. Encontrar caminos que permitan al proyecto independizarse y tener sus propias reglas.

CASO 1: EL CANAL DE CASTILLA

Se trabaja sobre un ámbito que manifiesta una identidad en cuanto a carácter paisajístico, presencia en el territorio, valor ambiental o cultural, preexistencias arquitectónicas con problemáticas de abandono, o la paralización de los factores de producción.

Durante los últimos cursos se ha trabajado en el desfiladero del Río Cares, El Acueducto Alejandrino en Roma o el Canal de Castilla. Lo común es la presencia del agua como elemento que estructurante de un espacio natural, urbano o agrícola. De manera esquemática, son líneas en el territorio en torno a las cuales la actividad está garantizada. En la garganta del Cares, el agua, en su curso natural, discurre recreando un parque natural que invita a ser recorrido y disfrutar de sus vistas. En Roma, el acueducto es hoy un monumento abandonado que genera en su entorno urbano zonas traumáticas que necesitan regeneración. El Canal de Castilla, no mantiene en la actualidad el uso para el que fue construido. Se utiliza como canal de riego, por lo que se mantiene, al menos como un recurso real para la producción agrícola en sus bordes.

Canal de Castilla. Ramal Norte

Así se plantea la posibilidad de proyectar y reactivar el corredor del Canal, convirtiéndolo en un centro de actividad, recuperando la navegación, la actividad ligada a los cultivos, su transformación y distribución y un recorrido ligado a un turismo preocupado por el medio. Con independencia de la imponente presencia en el territorio que invita a su recorrido, pensamos sobre aquellos aspectos que sean capaces de hacer del Canal un medio de subsistencia para las familias, un recurso económico para los agricultores o un reclamo para los visitantes. Se trata de imaginar actividades nuevas y regeneradoras, que suavice las cicatrices; utilizar el Canal como una estructura en la que lo existente se convierta en generador. Se trata de reinterpretar lo que nos encontramos.

Objetivos

Regenerar-reactivar el corredor Canal de Castilla mediante la puesta en el mercado de lotes de terreno agrícola en alquiler de renta baja, como reclamo para nuevos habitantes en busca de una alternativa económico productiva ligada

a la agricultura ecológica; repoblar el territorio mediante políticas de desarrollo rural, que permitan implantar nuevas actividades económicas.

El proyecto consiste en un hábitat para jóvenes agricultores con casas unifamiliares y unidades de producción (UPA). Se trata de crear un marco que favorezca el desarrollo de la vida, con parcelas de distintos tamaños en función del tipo de cultivo.

El proceso requiere un análisis de la situación económica, geográfica, social, cultural, medioambiental y conexiones con el tráfico rodado, caminos o carreteras, etc. Asimismo, es preciso el estudio detallado de los tipos de cultivo. A gran escala el Canal de Campos está más orientado hacia el secano, el cultivo del trigo, cebada y el cereal. Entre Herrera de Pisuerga y Aguilar, se extiende una zona apta para las patatas de siembra, hacia el sur, abundan los cultivos de remolacha, maíz, alfalfa, y legumbres. A pequeña escala, abundan los minicultivos de hortalizas en general, cebollas, tomates, zanahorias etc. Familiarizarse con los diferentes tipos de cultivo, pensar en los ciclos y temporadas de siembra y recolección de los distintos productos, así como con el proceso de recogida de los mismos, y los sistemas de almacenamiento ayudará a dimensionar los espacios de la UPA.

Estudio de casos semejantes en otros lugares o países. Ejemplos de reactivación y de revitalización de bordes. Propuestas que permitan dinamizar las zonas de encuentro con redes de comunicación, autovías, carreteras, y ferrocarril. Convertir lo existente en generador. Integrar lo existente. Reinterpretar lo existente. Gestionar plantaciones para el mantenimiento del canal. Cultivar y consumir. Conectar explotaciones. Proponer nuevos mecanismos de producción.

