

115Días #03 **ARCH-COUTURE**

UD Gallegos, Departamento de Proyectos
Arquitectónicos ETSA Madrid Curso
2014/2015 Cuatrimestre de Primavera
Proyectos 6 / 7 / 8





*L. Hausida
Berlin*

Triadisches Ballett, 1922
Oskar Schlemmer



115Días #03/ Arch-couture

Septiembre 2015

| | |
|---|---|
| <i>Editor</i> | Unidad Docente José González Gallegos, DPA. ETSAM. UPM. |
| <i>Coordinador de la edición</i> | Marcos Parga |
| <i>Diseño</i> | Marcos Parga |
| <i>Maquetación</i> | Blanca Juanes Antoni Gelabert |
| <i>Fotomecánica e impresión</i> | StockCero S.A. |
| <i>Tirada</i> | 150 |
| <i>ISBN</i> | 978-84-944265-8-2 |
| <i>Depósito legal</i> | M-28459-2015 |
| <i>Impreso en España / Printed in Spain</i> | |

© de los textos, sus autores

© de las imágenes, sus autores

© 2015 de esta edición, Maireia Libros

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Avda. Juan de Herrera 4, 28040 Madrid

La reproducción total o parcial de esta publicación, no autorizada por los editores, viola derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

UD Gallegos

Departamento de Proyectos Arquitectónicos

E.T.S.A.Madrid

www.unidadgallegos.dpa-etsam.com

| | |
|-------------------|---|
| <i>Profesores</i> | José González Gallegos Alberto Martínez Castillo Marcos Parga Samuel Torres de Carvalho Néstor Montenegro |
|-------------------|---|

| | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| <i>Profesores Ayudantes</i> | Blanca Juanes Antoni Gelabert |
|-----------------------------|----------------------------------|

| | |
|------------------------|--------------|
| <i>Diseño cubierta</i> | Marcos Parga |
|------------------------|--------------|

115Días es una publicación académica. Cada número recoge toda la información producida durante un cuatrimestre en la UD Gallegos en torno a un tema específico que, vinculado a la arquitectura y ocupando esta una posición central, desencadena una reflexión crítica en la que las interferencias / afinidades con otras disciplinas son exploradas con el fin de re-encuadrar los límites de la misma, abordando asuntos contemporáneos.

115Días se publica dos veces al año.

En este nuevo número abordamos la fructífera simbiosis entre **arquitectura y moda**, dos mundos que no han dejado de avanzar provocándose mutuamente, y que ahora hemos querido analizar como paso previo para fabricar nuestra particular *arquitectura de alta costura*.

CONTENIDOS

ud13: STATEMENT. Una declaración de intenciones. José G. Gallegos (pág.05) / **DÍA 1: TEMA DE CURSO. ARCH-COUTURE.** José G. Gallegos (pág.09) / **DÍAS TEÓRICOS.** Conferencias y escritos. 10.02.2015: **ENVOLTURAS.** Alberto M. Castillo (pág.15) / 16.02.2015: **VESTIRSI e' FACILE.** Marcos Parga (pág.17) / 23.02.2015: **LO REAL.** Néstor Montenegro (pág.23) / 02.03.2015: **LA CASA-QUIMONO. Una reflexión sobre arquitectura adaptable.** Blanca Juanes + Antoni Gelabert (pág.25) / 09.03.2015: **LA VESTIMENTA EN LA ARQUITECTURA. De Semper a Mies.** Oscar Rueda (pág.27) / **BAD PRESS: Dissident Ironing.** Diller Scofidio+RENFRO (pág.29) / **DÍAS DE REFLEXIÓN.** Ejercicios de calentamiento. Blanca Juanes (pág.29) / **DÍA A DÍA.** 80 cromos. Blanca Juanes (pág.35) / **DÍAS ESTELARES.** 15 Proyectos destacados (pág.40) / **DÍAS DE TRABAJO.** 22 Proyectos seleccionados (pág.71) / **DÍAS FESTIVOS.** Contribuciones espontáneas (pág.95) / **115días...en imágenes.** Blanca Juanes (pág.97) / **La frase.** Rei Kawakubo (pág.101)

ud13: Statement / Formar-Proyectar

El Proyecto de Arquitectura

José G. Gallegos

El planteamiento docente de nuestro grupo de profesores está sometido a un continuo proceso de cambio y evolución a la hora de abordar la enseñanza del Proyecto de Arquitectura.

La primera cuestión a plantearnos es en qué tipo de enseñanza se encuadraría la enseñanza del Proyecto.

Podemos observar que justo lo que distancia la enseñanza FORMATIVA (que enseña a aprender), de la enseñanza IN-FORMATIVA (que tiene por objetivo la acumulación de conocimientos basados en la información), es también lo que diferencia una enseñanza de ESTRATEGIAS frente a la de PROGRAMAS.

Proyectos Arquitectónicos, se corresponde con una docencia del primer tipo: formativa.

El Profesor de Proyectos es el que “enseña a aprender” más que a solucionar problemas concretos. CODERCH lo definía diciendo que “La Arquitectura no puede ser enseñada pero sí aprendida”.

La Enseñanza de Proyectos es una enseñanza basada en estrategias, más que en programas.

Mientras en el PROGRAMA se impone la repetición, la previsión, y la regularidad en la docencia de los conocimientos, en la ESTRATEGIA, no faltan estos objetivos pero se da entrada a incidencias externas, culturales, sociales, y de otro tipo.

Con la ESTRATEGIA se fomenta una enseñanza basada en el poder de las relaciones de materias no necesariamente afines; una docencia basada en la improvisación razonada, quizás a la espera de propuestas inesperadas por parte del estudiante.

La enseñanza de Proyectos no es del tipo notarial o de inventario; es relacional, asociativa, intenta con procedimientos estratégicos plantear todo lo que se relaciona con la creación de la arquitectura y no sólo con su descripción.

En las décadas de los 70 y 80, se insistió mucho en la idea de la “Arquitectura como disciplina”. Con el paso de los años, si nos referimos a esta expresión es para añadir, que la arquitectura como conocimiento, por el modo en cómo se aborda su práctica y docencia, es una actividad “in-disciplinada” o una disciplina “muy abierta”. Una apertura contenida por otras materias que le son instrumentales.

Ni la Arquitectura, ni el Proyecto Arquitectónico

como docencia, gozan, pues, de ese carácter siempre tranquilizador de las disciplinas.

El trabajo del Proyecto es básicamente NEGOCIADOR, e intenta poner de acuerdo naturalezas distintas, entidades diferentes. No en vano, la arquitectura utiliza conocimientos duales y opuestos.

Si el Proyecto tiene que ver con algún tipo de arte, este arte consiste en convocar cosas distintas. Es decir, en el arte de relacionar, conectar y establecer filiaciones, donde en principio no las hay. Y esto es un grado superior de la mirada. Un saber TRANSVERSAL.

PIET MONDRIAN lo entendía así cuando expresaba que “No son las cosas mismas las que causan la belleza, son las relaciones”

El Proyecto obedece a vías de pensamiento o líneas de investigación. Aquí reside lo que algunos autores han llamado la capacidad del proyecto como reflexión para “emigrar” a otros proyectos. Existen PROCESOS de pensamiento, y los proyectos son respuestas puntuales y temporales de este fluir de ideas.

Un Proyecto, una vez finalizado sigue interrogando; de ahí que no se pueda decir que un proyecto sea una “respuesta”.

El proceso del proyecto más que acabar en una solución, lo que adquiere es un SENTIDO.

El SENTIDO es una solución creativa.

El SENTIDO es lo que hace que ningún proyecto sea del todo fiel al lugar, ni a la historia, ni a la técnica, ni tampoco al programa prescrito al inicio de nuestra tarea.

El SENTIDO, y no la solución, es lo que justifica que todos los estudiantes argumenten salidas diferentes para los mismos tipos de “problemas iniciales”: es justamente la riqueza de nuestro trabajo.

Proyectar es saber gestionar CONDICIONES.

Cuando proyectamos originamos tantas libertades como limitaciones. No nos referimos sólo a las limitaciones culturales, técnicas, históricas, ó de programas.

Aquí nos referimos a unas limitaciones muy subjetivas que podríamos denominar CONDICIONES.

En el ámbito de la creación, es bastante común

imponer este tipo de CONDICIONES. Así por ejemplo es el caso muy conocido de ITALO CALVINO en su obra de "Las Ciudades Invisibles", donde utiliza un mecanismo narrativo basado en ir imponiendo condiciones sucesivas con las que abordar la descripción de cada ciudad. Así la Ciudad Octavia es una tela de Araña y a raíz de esa condición se describe la ciudad suspendida, colgada, elástica...etc.

El proyecto se ha de entender como un "campo de juego", como por ejemplo el ajedrez, donde se pueden realizar infinitas partidas, infinitas estrategias, sistemas y métodos. Pero, eso sí, con unas reglas de juego. La arquitectura ante cada caso o problema se puede mostrar a través de un muy diverso "campo de posibilidades".

En la historia de la Arquitectura se han producido muchos intentos de "regularizarla", hablando de TIPOS y TIPOLOGIAS.

Pensamos que no debemos trabajar más con TIPOS y sí hablar de PROTOTIPOS.

La idea de PROTOTIPO tiene que ver más con la optimización y experimentación, como principio de búsqueda del proyecto.

Una de las posibilidades que nos brinda nuestra realidad contemporánea es el poder plantear como campo de investigación docente una pedagogía que esté basada en las ARTICULACIONES, los PLIEGUES donde se producen los SOLAPES y las SUPERPOSICIONES, una enseñanza que busca y encuentra los huecos o los resquicios que la sociedad presenta.

El valor de la Arquitectura está cada vez más condicionado por el LUGAR donde se inserta. Pero aquí el LUGAR no lo hemos de interpretar como contexto sino como CAMPO de ACCION. En los lugares donde hoy nos vemos abocados a intervenir, estos son auténticos CRUCES DE FUERZAS, que hemos de instrumentalizar como "potencialidades" para la materialización del proyecto.

Además, El lugar no es sólo una situación física sino una situación mental. El proyecto no surge solo como respuesta a los condicionantes mencionados, surge de un territorio interno, de unos intereses al margen del encargo, de unos campos de investigación privados que van

desarrollándose en el estudio, en los concursos, en las reflexiones y que aprovechan un encargo cualquiera para salir a la luz.

El contexto somos nosotros. Necesitamos hacer realidad nuestro propio orden. Crear nuestro "Paisaje Interno". Si el contexto somos nosotros mismos trabajaremos con libertad al lado de cualquier cosa. No hay que preocuparse, hay que estar permanentemente ocupado.

Hay que operar desde una perspectiva actual y contemporánea. Reformular permanentemente la enseñanza y los objetivos y temas a tratar,...

Uno de los objetivos de nuestra Docencia de Proyectos es la actualización de los conceptos, no pretender inventarlos nuevamente, pero sí darles temperatura, insuflarles actualidad.

El profesor es alguien dedicado al ensamblaje y puesta a punto de conceptos.

Hay que estar "expectante", ante los nuevos materiales o técnicas, así como a las nuevas referencias de pensamiento. Interesa todo lo que se produce hoy. Estar en actitud de continua "actualización de nuestro saber". Buscar constantemente la potencialidad del presente.

Ahora bien, los proyectos NO SON METÁFORAS. Los proyectos están cargados de realidad, son contingentes con una situación muy determinada y determinante.

THOMAS EDISON decía que "Las metáforas son un mal sustituto de las ecuaciones".

Como resumen podemos decir que nos interesa la enseñanza como investigación, y la investigación supone que uno trabaja sobre algo que no conoce en su totalidad.

El taller de proyectos es un lugar donde confrontar curiosidades, y donde buscar juntos satisfacer nuestra necesidad de conocimiento.



Día 1: Tema de curso

Arch-Couture

José G. Gallegos

Sin salir del entorno del SHOPPING y la Cultura del Consumo, este segundo Cuatrimestre proponemos trabajar sobre un programa más concreto y de menor escala dedicado a la Moda.

El Mundo de la Moda es, como todos ya sabemos, uno de los laboratorios y palanca que construye y genera nuestros hábitos de consumo, de SHOPPING, crea tendencias, gustos, estilos,..., pero además, y sobre todo, ha creado cultura, estando siempre vinculado a las vanguardias artísticas (Art Deco, Bauhaus, Pop Art,.....)

El título del proyecto es ARCH – COUTURE (Arquitectura de la Alta Costura) y consistirá en crear un lugar en París para un diseñador de la HAUTE COUTURE, teniendo como programa un Apartamento con taller personal del diseñador; un espacio de trabajo para 10 colaboradores y un Showroom que incorpora tienda y pasarela para la exposición de las colecciones.

El emplazamiento será en el centro de París, en unos antiguos estanques de agua llamados RESERVOIR PASSY, en la Rue Lauriston. El lugar esta ocupando parte de un Quartier próximo al Arco de Triunfo (Place L´Etoile), en su superficie contiene tres piscinas exteriores y un depósito abovedado cubierto por una superficie ajardinada. Nos encontramos en uno de los barrios más elegantes de París y en un espacio en desuso con unas cualidades muy específicas e interesantes lleno de oportunidades de proyecto.

Al detenernos a reflexionar sobre el fenómeno de La MODA vemos que como concepto y como fenómeno social, es una creación occidental. La MODA tal como la comprendemos en Occidente –perpetuo cambio que atañe al conjunto de una sociedad- no es, con toda seguridad, ni ha sido una característica universal del vestido. La M de moda, es la M de movimiento: ambas palabras son indisolubles desde hace un siglo.

Como decía JEAN COCTEAU: “La MODA siempre muere joven, cuando nace ya se está despidiendo”.

El CREADOR de la MODA, nuestro personaje para el que construiremos su lugar, es un especialista en la DIFERENCIA, capaz de traducirla mediante el tejido. Entre los creadores, muchos son individuos pertenecientes a una identidad minoritaria: judíos, homosexuales, mujeres solas en una época en que se esperaba de ellas el matrimonio, y, en la actualidad, jóvenes de los suburbios.

Unas veces creador y otras empresario, el MODISTO se impone como artista. Sin embargo, si su producción deja de gustar, él mismo deja de existir. El CREADOR DE MODA, cuya vulnerabilidad no cesa de aumentar con el paso del tiempo, es permanentemente frágil, y su obra está siempre inscrita en la TRANSITORIEDAD.

Calificar al MODISTO, a nuestro Creador, de artista y a la moda como una forma de arte incita inevitablemente a la polémica. Hay quien dice que comparar un vestido con un cuadro es absurdo, en el mejor de los casos, se concede a la creación textil el estatus de arte menor.

Pero hay un problema, se honra en los museos mayores. El Museo Guggenheim de New York y Bilbao exponen una exposición antológica de ARMANI, montada por el mismo modisto.

Si la Alta Costura fue durante la primera mitad del siglo XX un verdadero motor de cambio en materia de vestido, el cambio ahora procede de su contestación a través de la irrupción de un “Prêt-à-porter” de masas.

A partir de 1960 al modisto convertido en artista por derecho propio y cuyas relaciones con el mundo del arte son además muy estrechas, le sucede un estilista cuya principal preocupación es estar en sintonía y unión con las aspiraciones de las masas y que encuentra, por lo tanto, su inspiración en la observación de la calle y de los espectáculos más significativos de la sociedad.

Ahora lejos de conformarse con dibujar líneas, como ocurría en el mundo de la alta costura de los años cincuenta, el estilista prêt-à-porter, desde los años 60 ha de estar atento el espíritu de la época, tendrá que avanzar temas y conceptos, actitudes y formas de ser.

A la vista de lo expuesto no es aventurado afirmar que proyectar lugares y espacios de trabajo, exposición y residencia de un CREADOR de la MODA contemporánea puede ser un instrumento para conocer, desde nuestro trabajo como arquitectos, algunas de las claves de nuestro tiempo.





02.03.2015

Expectación...
Desfile_Arch-Couture

Entrega 1

DÍAS TEÓRICOS

CONFERENCIAS Y ESCRITOS

10.02.2015: **ENVOLTURAS.** Alberto M. Castillo (pág.15) / 16.02.2015: **VESTIRSI e' FACILE.** Marcos Parga (pág.17) / 23.02.2015: **LO REAL.** Néstor Montenegro (pág.23) / 02.03.2015: **LA CASA-QUIMONO. Una reflexión sobre arquitectura adaptable.** Blanca Juanes + Antoni Gelabert (pág.25) / 09.03.2015: **LA VESTIMENTA EN LA ARQUITECTURA. De Semper a Mies.** Oscar Rueda (pág.27) / **BAD PRESS: Dissident Ironing.** Diller Scofidio+RENFRO (pág.29)

Envolturas

Alberto Martínez Castillo (10.02.2015)

En 1974 Joseph Beuys lleva a cabo la acción *I like America and America likes me*. Tras viajar en avión desde Dusseldorf a Nueva York, una ambulancia le traslada en camilla -para no pisar suelo americano- a la galería René Block donde se encierra con un coyote salvaje. Los espectadores pueden observar la acción tras una tela metálica. Para su acción se sirve de muy pocos elementos: una manta de fieltro, un bastón, una linterna, guantes, papel de periódico... Durante tres días (23 a 25 de mayo) de aislamiento e incomunicación actúa como un chamán, estableciendo una relación que incluye ofrecimiento de objetos y diálogos con el animal. El fieltro opera como elemento de protección generando un espacio intermedio entre hombre y coyote. Por encima de los aspectos sociales y de denuncia que la acción pretendía nos interesa ahora este espacio de protección propiciado por el fieltro. El modo en que se transforma -al ser destrozado por el coyote- hasta desaparecer, simultáneamente al proceso de domesticación. La acción finaliza de nuevo con la ambulancia y el avión.

Hundertwasser dibuja un esquema que denomina "las cinco pieles" en el que explica los sucesivos espacios envolventes del cuerpo: 1. la epidermis; 2. la ropa; 3. la casa; 4. el espacio que construye nuestra identidad, es decir la familia, amigos, entorno próximo, país de nacimiento...; y 5. la tierra, con la naturaleza y la ecología como sustento.

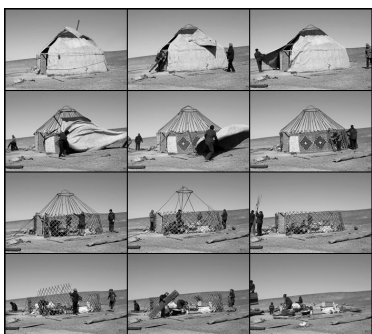
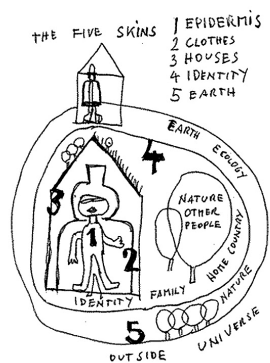
Los textiles son el paso siguiente al uso de pieles como ropa de protección. Semper defiende en su tratado "El estilo" la relación entre el origen de la construcción y el inicio de los textiles. También Adolf Loos, quien explica que la humanidad aprendió a construir poniendo una alfombra en el suelo y concibiendo un armazón constructivo para poder colgar cuatro tapices como paredes. Las cabañas primitivas y los refugios construidos con elementos vegetales de los pueblos del Amazonas están en el origen de lo textil. Las arquitecturas de los pueblos nómadas comparten y mantienen la tradición a la que se refiere Loos relacionando estructura y cerramientos. Los tipis indios, las jaimas y las tiendas de los mongoles son un claro ejemplo. A finales del siglo XIX y principios del XX los esqueletos estructurales de acero y hormigón facilitan de nuevo a la arquitectura la diferenciación entre estructura portante y cerramientos produciendo posibilidades espaciales que la arquitectura muraria impedía. Mies reelabora, en sucesivas aproximaciones, el concepto de muro cortina y consigue la máxima elegancia con el detalle de un nudo único del edificio Seagram.

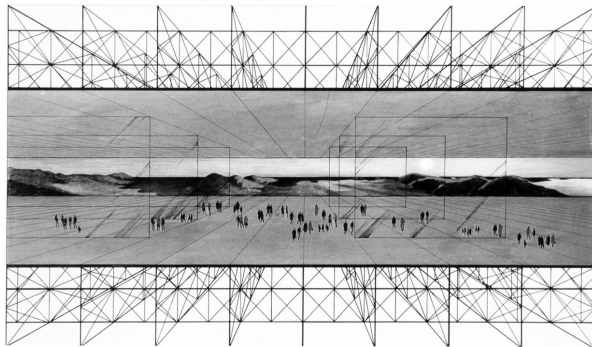
El arquitecto opera tradicionalmente en la tercera de las pieles definidas por Hundertwasser. Su trabajo afecta sin embargo a la cuarta por cuanto colabora en la definición de un entorno identitario e incluso a la quinta pues la sostenibilidad de las construcciones es esencial en el mantenimiento del medio ambiente. Por supuesto la arquitectura colabora en el cuidado y la protección física de la primera de las pieles y además influye en el bienestar del espíritu que en su interior se aloja.

La ropa es la protección más inmediata del cuerpo. Satisface una doble necesidad física y mental. La arquitectura constituye el paso siguiente. La diferencia escalar entre ambas parece clara y sin embargo, hay numerosos ejemplos de espacios envolventes cuya pertenencia a una u otra categoría nos costaría diferenciar en un sentido disciplinar. No sabríamos bien si definir como traje o arquitectura el *Suitaloon* que construye David Greene para la trienal de Milán de 1967. Lo mismo ocurre con la instalación *Oase No.7* (1972) de Haus-Rucker-Co o con sus dispositivos de la serie *Mind Expander* (1967-69) que alteraban la percepción de sus portadores. La tecnología adquiere un valor esencial en la construcción del espacio inmediato al cuerpo. Ha sido el factor determinante en la progresiva tendencia de la arquitectura hacia lo ligero. Mies utiliza la tecnología del momento para posibilitar el espacio poético y transparente de la casa Farnsworth y SANAA hace lo propio explorando las cualidades del vidrio en su museo de Ohio. La investigación actual en los materiales con memoria de forma dará lugar a nuevos modelos de arquitectura.

Los diseñadores trabajan en la investigación sobre el espacio más próximo al cuerpo, en ocasiones -como el vestido mesa de Hussein Chalayan o algunas creaciones de Yeohlee Teng- diluyendo los límites entre vestimenta y diseño de objetos y aproximándose mucho a la arquitectura. Artistas como Rebeca Horn exploran el modo en que la envolvente transforma física y psíquicamente la experiencia corporal. En las poderosas imágenes de la acción de Beuys no importa la forma de la envolvente de fieltro sino el simbólico espacio intermedio que permite interaccionar al hombre con el coyote.

Necesitamos entender que la arquitectura configura espacios donde el cuerpo se desenvuelve. No pensando tanto en tamaños como en escala humana, necesita implicarse en la envoltura desde la primera hasta la última de las pieles.





1. No-Stop City (Città, Catena di Montaggio del sociale). Archizoom Associati, 1970 / 2. THX 1138. George Lucas, 1969 (estrenado en 1971) / 3. Balloom für Zwei (Globo para dos). Haus Rucker-Co, 1967.

Vestirsi e' facile

Marcos Parga (16.02.2015)

En 1970 los jóvenes integrantes del colectivo florentino Archizoom, convencidos de que la metrópolis tradicional se había convertido en el punto más débil del sistema industrial y en el principal problema no resuelto del creciente capitalismo, presentan su proyecto-metáfora de la *No-Stop City*: una ciudad sin arquitectura.

Para Andrea Branzi y compañía la dimensión de la ciudad debía coincidir con la propia del mercado, y a la vez el hombre actual debía ser liberado de las ataduras de la arquitectura como sistema de representación, apareciendo la nueva ciudad como una estructura homogénea y abierta en la que la única utopía posible era aquella cuantitativa.

El proyecto, publicado por primera vez en Casabella (agosto, 1970) en el artículo "*Città, catena di montaggio del sociale: ideologia e teoria della metrópoli*", se puede entender como un compendio de las ideas adquiridas por el grupo a la luz del *Operaismo*, del anti-reformismo y del anti-utopismo, proponiendo, en vez de cambiar la realidad existente de la ciudad, exagerarla hasta el absurdo para poder estudiar así sus consecuencias políticas. El resultado es una ciudad interior, climatizada, sujeta a unas pautas horizontales y definida programáticamente a través de una serie de sistemas regulares de comunicación y de posibilidades tecnológicas.

Nos encontramos, por tanto, ante un hábitat genérico que carece de función, emplazamiento o forma, en el que la arquitectura ha quedado reducida a lo indispensable para convertirse en un contenedor neutro, homogéneo y climatizado donde la carga iconográfica es transferida a los objetos de consumo, un puro fondo para una vida tecnificada que, llevada a sus últimas consecuencias, muestra la posibilidad de un edificio potencialmente infinito, un escenario inspirado en el inquietante entorno imaginado por George Lucas y recreado en su película contemporánea THX 1138.

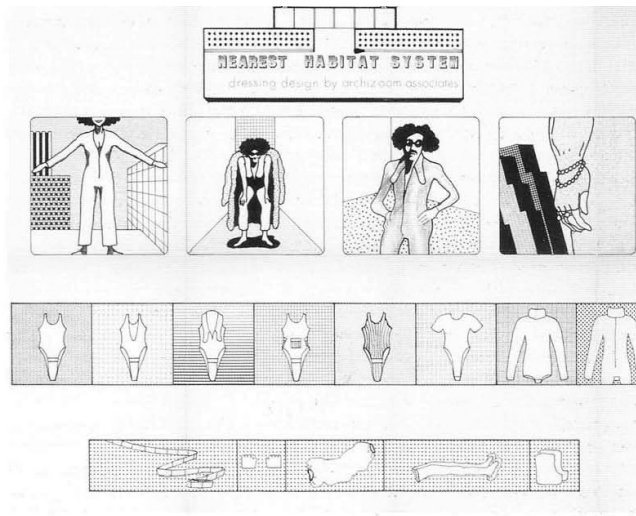
Dos años antes la incorporación de Lucía y Dario Bartolini había supuesto la introducción del diseño de ropa como uno de los temas abordados por el grupo, comenzando ahora a imaginarse la vestimenta de aquellos hipotéticos habitantes de la "ciudad sin fin".

Se pone en marcha así un programa que tendrá como objetivo el diseño de un "sistema racional de vestimenta" que les permitirá abordar teóricamente la cuestión del sentido de la moda, para ellos convertida en "pura comunicación social y sexual".

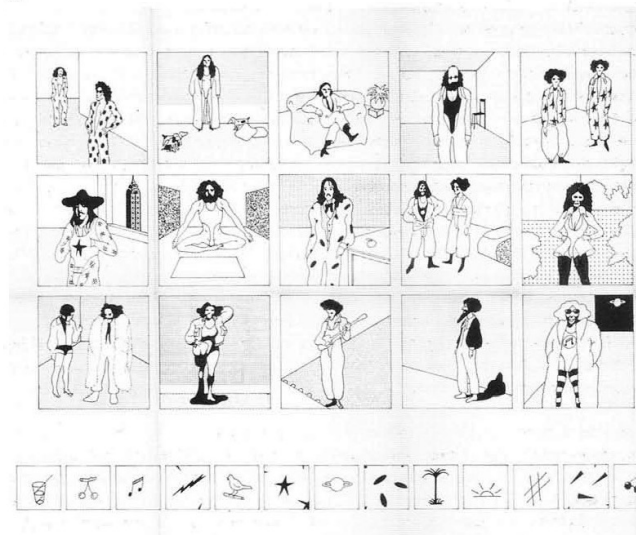
Su intención, igual que la que dirigía sus propuestas sobre el habitar, era la de identificar nuevas formas de incorporar grados de libertad que permitieran al usuario participar en la definición final de la propia prenda, y encontrar respuestas a análisis como el que unos años antes realizara Roland Barthes sobre los "objetos improvisados", nacidos de un uso no previsto en el momento de ser producidos (R. Barthes. *Sistema de la moda*, 1967).

El *Sistema Razionale di Abbigliamento* (Sistema Racional de Vestimenta) se basaba en una serie de objetos portátiles entendidos como una "base neutra" sobre la que pudieran tener lugar variaciones personales y utilizados para promulgar el derecho a la autogestión (en la línea de los ambientes mínimos propuestos en aquellos años por Archigram y los austríacos Hans Hollein, Walter Pichler ó Haus Rucker-Co) y el derecho a la comunicación individual a través de la ropa (algo que en cierta medida inspirará la labor futura de diseñadores como Rei Kawakubo y Dries van Notten), lo que convierte a la moda en una forma de expresión dotada de facultades creativas.

En paralelo al desarrollo del concepto de *Diagramma Abitativo Omogeneo* (*Diagrama Residencial Homogéneo* aplicado a su *No-Stop City*) como expresión de un hábitat posible gracias a las últimas tecnologías, libre de jerarquías sociales y reflejo de las tesis marxistas contemporáneas sobre la ciudad obrera, los miembros de Archizoom experimentan con los blue-jeans y su característica combinabilidad como ejemplo de aquella "base neutra" para comercializar posteriormente – en colaboración con la firma Brevetti - varios prototipos de trajes de baño unisex personalizables e insólitamente chabacanos que, pensados inicialmente para habitar en aquel lugar artificial en el que estaban trabajando, ahora son confrontados con un entorno real.



247



4. Nearest Habitat System. Archizoom Associati, 1970 / 5. Dressing Design. Archizoom Associati, 1972 (Fotografia de O. Toscani para L'Uomo Vogue).

Aprovechando la preparación de una exposición que tendría lugar en el Museo de Arte de Rotterdam ese mismo año de 1970, el grupo transforma la colección de “ropas plásticas” racionalmente estudiadas en una serie de diseños que bajo la definición de *Nearest Habitat System* incorpora la naturaleza arquitectónica al propio sistema de vestimenta, aludiendo al “vestido” como la forma elemental y primitiva de hábitat humano, el primer grado de su construcción.

En su definición siguen utilizando el término “sistema” para reforzar el objetivo de crear prendas que puedan ser combinadas libremente por parte del usuario, generando un catálogo de elementos modulares estudiado para ser usado por una comunidad de individuos que habitan lugares sin cualidad, sin límites, climatizados e iluminados artificialmente.

Un paso más en sus investigaciones en torno a la vestimenta y a la precisión de las formas de vida posibles en la “ciudad sin arquitectura” lo encontramos en sus nuevas ideas sobre el mueble como contenedor multi-funcional convertido en una forma de hábitat más amplio respecto a la que garantizaba el *Nearest Habitat System*, adaptada también a la forma de vida en la *Città non Discontinua ed Omogenea* donde no existía tejido urbano ni arquitectura, y donde ahora la casa se convierte en *Armadio Abitabile*, un concepto que transpiraba las mismas intenciones mostradas en el trabajo contemporáneo de Joe Colombo en torno a la idea de la “Unidad de Amueblamiento Total” (*Total Furnishing Unit*, 1971), ó en la serie *Tuttuno* (1969) de Carlo Bimbi y Nilo Gioacchini.

