

GUIÓN GENERAL DEL CURSO 2007-2008 GRUPO DE EXPLORACIÓN PROYECTUAL. ETSAM

Performatividad vs. Representación.

La determinación más fuerte del curso, que se asume casi como *leitmotiv* pedagógico, pretende situar al alumno como actor, como verdadero protagonista, no solo en la **red de rutinas** que supone el contemporáneo ejercicio de la arquitectura (diseño, enunciación programática, experimentación, demostración, difusión) sino también en la trama de inserciones de estas rutinas en la realidad social y física de los contextos que nos rodean. Lejos de conformarnos con un alumno **espectador**, que emule los procedimientos y acate las oportunidades dictadas por otros, el estudiante, empujado por una cuidada metodología, debe producir cambios reales en su medio. Existe una cierta asociación entre el entendimiento del alumno como actor, el entendimiento del alumno como espectador y el espíritu productivo de la docencia de proyectos de arquitectura. Así, hay una docencia basada en ejercitar la capacidad de **representación**, entendiendo por tal la ejercitación del alumno en labores cuyo objetivo es sintetizar la realidad exterior (tanto la social y física como la disciplinar) y sus propias intenciones en una **comunicación simbólica**. Podríamos hablar, casi por oposición, de una docencia que se encamina, de forma premeditada, a la transformación del alumno en un agente activo en el cambio del medio a través de la puesta en marcha de procesos que llamaremos **performativos**. La docencia performativa, entendería un curso de proyectos como el arranque de una serie de procesos de transformación física y social de la realidad a través de acciones del alumno. Proponiendo esta distinción entre docencia basada en la representación y docencia basada en la performatividad pretendemos evidenciar los diferentes roles que el alumno juega en cada una de ellas; **espectador** en la representación y **actor** en la *performance*.

Aunque entendemos, como grupo docente colegiado, que la formación de las capacidades de representación del alumno puede ser muy beneficiosa desde el punto de vista instrumental, la experiencia del Grupo de Exploración Projectual durante los últimos 8 años y de sus miembros individualmente ha detectado ciertas patologías asociadas al cultivo recurrente de técnicas imitativas y de comunicación. Así, con cierta frecuencia, el tiempo fundamental de los alumnos se emplea en generar una imaginiería inspirada en realidades espacio formales que resultan relativamente ineficaces, ingenuas o, incluso, convenientemente intrascendentes a la hora de producir transformaciones reales y relevantes en nuestros entornos. El curso que a continuación presentamos, se estructura a partir de esta experiencia y trata de situar, en el curriculum formativo del alumno, espacios de **intervención y redefinición profunda de la realidad** que conoce que no puedan ser evitados mediante técnicas de persuasión más o menos retóricas.

La arquitectura se presenta, así, como la modificación de algo que ya existe, como versión de la realidad exterior a la universidad y a la propia disciplina arquitectónica. Esto implica que alumno debe **“reenamorarse”** de los procesos físicos, de las técnicas experimentales, de los medios de producción, de los verdaderos habitantes, del material para conseguir objetualizar acciones precisas.

COLABORACIÓN CON OTRAS UNIVERSIDADES

A lo largo del año académico 2007-2008 se producirán colaboraciones con alumnos y profesores de varias Universidades distintas a la Politécnica de Madrid. Han confirmado su interés Universidades de Alicante, Pavía, Medellín. Con ellos, pretendemos construir redes de intercambio de información y de colaboración que permitan la generación de un entorno WEB común a modo de WIKI o WEBLOG, viajes de estudios y encuentros de profesores.

EJERCICIOS A ADMINISTRAR

Inicialmente, el programa de curso describirá cuatro **ejercicios modelo** que enunciamos a continuación:

1. Conseguir un material de construcción más performativo partiendo de algunos de los que ya conocemos. **(el material performativo)**
2. Cambiar el rol del arquitecto en un proceso profesional real para que aumente su capacidad performativa sobre el medio. **(el arquitecto performativo)**
3. Fabricar modelos analógicos o digitales o modificar otros existentes para que aumenten su performatividad en procesos de diseño. **(el modelo performativo)**
4. Rediseñar las capacidades del usuario en un contexto de la realidad para que disponga de atributos performativos. **(el usuario performativo)**

Estos ejercicios serán administrados por el conjunto de alumnos y profesores mediante contratos de curso. Dichos contratos administrarán en orden y número de los ejercicios modelo y su coordinación con los alumnos de otras universidades y la experiencia del propio alumnado local a través de los meses.

Estos contratos de curso regularán también la necesaria relación del alumno con elementos físicos, tangibles y existentes que servirán de contextos sobre los que operar las transformaciones. Sería posible, por poner algunos ejemplos, que los alumnos utilizaran como **situaciones de partida** las descritas a continuación:

- Un proyecto propio realizado previamente por el estudiante.
- Un proyecto o experiencia profesional de otro arquitecto o estudiante de arquitectura que no se haya llevado a cabo y que podría localizarse en

cualquiera de las ciudades donde están ubicadas las universidades que van a integrar el grupo de colaboración (Pavía, Madrid, Medellín, Alicante)

- Un contexto de la realidad donde no haya intervenido ningún arquitecto previamente y que podría localizarse en cualquiera de las ciudades donde están ubicadas las universidades que van a integrar el grupo de colaboración (Pavía, Madrid, Medellín, Alicante)

- En un proyecto arquitectónico ya realizado y que podría localizarse en cualquiera de las ciudades donde están ubicadas las universidades que van a integrar el grupo de colaboración (Pavía, Madrid, Medellín, Alicante)

MECÁNICAS DE TRABAJO.