Proyectos

LAS GALERÍAS COMO PARTE DEL SISTEMA PRODUCTIVO

ESTE ANÁLISIS REFLEJA CÓMO SEDEA
INTERGRADA LA GALERÍA DENTRO DEL
PROCESO DE PRODUCCIÓN.
AL VARIAR EL TIPO DE VIVIENDA Y LA
DISTRIBUCIÓN DE LA ZONA DE CULTIVO
VARIAN LAS ESTANCIAS, QUEDANDO
SADA UNA LIBADA A UN ÁMBITO
DIFERENTE.
ES DECIR, EL BAÑO-VESTIDOR
SIEMPRE ESTARÁ LIBADO AL TERRENO
DE TRABAJO, POR EJEMPLO.

PROYECTO: ESPACIO DE JUEGO PARA LA COMUNIDAD DE LA BOTA
 Autor: PEDRO SANCHEZ DE LA MATA
 Lugar: BOTA, ESPAÑA
 Año: 2010
 El proyecto consiste en la creación de un espacio de juego para la comunidad de la Bota, un pueblo de 150 habitantes en la zona rural de la provincia de Huesca. El espacio de juego se sitúa en un terreno de 1.500 metros cuadrados, rodeado por un muro de piedra. El proyecto incluye la construcción de una estructura de madera que sirve como marco para el juego, y la instalación de una serie de juegos de madera. El proyecto también incluye la creación de un espacio de almacenamiento para los materiales de juego, y la instalación de una serie de bancos de madera.

PROYECTO: ESPACIO DE JUEGO PARA LA COMUNIDAD DE LA BOTA
 Autor: PEDRO SANCHEZ DE LA MATA
 Lugar: BOTA, ESPAÑA
 Año: 2010
 El proyecto consiste en la creación de un espacio de juego para la comunidad de la Bota, un pueblo de 150 habitantes en la zona rural de la provincia de Huesca. El espacio de juego se sitúa en un terreno de 1.500 metros cuadrados, rodeado por un muro de piedra. El proyecto incluye la construcción de una estructura de madera que sirve como marco para el juego, y la instalación de una serie de juegos de madera. El proyecto también incluye la creación de un espacio de almacenamiento para los materiales de juego, y la instalación de una serie de bancos de madera.

CASO 2. LA ALINEACIÓN COSTERA ASTURIANA. PUERTO DE LLUMERES

En este caso el trabajo se centra en el encuentro entre la tierra y el mar a lo largo del territorio especialmente conservado de la costa central asturiana. Las playas son accidentes morfológicos constantes en éste paisaje; no solo las formadas por grandes arenales, sino también las formadas por cantos rodados. Característicos además son los acantilados donde se originan otras playas de gran interés natural y paisajístico, a veces con difícil acceso.

La franja costera asturiana, ha sido siempre fuente de pesca tanto para el consumo menor, como para la industria transformadora. Además, Asturias por su orografía, se caracteriza por un sistema de ocupación del suelo mediante minifundios y de hecho, las explotaciones agrícolas cercanas a la costa se organizan en torno a este concepto. Es posible, pues, imaginar diversas alternativas para contribuir a la subsistencia: además de la pesca en la costa, la agricultura, la minería en las cuencas mineras, construcción o siderurgia en las zonas centrales.

La prensa confirma el aumento de personas interesadas en “echarse a la mar”. Debido las elevadas tasas de desempleo, se recurre a la pesca como recurso para hacer frente a la crisis. La situación económica dificulta que los pescadores puedan soportar el coste de una embarcación por pequeña que sea o el pago de los amarres en los puertos pesqueros cercanos. Se propone, pues, el uso de la playa y el abandonado puerto de Llumeres para la creación de una zona de amarre de una pequeña flota pesquera. Así el barco de pesca permitirá a los miembros de una unidad productiva, contribuir a la economía del grupo, con una actividad ligada a los recursos naturales del territorio. De hecho, en la visita al antiguo puerto minero, observamos que se realizan actividades difícilmente clasificadas, entre la pesca deportiva y la pesca para subsistencia, reparación de pequeñas barcas, venta de especies etc.