Gracias al *Nearest Habitat System* y al *Armadio Abitabile* Archizoom va verificando la forma de vida sobre la superficie continua y homogénea de la ciudad super-tecnológica utilizada como herramienta crítica, pero al mismo tiempo en 1972 se enfrentan al reto de traspasar este plano teórico al comenzar su colaboración con la marca italiana Fiorucci, caracterizada por proponer en estos años un tipo de ropa económica y festiva basada en la libre yuxtaposición de prendas por parte del usuario.

Esta característica será rápidamente asumida por el grupo, reconvertida en una línea de prendas adaptables compuesta principalmente por dos piezas combinables que definirán como *Body* y *Overall*. De esta forma el *Dressing Design* de los florentinos se inserta en el mundo de la anti-moda con una colección *prêt-à-porter* de prendas multicapa que serán presentadas al gran público en el número de agosto de 1972 de la revista *L'Uomo Vogue*. Las fotos de Oliviero Toscani tomadas en el estudio del grupo se realizaron sobre un “decorado” que trataba de reproducir el ambiente “ideal” de la *No-Stop City*.

Paralelamente Fiorucci organiza un desfile que bajo el título de *Vestirsi e' facile* (en la línea de la propuesta *Abitare e' facile* presentada por Archizoom a la exposición organizada por Emilio Ambasz en el MOMA el mismo año) se “representa” en formato *happening* para explicar, y no sólo mostrar, los modelos.

A partir de 1973, y coincidiendo con su traslado a Milán, las investigaciones de Archizoom en torno al diseño de ropa abren una segunda vía que, alejada de las experiencias sistemáticas del “hábitat cercano” y del “armario habitable” dirigidas principalmente por Branzi, tienden ahora a reconsiderar la fabricación artesanal a partir de elementos básicos – tela e hilo – y de operaciones elementales – corte y costura – pero para perseguir objetivos diferentes que tenían más que ver con el aprovechamiento de la tela y la efectividad del corte que con la adaptación al cuerpo.

Lucía y Darío Bartolini dirigen esta nueva línea de trabajo que, partiendo de la reflexión teórica llevada a cabo a principios de los 60 por Max Tilke sobre los trajes tradicionales indios, tenía además como objetivo llevar al límite la capacidad de elección del usuario, diseñando prendas libremente modulables y combinables según un sistema de “estructura abierta” que incorporaba el espíritu de la trascendental obra de Umberto Eco de 10 años antes (*Opera aperta*, 1962).

La ocasión perfecta para la puesta a punto de los resultados de esta segunda fase del *Dressing Design* surge aprovechando la participación del grupo en la XV Triennale di Milano (1973)

comisariada por Ettore Sottsass Jr., donde expondrán su trabajo de investigación realizado en colaboración con la diseñadora milanesa Nanni Strada.

Las experiencias de Strada, para quien el diseño de moda dependía totalmente de los procesos tecnológicos y de los dispositivos a través de los que se producía la ropa, resultan determinantes para entender el modo en que Archizoom se acerca al mundo de la moda, compartiendo desde el primer momento su convencimiento de que el diseño debía definir un modelo social de comportamiento, más que un modelo formal de vestirse.

El trabajo de Strada empleaba enfoques racionales, invenciones estructurales y procesos tecnológicos más asociados al diseño industrial que a la moda, por lo que su "Colección Etnológica" – inspiración directa para los archizoomers – lejos de ser una recuperación folclórica de hábitos exóticos, debe entenderse como una manera de reafirmar la primacía de la fabricación de ropa tal y como se hacía originariamente sobre la industria de la moda y su agresivo sistema.

Tras los pasos de Tilke, y a través de una minuciosa investigación de las vestimentas tradicionales de Asia, Strada crea una prenda geométrica simple en un único tamaño cuyo patrón maximiza la cantidad de tela utilizada ateniéndose a su naturaleza plana, negando así el concepto occidental de anatomía del cuerpo destinado a representar los ideales de la burguesía y su obsesión por lo "hecho a medida". En consecuencia, la diseñadora milanesa opta por un tipo de ropa producida siguiendo ciertos fines prácticos vinculados principalmente al confort del cuerpo: "habitar la tela" se convierte así en el principio inspirador de su *Il manto e la pelle (El manto y la piel, 1974)*, documental que de forma sintética exploraba su proceso creativo.

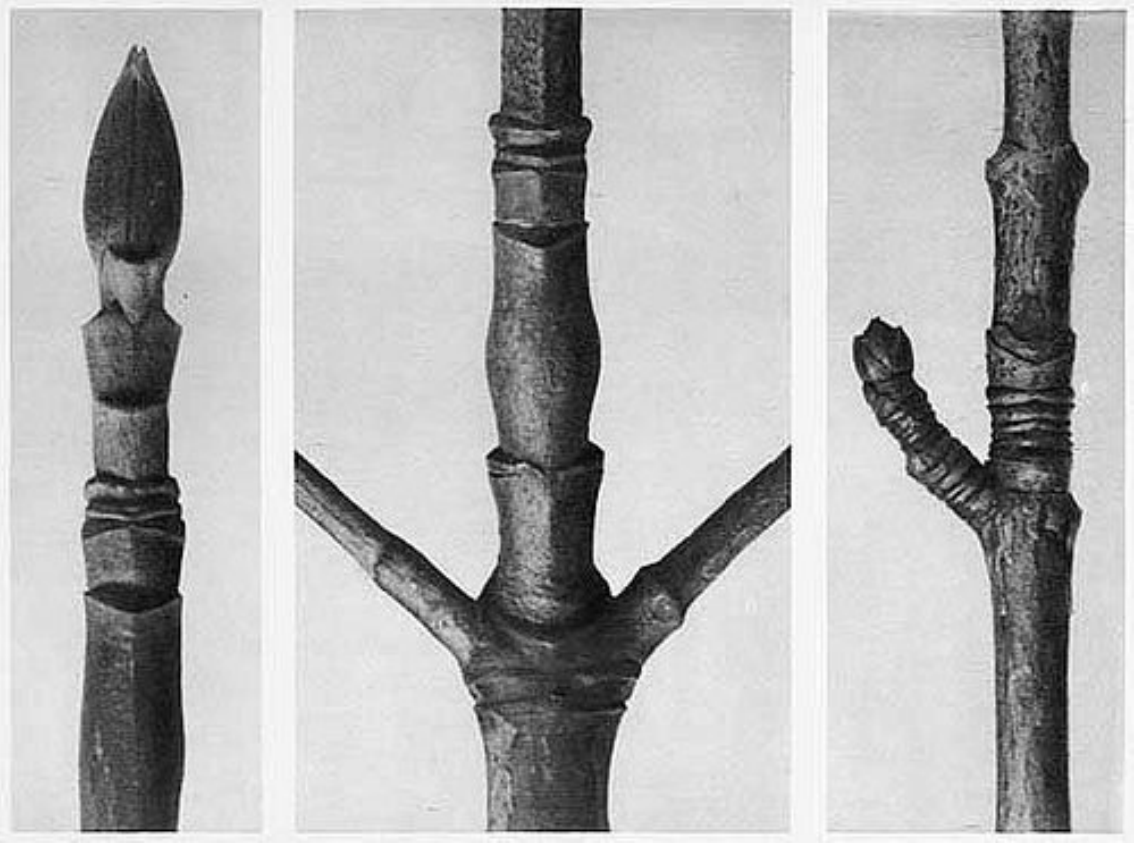
El resultado de esta fructífera colaboración será la definición por parte de los Bartolini de un sistema continuo donde las operaciones creativas son reducidas al mínimo y el tejido se convierte en materia prima modificada a partir del corte, el pliegue y el cosido, demostrando así de nuevo que *Vestirsi e' facile*, expresión que también se convertirá en el título de la película presentada por el grupo en la propia Triennale. Tanto Lucía como Darío estaban convencidos de que era posible utilizar de manera eficiente la tecnología industrial y los dispositivos de producción actuales mediante la optimización de los procesos productivos y la renuncia a los métodos de la sastrería tradicional – por otro lado muy presentes todavía en la producción industrial.

El objetivo principal del *Dressing is Easy* (DiE) inspirado en la colección etnográfica de Strada era recuperar telas y estilos tradicionales, haciendo confluír el proyecto sobre el diseño de ropa del grupo con el fenómeno cultural del *Arte Povera*, que convulsionó Italia durante la segunda mitad de los años 60. Así, mientras que con la No-Stop City hacían una apología de la cantidad, ahora reconocen la naturaleza crucial de la calidad del producto, cada vez más duradero y más tecnológicamente refinado.

Posteriormente los miembros de Archizoom, utilizando los principios del DiE, estudiarán las posibilidades de obtener todo tipo de prendas - pantalones, chaquetas, faldas, etc. – a partir de una configuración geométrica abstracta que definirá los patrones.

En definitiva, podemos afirmar que bajo el término general de *Dressing Design*, y en particular asociadas a la actividad sobresaliente de Archizoom en este ámbito, conviven durante estos años multitud de experiencias relacionadas con la producción de ropa que se sitúan a medio camino entre la moda y el diseño, marcando una clara y necesaria distancia entre la naturaleza inmutable del cuerpo y su siempre cambiante representación - dirigida, según Barthes, visual y verbalmente por revistas y anuncios.

El rasgo común a estas experiencias es su tendencia a eliminar todos los parámetros relacionados con el gusto y el estilo, e investigar el vestido como estructura, siempre con un doble objetivo: por un lado optimizar los procesos de producción industrial, y por otro liberar el comportamiento individual a través del uso de la vestimenta, dos objetivos que, si lo pensamos detenidamente, bien podrían ser aplicados para enriquecer nuestra actividad arquitectónica.



Lo real

Néstor Montenegro (23.02.2015)

I

Me ausento un segundo para pensar en todo aquello que nos ha permitido matizar los entornos. Y pienso entonces en el esfuerzo hecho para describir determinadas situaciones medioambientales, funcionamientos vectoriales y organizativos, el movimiento y la flexibilidad.

Divago por envolturas más o menos complejas, elaboradas a partir de un único instante de lucidez, un detalle sistemático que les permite brillar, pero que sin embargo continúan mostrándose ajenas al funcionamiento aparentemente irracional de la realidad.

Recaigo en lo exterior como manera de intentar comprender nuestro pequeño campo, descubriendo aquellas acciones paralelas que aplicadas sobre el espacio y su construcción podrán permitirnos avanzar hacia nuevas definiciones de lo real; y me anticipo al error conviniendo que, al no buscar un método, no llegaremos más allá del límite difuso que separa uno de otro.

Como en *El hombre sin atributos*, como Musil, podríamos intentar construir una teoría del sentimiento que nos permitiera sacar las emociones atrapadas en un sistema asfixiado por la ciencia y la complejidad de la vida.

Y quizá el lugar para comenzar esa teoría podría ser de nuevo el lugar molecular, el que, a tanta distancia de comprender la totalidad del mundo, nos permita desarrollar uno ajustado a las propias leyes que le devenir nos vaya solicitando.

Ese nuevo cosmos no será distinto del que aparentemente conocemos, tampoco será su sustituto, solo vendrá a aportar una capa más de claridad sobre determinadas cuestiones que permanecen dormidas.

II

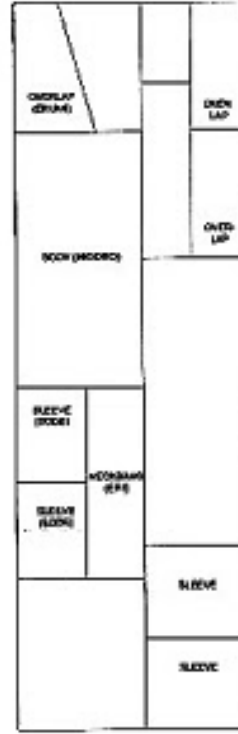
Karl Blossfeldt fue moldeador en una fundición. Pero su pasión por la fotografía le llevó a participar, como parte de sus estudios de Bellas Artes, en el proyecto de Moritz Meurer para la fabricación de materiales para la organización ornamental. Así comenzó como fotógrafo sistemático de plantas, asumiendo que su interés por la botánica era igual o superior a la devoción que sentía por la fotografía. Nombraba sus imágenes con nombres científicos latinos que no buscaban sino agregar un segundo nivel informativo a las formas y detalles que podían apreciarse en sus tomas. El interés artístico de una colección profusa (más de seis mil negativos) dio lugar al interés científico, y así sus imágenes se utilizaban como modelos proyectadas en grandes dimensiones sobre las paredes de los aularios universitarios para la descripción (en estudios botánicos) y la copia (en estudios artísticos).

Es esa doble condición, la del mero hecho estético y su trascendencia científica, la que nos interesa al analizar secuencias bidimensionales aleatorias, su reunión y las relaciones que pueden construirse.

Aplicada esta dualidad sobre un objeto totalmente descontextualizado, deformado, desescalado y pervertido de su uso, abstraído en efecto de su condición real, pero sin embargo trasladando de vuelta las conclusiones a la existencia medida de un detalle desde el que construye un todo, habremos provocado un nuevo significado.

III

Alcanzar lo real requiere de la interacción entre los esquemas organizadores básicos, y la resolución material de envolventes, juntas y detalles. Ahora la pregunta se traslada a cuál es el orden de esa interacción, si es que puede establecerse, y se propone la inversión de la tradición como fórmula para la transgresión de un resultado que podría sin embargo considerarse familiar. Pero es que lo real existe, y solo podemos elaborar lecturas que nos conduzcan a su mejor comprensión.



La casa-kimono

Una reflexión sobre arquitectura adaptable

Antoni Gelabert y Blanca Juanes (02.03.2015)

“En Europa la ropa se hace tridimensionalmente para adaptarse al cuerpo humano. Por el contrario, los kimonos japoneses son básicamente planos. Cuando alguien lleva un kimono, se suscita una forma de interacción entre esa superficie plana y el cuerpo tridimensional. Además, el cuerpo humano es dinámico. Con cada movimiento corporal se reajusta continuamente la interacción entre tejido y cuerpo en formas secuenciales. Los kimonos japoneses no siguen el contorno del cuerpo humano, sino más bien trazan los múltiples movimientos del ser humano. O dicho de otro modo, diseñan el aire alrededor de un cuerpo, diseñan la interacción entre un cuerpo y un kimono.” Sou Fujimoto, *El kimono y el cuerpo*.

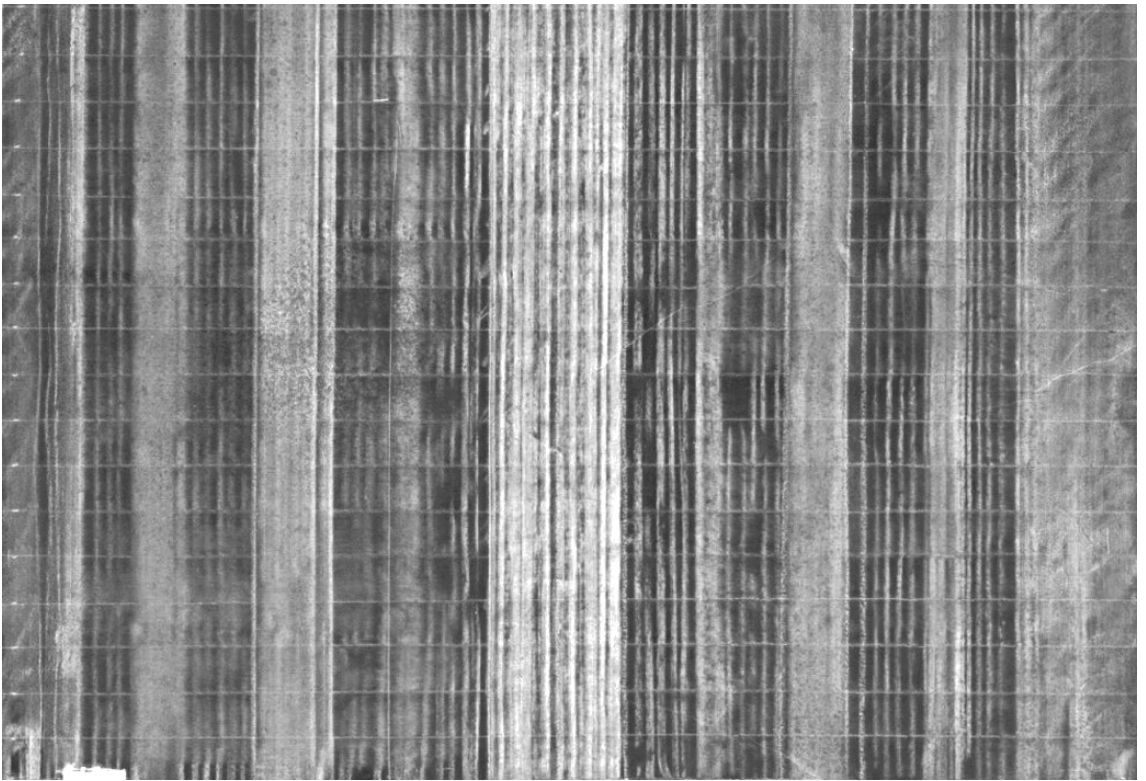
Sou Fujimoto expone en su artículo *EL KIMONO Y EL CUERPO*, publicado en *El Croquis* en el año 2010, cómo los patrones bidimensionales de los kimonos japoneses trabajan esencialmente desde su capacidad para reajustar instantáneamente su forma ante el movimiento del cuerpo, convirtiéndose en amplificador de ese dinamismo y, sobre todo, generando un nuevo espacio en la interacción entre el corte de la tela y el movimiento del soporte. Un nuevo espacio que no existía antes del corte del patrón, que no existirá al cesar el movimiento, y que es la única definición posible del kimono mientras se está produciendo.

El espacio de la arquitectura contemporánea se rige por los mismos principios que el kimono. Así, la misma estrategia será útil cuando queramos hacer operativos nuestros edificios ante la incertidumbre de los contextos en los que necesariamente operan: cada una de las arquitecturas que proyectamos puede ser formalizada instantáneamente, redefinida una y otra vez al apoyarse en las condiciones del entorno a las que se ve sometida. Estaremos entonces ante unas arquitecturas que son capaces de desplegarse de modo distinto frente a solicitudes diversas. De la misma forma que los kimonos descritos por Fujimoto, estos espacios se convierten en resultado efímero de la confluencia entre una definición previa e intencionada de propiedades objetuales y unas solicitudes fugaces que la afectan. Tratamos en última instancia, por lo tanto, de estructuras posibilitadoras insertas en contextos específicos y cambiantes.

Como ocurre con el cuerpo humano, los entornos en los que se inserta la arquitectura nunca están inmóviles, sino en continuo movimiento y transformación. Trabajamos en dominios dinámicos que requieren de la arquitectura una toma de posición firme ante ellos para su definición operativa. Relatamos los lugares en los que se emplaza la arquitectura a través de lecturas interesadas, lecturas que pueden ser de atributos muy distintos: geométricos o de transparencia, reflectantes o de densidad, materiales o de accesibilidad... Cualidades diversas y cambiantes, todas válidas (si son puestas en valor a través del proyecto). La arquitectura asume ese dinamismo, y se hace de forma que sea capaz de ponerlo de manifiesto.

Fujimoto acaba su artículo relatando cómo en el trabajo de Issey Miyake, materiales, métodos de fabricación, formas, relación con los seres humanos, funcionalidad, belleza, movimiento, transformación, reciclado, tecnología, un ingrediente de sorpresa, tradición, futuro y, sobre todo, alegría... Todo cristaliza en una sola cosa. Similar a un ecosistema, esta condición singular es fruto de una red de gran alcance que interconecta las partes, que comienzan a definirse unas a otras. El acto de crear un objeto tiene relación con el hecho de reinventar el mundo entero.

Así será cómo opere la arquitectura contemporánea, definiendo propiedades capaces de adaptarse a las solicitudes de sus habitantes. Una arquitectura que ya no responde pre-condicionada, que solo se pone en valor al ser capaz de favorecer el establecimiento de lazos a través de ella. Ecosistemas en equilibrio frágil y en continuo movimiento.



La vestimenta en la arquitectura

De Semper a Mies

Oscar Rueda (09.03.2015)

“En Europa la ropa se hace tridimensionalmente para adaptarse al cuerpo humano. Por el contrario, los kimonos japoneses son básicamente planos. Cuando alguien lleva un kimono, se suscita una forma de interacción entre esa superficie plana y el cuerpo tridimensional. Además, el cuerpo humano es dinámico. Con cada movimiento corporal se reajusta continuamente la interacción entre tejido y cuerpo en formas secuenciales. Los kimonos japoneses no siguen el contorno del cuerpo humano, sino más bien trazan los múltiples movimientos del ser humano. O dicho de otro modo, diseñan el aire alrededor de un cuerpo, diseñan la interacción entre un cuerpo y un kimono.” Sou Fujimoto, *El kimono y el cuerpo*.

Sou Fujimoto expone en su artículo *EL KIMONO Y EL CUERPO*, publicado en *El Croquis* en el año 2010, cómo los patrones bidimensionales de los kimonos japoneses trabajan esencialmente desde su capacidad para reajustar instantáneamente su forma ante el movimiento del cuerpo, convirtiéndose en amplificador de ese dinamismo y, sobre todo, generando un nuevo espacio en la interacción entre el corte de la tela y el movimiento del soporte. Un nuevo espacio que no existía antes del corte del patrón, que no existirá al cesar el movimiento, y que es la única definición posible del kimono mientras se está produciendo.

El espacio de la arquitectura contemporánea se rige por los mismos principios que el kimono. Así, la misma estrategia será útil cuando queramos hacer operativos nuestros edificios ante la incertidumbre de los contextos en los que necesariamente operan: cada una de las arquitecturas que proyectamos puede ser formalizada instantáneamente, redefinida una y otra vez al apoyarse en las condiciones del entorno a las que se ve sometida. Estaremos entonces ante unas arquitecturas que son capaces de desplegarse de modo distinto frente a solicitudes diversas. De la misma forma que los kimonos descritos por Fujimoto, estos espacios se convierten en resultado efímero de la confluencia entre una definición previa e intencionada de propiedades objetuales y unas solicitudes fugaces que la afectan. Tratamos en última instancia, por lo tanto, de estructuras posibilitadoras insertas en contextos específicos y cambiantes.

Como ocurre con el cuerpo humano, los entornos en los que se inserta la arquitectura nunca están inmóviles, sino en continuo movimiento y transformación. Trabajamos en dominios dinámicos que requieren de la arquitectura una toma de posición firme ante ellos para su definición operativa. Relatamos los lugares en los que se emplaza la arquitectura a través de lecturas interesadas, lecturas que pueden ser de atributos muy distintos: geométricos o de transparencia, reflectantes o de densidad, materiales o de accesibilidad... Cualidades diversas y cambiantes, todas válidas (si son puestas en valor a través del proyecto). La arquitectura asume ese dinamismo, y se hace de forma que sea capaz de ponerlo de manifiesto.

Fujimoto acaba su artículo relatando cómo en el trabajo de Issey Miyake, materiales, métodos de fabricación, formas, relación con los seres humanos, funcionalidad, belleza, movimiento, transformación, reciclado, tecnología, un ingrediente de sorpresa, tradición, futuro y, sobre todo, alegría... Todo cristaliza en una sola cosa. Similar a un ecosistema, esta condición singular es fruto de una red de gran alcance que interconecta las partes, que comienzan a definirse unas a otras. El acto de crear un objeto tiene relación con el hecho de reinventar el mundo entero.

Así será cómo opere la arquitectura contemporánea, definiendo propiedades capaces de adaptarse a las solicitudes de sus habitantes. Una arquitectura que ya no responde precondicionada, que solo se pone en valor al ser capaz de favorecer el establecimiento de lazos a través de ella. Ecosistemas en equilibrio frágil y en continuo movimiento.

Fig. Fragmento del alzado dibujado por Mies van der Rohe para el concurso del rascacielos en la Friedrichstrasse en Berlín, 1921. Archivo Mies van der Rohe, MoMA, NY: 360.1966.

Bad Press is an exercise in dissident housework made with 25 generic men's white shirts, an iron, and spray starch. The project scrutinizes ironing as one among other household tasks that are still governed by motion-economy principles designed by efficiency engineers at the turn of the century. The standardized ironing pattern was devised so that a minimum of energy would be expended in pressing a shirt into a flat, rectangular shape that would fit economically into orthogonal systems of storage: the shipping carton, the display case, the dresser drawer, the closet shelf, and the suitcase. The residual trace of the orthogonal logic of efficiency is worn on the body. The parallel creases and crisp, square corners of a clean, pressed shirt are a sought after emblem of refinement. But what if the task of ironing could free itself from the aesthetics of efficiency altogether? Perhaps the effects of ironing could more aptly represent the postindustrial body by trading the image of the functional for that of the dysfunctional.

Bad Press: Dissident Ironing (1993)

Diller Scofidio + RENFRO

Colección Permanente SFMOMA, San Francisco.



Días de Reflexión

Ejercicios de Calentamiento.

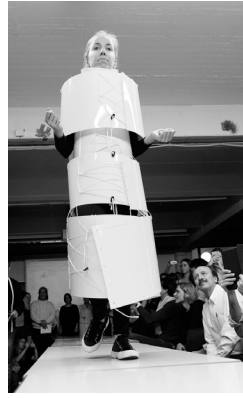
Blanca Juanes

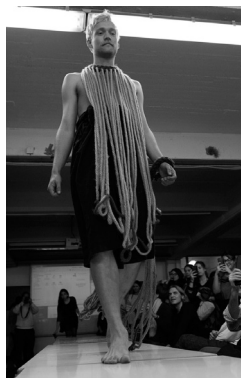
Acotando

¿Qué es un desfile? Definir implica acotar y a una definición tendremos que añadirle a continuación un sinfín de especificaciones para dar con todo su significado. Una colección de ropa, un grupo de modelos, un escenario y una audiencia parecen ser los ingredientes básicos de esta pequeña performance organizada para dar a conocer la colección de un diseñador. Herramienta de marketing, medio de comunicación o actividad a través de la cual transmitir de manera adecuada el leitmotiv de una colección, el desfile es un formato abierto y cambiante. Se apaga la luz y se hace un silencio denso en platea. Detrás, en el backstage, todos corretean de arriba abajo. El diseñador se apresura a dar los últimos retoques al primer conjunto. La modelo encargada de abrir el desfile recibe la señal del regidor y sale a escena. Empieza el espectáculo.

Estel Vilaseca, fundadora de ItFashionMag



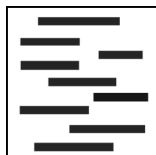




Día a día

80 Cromos

Por Blanca Juanes



Adrián
Agudo



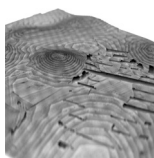
Adrián
Graumann



Alberto
López



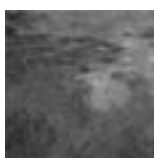
Alexia
Cruz



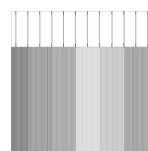
Anais
González



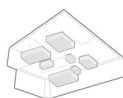
Ána
Pascual



Andrea
González de
Vega



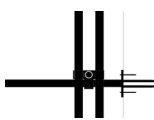
Andrés
Ávalos



Carlos
Moles



Christelle
Dhieras



Clara
Castañeda



Concepción
Estarellas



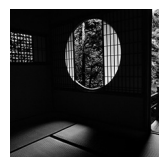
Daniel
Pineda



David
Robles



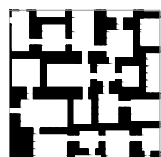
Alejandro
del Río



Diego
Mascareño



Erika
Torre



Fabio
Scorza



Fernando
del Barrio



Flore
Godlewski



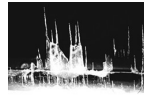
Almudena
Sánchez



Álvaro
Bajo



Álvaro
Ollero



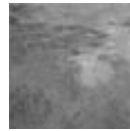
Ana Alicia
Rodríguez



Arantxa
Senosiain



Aurore
Burette



Alicia
Gutiérrez
de la Cámara



Beatriz
Muñoz



Cristina
Gasset



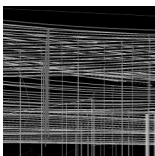
Cristina
Rubio



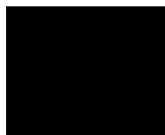
Cristina
Vellido



Cynthia
Barclay



Enrique
Ibáñez



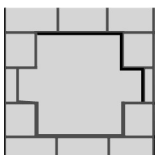
Elena
Porras



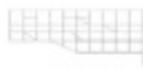
Elena
Doblas



Elena
López



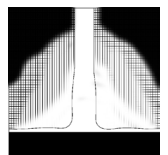
Gabrielle
Matet



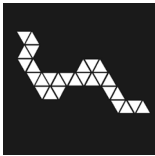
Guillermo
García



Guillermo
Ciccione



Itziar
Etxebarrieta



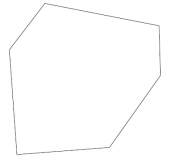
Florence
Festa



Jorge
Carreño



Javier
Morell



Javier
Navarro



Juan Carlos
Antón



Juan
Espejo



Juanita
Gómez



Lorena
Moreta



María
Basabe



María
Pérez



María
Ramos



Marta
Taboada



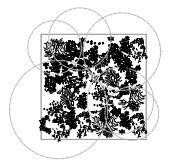
Mónica
Delgado



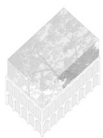
Mónica
Pérez-Serra-
bona



Omar
Mezzour



Pablo
Neila



Sergio
Robles



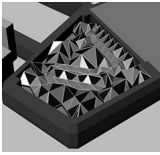
Juan Antonio
Silvestre



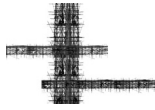
Román
Alonso



Teresa
Chamorro



Javier Chinchilla



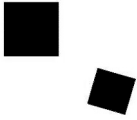
Javier Navarro



Javier Rueda



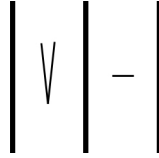
Laura Amoretti



Lucía Alonso



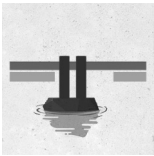
Lucía Sayans



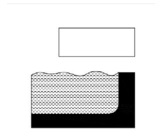
Macarena Prieto



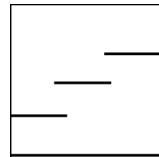
Maiken Vanoverberghe



Martín Mejía



Mathieu Chabbert



Mathilde Albier



Melissa Zapata



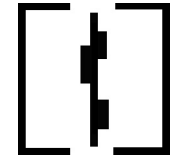
Paula Grundell



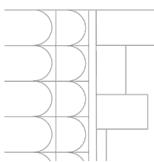
Roope Hannonen



Rosa Pérez



Rosa Triguero



Víctor García



Vladimir Jamet



William Siesjo



Paloma Sesma

DÍAS ESTELARES

15 PROYECTOS DETACADOS

PASSAGE DESCUBIERTO. Rosa Pérez (p9) pág. 41 / **VERGEL.** Juan Carlos Antón (p7) pág. 43 / **TOPOGRAPHY.** Javier Navarro (p8) pág. 45 / **MMM.** Lucía Sayans (p7) pág. 47 / **THE FASHION DREAM.** Mónica Pérez-Serrabona (p8) pág. 49 / **LABORATORIO TECHTIL.** Elena Doblás (p9) pág. 51 / **ICEBERG.** Christelle Dhieras (p7) pág. 53 / **ARQUITECTURA SUBMARINA.** Florence Festa (p7) pág. 55 / **TRANSFORM-ACCIÓN.** Adrián Agudo (p9) pág. 57 / **INFILTRACIÓN EN LA REALIDAD.** Beatriz Muñoz (p7) pág. 59 / **REBEL MANIFESTO.** Guillermo García (p9) pág. 61 / **LA VIE EN JUNGLE.** Marta Taboada (p7) pág. 63 / **TRAMOYA.** Alejandro del Río (p7) pág. 65 / **HIERVE PARÍS.** Arantxa Senosiain (p9) pág. 67 / **BÓVEDAS INGRÁVIDAS.** Alicia Gutiérrez (p7) pág. 69

PASSAGE DESCUBIERTO

Destripando a Passy...