El comienzo del curso contará con varios borradores de contrato. Sabemos que existirán, al menos, un borrador de contrato por cada una de las ciudades con las que se formalice la colaboración. Las primeras semanas de cursos se dedicarán a cerrar estas pautas de trabajo con la participación de los alumnos. Así, tras el rodaje de la primera parte del curso, el contrato Madrid, el contrato Pavía, el contrato Alicante, el contrato Medellín y el contrato Seúl consistirán en describir, pormenorizadamente, los enunciados de las acciones a realizar y las transformaciones que se esperan en los contextos de aplicación así como otros cometidos metodológicos que los alumnos deban contemplar.

ESTRUCTURA DEL CURSO.

La estructura del curso está diseñada de forma planificada y consciente para conseguir **evitar que los procesos de análisis y desarrollo conceptual se antepongan a la acción** de forma secuencial. Es decir, queremos que el alumno produzca y sea performativo desde el comienzo del curso. La información, el análisis contextual, las actitudes reflexivas, las máximas conceptuales o las actitudes críticas serán expedientes paralelos a la producción proyectual, nunca etapas previas.

Por ello el primer cuatrimestre consta de cuatro entregas separadas por ciclos de, aproximadamente, tres semanas. Estas entregas pretenden ordenar una producción escalonada que evolucione de proposiciones generalistas a situaciones particulares y de propuestas espacioformales sin cualificación técnica a diseños desarrollados para la producción:

1. ENTREGA 1. **(habilidades enunciativas): 4 ENUNCIADOS.** Se entregarán documentos que enuncien las intenciones de las 4 situaciones de trabajo haciendo especial hincapié en las capacidades propositivas del trabajo. Para ello, los alumnos combinarán los enunciados del curso con las situaciones de partida propuesta. Es decir, primero seleccionarán como situaciones de partida un proyecto propio, un proyecto ajeno no realizado, un contexto real donde no hayan intervenido arquitectos previamente y un proyecto arquitectónico realizado. En esas cuatro situaciones cada alumno debe encontrar ocasiones que le permitan producir un material más performativo, un arquitecto más preformativo, un modelo más performativo y un usuario

más preformativo. Este primer trabajo tiene, al menos, dos requerimientos. Se trata de hallar situaciones específicas y documentables que sean sumamente concretas y reales, pretendemos especificar. Estos proyectos seleccionados propios y ajenos, realizados y por venir, tendrán una enorme capacidad de ser modificados, tendrán enormes potencias, incluso en su descripción inicial. Pero además tenemos que conseguir, desde el comienzo descubrir, elucubrar, especular con las potencias de cambio no predecibles en la descripción inicial, imaginar el mundo como nunca antes se había visto.

Los cuatro enunciados propios y la reflexión sobre los ajenos serán el material para la redacción colectiva de los Contratos.

2. ENTREGA 2. **(habilidades de diseño): 3 DISEÑOS ESPECÍFICOS.** Si la primera entrega obtuvo cuatro ocasiones para la acción la segunda pretende desarrollar tres de ellas en términos de diseño. Es decir, se descartará una de las ocasiones señaladas en la primera entrega y se desarrollarán elementos que se inscriban en las otras tres. El alumno debe idear y definir elementos formales, espaciales y técnicos específicos que puedan contribuir a incrementar la performatividad en las ocasiones seleccionadas. La entrega consistirá en la descripción técnica de tres elementos materiales. Los tres deben ser tangibles, deben ser concretables espacialmente, deben ser corpóreos y deben tener la escala suficiente para que puedan ser revisados y reeditados en el periodo de tres semanas. No se trata de que el alumno solucione todos los problemas o alcance todos los objetivos descritos en sus tres enunciados seleccionados sino que encuentre en ellos encargos, seguramente **micro**, que le permitan testar sus habilidades como diseñador. La entrega consistirá en una descripción espacial y material de las tres entidades desarrolladas.
3. ENTREGA 3. **(habilidades de experimentación): 2 PROTOTIPOS O PRUEBAS EXPERIMENTAL.** Se experimentará en escala real a nivel de prototipo con dos elementos relacionados con dos de las situaciones de trabajo enunciadas. De nuevo se descartará una de las situaciones de trabajo para poder concentrar esfuerzos en campos de experimentación más acotados. En esta ocasión se trata de que nuestros diseños puedan evolucionar y aprender del empleo de técnicas experimentales. Fabricaremos prototipos de nuestros diseños y los someteremos a pruebas de uso, de carga, de ergonomía, a procesos de participación, a todos aquellos procedimientos que puedan construir una evaluación viva, en directo y que puedan producir un feedback sobre los diseños iniciales.
4. ENTREGA 4. **(habilidades de desarrollo productivo): 1 DESARROLLO PRODUCTIVO.** Una sola de las ocasiones de trabajo, descartadas las otras tres, será desarrollada desde el punto de vista de su producción, es decir, se redactarán algunos de los documentos técnicos que harían

viable su producción y ejecución. Para ello el alumno evolucionará materialmente sus propuestas y las documentará de forma que sean transferibles y útiles en los procesos productivos y en los sectores industriales, técnicos o artesanales donde debieran instruirse.