La línea metodológica está dirigida a fomentar la capacidad creativa de los alumnos, estimular su capacidad de trabajo y fomentar el pensamiento transversal y pluridisciplinar. Por eso, el marco en el que trabajamos pretende ser un catalizador de procesos de proyecto que ayuden a pensar en problemas cercanos a la realidad social económica, histórica y cultural. En esta realidad el alumno-arquitecto se convierte en un agente activo. Además de diseñar y componer –proyectar-, proponemos analizar y pensar; mantener una posición crítica; aprender a observar, detectar los problemas antes de resolverlos; estudiar el ámbito en el que se desarrollan los trabajos. El alumno se verá obligado a definir estrategias en las que están incluidos factores económicos, sociales, medioambientales, topológicos, etc. Se trata de intervenir en el paisaje como el lugar en que unas lógicas relacionales (patrones dinámicos de cohabitación entre lo físico, vegetal, animal y humano) puedan llegar a generar inteligencias compartidas.

Objetivos

El contexto natural o intervenido, dirige los objetivos hacia la reactivación eficaz, medida y hermosa de unas necesidades reales, que planteen el respeto a los valores del paisaje con criterios de sostenibilidad medioambiental y económica, las arquitecturas tradicionales, los ámbitos rurales y urbanos, y la creación contemporánea. Se seleccionan actividades productivas ligadas a la línea de costa que aprovechen los recursos ligados al mar, así como otras actividades relacionadas con el cultivo de productos alternativos a los que ahora existen.

Paneles informativos del POLA

Todo ello va unido a la necesidad de protección y mejora de los recursos naturales, desarrollada en el POLA. Su estrategia incide en la riqueza del medio ambiente en Asturias, manteniendo la vitalidad y diversidad, tanto la de los ecosistemas terrestres como acuáticos. Pone especial énfasis en la protección y regeneración de áreas del litoral, y en la consolidación de la Red de espacios naturales protegidos.

El paisaje de Llumeres (en las fotos) concentra valores que permiten una investigación proyectual intensa. En una superficie muy pequeña conviven la naturaleza y el contexto ya manipulado. El lugar en Llumeres ha contenido su propia historia, de modo que se trabaja sobre la memoria de lo que existió para crear nuevas historias. Existe como una base para actuar sin rupturas, sin posibilidad de negar que el valor del paisaje permanece y que allí quedan las huellas de la explotación de hierro más importante de Asturias.

El trabajo de reflexión trata de conciliar las cualidades poéticas de un paisaje que languidece para imaginar una actividad posible. Durante los últimos años, se han mantenido los visitantes y también grupos de pescadores que utilizan los restos arquitectónicos del antiguo puerto para cortas estancias, trabajos de amarre y mantenimiento de barcas o técnicas de pesca no intensiva. Partimos de la idea de consolidar estas actividades y sus requerimientos con una propuesta de intervención centrada en un espacio para venta de pescado y marisco, de protección y mantenimiento de pequeñas embarcaciones; zona cerrada para almacenamiento de útiles de pesca y vestuarios. Las propuestas se limitan a la zona del espigón donde se situaban las tolvas de la antigua mina que determinan el número y superficie de los elementos del programa, la accesibilidad y el arrastre de las embarcaciones. Será preciso analizar las relaciones entre los elementos existentes y la topografía, las permanencias y las comunicaciones; decidir los grados de presencia nueva en el paisaje.

2. BIBLIOGRAFÍA

MANZINI, E. *La materia de la invención*, Ed. CEAC, Madrid, 1993.

MARINA, J.A. *Teoría de la inteligencia creadora*. Ed. Anagrama , Barcelona 1993.

PEREC, G. *Lo infraordinario*. Ed. Impedimenta, 2008.

X. MONTEYS; M. MÀRIA; P. FUERTES; A. PUIGJANER; R. SAUQUET; C. MARCOS; E. CALLÍS; C. FDEZ.ROVIRA, *Rehabitar en nueve episodios. Habitar, grupo de investigación* .Departamento de Proyectos Arquitectónicos-Universidad Politécnica de Cataluña. Editorial Lampreave, 2012.

MURÓ, A. *El prácticón*. Tusquets Editores, 1982.

PEREC, G. *Especies de espacios*. Ed. Montesinos, Barcelona 2001.