Rosa Pérez Resino (Proyectos 9)

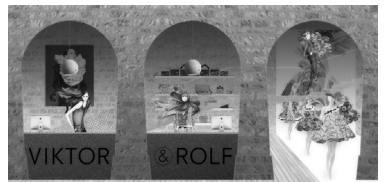
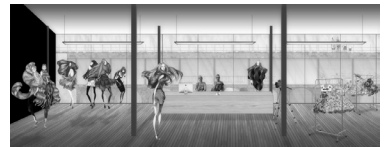
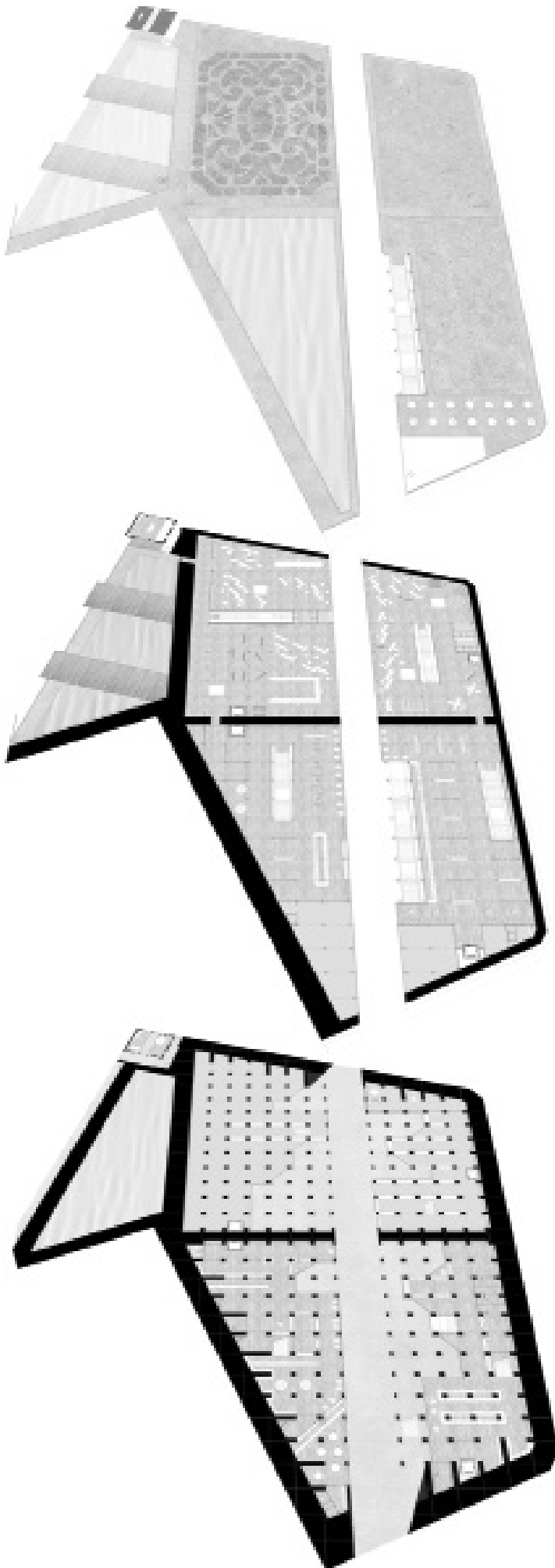
El estudio y la vivienda para los diseñadores Viktor & Rolf en las cisternas de Passy constituye un escaparate y/o estandarte de su modo de ser y trabajar. Es por ello que las ideas que guiaron el proyecto, junto con el singular emplazamiento dieron como resultado una intervención con una idea clara y rotunda (*como lo son sus creaciones*).

La cisterna es literalmente “destripada” y abierta en canal para dejar paso a una nueva calle que recuerda a los passages parisinos que antes poblaban la ciudad. Este nuevo passage está descubierto y constituye una nueva vía de comunicación para la zona; además de dar al acceso al complejo creativo de Passy, regala a la ciudad una nueva zona verde en la cubierta de las cisternas (*que buena falta le hacía*).

El passage se gradúa en tres zonas en planta baja: una descubierta que constituye la zona pública de tránsito; un espacio intermedio cubierto, pero no cerrado que sirve como alternativa a ambos espacios y que está destinado a ser el lugar donde ocurra lo inesperado; y un espacio cerrado y climatizado, donde se desarrolla el programa más permanente del complejo.

En lo referente a la distribución interior y del programa, la propuesta respeta la estructura vertical de arcos de la planta baja, aunque elimina el espacio abovedado y lo sustituye por un forjado ligero que sostiene la estructura de pilares metálicos de primera planta, la cual sustituye a la anterior (más pesada y poco productiva en lo que a la distribución del programa se refiere).

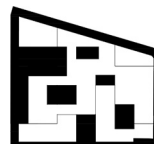




VERGEL

El lugar entre los árboles

Juan Carlos Antón (Proyectos 7)

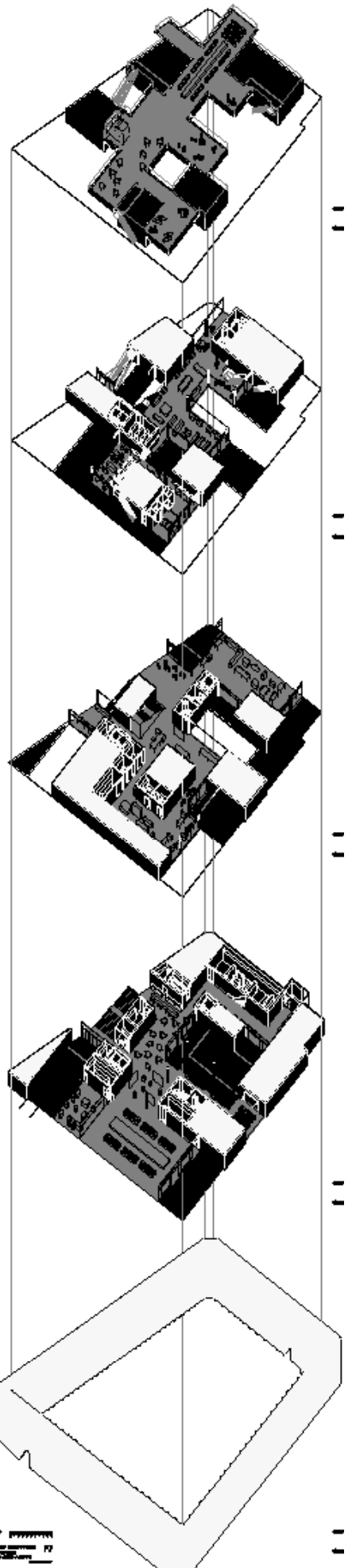
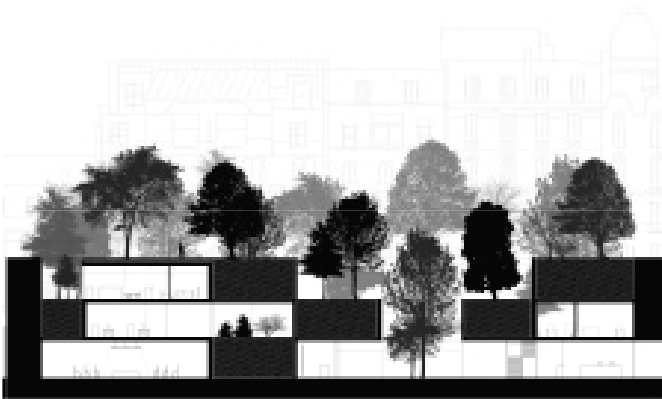
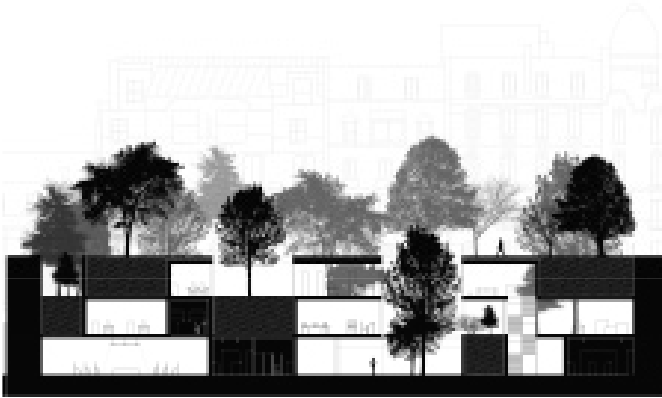
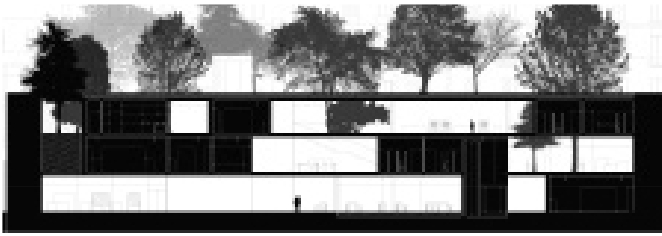


El proyecto final trata de dar respuesta a la inquietud principal de generar un edificio con una íntima relación con la naturaleza. En concreto con la vegetación. De partida se afronta la relación con los elementos preexistentes de los estanques de Reservoirs de Passy conservando el muro perimetral de uno de los estanques pequeños para trabajar dentro.

El proyecto se articula y genera en pos de conformarse como un soporte lo mejor posible para un espacio vegetal exuberante y rico. La idea es crear un espacio interesante y profundamente natural dentro del recinto del muro. Este espacio se concibe como un lugar húmedo regado por los estanques de alrededor donde florezca un bosque donde los árboles de gran tamaño crezcan en diferentes niveles y alturas dando la sensación de estar completamente envuelto por la naturaleza.

La estructura del proyecto gira en torno a las grandes masas de tierra en varias plantas que sostienen los árboles funcionando como estructura en sí mismos (a excepción de unos pocos pilares de apoyo) y como delimitadores de los diferentes espacios. Además da respuesta al programa solicitado creando unos espacios interiores que se vuelcan y disfrutan al máximo de estos espacios verdes. Esta relación entre el interior y el exterior en ocasiones se desdibuja y muchos de los espacios fusionan la sensación de estar en un edificio y en medio de un bosque al mismo tiempo. Esta sensación se consigue con especial intensidad en espacios como porches, terrazas y la cubierta del proyecto.



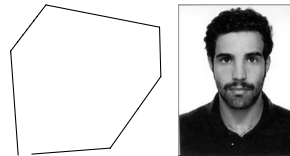


0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TOPOGRAPHY

Ciudad- Entorno- Contorno

Javier Navarro Pérez (Proyectos 8)



Se trata de entender, se trata de integrar y de mejorar. Construimos desde una posición privilegiada, desde un compromiso con el lugar y con la gente.

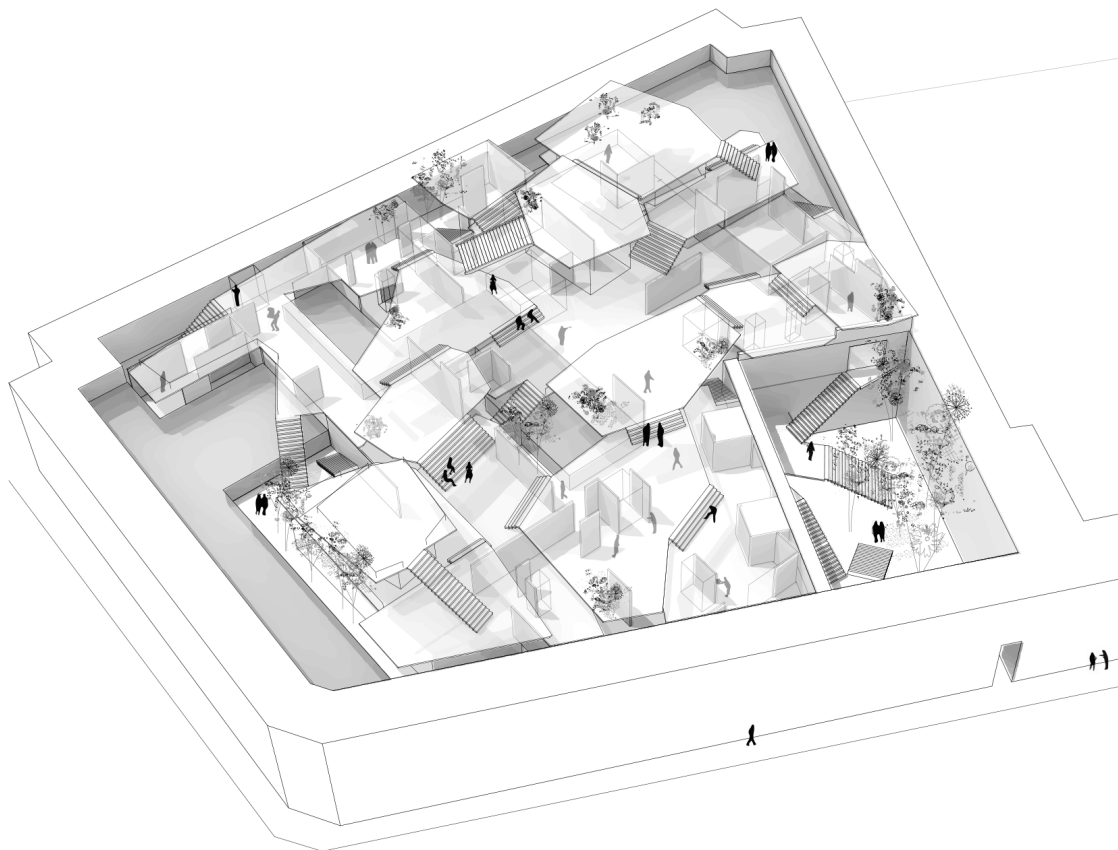
Se plantea una estrategia de aprovechamiento, de respeto a la historia y a la ciudad.

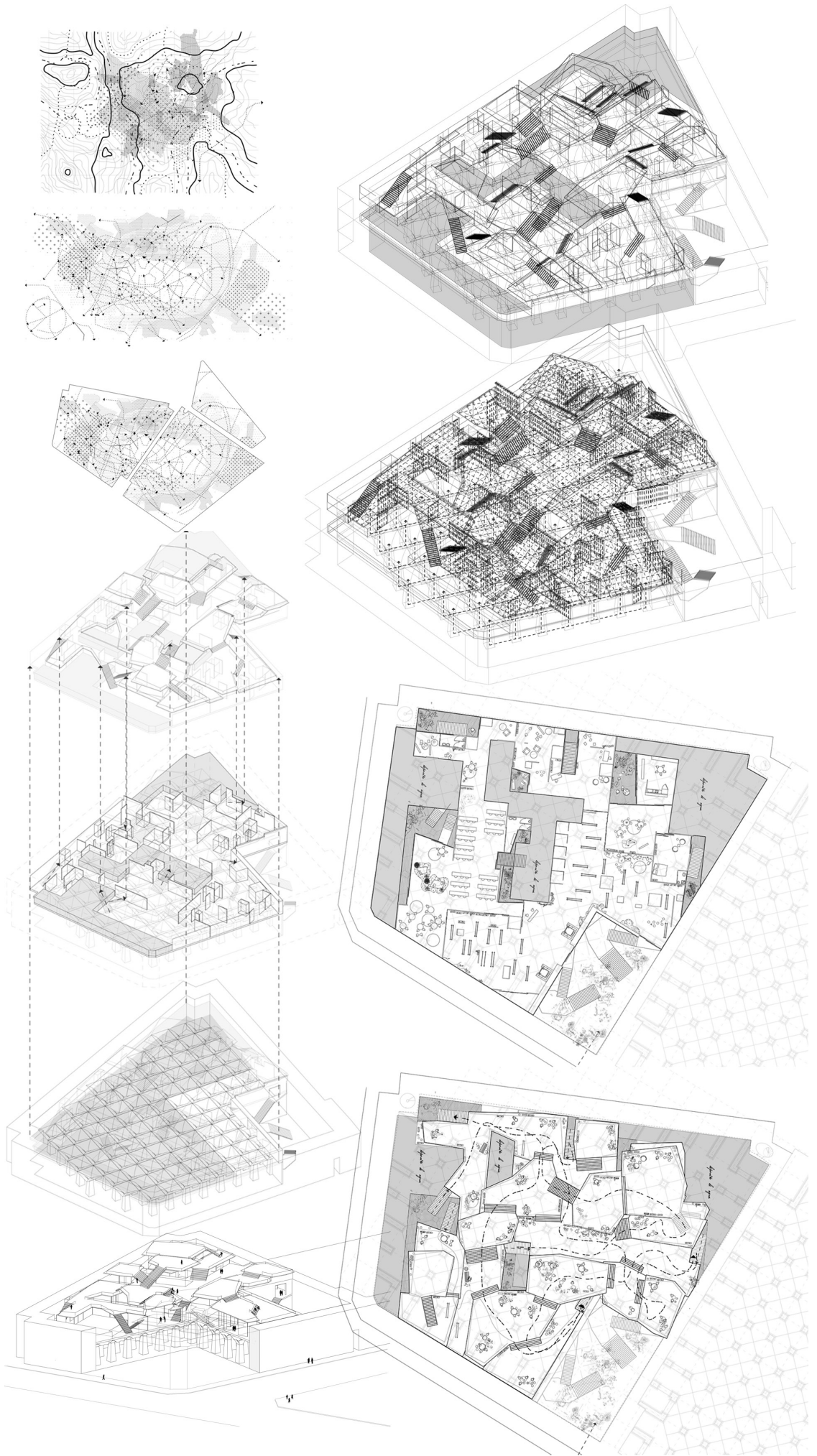
El proyecto resuelve una dualidad interior-exterior con la complejidad que exige un programa mixto y con la intención de generar un espacio más allá de los límites. Una estructura de forjados que se deslizan generando una topografía en su parte superior y aportando luz y claridad a su interior.

Respetando prácticamente en su totalidad la estructura preexistente y aprovechando la claridad de una planta limpia se superpone un sistema compacto de plataformas que trabajan entre sí para garantizar un aprovechamiento máximo del interior que juega con todas las posibilidades que la topografía ofrece.

Creamos la ciudad desde la perspectiva del que observa, de quien se empapa del lugar y lo respeta.

Construimos para mejorar.





MMM

Escondarse como estrategia de proyecto

Lucía Sayans (Proyectos 7)



Martin Margiela es el fundador de Maison Martin Margiela (MMM).

Tiene una obsesión por pasar desapercibido y que nadie conozca nada de su vida, hasta el punto de que solo existe una foto suya y solo concede entrevistas por fax.

Entiende la moda como una forma de arte y desde sus inicios, aún como estudiante en la escuela de Amberes ,emprendió una batalla contra todo tipo de convencionalismos en el mundo de la moda. [la presentación de su colección de fin de carrera la hizo en un café y la invitación había que encontrarla en el periódico gratuito que se repartía en el metro].

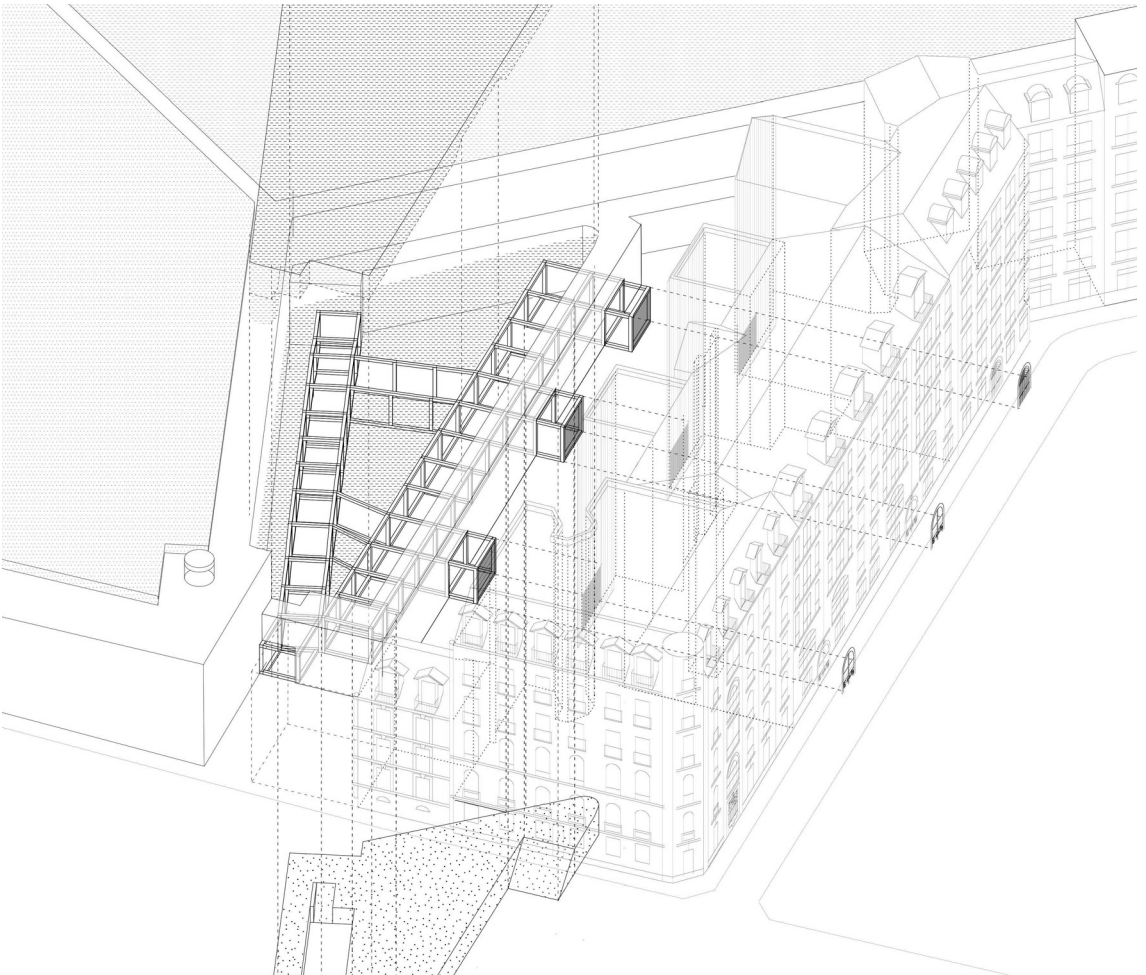
Cree en lo colectivo, en el trabajo en equipo y no en individualismos. Esta anulación de la identidad se traslada a su puesta en escena, ocultando las caras de las modelos con gafas o con una malla, pareciendo más maniqués que personas.

En este afán de huir de las agresiones externas y de lo mediático de la moda, no se sabe donde está su taller ni quienes son sus colaboradores. Sus presentaciones son en lugares no convencionales, como depósitos, estaciones de tren o andenes del metro.

Después de esta investigación la estrategia para abordar el proyecto estaba clara : conseguir convertir su obsesión de esconderse en realidad en el Réservoir de Passy.

La obsesión de Margiela se convierte en obsesión de proyecto, desde la escala 1:500 hasta la 1:50. Pero hay muchas formas de esconderse, y aquí es dónde el agua pasa a ser protagonista, situándose el proyecto en uno de los depósitos, no en cualquiera; en el más escondido de todos.

El programa también se contamina de esta obsesión.Hay tres flujos principales [MM / colaboradores / público visitante] que utilizan el proyecto pero no se cruzan y cada uno accede por un portal distinto de la misma calle, ni siquiera saben que hay más accesos. Los vecinos tampoco saben que este lugar existe, ni la gente que va a pasear al Réservoir...solo Martin Margiela lo sabe todo y lo ve todo.





[anular la identidad]



[pasar desapercibido]



[destocalización espacio]



[análisis lámina de agua]



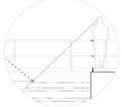
[punto menos visible]

Martin Margiela
escondese como estrategia de proyecto

depósito #4
Réservoir de Passy, 75116 Paris

FORMA

+45°
reflexión total



[forma a partir del análisis]

ACCESOS

secreto
Rue Georges Ville



[oportunidad : muros "ciegos"]

CIRCULACIONES

x3
cruce de caminos



[1 espacio/2 alturas/3 experiencias]

PROGRAMA

control
ver sin ser visto



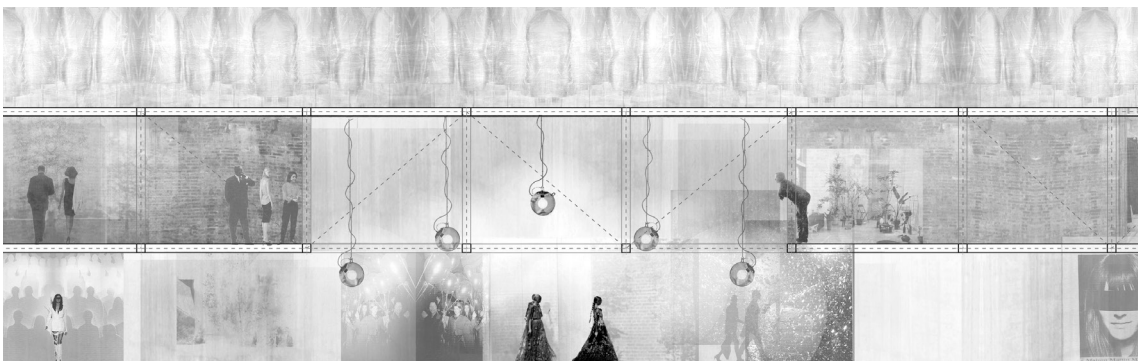
[2 alturas + vacíos en la estructura]

* 2vigas paralelas al muro transitable
* habitables
* vuelan sobre un espacio excavado
* función estructural soportar el agua
* 2conexiones :Margiela/colaboradores

* acceso al proyecto "invisible"
* accesos independientes al mismo lugar
① Margiela [Rue Georges Ville n°10]
② Colab. [Rue Georges Ville n°12]
③ Visitantes [Rue Georges Ville n°14]

Margiela
Colab.
Visitantes

vivienda Margiela
taller
descanso colab.
pasarela
almacén/backstage
carga/descarga



THE FASHION DREAM

Armani Carrousel

MónicaPérez-Serrabona (Proyectos 8)



El deseo es la consecuencia final de la emoción inducida en origen por la variación del medio. La cadena causa-efecto que le corresponde es la siguiente:

Emoción - Sentimiento - Deseo.

El deseo es una maquinación.

Con esta premisa, se parte para la concepción del proyecto; Un espacio de pasarela, taller y vivienda para un diseñador de alta costura, en uno de los barrios más acomodados de París. El emplazamiento no puede ser otro que unos antiguos depósitos de agua de peculiares características sobre el que hay que intervenir. La posición respecto a lo existente consiste en utilizar el interior como espacio técnico y privado del diseñador, conservando la estructura y fisionomía del lugar, y reservando la cubierta para albergar un segundo espacio de carácter público, la pasarela, el núcleo de la intervención, sobre el que todo gira y que da vida y sentido al proyecto.

Se trata de un espacio hecho por y para los sentidos del espectador, jugando con sus sensaciones conseguimos despertar el deseo, el sentimiento más potente del ser humano, el único que es verdaderamente capaz de modificar las acciones humanas y encauzarlas hacia un objetivo determinado. En nuestro caso, claro está, el objetivo lo decide el diseñador, que mediante un sistema de instalaciones sensoriales (luz, olor, color, sonido y atmósfera) dirige al espectador por el espacio de pasarela, en el que son ellos los que se mueven y experimentan por un parque de atracciones que es controlado en todo momento para provocar determinadas emociones y sentimientos que resulten en el fin último de desencadenar deseo.

El sistema de transporte se modela desde el taller que se encuentra en el interior de los depósitos, a la superficie del mismo se realiza mediante unas plataformas elevadoras que ascienden, parando en la vivienda del diseñador, a la planta de backstage, que se encuentra sumergida en el agua, una vez hechos los últimos retoques, unos columpios elevan a las modelos, que se quedan suspendidas del carrousel.

Los recorridos del público pueden realizarse de varias maneras: en la noria que atraviesa las piscinas y se eleva sobre ellas, permitiendo una visión de pájaro del conjunto, en las barcas dirigidas para una visión a ras del agua, a través del muro perimetral entre las nubes de vapor de agua o en la plataforma, donde las carpas ofrecen una visión con mayor perspectiva.





LABORATORIO TECHTIL

Investigando bajo el agua

Elena Doblás (Proyectos 9)



Laboratorio Tecnológico de experimentación textil.

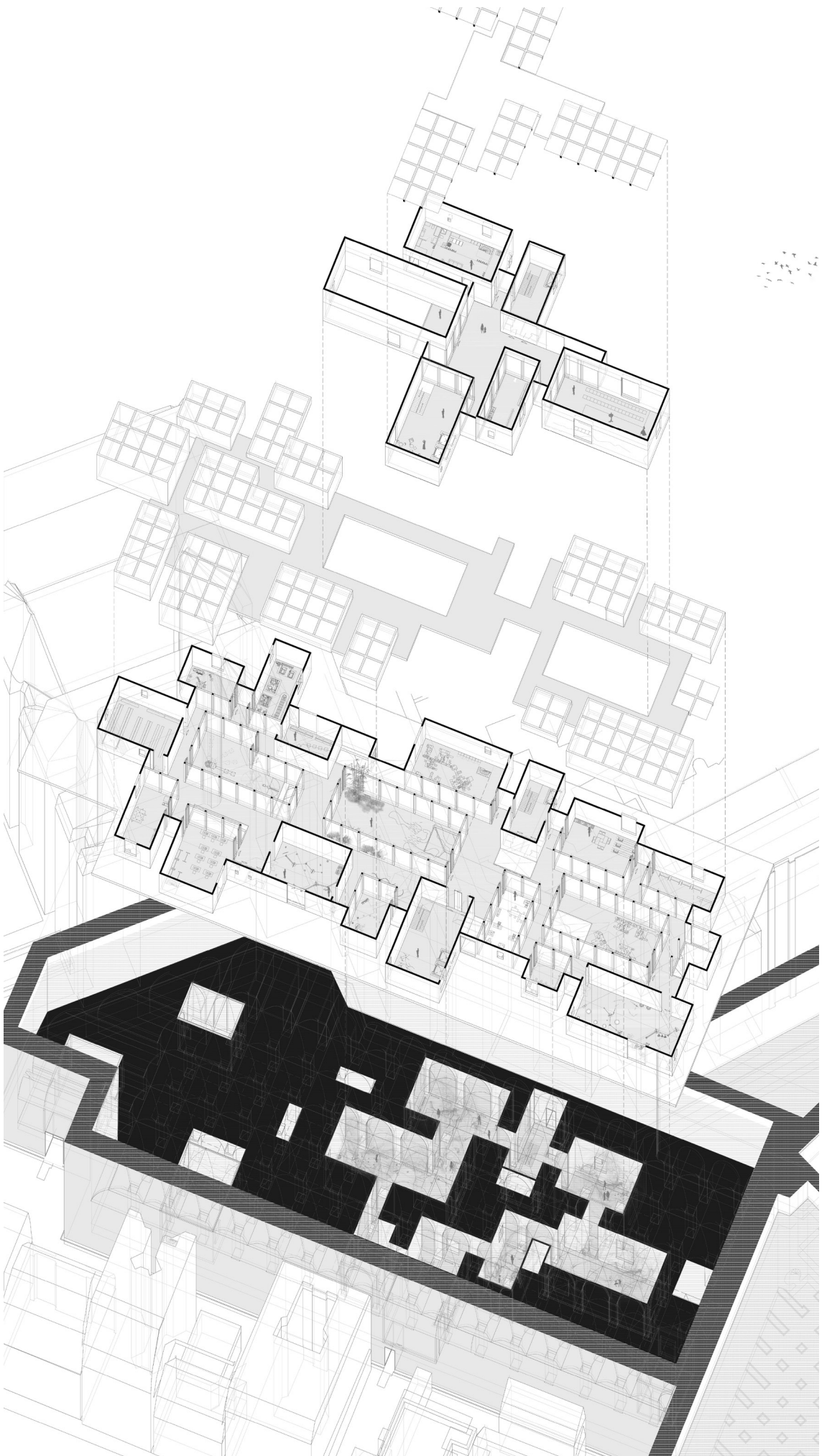
Ying gao más que una diseñadora de alta costura es una crítica, una teórica de la moda, una artista que convierte sus prendas en medios de comunicación. Pretende hacer de su trabajo una moda conceptual, una forma de creación artística reivindicativa.

Al igual que hace Ying, que sutilmente se ve un tejido de organza pero detras de eso hay una tecnología oculta, el proyecto conforma un laboratorio que se intuye desde el exterior, dando la sensación de que ahí ocurre algo. El observador es atraído por esos procesos creativos que parecen apreciarse a través de agua. El depósito de Reservoir de Passy, se convierte así, en un contenedor de actividad y de creatividad.

El proyecto brilla por su actividad de investigación, resplandece. Trasladada de la idea del brillo del uranio al introducirse en el agua cuando se almacena en las piscinas de residuos nucleares. Es esto mismo lo que planteo, un laboratorio sumergido, en el que las salas se van conformando al introducir un conjunto de celdas que se unen para crear un sólido sumergido. Éste perfora parcialmente lo existente y establece una relación de transparencia con el agua.

El laboratorio tecnológico textil, es donde se establecen los procesos creativos y de investigación, es el centro de creación Ying Gao adaptado al tiempo y a la innovación. El trabajo producido aquí, es lanzado al interior de los arcos, donde es expuesto, creándose así, un recorrido bajo el agua para los visitantes.

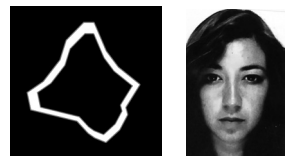




Iceberg

Crisálida de hielo [repliegue sobre su mundo interior]

DHIERAS Christelle (Proyectos 7)



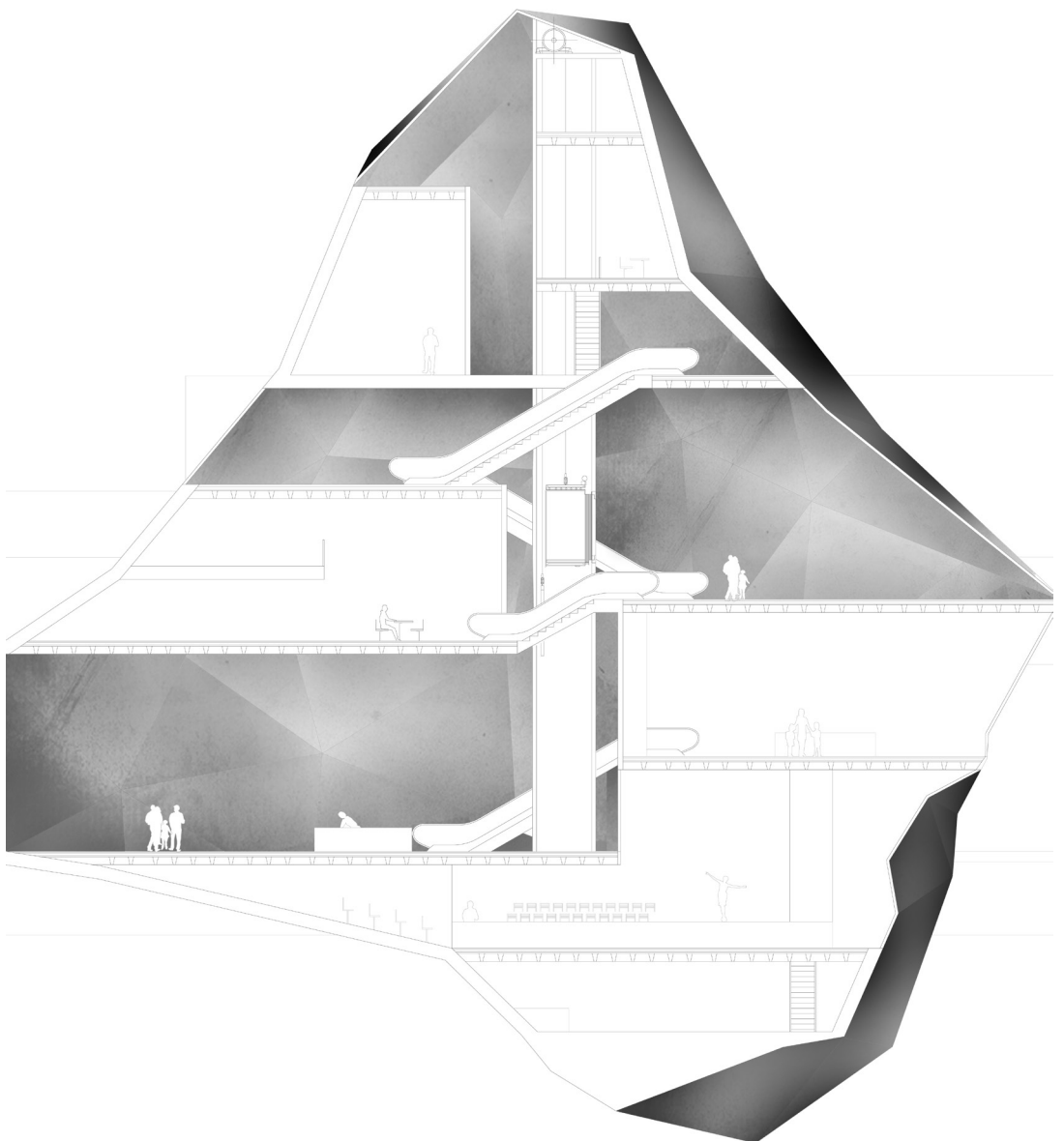
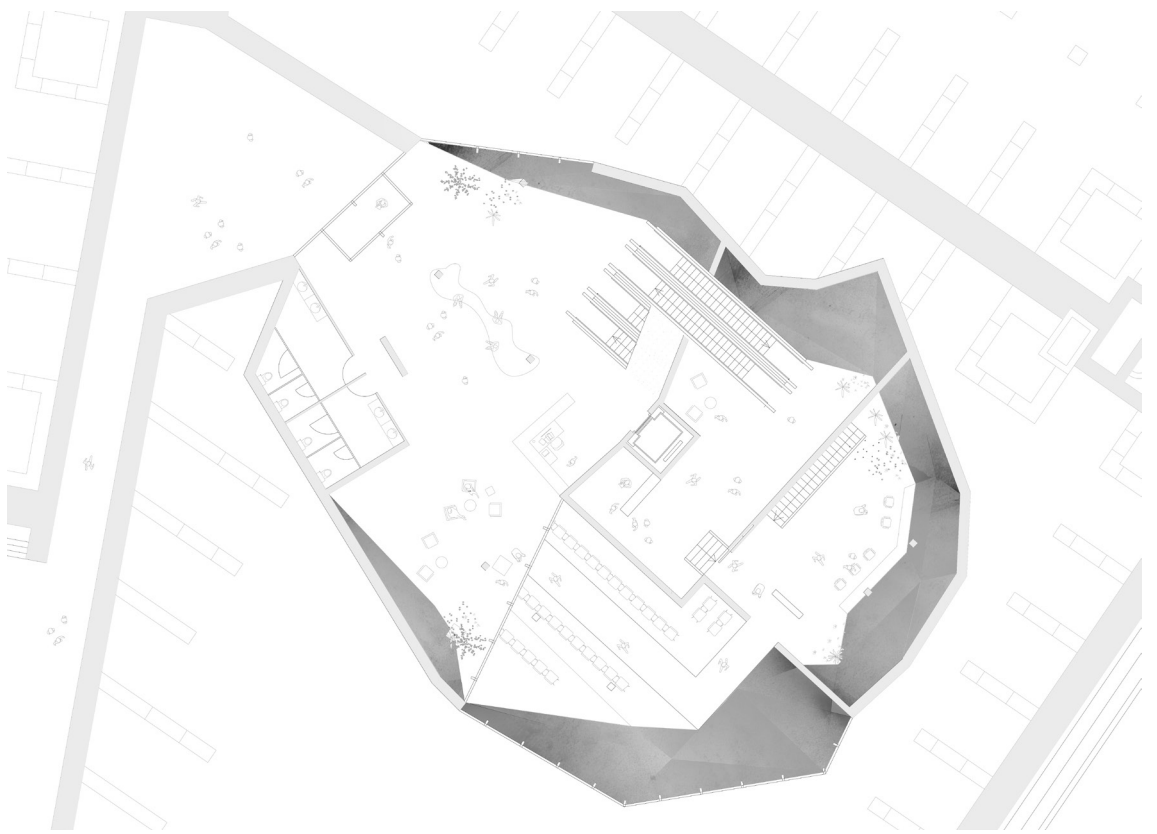
Hussein Chalayan trabaja mucho sobre su sonido vivido. Se interroga lo que suscitan las limitaciones culturales, políticas y religiosas. A menudo evoca las cuestiones de la diáspora, de la guerra, del exilio y de las numerosas mudanzas que sufrió.

Mi trabajo es sobre la idea de un repliegue para el diseñador, un búnker, una crisálida donde pueda estar al abrigo en su casa. Sobre los estanques de agua, voy a crear un iceberg donde las placas de hielo se mueven y se fracturan en una grieta para abrir perforadas de su mundo interior.

La ascension se hace por el corazon del iceberg, gracias a las escaleras mecánicas centrales que crean un paseo arquitectural y cubren el servicio a los espacios publicos abajo hasta la residencia del artista arriba.

Es un juego de aperturas con el fin de abrir el iceberg y crear una sensación de transparencia con relación al agua y a los estanques. EL iceberg es así de hormigón blanco mientras que las perforaciones de vidrio reflejan los estanques desde el interior. Están como las perforaciones del mundo interior del artista.





ARQUITECTURA SUBMARINA

Un viaje inspirado en el mundo de Jules Verne



Florence FESTA (Proyectos 7)

En su línea de ropa “Les Rives de Lunacy”, Yiqing Yin diseña una nueva concepción de la moda.

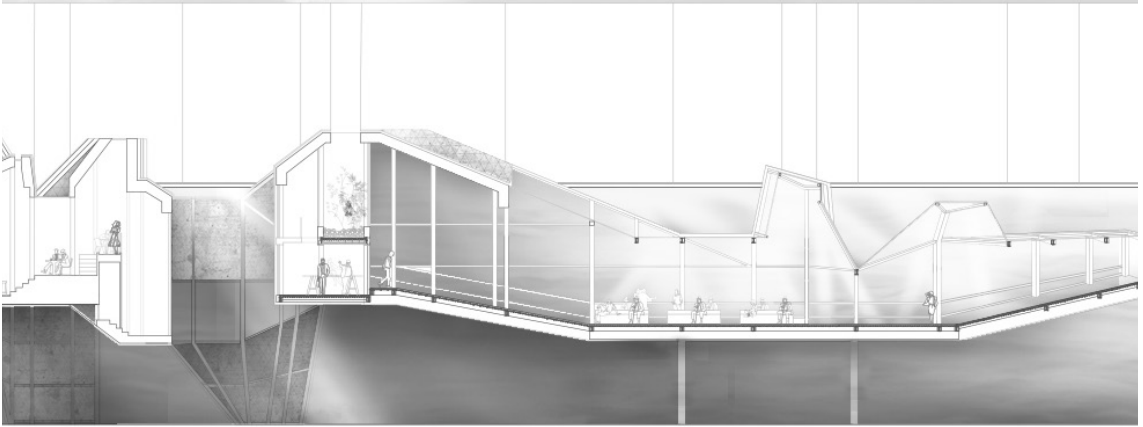
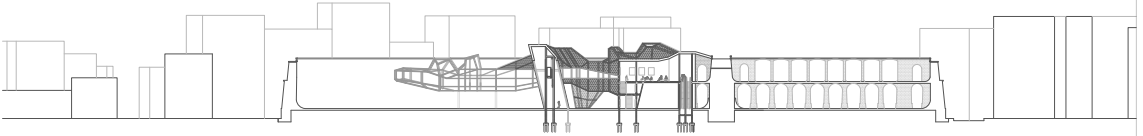
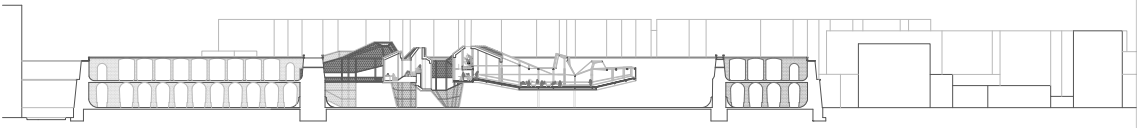
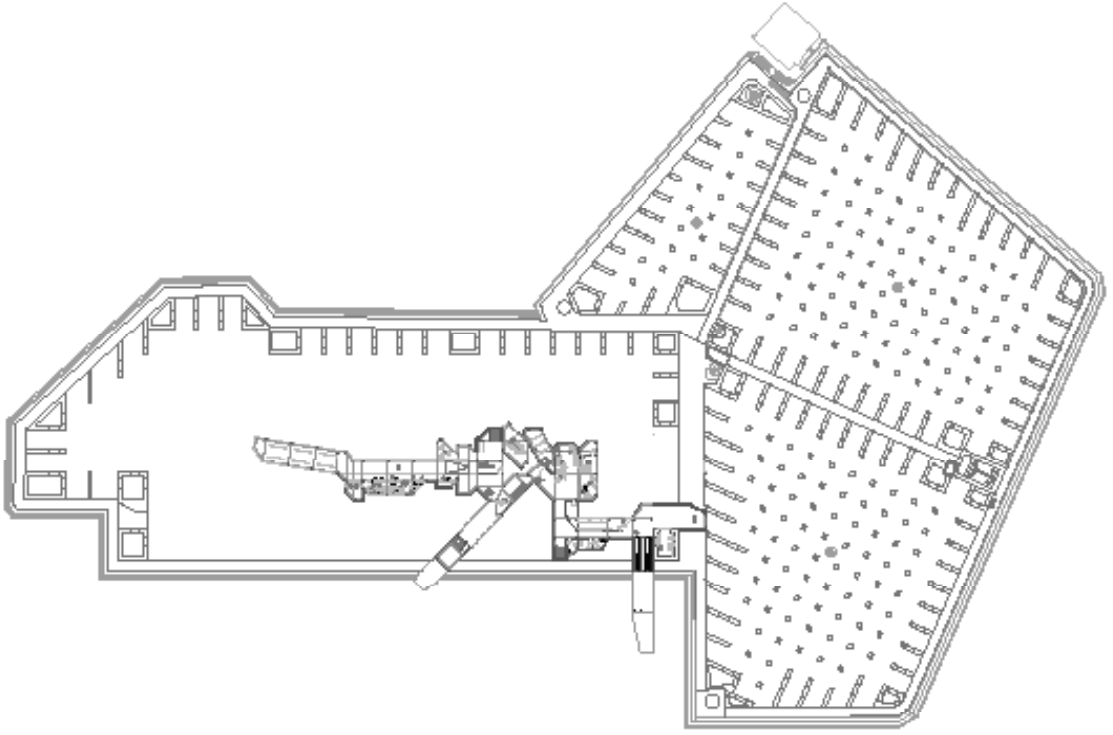
Inspirada por el libro “20 000 lenguas de viaje submarino” de Jules Verne, la arquitectura metamorfosea en una criatura del mar con tentáculos.

Sus formas desarticuladas sumerge en el lecho marino muy oscuro y surge en la superficie para captar un poco de luz.

Es un verdadero viaje submarino donde la ropa se expresa y encuentra su entorno natural, su autenticidad.

El agua, más que un elemento arquitectónico, se convierte en un escenografía teatral por las prendas.





Transform-acción

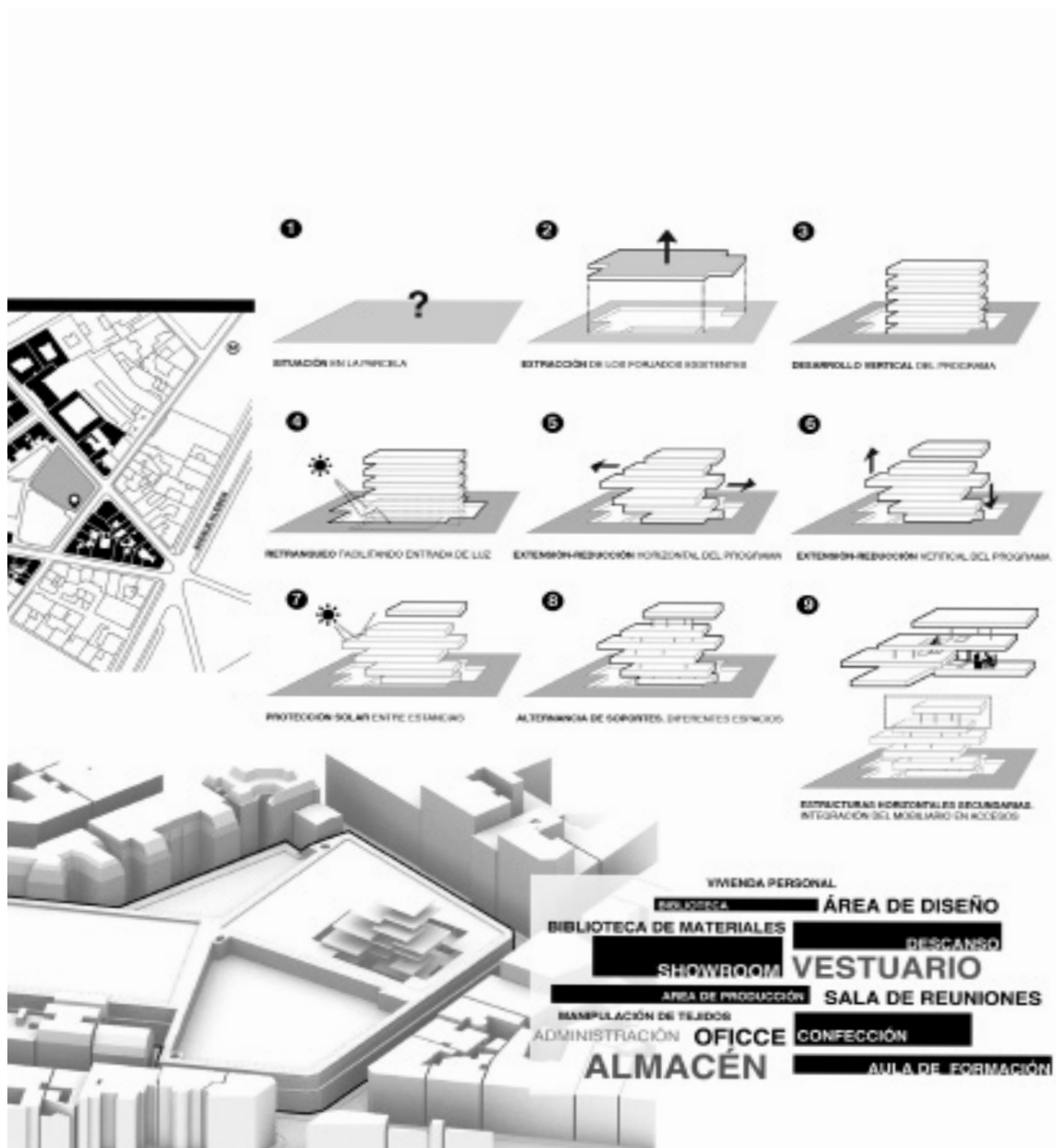
Reactivación de lo estancado

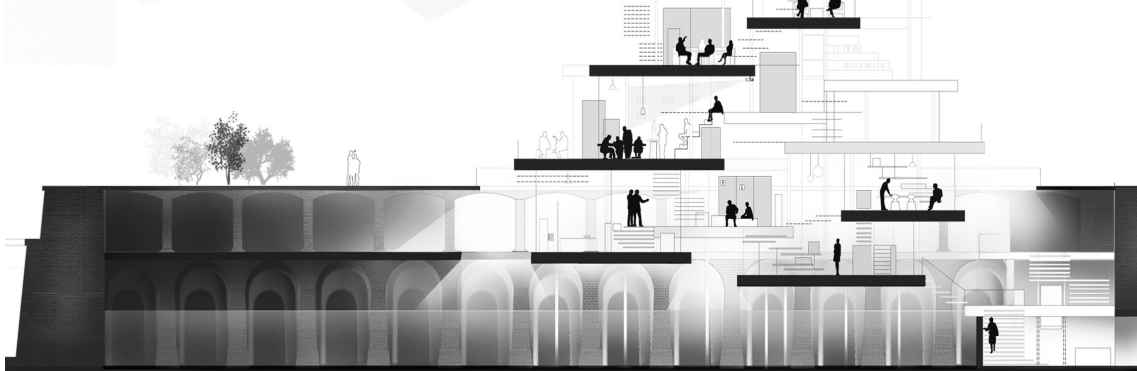
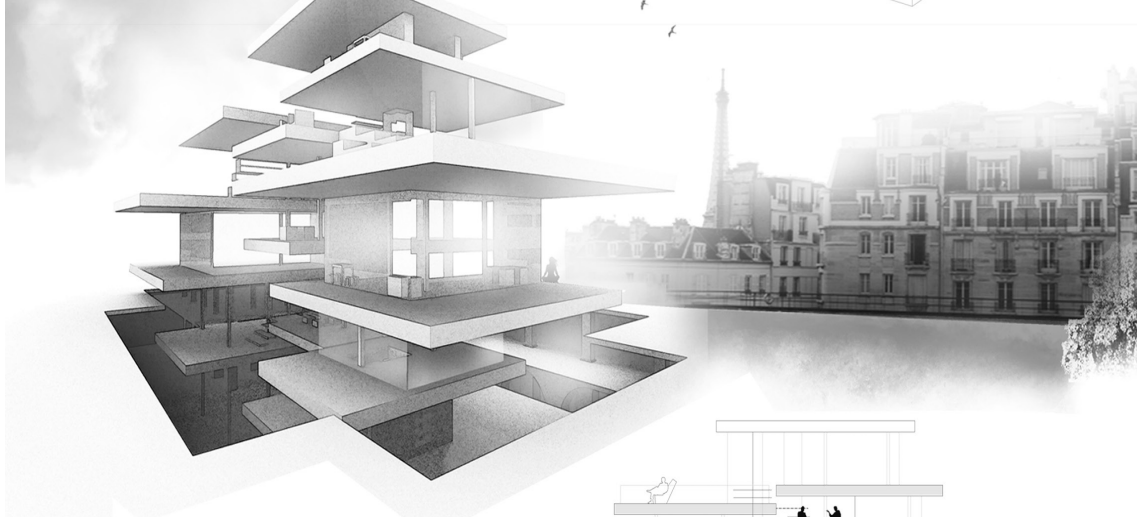
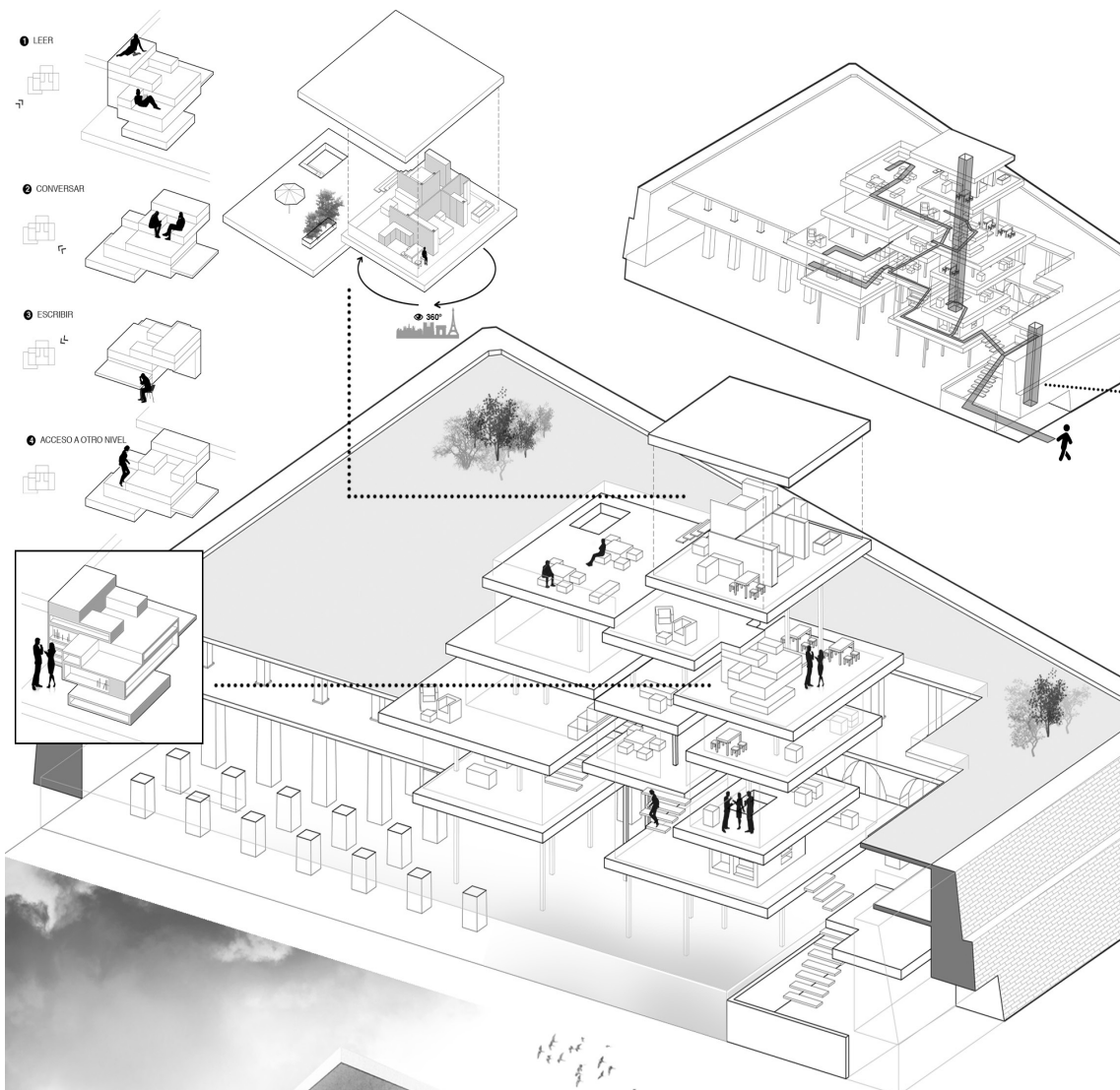
Adrián Agudo Naranjo (Proyectos 9)



La diseñadora croata Morana Kranjec destaca por las formas escultóricas con las que crea sus diseños de moda en papel. La meticulosa elaboración aplicada en cada uno de sus diseños, hace que se generen numerosos volúmenes y formas en una misma pieza, provocando un juego cambiante de luces y sombras. Toman cierto protagonismo las piezas con las que se confeccionan sus vestidos, ya que las costuras se ocultan sin dar ninguna pista sobre su construcción, generando un efecto como si se tratasen de estructuras cristalinas. Se concibe como un caos dentro de un riguroso orden geométrico.

La propuesta para su nuevo lugar de trabajo pretende generar esa percepción de espacio cambiante, producido por el juego de luces y sombras que se creará en su interior a través de la incidencia del sol. Dicho efecto se logrará mediante la convivencia entre el espacio existente y la creación de nuevos forjados desalineados, con los que se permitirá ese intercambio de iluminación.





INFILTRACIÓN EN LA REALIDAD

Descubre lo oculto

Beatriz Muñoz (Proyectos 7)



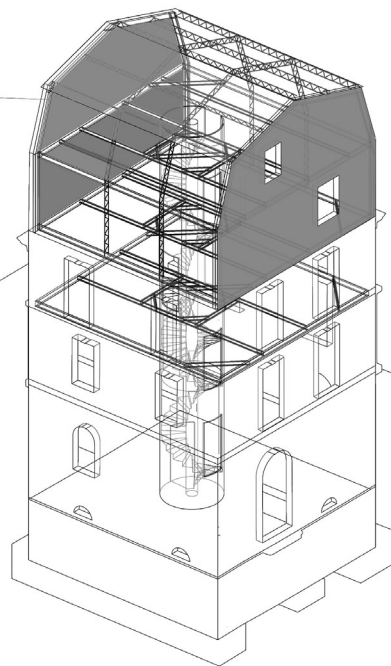
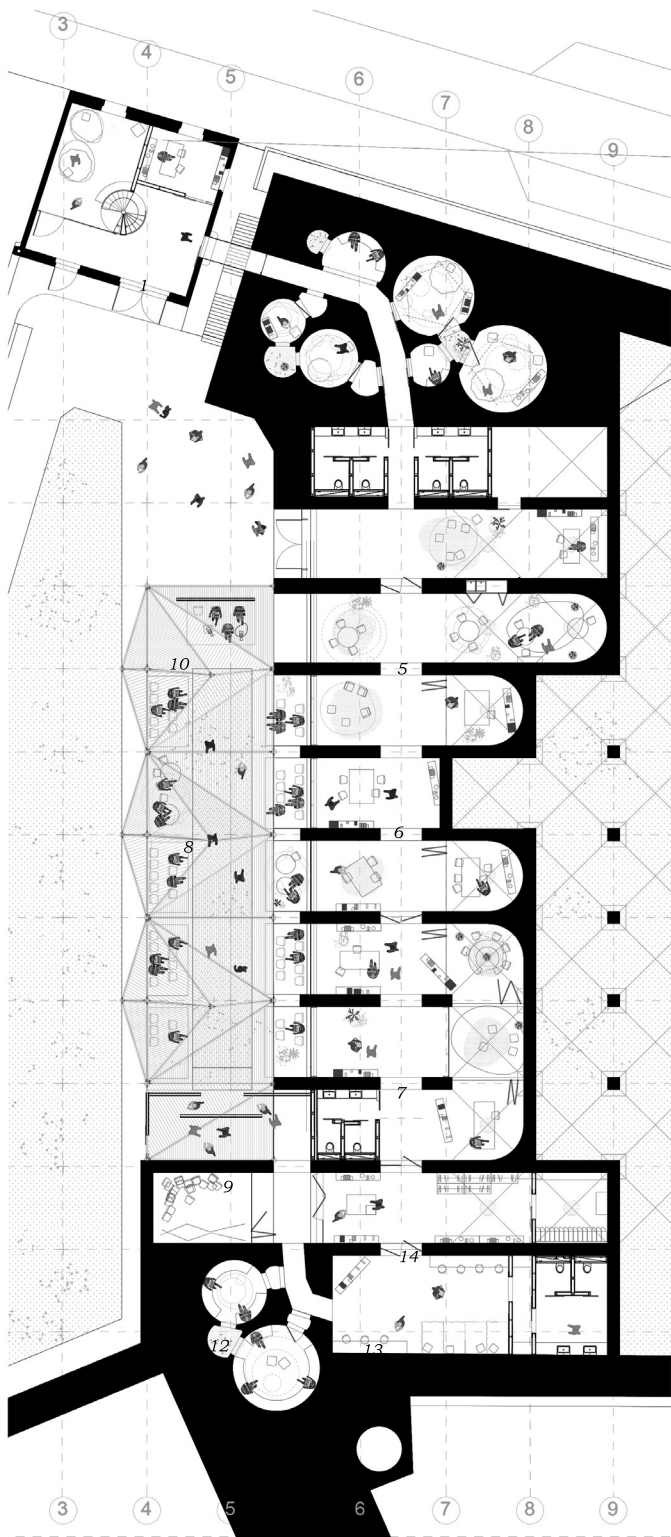
El proyecto que a continuación se expone parte del respeto a lo existente, valorándolo, e intentando llegar a un acuerdo entre las necesidades del proyecto y las cualidades de los espacios a tratar. De esta manera se ha adoptado una estrategia de infiltraciones. Ésta consiste en introducirse de forma moderada en los mismos.

El proyecto se desarrolla en dos espacios, tanto la residencia del modisto, Manolo Blahnik como la tienda se ubican en un edificio de carácter residencial, decimonónico parisino, por otro lado, las dependencias del taller y espacio destinado a pasarela están directamente vinculados con los depósitos de agua de Passy. El acceso a los mismos se realiza por medio de una escalera lateral que se ha respetado que da acceso desde la Rue Paul Valéry, además, existe la posibilidad de acceder desde la vivienda reconfigurada.

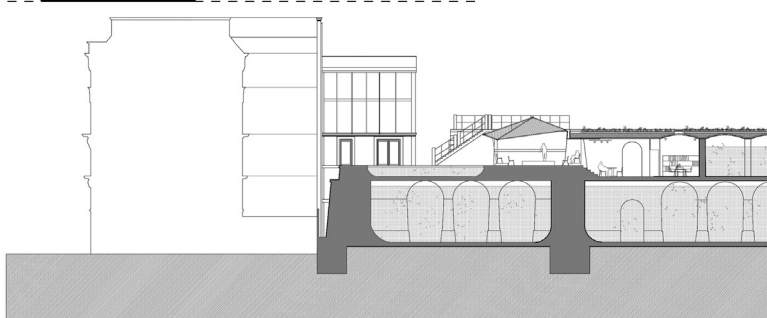
Las circulaciones dentro de ésta se resuelven con dos escaleras de caracol que discurren de forma paralela permitiendo la distinción entre las circulaciones públicas y las más privadas.

La transición entre ambas partes se resuelve de forma singular, con unos espacios abovedados que resuelven funciones que también se pueden considerar de transición, en concreto se trata de espacios destinados al asesoramiento y trabajo con clientes más exigentes.



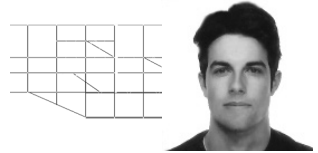


1. Espacio distribuidor
2. Áreas de trabajo con clientes preferentes
3. Pozos de luz
4. Recepción
5. Zona de estar
6. Despachos - Áreas de trabajo colectivo
7. Talleres
8. Zona de pasarela
9. Backstage
10. Zona de fotógrafos
11. Almacén
12. Áreas de modelos
13. Camerinos
14. Zona de preparación de pasarela
15. Taquillas de modelos



REBEL MANIFESTO

Hibridación moda / tecnología para Hedi Slimane



Guillermo García Arroyo (Proyectos 9)

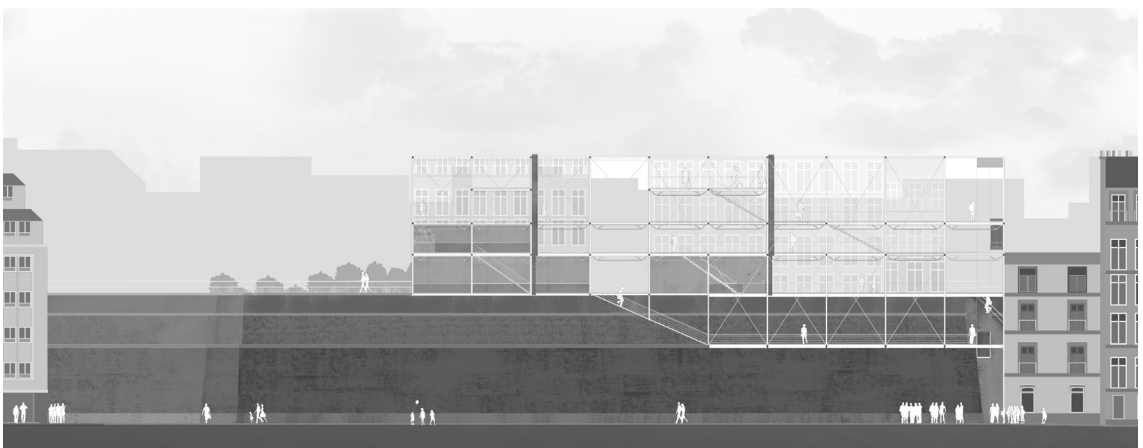
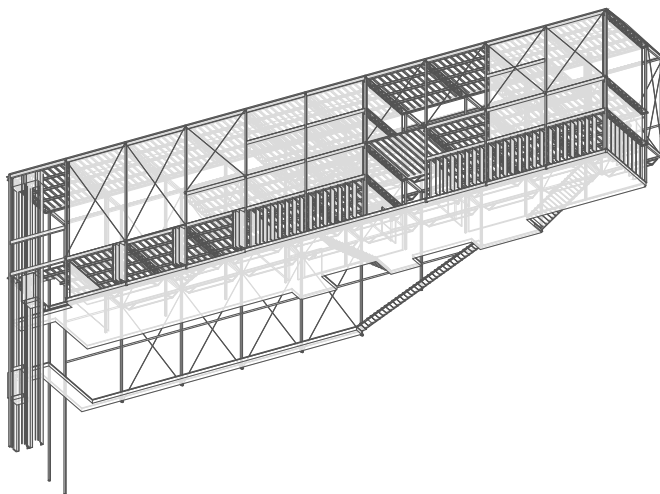
Las Reservas de Agua de Passy son excepcionales, es un lugar único en un enclave privilegiado, a tan sólo 700m del Arco del Triunfo y 1,6km de a Torre Eiffel, en París. Así como Belgrand en 1866 acometió la gran obra para dotar a París de depósitos de gua, hoy las Reservas deben contribuir a a ciudad de una manera más visible, más cercana a los parisinos. Passy tiene una presencia y una escala que deben colaborar con la ciudad, con ese orgullo del poder y la técnica. Passy se va a convertir en un espacio positivo para la ciudad.

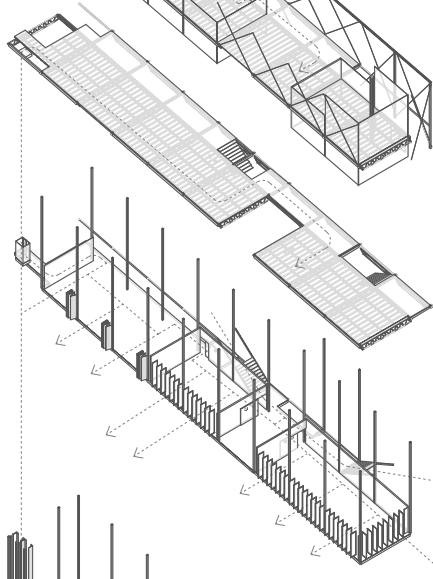
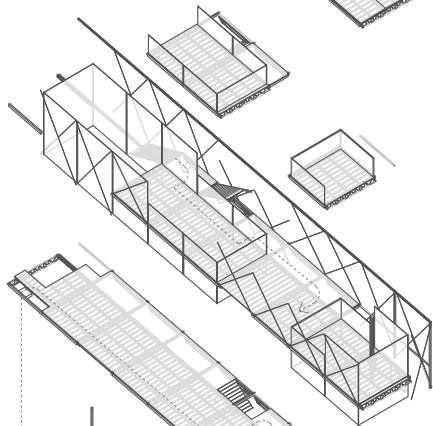
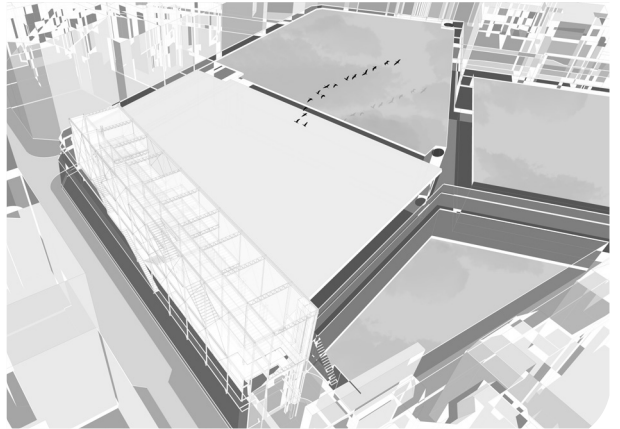
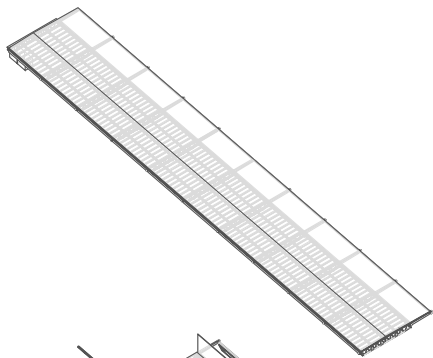
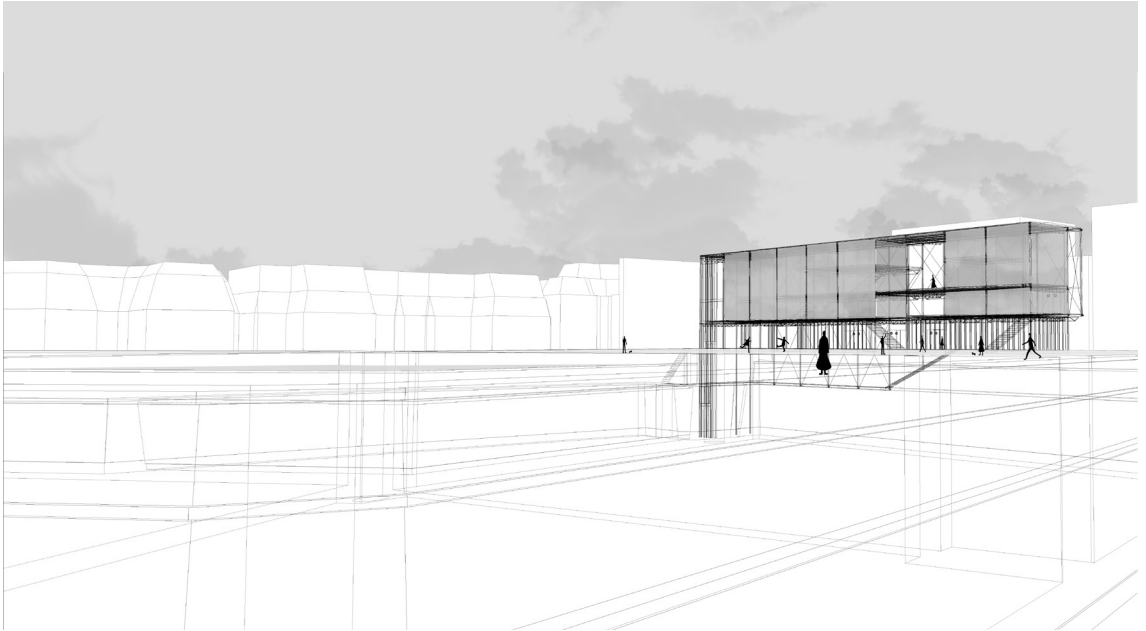
La propuesta trata de una casa-taller para HEDI SLIMANE, actual director creativo de Yves Saing Laurent. El gran diseñador francés destaca por exaltar a la juventud más descarnada, la androginia más rebelde. Young is everywhere.

Por ello, el espacio actuará como escenario de las actividades que Hedi fotografía y utiliza constantemente. Un espacio donde la gente se inspire, de rienda suelta a su imaginación, donde sentirse libre y desarrollar una sensibilidad creativa. El valor de la propuesta está en la posibilidad para París de tener un contacto tremendamente cercano con una figura creativa tan importante, algo nunca visto antes y tan beneficioso para ambas partes.

Así pues, el espacio actúa favoreciéndose de la sinergia entre el visitante y Hedi: tanto por las actividades públicas que se dan dentro del edificio como en el jardín soleado al que vuelca el edificio al otro lado de la calle Paul Valéry.

Siguiendo la idiosincasia mecánica, de instalación, que el diseñador siempre utiliza, el edificio actúa como un gran conjunto tecnológico y ligero, que en ningún momento irrumpe el muro ni obstaculiza la visión a los vecinos. Se trata de ver y no ser vistos, Hedi es héroe transparente.





La vie en jungle.

African Style

MartaTaboada (Proyectos 7)



Loza Maléombho

Entre las mansardas y buhardillas parisinas, asoma esta jungla orgánica con fuerza y personalidad.

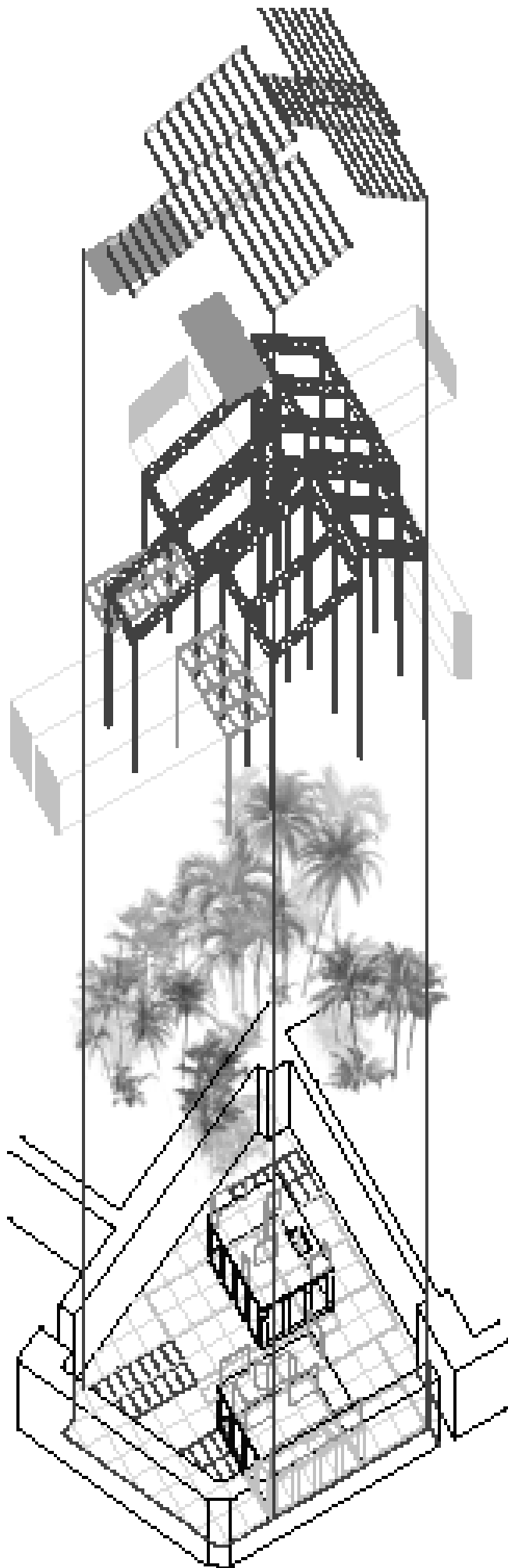
Como Loza, que aterriza en el mundo de la moda europeo con su potente exotismo africano. Nada de su trabajo y obra escapa de este exotismo colorido, fresco y natural. Y, de la misma manera, este espacio de creación no podía desvincularse de sus rasgos.

Una nueva arquitectura define ahora el perfil de París. Ramas de acero y pilares de tronco. Cimientos de raíz, hojas de vidrio y sombra de madera.

Ella viene, viaja, va. Conecta ciudades, continentes y esencias.

Y su espacio del mismo modo. Hermana el material, hermana la vegetación. Hermana lo nuevo y lo preexistente. Y, sobre todo, juega: a llenarse y a vaciarse, a cubrirse y a destaparse, al Sol y a la sombra. Aquí nos encontramos...¿París? ¿Costa de Marfil?

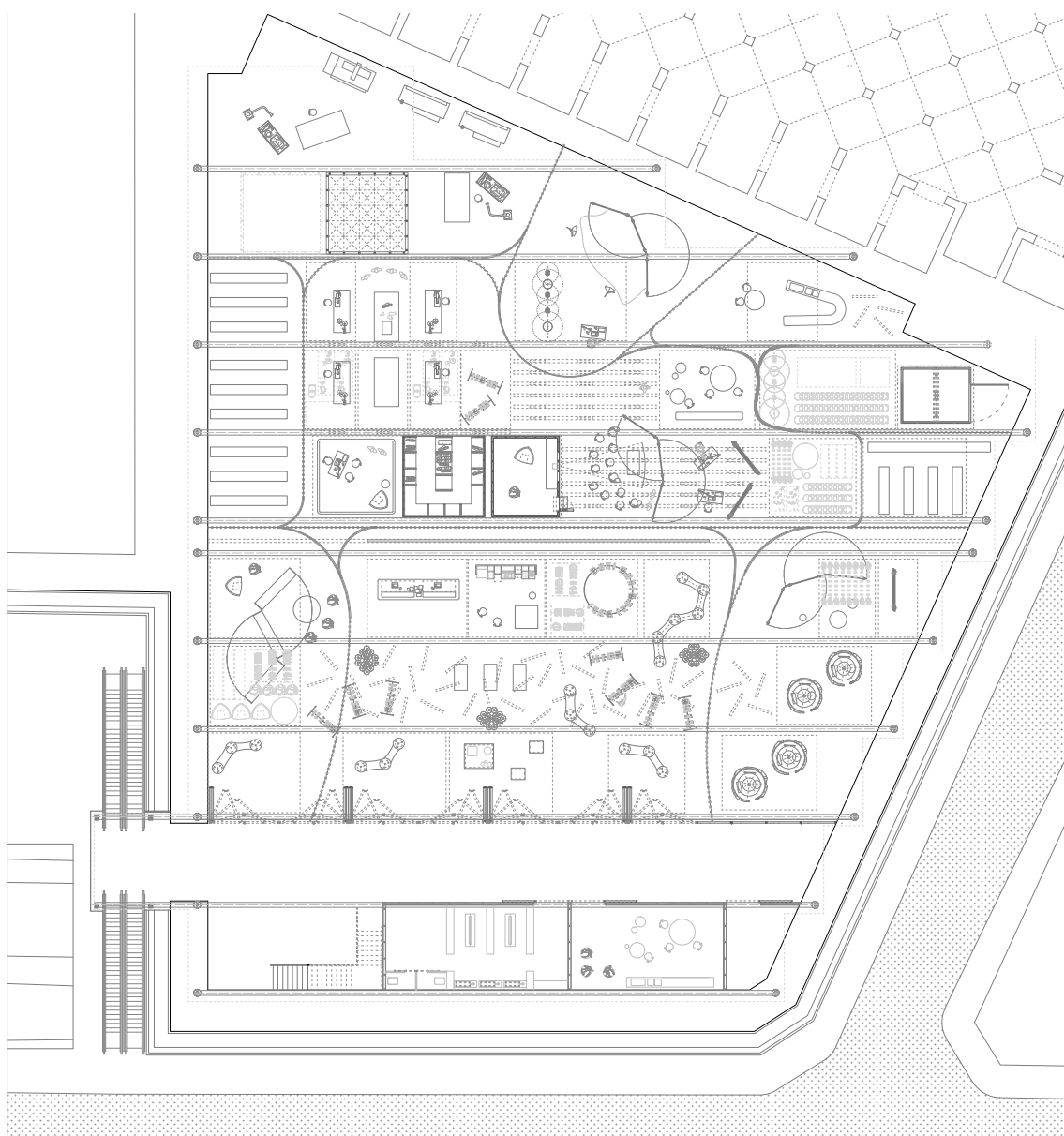


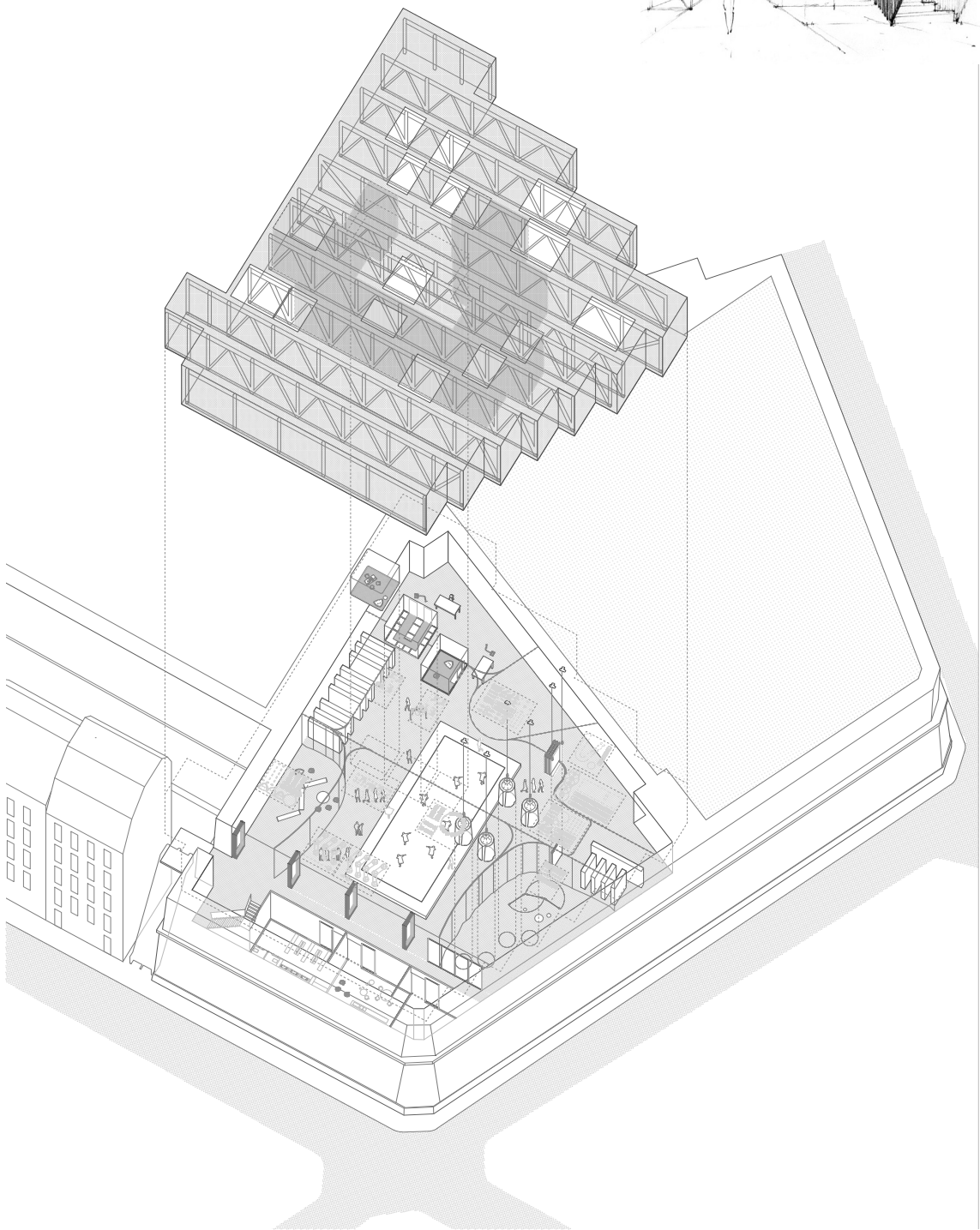
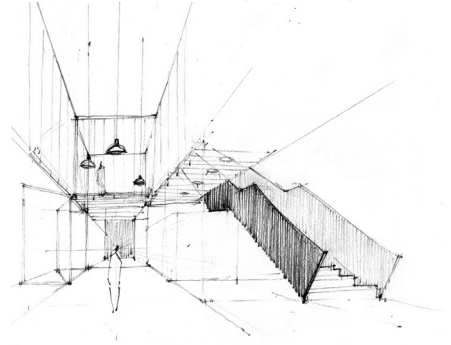
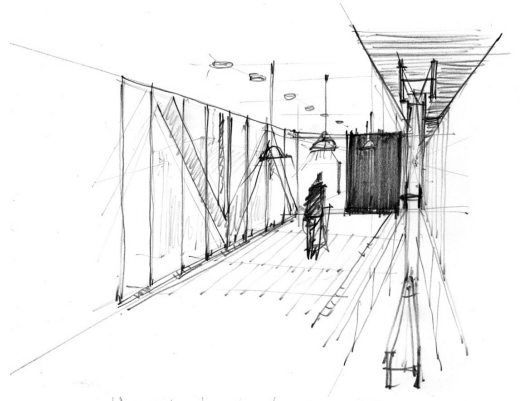
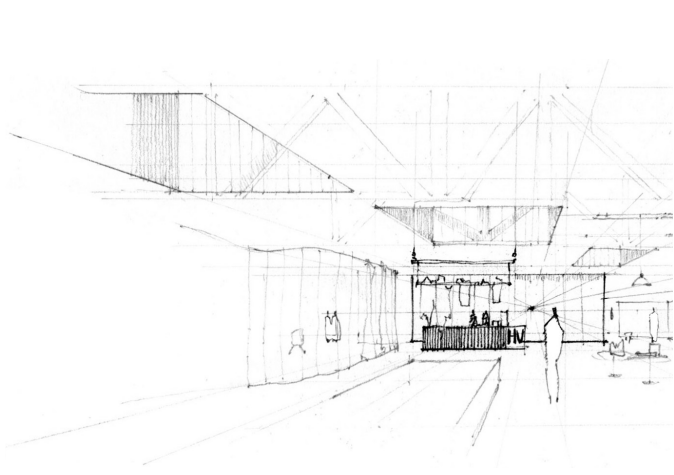




Alejandro del Río Prieto (Proyectos 7)

El proyecto surge a partir de la experiencia del individuo en el espacio para el desarrollo de una actividad, es por ello que parte desde la pequeña escala para habitar un espacio de características más generales. La figura del diseñador, creador en diversos campos de las artes, junto a su específica manera de enfrentarse al proceso creativo de diseño y patronaje se muestran como germen del proceso que genera el proyecto arquitectónico. El espacio es continuo y queda programado por los elementos que descienden de la gran caja escénica que es la cubierta. Son las poleas y mecanismos propios de la tramoya de un teatro los que dan forma a las diferentes escenas de la función que allí se representará. Biombos, percheros, expositores, luminarias, probadores, asientos y demás mobiliario descienden y habitan el espacio. Su disposición junto a elementos verticales textiles que cuelgan del techo, delimitan los espacios aportando ritmo al conjunto que se podrá modificar en función de las necesidades que requiera la actividad que en él se desarrolle.





HIERVE PARÍS

Coreografiando la moda



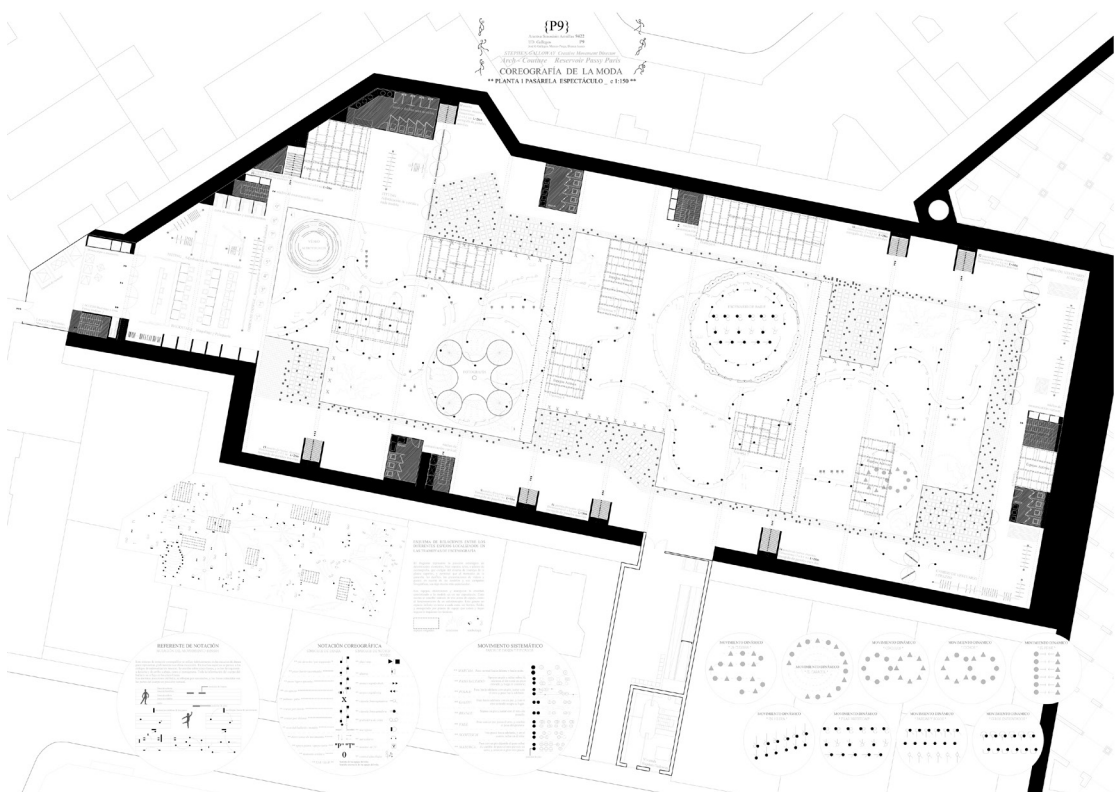
Arantxa Senosiain (Proyectos 9)

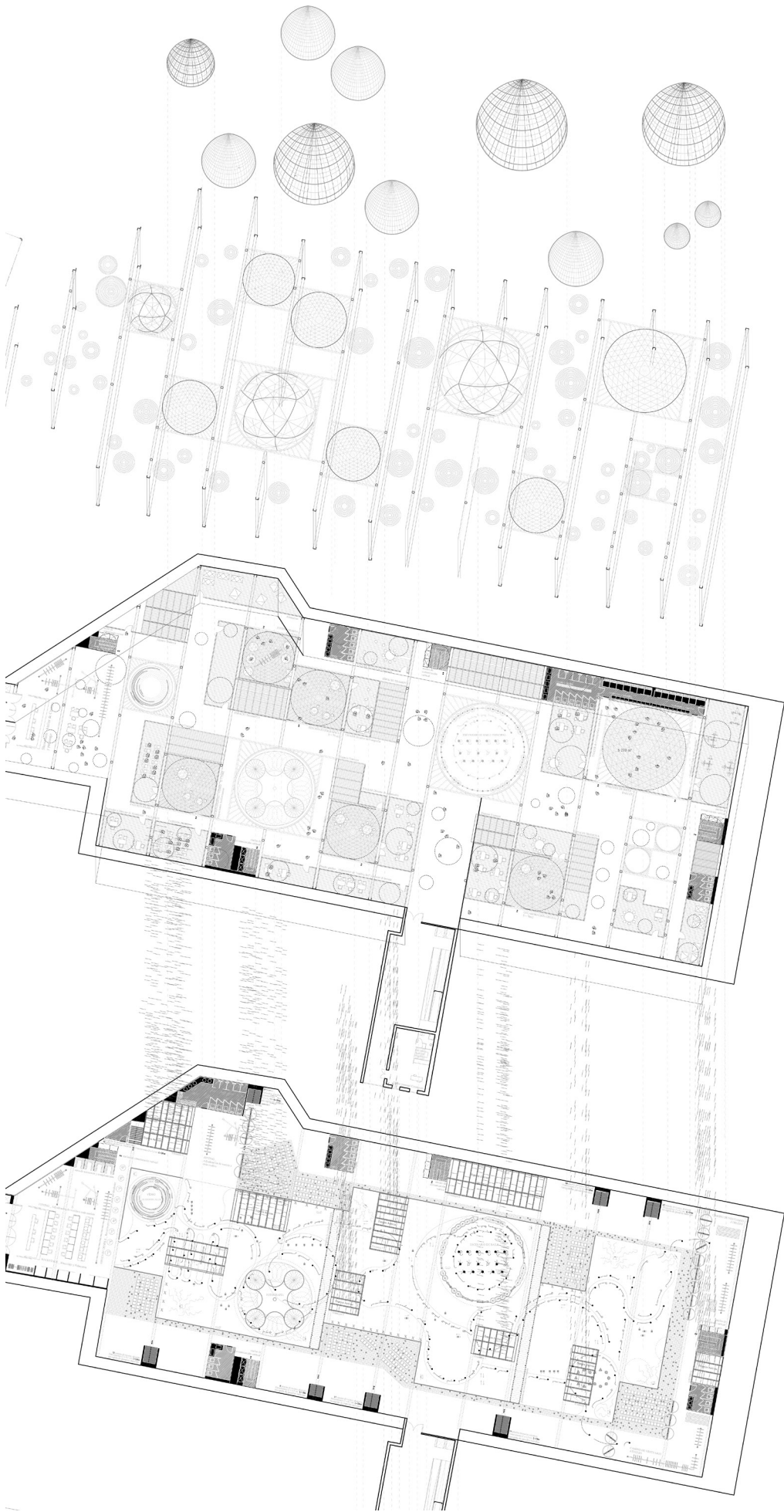
Referirse a París, es referirse al amor, a la cultura, a la belleza, y como no, a la moda. Capital mundial de la alta costura, lugar de peregrinación obligada para los grandes y pequeños diseñadores, lugar de consagración de los grandes modistos. París inspira el arte con el que trabajan estos creadores, elaborando auténticas joyas de arte que cobran vida cuando son colocados alrededor de una modelo.

Stephen Galloway se denomina a sí mismo como un creador de movimiento, y fundamentándose en todo el bagaje y educación que le proporcionaron sus más de veinte años como bailarín de ballet clásico, saltó al mundo de la moda, para instruir a modelos y diseñadores en el cómo y en el por qué de la importancia del movimiento del cuerpo, para que una pieza de alta costura, adquiera sentido sobre la pasarela.

Para ello, todo el proyecto se fundamenta en dos puntos importantes: por un lado, el carácter de la danza, del movimiento, y la representación coreográfica del mismo; y por otro, el lugar: un oasis en pleno corazón de París. Antiguos cuarteles militares, convertidos en depósitos de agua que desde el exterior, tienen una fuerte presencia masiva por estar rodeados de una muralla pétrea. El concepto radica en trabajar con la superficie de agua, generando espacios de dilatación y compresión a través de unas cúpulas, generando una cubierta taller, y liberando la planta de baile, que sucede debajo.

Reservoir de Passy baila, hierve ante la creación de Stephen Galloway.





Bóvedas Ingrávidas

Apuntalamiento en los depósitos de Passy

Alicia Gutiérrez de la Cámara (Proyectos 7)

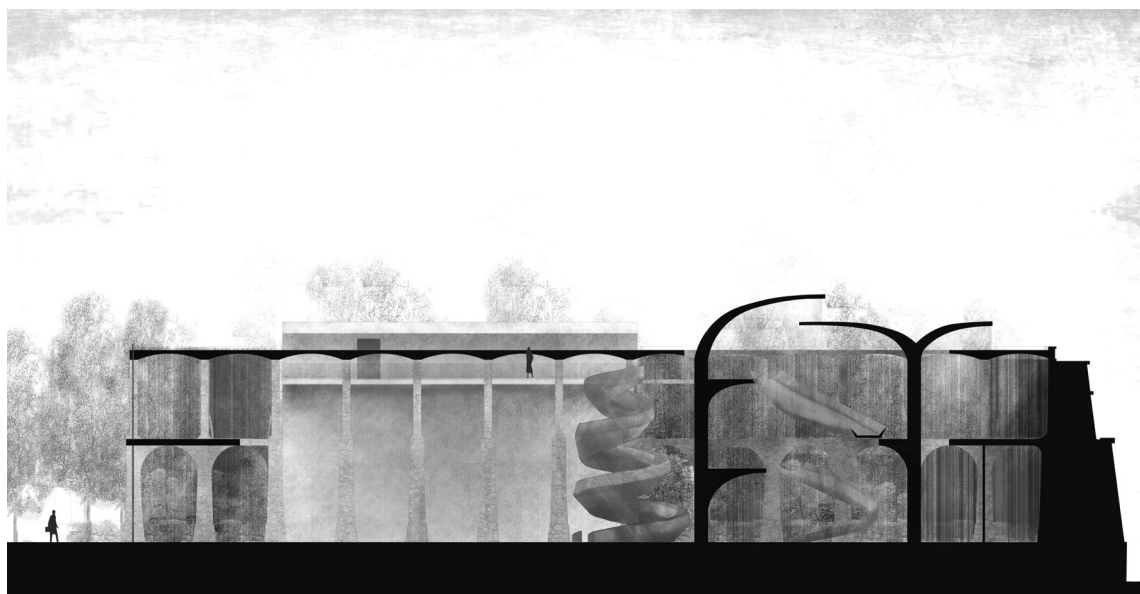
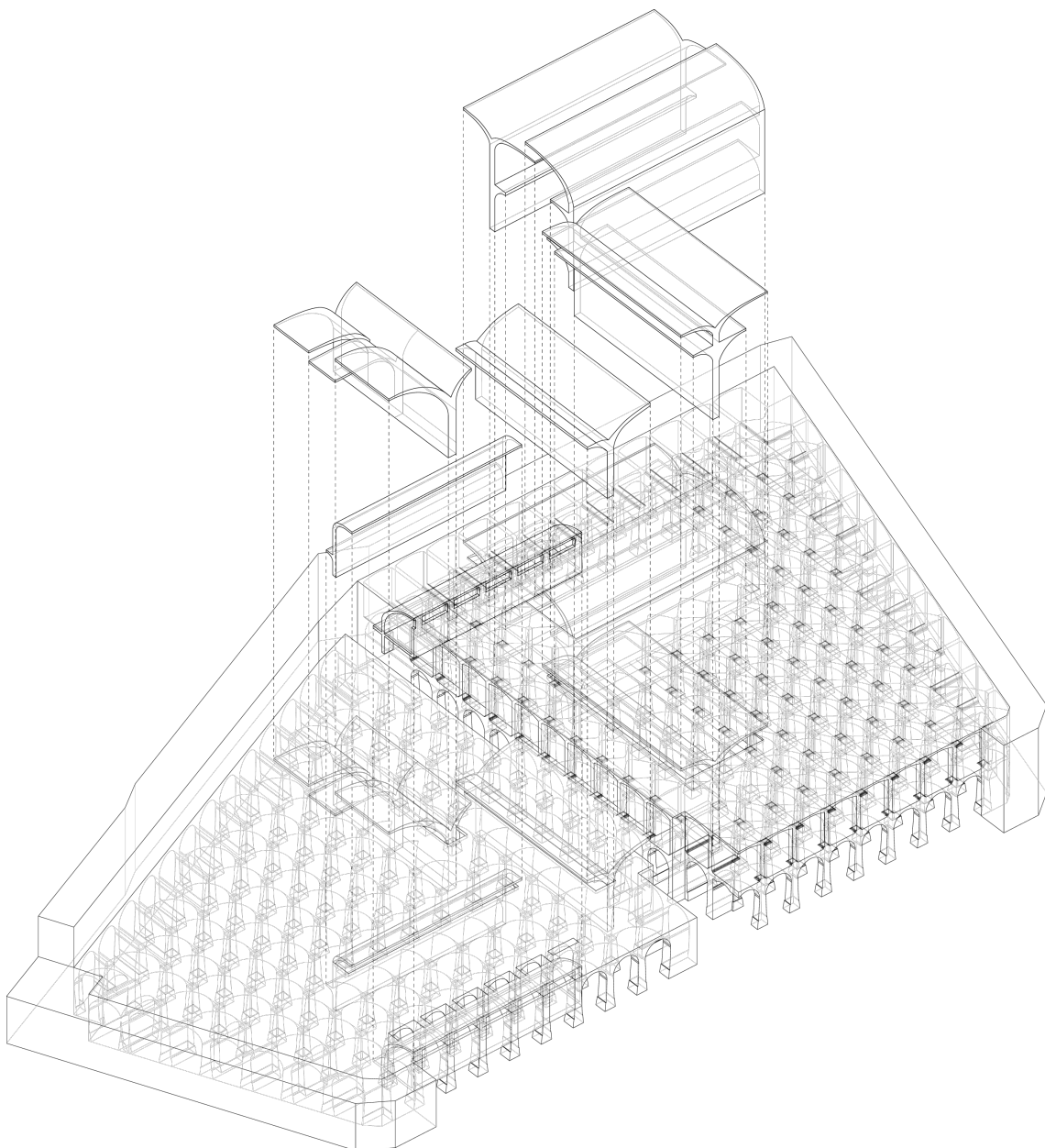


UBICADO EN el centro histórico de París, el Reservoir de Passy es una gran mole con vocación de agujero negro que, pese a sus 12.000 metros cuadrados fragmentados en cuatro depósitos diferenciados, reposa hoy en el anonimato, ya que su gran mole se oculta tras unos muros pétreos de 2 metros de espesor.

Diseñado con una intención meramente funcional, el complejo se estructura en una retícula de pilares de 4 metros por 4 metros, coronada por un sistema de bóvedas de crucería. Lejos de haber sido modelado a escala del hombre, el Reservoir también carece accesos, ya que los únicos flujos que en él penetraban eran de materialidad líquida, y lo hacían a través de un sistema de cañerías de diámetro reducido.

El proyecto pretende establecer, no sólo un diálogo con el pasado, sino también una confrontación con una arquitectura esencial e ingenieril. Ocupando dos de los espacios, se trabaja desde una doble estrategia. Por un lado, se elimina el grueso muro perimetral en el frente principal y en la separación entre los dos tanques. Por el otro, se introducen unos elementos que remedan el tipo constructivo de las antiguas bóvedas en la curvatura superior, pero cuya función es completamente distinta: estructuran el funcionamiento de la planta generando barreras o corredores, encuadrando vistas u ocultándolas. A su vez, apuntalando el antiguo sistema abovedado, desfragmentan el espacio horizontal, generando una trama de vacíos y escalando hasta la azotea para iluminar e interior con una luz que desciende derretida sobre sus superficies.





DÍAS DE TRABAJO

22 PROYECTOS SELECCIONADOS

ANTI-PROYECTO. Elena Porras (p9) pág. 73 / **PLANTARELA.** Alexia Cruz (p7) pág. 74 / **AULLIDO.** Carlos Moles (p7) pág. 75 / **SUMA Y SIGUE.** Paula Grundell (p7) pág. 76 / **KTZ.** Mónica de la Peña (p9) pág. 77 / **TELETRANSPÓRTATE.** Pablo M. Neila (p7) pág. 78 / **ATELIER EN PASSY.** Cristina Gasset (p9) pág. 79 / **ATELIER ARTURO.** Andrea González de Vega (p8) pág. 80 / **LÍQUEN.** Clara Castañeda (p7) pág. 81 / **ENTRE TOPOGRAFÍAS.** Enrique Ibáñez (p7) pág. 82 / **RE-INUNDACIONES.** Itziar Echebarrieta (p7) pág. 83 / **¿POP?.** Román Alonso (p9) pág. 84 / **REINVENTION** Maiken Vanoverberghe (p8) pág. 85 / **MACETAS.** María Basabe (p7) pág. 86 / **CONTINUIDAD.** Anaís González (p7) pág. 87 / **PLAN DE EMERGENCIA.** David Robles (p9) pág. 88 / **INside.** Juan A. Silvestre (p7) pág. 89 / **EXTRUSIÓN.** Teresa Chamorro (p8) pág. 90 / **PERFORAR.** Javier Morell (p9) pág. 91 / **COMPLEJO CK.** Jorge Carreño (p7) pág. 92 / **AWAD PARIS.** Javier Rueda (p9) pág. 93 / **PIEDRA TEJIDA.** William Siesjö (p8) pág. 94

ANTI-PROYECTO

Lo importante no es romper...

Elena Porrás Heredia (Proyectos 9)

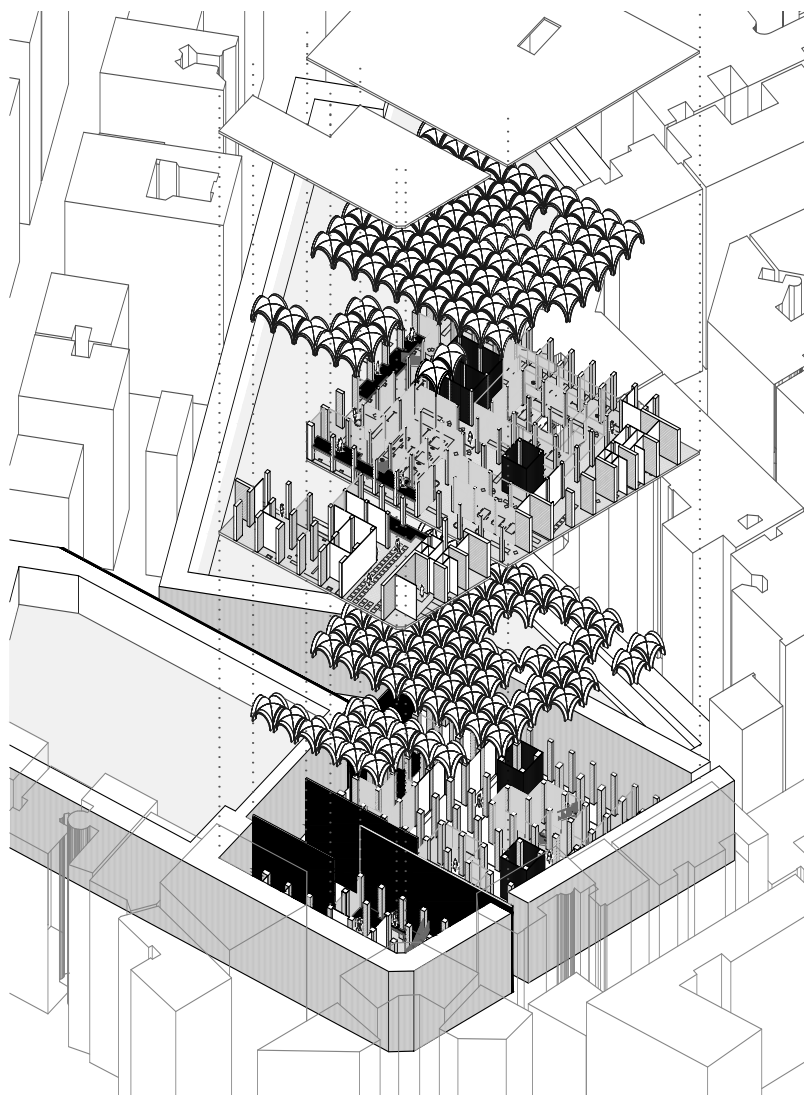


MODA: “un objeto que entra y sale, que se adapta o se aleja del volumen inicial, del cuerpo, pero que en algún momento comparten un punto de contacto”.

Rei Kawakubo_diseñadora del negro, siempre viste de negro, no usa maquillaje, no hace ejercicio, le gusta el cine en B&W, huye de la prensa. No habla mucho, dice que no tiene por qué, que la gente solo tiene que ver sus diseños. Su vivienda y oficina parisina rozan la ultrasencillez.

El proyecto parte de la rotura de lo existente, dejando ver las arcadas del espacio interior. En lo relativo a las circulaciones, diferenciamos tres tipos de espacios: espacio al aire libre y no cubierto, este alberga el programa público que se cede a la ciudad como algo más perteneciente a la misma. Se produce una transición hacia el espacio interior a través de una mimetización de los mismos, unas arcadas cubiertas pero no climatizadas. Tras esto ya entramos en el mundo de las arcadas de lo antiguo chocando con lo novedoso de la intervención, como los materiales.

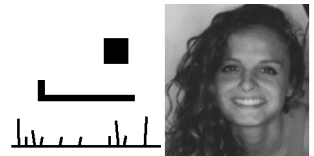
A través de la implantación de los nuevos elementos negro, muros de 12 metros de altura, se consigue generar distintas sensaciones al visitante. Los pasos entre muros llegan a tener un ancho mínimo de 3 metros, lo que crea esa sensación de agobio. Tras espacios estrechos, los espacios se van dilatando a través de las arcadas e incitan al visitante a ir descubriendo dichos espacios.



PLANTARELA

Suceso eventual. Alterando el orden normal de Passy

Alexia Cruz Solís (Proyectos 7)



YIQING YIN es la diseñadora para la que ha sido creado este espacio. Su moda , además de cubrir el cuerpo, debe construir una segunda piel protectora. Su moda, una armadura flexible. Esculpe el vacío que rodea el cuerpo convirtiéndose, la moda, en una experimentación. Su moda es una estructura no fija, se trata de formas en mutación. Esta en constante cambio, en renovación (telas vaporosas, amplios vestios, pliegues “acordeones”). La versatilidad de la tela contribuye al proceso creativo. Se define como: intuitivo, sensorial, en búsqueda de accidentes voluntarios.

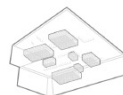
El proyecto desarrolla la posibilidad experimental para esculpir el espacio que rodea a las personas y abriendo la posibilidad de estar en proceso constante de transformación. El proyecto surge a partir de una reflexión del Tercer Paisaje, aquel en el que se trata un fragmento indeciso del jardín planetario, donde el ser humano abandona un espacio de tierra dejando la evolución de ese paisaje a la propia naturaleza, en zonas abandonadas urbanas o rurales. Reservoir de Passy representa para mi proyecto ese lugar abandonado, que ha sido aprovechado como localización para ubicar el atelier de la diseñadora de moda Yiqing Yin, potenciándose el espacio como su centro de inspiración.



AULLIDO

Una intervención sin complejos

Carlos Moles (*Proyectos 7*)



La palabra tabú designa a una conducta moralmente inaceptable por una sociedad, grupo humano o religión. Es la prohibición de algo supuestamente extraño (en algunas sociedades), de contenido religioso, económico, político, social o cultural por una razón no justificada basada en prejuicios infundados. Romper un tabú es considerado como una falta imperdonable por la sociedad que lo impone.

Aullido pretende dar un espacio para el diseñador Bernhard Willhelm en el que no existen prejuicios y compite la extravagancia. Ya desde el exterior se puede oír el grito en desaprobación de la rutina desde una primera plaza abierta al público y que funciona como embudo. Unas pasarelas rodeadas y sumergidas en el agua permiten perderse por la estructura del antiguo depósito de agua le Passy para adentrarse en un entorno crítico con lo considerado “común”. Desde la propia tienda de ropa del diseñador hasta sus salas de exposición, se forman un espacio de trabajo que permite al artista tanto inspirarse como servir de inspiración de una esencia diferente.

Esta intervención que respeta lo preexistente y pretende potenciarlo y ponerlo en valor, consigue ser ejemplo en un barrio que no sale de lo común en París y servirá como nodo para introducir un punto de vista “diferente”.



SUMA Y SIGUE

Mecano

Paula Grundell (Proyectos 7)



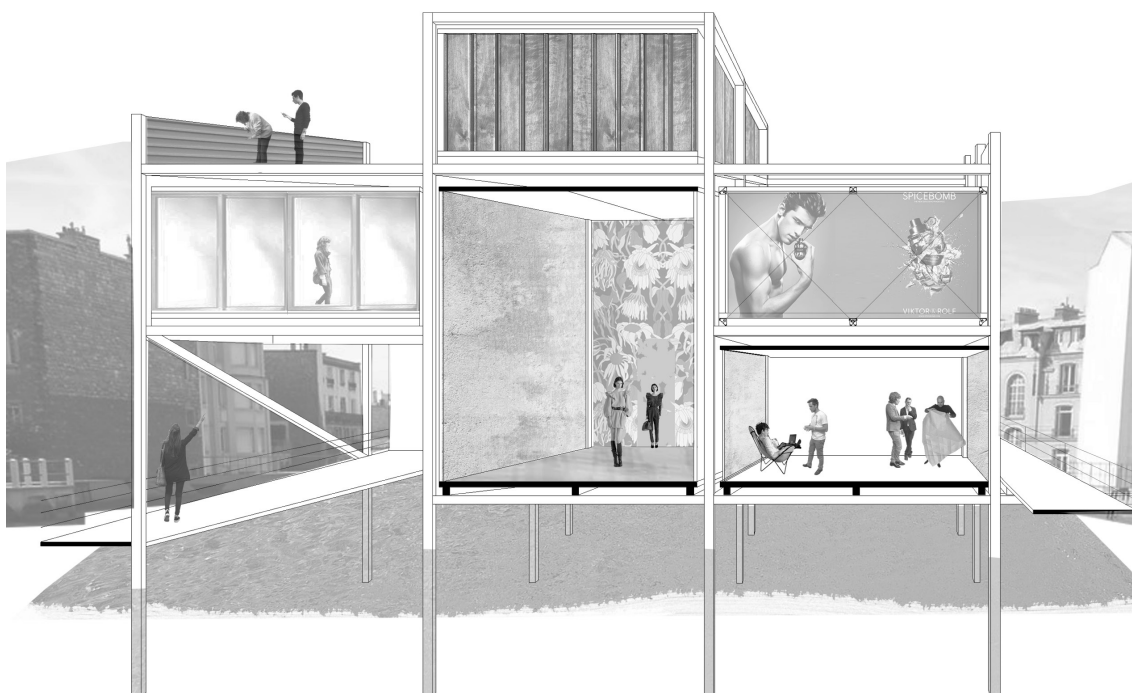
Viktor and Rolf, dos artistas del mundo de la alta costura pasan a ser los protagonistas en este proyecto.

Se plantea un edificio singular situado en el centro de París, en un lugar idílico para la inspiración. Rodeado de agua y “protegido del mundo exterior”.

Se trata de una estructura desnuda que parece flotar en el agua, en la cual se insertan módulos autoportantes que van completando esos espacios. Cada uno de esos módulos abarca unas características distintas, de tal forma que ni su interior ni su exterior será igual en ningún caso.

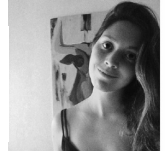
Para cubrir las necesidades planteadas por los diseñadores, se crea en tres plantas todo el programa, pasando desde un nivel completamente público, donde se encuentra el showroom que cuenta con pasarela y tienda, y una serie de salas de reuniones y proyecciones, a una planta intermedia de talleres y viviendas para los trabajadores de la empresa, y por último la tercera planta privada, en la que se encuentra la vivienda de los diseñadores que cuenta con un espacio de taller privado.

Todo el edificio se encuentra constituido por una retícula estructural que podrá crecer a lo largo del tiempo en función del éxito y las necesidades de los diseñadores.



KTZ

kokon to zai



Mónica de la Peña Montero (Proyectos 9)

KTZ es una marca con sede en Londres formada por el diseñador Marjan Pejoski y su colaborador Sasko Bezovski. La idea fundamental de la marca es adaptar la esencia de las civilizaciones antiguas con los nuevos materiales, para así crear prendas únicas.

Esto también ha sido el hilo fundamental del proyecto que se sitúa posándose sobre un muro existente ,

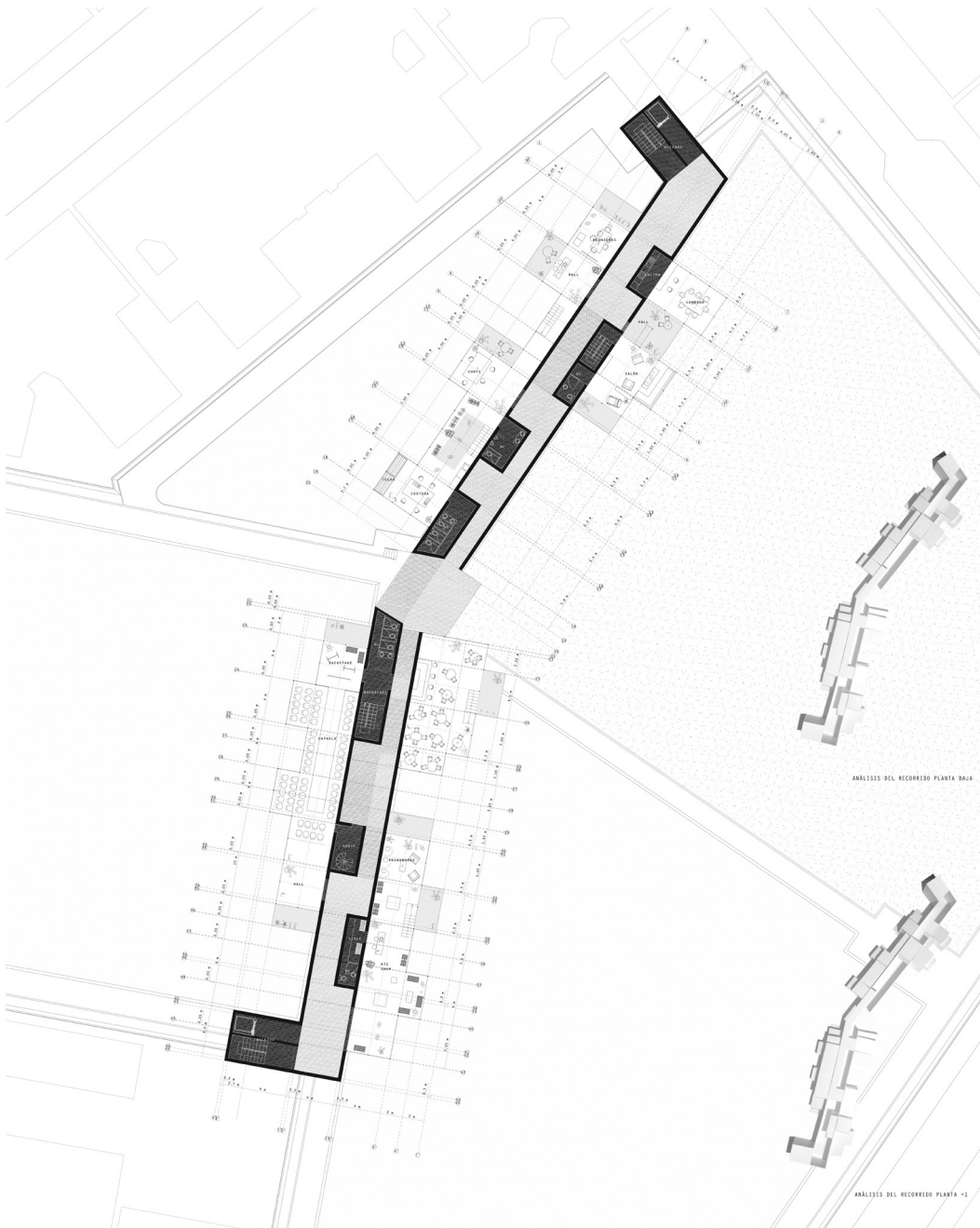
utilizándolo a modo de cimentación y prolongándolo.

En él se enganchan unas pequeñas piezas muy ligeras donde se alojan los usos principales del proyecto.

Los servicios se sitúan en en el interior del muro así como las principales comunicaciones.

El material del cerramiento de los volúmenes que emergen del muro varía según la privacidad del programa.

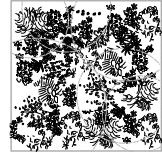
Los materiales elegidos para el cerramiento son (en orden de menor a mayor privacidad): vidrio, textiles, malla metálica y metacrilato blanco.



TELETRANSPÓRTATE.

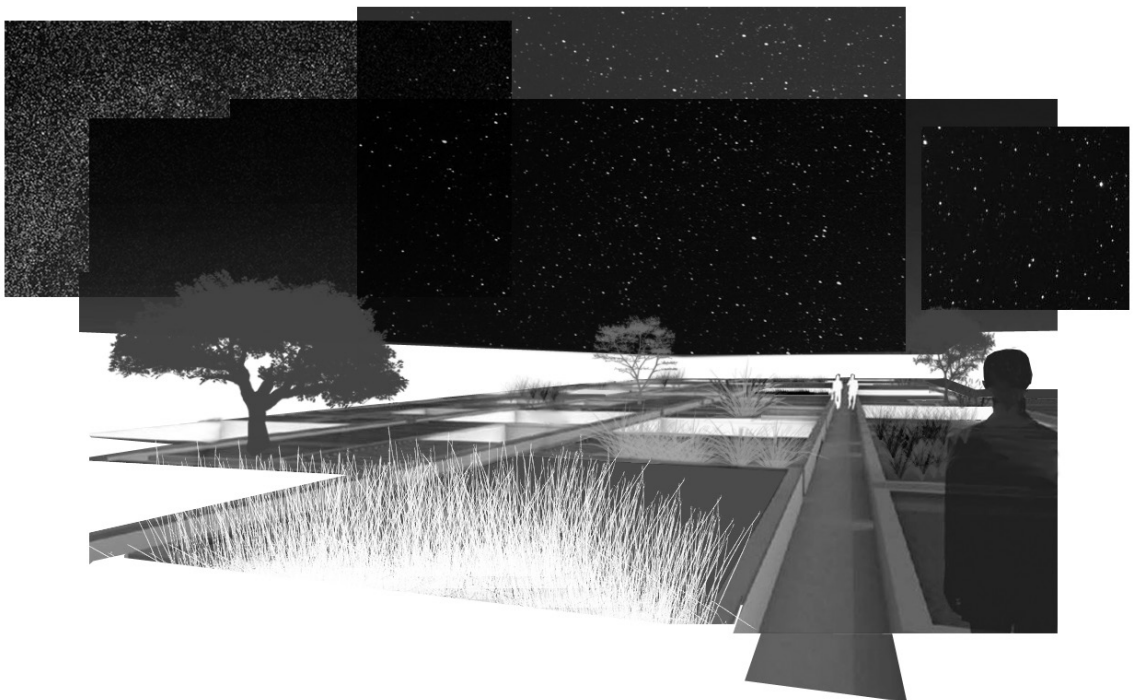
Greece breathes in Paris

Pablo M. Neila Ibáñez (Proyectos 7)



Mary Katrantzou, diseñadora helena afincada en Londres. Se propone trasladar Grecia a una localización nueva, con ello, se diseña un espacio social, laboral y personal para la diseñadora. Se transforman unos antiguos depósitos de agua en Paris en el nuevo emblema de su marca. MK desing. Con ello, la diseñadora recupera para su vida, su zona de confort; su tierra natal. Se crea un oasis de clima en medio de una ciudad bulliciosa.

Se propone un elemento de cerramiento y una perforación de las bóvedas existentes para resolver el programa de tienda, showroom, vivienda, taller y jardín. El asilamiento del exterior como necesidad imperante en la arquitectura. El estudio previo de la vegetación lleva al uso de flora autóctona griega que, por medio naturales o por ayuda técnica, logran sobrevivir en medio de Paris. El simple hecho de respirar, te traslada a otro lugar. Grecia.



ATELIER EN PASSY

Muro CONsentido



Cristina Gasset Cabanas (Proyectos)

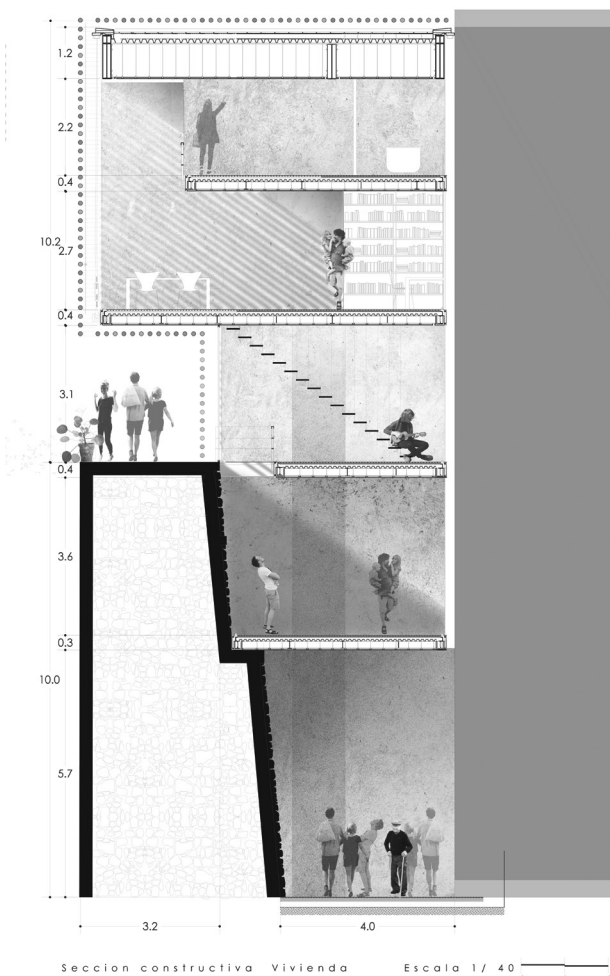
Ya en una primera aproximación al proyecto, se ha caracterizado al diseñador- Hussein Chalayan- como un personaje que a pesar de vivir a 5000km de su país de origen [Chipre] no deja de tener una relación constante con él, sensibilizado con su cultura por un fuerte carácter propio del Mediterráneo oriental.

Refugio es el concepto a través del cual se establece una conexión entre el personaje y su arquitectura, tratando así de generar un aislamiento de la sociedad y la cultura parisina. En palabras del diseñador "Las cosas que aíslan a sí mismas, se rodean" .

En el primer ejercicio este fue el objetivo perseguido y de aquí arranca la propuesta de vivienda en un solar que se proponía las condiciones idóneas para desarrollar el refugio.

Se propone una actuación sobre el muro perimetral del solar [3x20x545m]. El recorrido generado a lo largo de los condicionantes propios que impone el muro son un reflejo de las colecciones de Chalayan, que suceden siempre tras el transcurso del tiempo. Un ejemplo de ello es su obra de graduación, un traje oxidado por el tiempo enterrado en su jardín, de esta manera la propuesta consigue generar gracias al transcurso del tiempo durante su recorrido.

"Lugar de transito", un trabajo sobre el aislamiento, un viaje de regreso hasta el útero materno. Un viaje interior que comienza en Londres y termina en Estambul. Ha sido otra premisa imprescindible para la realización de la propuesta de refugio.



ATELIER ARTURO

Réservoir d'imagination



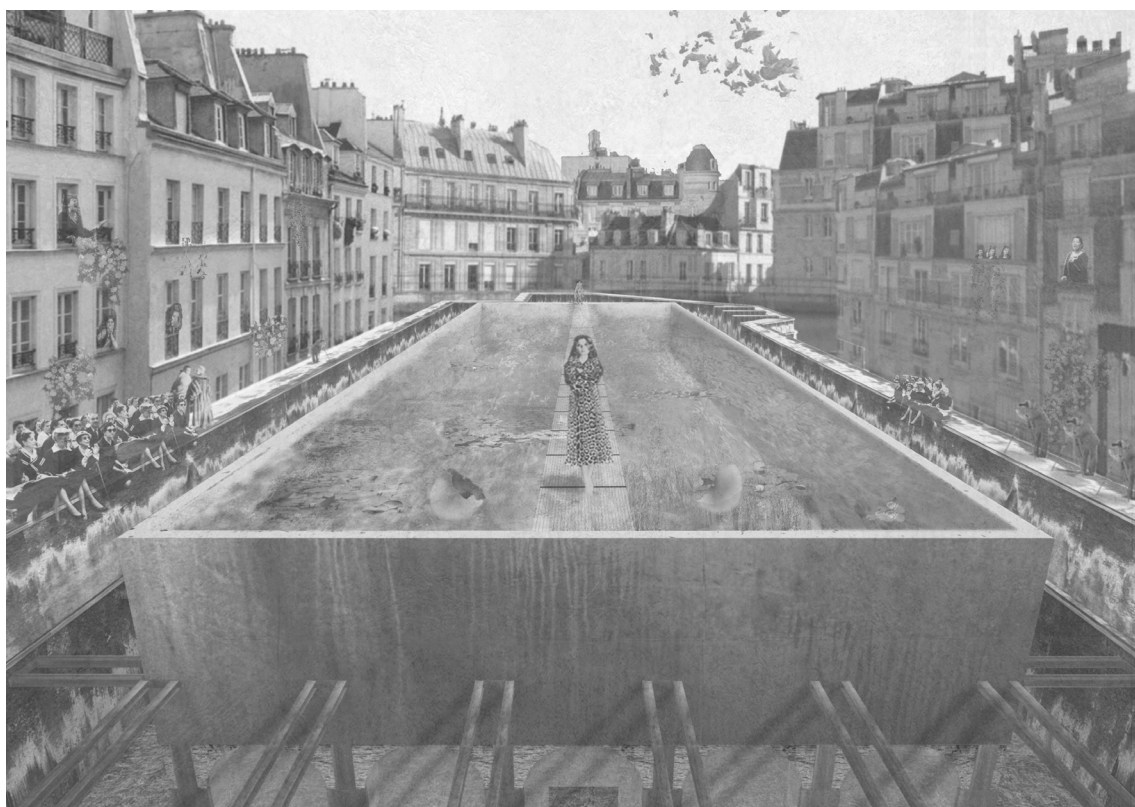
Andrea González de Vega Buenaventura (Proyectos 8)

Arturo, era un peletero español, siempre soñaba con aquel espacio polivalente, donde los límites serían su imaginación a la hora de hacer sus pasarelas.

En 2015 lo consiguió, gracias a un proyecto que sucede en un depósito en el centro de París. En aquel proyecto se tiene en cuenta la continua activación del perímetro permitiendo así, que todas las viviendas que le rodeaban, pudieran acompañarle en sus grandes días de pasarela.

Y junto a esto, un espacio maravilloso de trabajo, con una jerarquía de funciones diseñada en un mundo mágico lleno de pilares que acompañan el ritmo de trabajo.

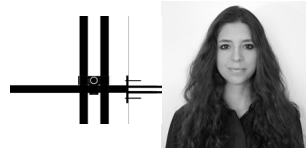
Y aquel espacio vacío, el depósito, esperando cada día arriba, haciendo presión sobre él y sobre sus trabajadores, y así potenciar la magnitud del evento, en el que por fin, la feria y Arturo, se volverían a encontrar.



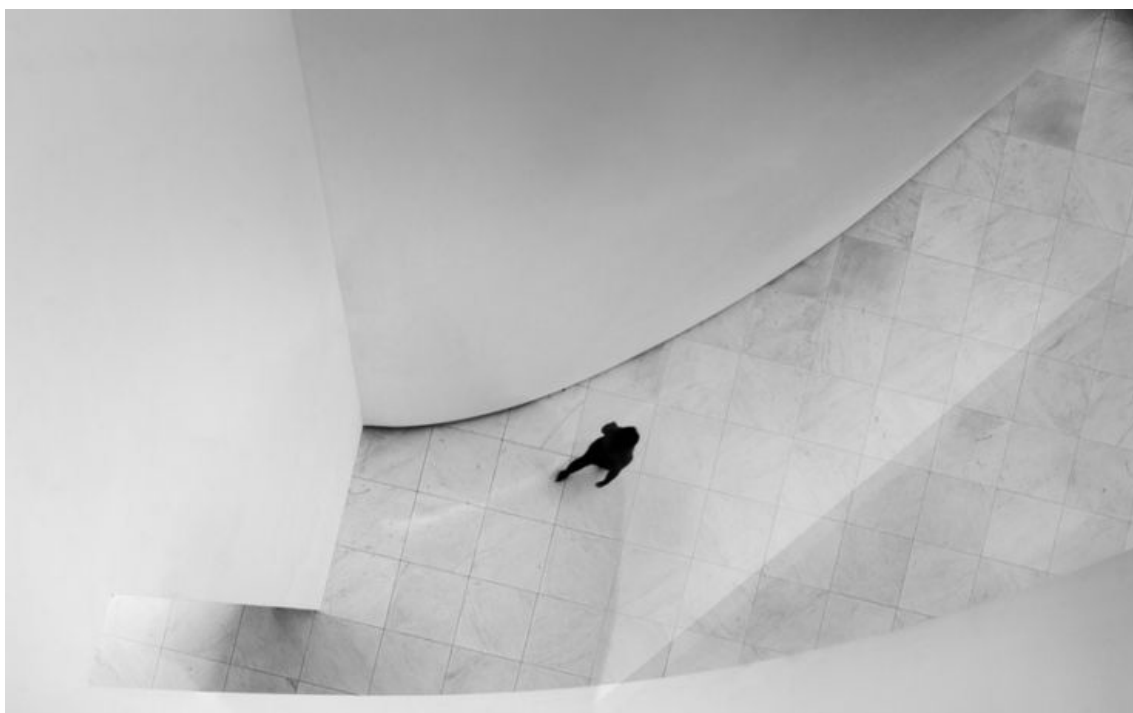
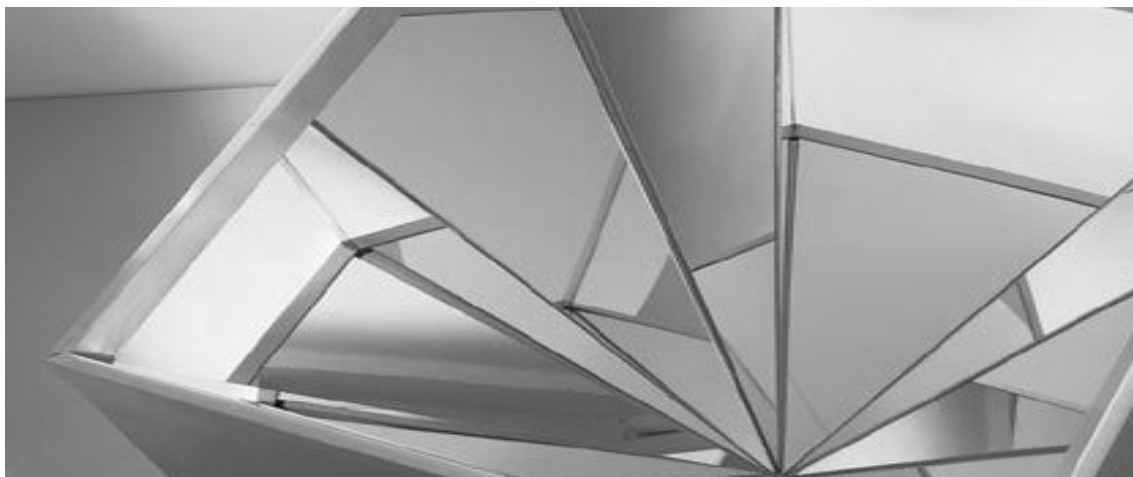
Líquén

“Huésped Explotado”

Castañeda Albillos Clara (Proyectos VII)



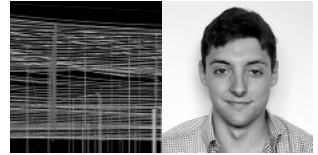
El proyecto comienza desde la reflexión sobre la materialidad contrapuesta entre lo antiguo como soporte y un elemento mucho más liviano, con el papel de colonizador. Abrir, romper, agrietar un depósito concreto, elegido por sus condiciones; y extender una estructura de andamiaje que albergue el programa, según ciertos parámetros de confort serán las dos primeras operaciones que se realizan. Pero en el proceso de proyecto, resulta ser fundamental por un lado, los filtros que configuran las cualidades del espacio y, por otro lado; la transición desde los lugares hasta los no-lugares, materializada en la distorsión real de la escala.



ENTRE TOPOGRAFÍAS

Lo que sucede encima, dentro y debajo

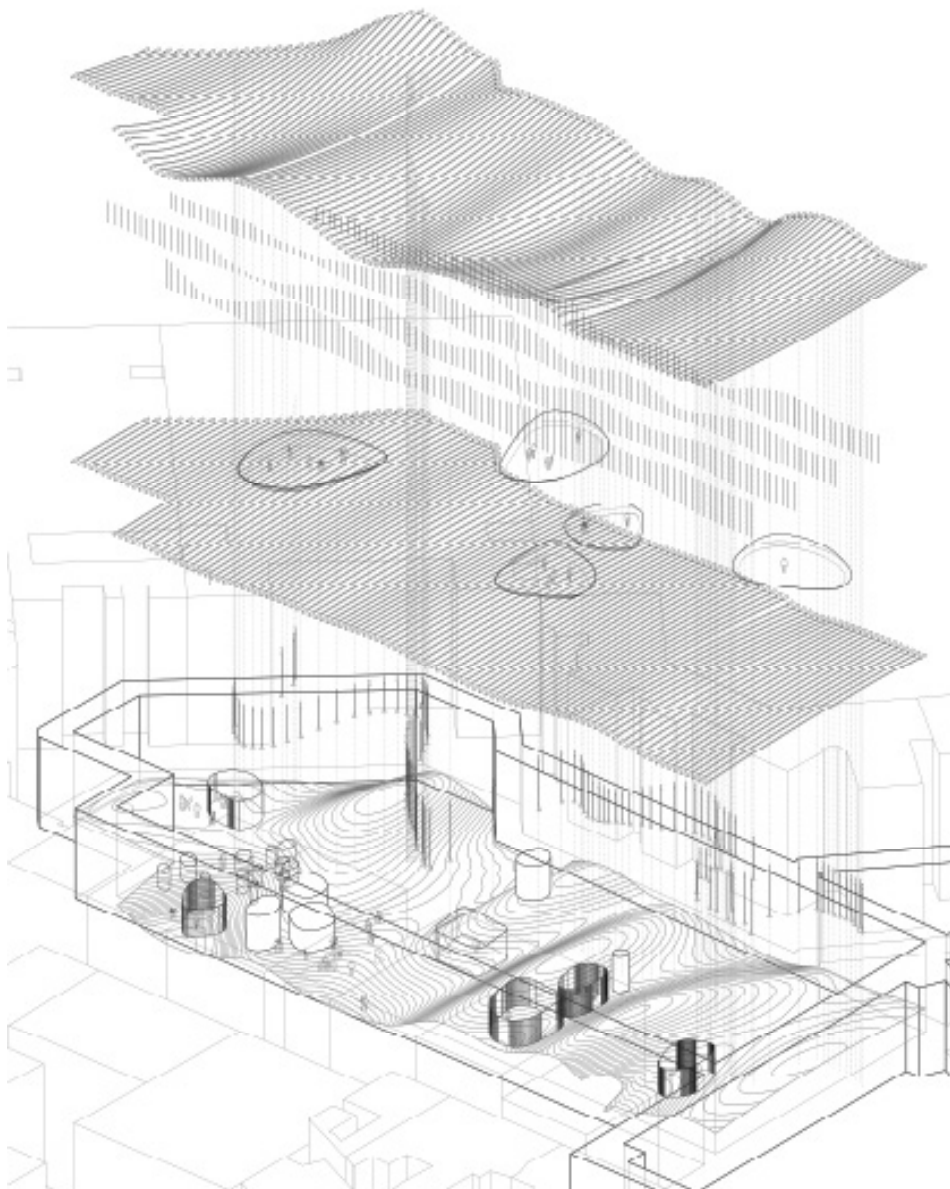
Enrique Ibáñez (Proyectos 7)



Partiendo del recuerdo de lo que va a dejar de existir, surgen en el depósito superficies onduladas de diferente materialidad y composición, creando ellas el espacio habitable en los intersticios que quedan tras su superposición. Se moldean y adaptan a su gusto para crear el vacío. El espacio recorrible y el que no podemos atravesar. Pero no son siempre ellas con su propia naturaleza las que nos dirigen. Aparecen otros elementos que se enfrentan y las deforman a su antojo, creando nuevas situaciones cada vez.

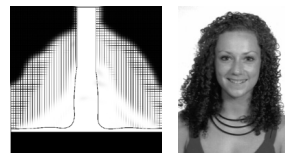
Las tres superficies superpuestas definen tres tipos de espacios, habitables de diferente manera: el oculto bajo el forjado, que se resguarda en las ruinas de las bóvedas que todavía se mantienen; el que discurre por encima de este, ligado al show y al espectáculo; y finalmente el que queda entre los cables con cápsulas colgadas, más alejado del suelo. A veces se mezclan y confluyen en un punto. Otras, quedan separadas por una barrera muy delicada.

Tres situaciones diferentes que se adaptan al nuevo proyecto de Maison Margiela con John Galliano a la cabeza.



RE-INUNDACIONES

El comienzo de una historia...



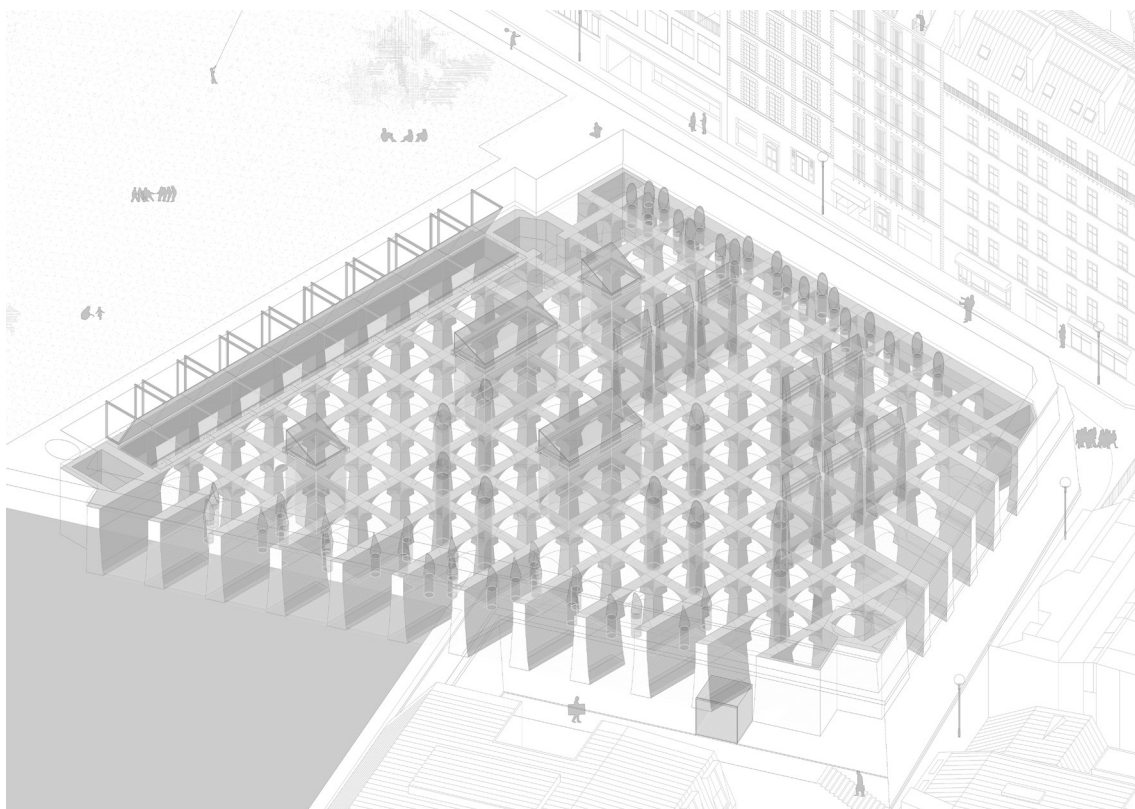
Itziar Echebarrieta Pérez de la Cruz (Proyectos 7)

Recuperar las dos historias coincidentes en el espacio de Passy pero diferentes en el tiempo. Un nuevo lugar dentro de uno antiguo lleno de historia. Las intervenciones mediante re-inundaciones controladas de agua permiten recrear un espacio único que aúna las características de bunker y depósito, de manera que se convierte en un espacio idóneo para el trabajo del diseñador Rick Owens.

Rick Owens busca siempre escenarios de historias perdidas, se encuentra especialmente atraído por las arquitecturas abandonadas de posguerra tanto para su trabajo como para alojarse en ellas. Asimismo, necesita de un espacio aislado, anónimo, para trabajar en sus diseños sin verse influido por lo que se encuentra en el exterior. Todo ello hace de Passy el lugar perfecto para su nueva residencia y taller.

Las distintas actividades llevadas a cabo por el diseñador se han distribuido en función de la necesidad de luz, la cual domina el proyecto y le aporta carácter atravesando el agua y creando de esta forma ese espacio a la vez bunker y depósito.

Se han proyectado cinco tipos de elementos que permiten estas re-inundaciones del espacio abovedado inferior, por el cual se circula a través de una pasarela técnica que recoge las instalaciones que permiten la recogida de agua y la iluminación del plano horizontal inferior.



¿ POP ?

El icono, lo textil y la atmósfera.

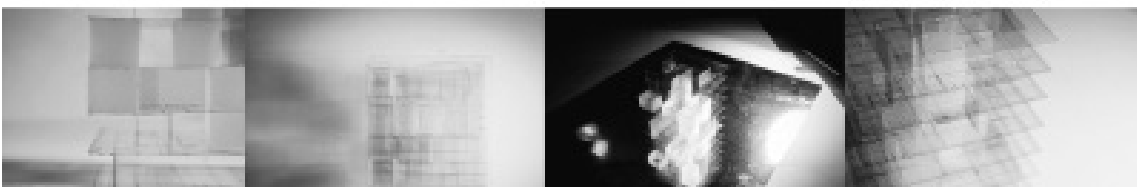


Román Alonso (Proyectos 9)

El icono. La arquitectura como generador de significados conlleva al desarrollo del proyecto en un sólido que se introduce en la trama parisina compitiendo con su carácter de monumento con la propia ciudad. El proyecto se eleva sobre el agua que actúa como basamento desde el que erigirse sobre la gran ciudad. El patio central articula el desarrollo obligando a una arquitectura que mira hacia sí misma.

Lo textil. La superficie se convierte paradójicamente en el mundo de la moda en compleja fachada. La arquitectura entendida desde su condición textil obliga al tratamiento del paramento que aquí actúa como mediador entre el proyecto y su contexto. El valor textural de las obras del diseñador revive en su arquitectura para tomar forma de decoración en su sentio más radical.

La atmósfera. Entendida como resultado, la densidad que obtienen los espacios proyectados se convierte en piedra angular del proceso proyectual. El icono y su visibilidad exterior en la escala urbana se vuelve atmósfera y espacio denso cuando mira hacia su interior. La cualidad espacial obtenida desde la transparencia, la luz, el color y la textura hace el proyecto posible.



REINVENTION

Transform the old without replacing it

Maiken Vanoverberghe (*Proyectos 8*)



Vivienne Westwood esta a favor de la tradición y la innovación a través de la historia: Paradójico, pero a la vez intrigante. Dame Westwood también afirmar que todo el mundo debería hacerlo a conocer la historia para que puedan actuar mejor con este conocimiento en el futuro. ¿Cómo se puede hacer un diseño para ella? ¿Cómo se puede hacer un diseño que utiliza esta forma de pensar y trabajar?

El sitio en sí ya tien un montón de historia y tradición, así que decidí dañar el sitio tan poco como sea posible y hacer el sitio más pública para que todos puedan disfrutar de esta joya escondida.

La parte pública del diseño consiste en la tienda, el espacio de exposiciones y todo el jardín en la parte superior del complejo. Estas partes son accesibles a través de las aberturas de la pared imponente de la fachada. Estas aberturas también aseguran que las arcades se integran en el paisaje urbano.

La zona semi-pública consiste en el taller, las oficinas y el almacén, con un jardín en el centro. Estas partes se logran a través de la entrada privada a través de la fachada en la parte posterior. El estudio privado también se logra de esta manera.

Todos los espacios reciben la luz natural a través de las aberturas en el techo. La presencia de agua en el depósito encima y la luz del sol crean un espectáculo de luz y una atmósfera específica dentro de los espacios.



TEJIDO DE MACETAS

Green dream



María Basabe (Proyectos 7)

MEMORIA

Los depósitos de agua de Passy representan una bocanada de aire fresco en medio de la ciudad que, sin embargo, desde la calle intenta camuflarse con una piel gruesa. Esconde en su interior una serie de arcadas que crean unos pasadizos de fantasía y en la parte superior una amplitud donde se combinan el verde de la vegetación y el azul del agua.

El proyecto consiste en potenciar esa zona verde existente con árboles típicos de Inglaterra donde reside la diseñadora, Zoe Bradley, en el campo para que aun estando en la ciudad siga sintiéndose en medio de la naturaleza inglesa. Para albergar los árboles se utilizan macetas de diferentes tamaños donde dejar crecer sus raíces; esas macetas son las encargadas de organizar el espacio de las diferentes plantas. Los árboles y los patios que se necesitan para permitir su crecimiento generan un juego de luces y sombras muy atractivo en su interior.

La autora se caracteriza por la sencillez, simplicidad y delicadeza de sus obras; por eso la ordenación del espacio se hace de una manera ortogonal siguiendo la retícula existente para que la diseñadora se sienta en un espacio con cierto orden.

Los muros únicamente se alteran para colocar la entrada principal abierta al público y otra más privada para los trabajadores y propietarios de la vivienda. En la planta baja se distribuye la tienda, exposición, pasarela y bar; en la primera planta el taller, hasta llegar al exterior del depósito donde se sitúa la vivienda de la diseñadora.



CONTINUIDAD

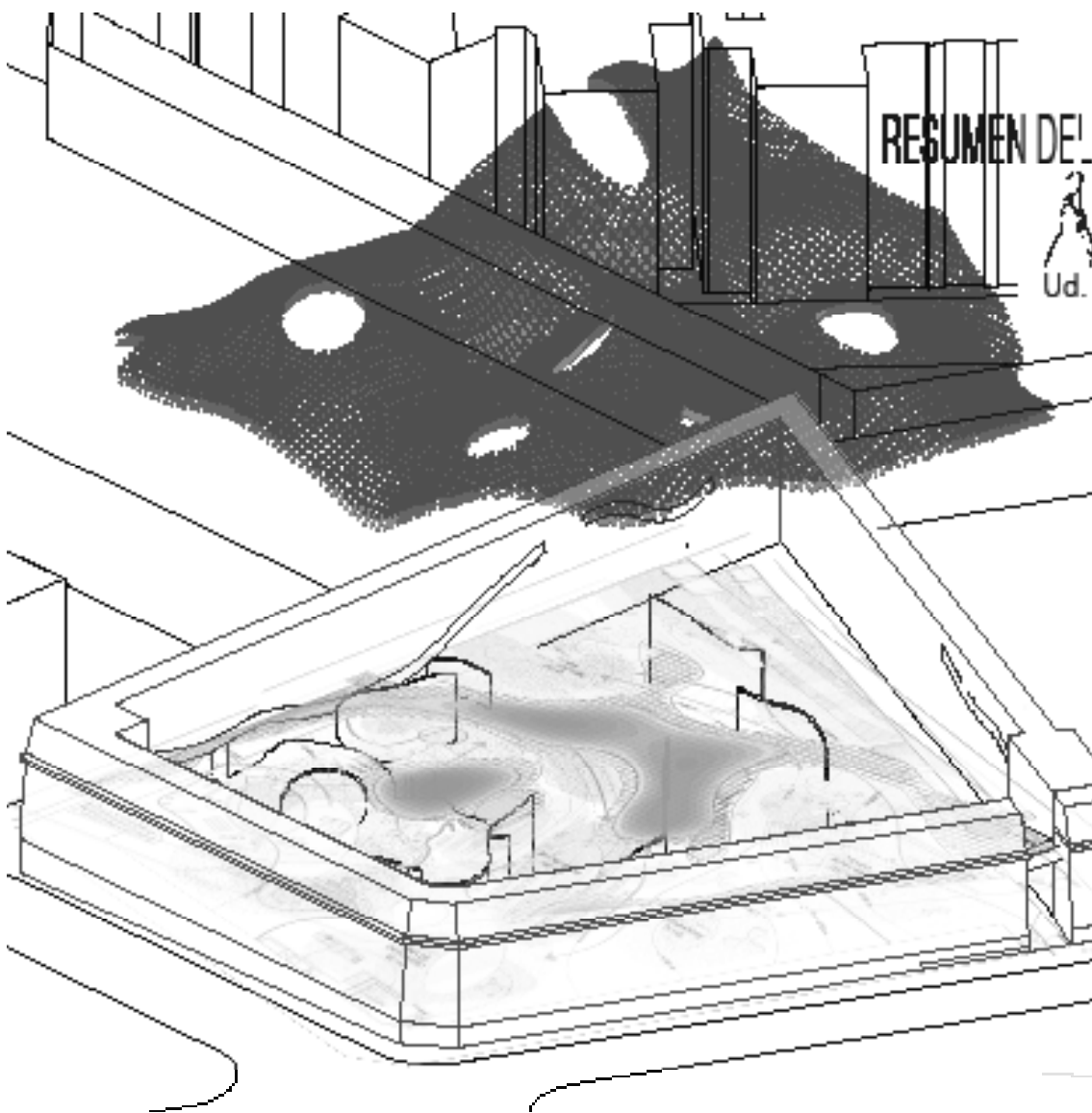
Fantasia orgánica

Anaís González Ruiz (Proyectos 7)



Con la intención de crear un espacio orgánico y continuo en sus formas se determina una superficie de cubierta generadora de volúmenes. El programa quedará definido, por tanto, por las concavidades de la cubierta. La división de espacios se logra de forma sutil entre las diferentes alturas de dicha superficie que variarán definiendo cada una de las características del espacio.

De entre estas, es notable la iluminación, condicionada por la aparición de un hueco en la zona convexa de la superficie. La accesibilidad pasa a ser importante dado que la superficie de suelo también adquiere un carácter curvado, sin embargo, mucho menos pronunciado.



Plan de emergencia en Passy

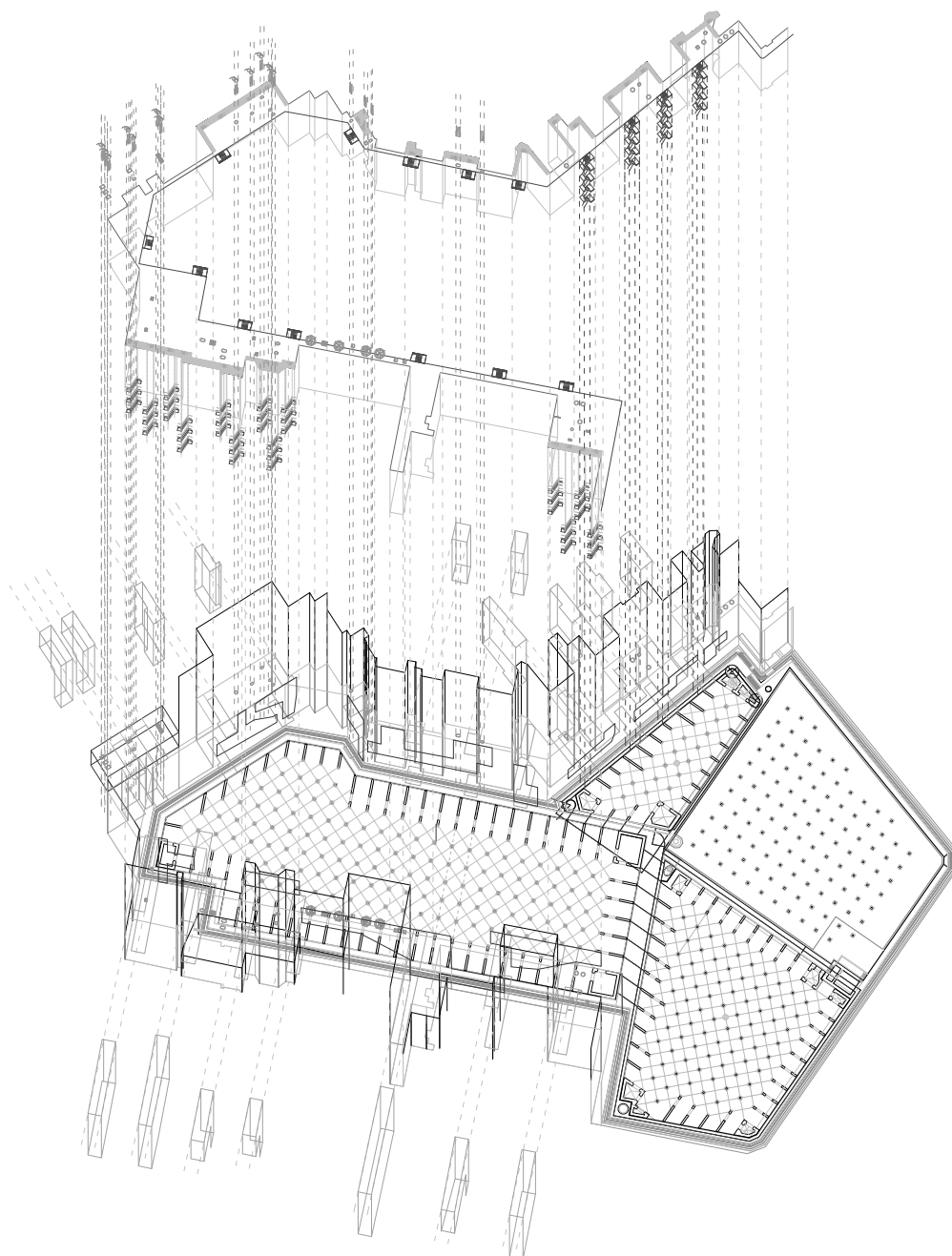
Habitar el intersticio de París

David Robles (Proyectos 9)



El punto de partida del proyecto surge por el interés de habitar el intersticio existente entre el mundo ingenieril propio de los depósitos de agua de Passy, y la trama urbana, mejor consolidada. La operación de tratamiento es la cirugía de cada una de las medianeras, bordes, patios de vivienda, remates, operando como si de una cremallera se tratase, hasta conseguir la fusión completa entre la ciudad, y el lugar.

Se proyecta para lugar de trabajo y vivienda de la diseñadora Lucy Orta, experta en desarrollo de trajes de emergencia, nuevos materiales y experimentos sociales. Por ello, se prevé que Reservoir de Passy se convierta en un hervidero de investigación científica vinculada a la moda. Los programas se clasifican de manera clara de dos formas, los servicios en las costillas transversales estructurales, y de modo longitudinal, los volúmenes de programa.





Habitar la grieta es la propuesta que se diseña para albergar el programa del espacio de creación y producción de Ellie Saab.

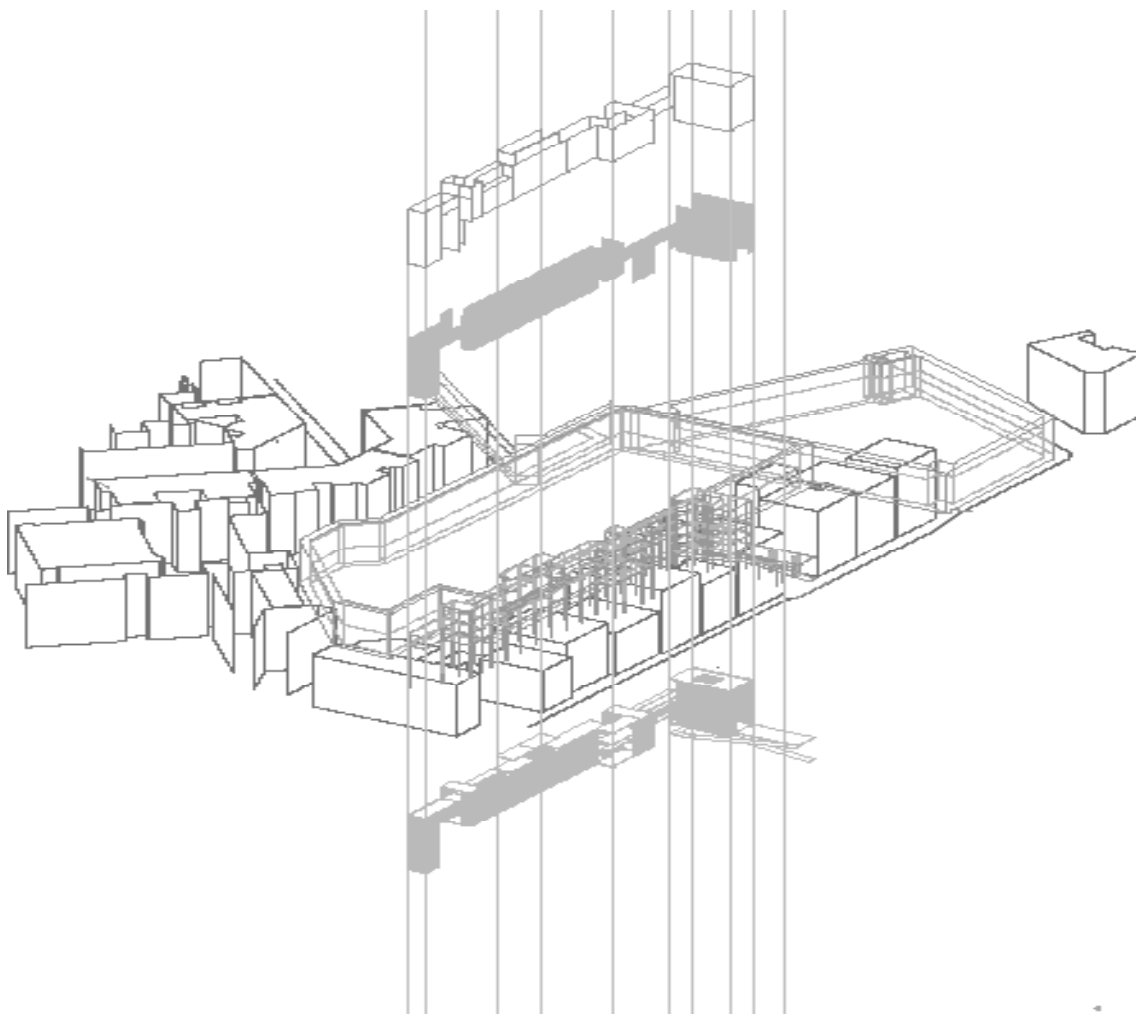
Los dos conceptos que resumen y dejan claro la idea de proyecto son: Los vestido se sabe como se empiezan pero no como acaban, traduciendo a la arquitectura en un recorrido a través del proceso de creación de la prenda, observando durante el recorrido la cadena, y los diferentes aspectos de una pasarela.

Otro concepto que define mi proyecto es la idea de poder observar en puntos estratégicos donde la sorpresa y lo oculto o no oculto está presente en la arquitectura.

En el momento de habitar la grieta, el muro y los edificios en los que está situado el proyecto crean diferentes tensiones según la altura de los edificios y la posición en la que estén creando una complejidad mayor al proyecto.

El proyecto a nivel programático principalmente es un recorrido que se le hace al cliente desde su inicio hasta el final, mostrando así un recorrido de producción del diseño. En el recorrido va a tener visualización y contacto en los otros dos recorridos paralelos que son: el taller y sus derivados donde se situaran sus trabajadores y el otro recorrido paralelo que puede controlar todo desde puntos estratégicos es la del diseñador situado en el nivel más alto, que tendrá su vivienda, taller privado.

El atelier está situado al final del recorrido y tiene un acceso directo a la calle.



EXTRUSIÓN

“Ver y no ser visto”

Teresa Chamorro Galisteo (Proyectos 8)



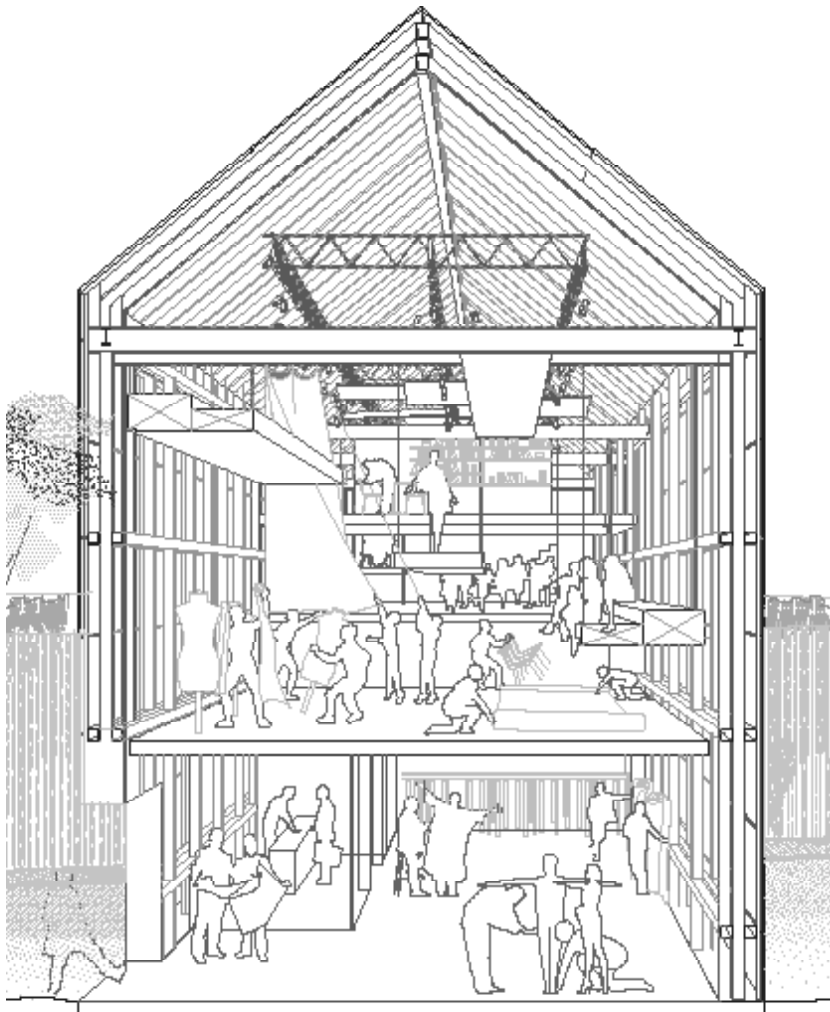
“A mí me atrajo la idea de resucitar algo que estaba muerto. Para mí lo que funciona es observarlo todo, y luego olvidarte de ello y rehacerlo a tu modo” (Karl Lagerfeld).

Karl Lagerfeld lleva a la práctica la idea de “resucitar y rehacer”: presenta su taller como una manera de reinterpretar uno de los edificios parisinos que vuelcan sobre los depósitos de agua de París.

Un gran volumen prismático emergerá del edificio como resultado de la extrusión simplificada de una de sus medianeras. El “prisma” funcionará como una cáscara de doble pared formada por paneles translúcidos de vidrio prensado sujetos a una estructura metálica, de manera que ésta quede en la envolvente y permita encerrar todo el programa dejando el espacio interior libre.

El espacio interior se presenta como un área flexible, diáfana y versátil, capaz de albergar cualquier programa demandado. Estos espacios se subdividen mediante mecanismos teatrales, tales como poleas, cortinas acústicas, cables.. dotando al espacio de un carácter fenomenológico. Se trata de crear un espacio ágil, potenciando la posibilidad de variar el programa en función de la demanda.

El taller funcionará como espacio de diseño y tienda de manera habitual, dejando siempre la vivienda a una altura mayor para dominar los diferentes espacios y cumplir el lema de Karl Lagerfeld “ver y no ser visto”. El taller sufrirá cambios con la llegada de los desfiles: los mecanismos teatrales se pondrán en funcionamiento dando lugar a escenarios distintos donde la pasarela será la protagonista.



PERFORAR

Habitar bajo el agua

Javier Morell López (Proyectos 9)



Se crea un espacio de trabajo y vivienda para la diseñadora francesa de origen chino Yiqing Yin, así como un pequeño museo donde se expone su obra, que se encuentra fuertemente ligada a la escultura.

La personalidad introspectiva de la diseñadora, sus gustos tétricos y el carácter lúgubre de su colección, hacen buscar un emplazamiento acorde a ello: el depósito abovedado bajo el agua, un lugar oscuro, húmedo, masivo y laberíntico. De esta forma, el proyecto se compone de las siguientes partes:

- Masa de agua superior: oculta el edificio al exterior dejando a la vista tan solo los patios en forma de perforaciones en el agua
- Espacio interior de cada infiltración: articulado en torno a un patio, que permite la iluminación y la ventilación interior de las mismas; así como en diferentes alturas, según necesidades del programa de cada una
- Infiltraciones: encierran el programa que requiere luz y/o mayor privacidad, quedando así en el interior de las mismas: vivienda, taller, despacho, bookshop y cafetería.
- Nueva estructura: intersecciona con la estructura antigua, liberando espacios donde se insertarán las capsulas, y dejando el espacio restante con libre circulación entre pilares
- Topografía: insertada en el espacio entre-pilares, creando una sensación de espacio continuo y fluido, y unificando el interior del depósito; dando cabida a la zona de exposición
- Depósito: todo el proyecto queda encerrado bajo los muros del antiguo depósito, dando lugar a la privacidad y al misterio



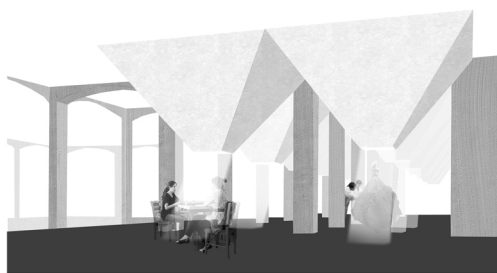
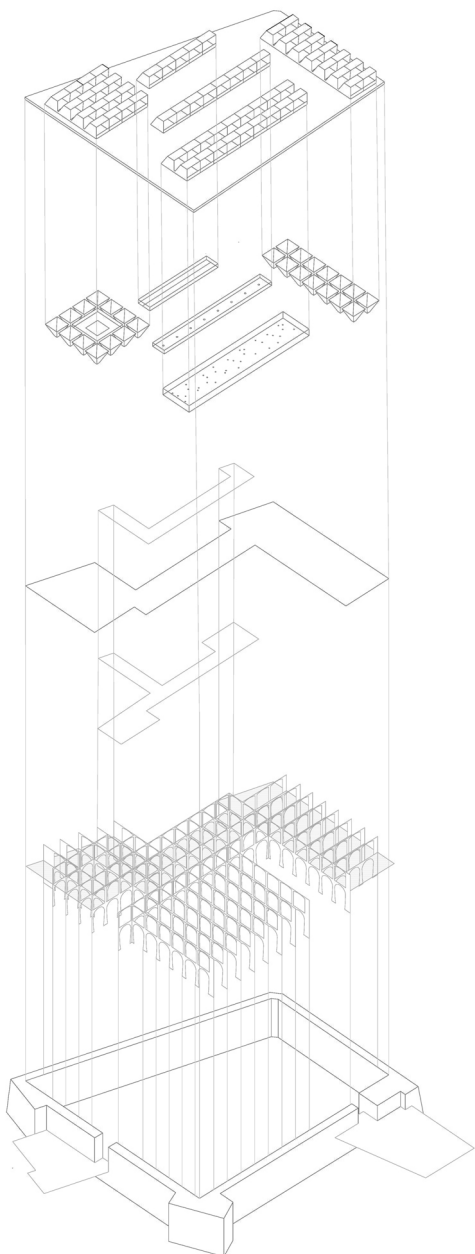
Complejo Calvin Klein

la recuperación de los depósitos de passy

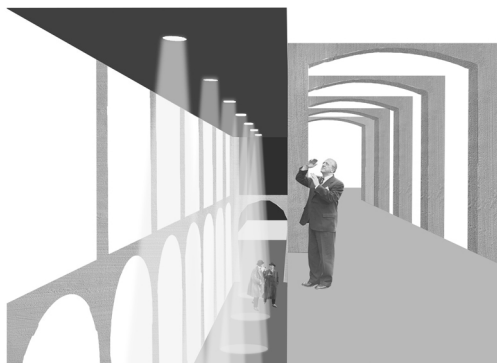
Jorge Carreño (Proyectos 7)



El proyecto busca la recuperación de los depósitos de Passy, antigua fuente de abastecimiento de agua de la ciudad de París y ahora fuera de uso. El planteamiento general consiste en ubicar todo el programa en un único depósito, el de mayor altura, y generar en su interior un complejo programa en distintos niveles. Se realizan las siguientes operaciones. Una primera de limpieza: se crean nuevos espacios de dejar o quitar una o ambas líneas de arcadas. Lo mismo ocurre con el forjado existente a la cota + 6.00 m. Una segunda que consiste en crear dos plataformas intermedias. Finalmente, se plantean unos lucernarios con unos filtros que crean distintos ambientes lumínicos en el interior. Estos lucernarios son la única manifestación exterior del edificio, generándose así un nuevo paisaje abstracto en la cubierta vegetal, la única que no estaba en uso. Los accesos se producen por los dos depósitos adyacentes aprovechando que tienen distintas cota, y obligando al visitante a recorrer este maravilloso escenario antes de entrar al edificio. El programa tiene una parte privada de talleres de costura, uno por cada diseñador creativo de la firma, administración y salas de reuniones y la vivienda de Richard Klein; y una parte pública de pasarela, tienda, restaurante y hotel. La pasarela y la sala de reuniones son los únicos puntos en común de los dos programas.



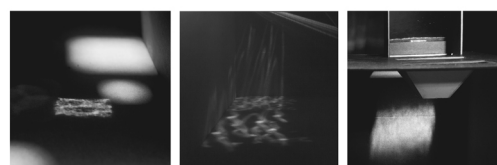
VISTA TALLERES DE COSTURA



VISTA ESPACIOS DE CIRCULACIONES



VISTA PASARELA DE MODA



MAQUETAS DE TRABAJO

AWAD PARIS

“Las casitas”

Javier Rueda (Proyectos 9)

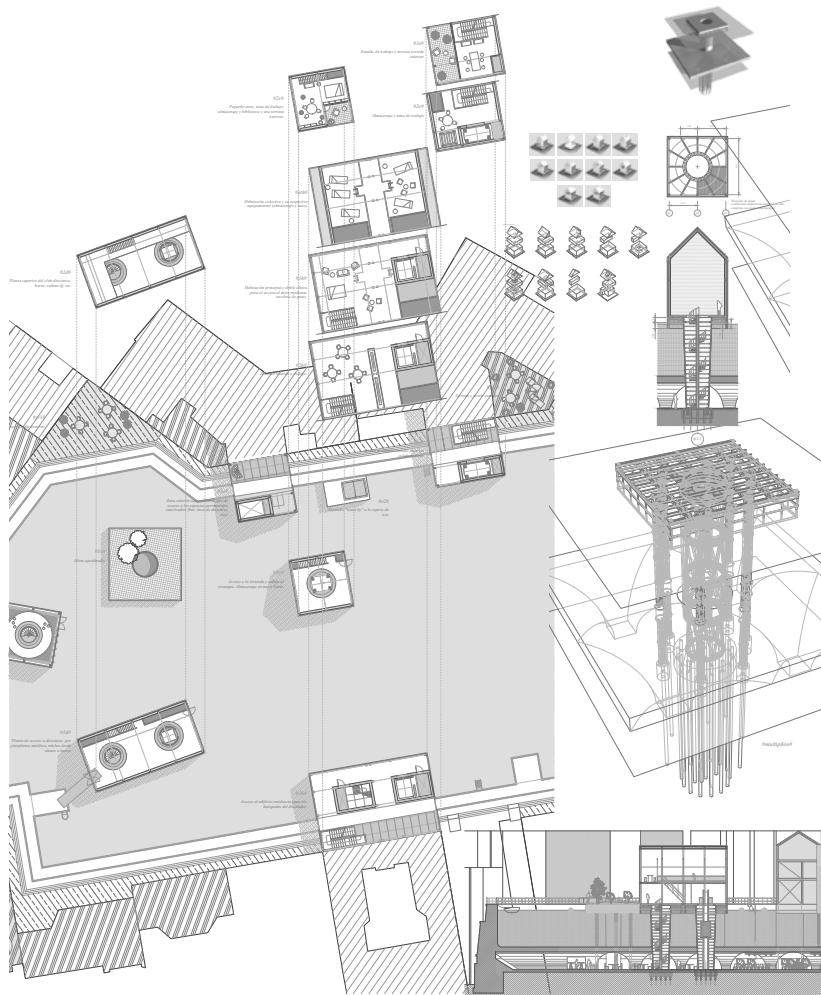


La intervención arranca con dos premisas o preguntas (“una egoísta y la otra algo menos”), la primera: ¿qué proyecto “compraría” Assaad Awad?, intento describir al personaje: un artesano, modisto del mundo de la noche en sus inicios, habitante camuflado del barrio madrileño de Lavapiés; fetichismo, cuero, complementos; provocación, experimentación,...La segunda: (“¿cómo mantener?”), el respeto personal al paisaje de la parcela de trabajo: agua, vegetación, elementos industriales, espacios entre medianeras de gran potencial, etc.

Como gesto general, la implantación de una serie de volúmenes muy nítidos sobre el agua, “las casitas”, unas islas habitables o no a lo largo del estanque de mayor tamaño de la Reserva de Passy. La intervención en superficie se complementa con la extrusión de ciertos prismas adosados a las medianerías. En este mundo “sobre el agua” se encuentran: la vivienda del diseñador, el estudio de colaboradores, zonas ajardinadas, club, piscina y edificio para invitados. Todo ello queda conectado mediante unos núcleos metálicos verticales a un mundo subterráneo que coloniza el espacio abovedado existente bajo el estanque. En él, un espacio industrial (“high-tech”), con una extensa área de talleres para el trabajo con el cuero y telas, almacenaje... Además, se combina con atmósferas adaptadas a la pasarela, jardín artificial y restaurante.

Finalmente, desde el paseo perimetral preexistente, se pueden alcanzar pequeños espacios medianeros anteriormente residuales y reconvertidos en zonas ajardinadas de estar, bar, pasarela...

Todo ello levantado mediante un sistema adaptable, modular, que permite crecimientos futuros.



PIEDRA TEJIDA

vivienda/taller/boutique para Buki Akib

William Siesjö (Proyectos 8)

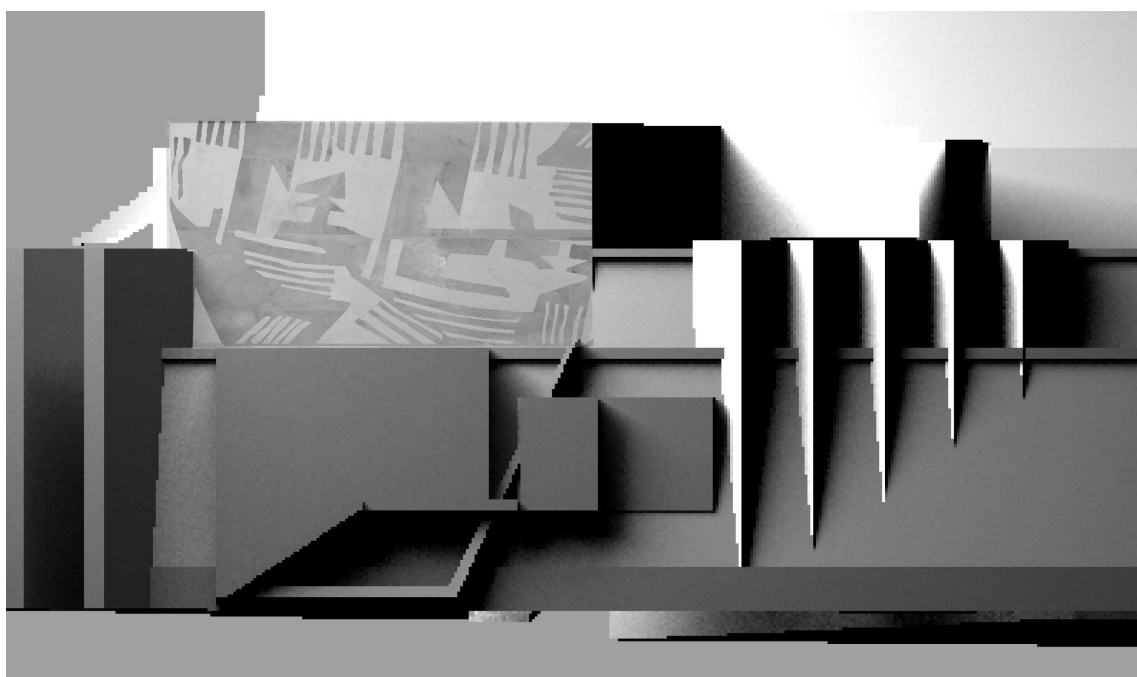


Los depósitos de Passy forma un bloque macizo en el paisaje urbano y su gran altura impide un acceso directo al solar desde la calle. Por consiguiente, el proyecto toma como punto de partida resolver el acceso y la circulación. A través de un corte que parte el depósito, se conecta la parte superior con la calle Rue Valery, situada al noroeste del solar a lo largo del muro de contención.

El corte se inspira en los passages de vidrio de París, una tipología de un camino recto abierto hacia el cielo y accesible por ambos lados. Se accede al boutique en el ascensor o escaleras que están a unos 60 metros dentro del pasaje. Hace uso del carácter montañoso del muro, el proyecto pretende crear espacios, tallados en el muro e incrustadas en el mismo. Los distintos volúmenes, colgados en el muro, en parte se hunden y en parte sobresalen.

En cuanto al programa, se encuentra primero lo más público: la boutique, cuya fachada de alabastro protege la ropa de los rayos de sol que pueden descolorar el tejido. Además, la fachada dirige la atención de los clientes hacia la ropa en vez de hacia las vistas del exterior. El programa de los probadores sigue unas reglas inversas a las habituales: Un juego de ver y ser visto, en lugar de ser ocultados y situados en la parte trasera. Son visibles desde la calle y se puede ver la calle desde los probadores.

Todo el programa es un juego de niveles, en el cual las diferentes partes se conectan a través de pequeños puentes. La pasarela, metido sobre el resto del programa, la cual conecta con la estructura urbana ya existente. Además ofrece una visión de conjunto y se apoya encima de los talleres, los cuales se apoyan sobre pilares que siguen la cuadrícula estructural dictada por las bóvedas del depósito.



DÍAS FESTIVOS

Contribuciones Espontáneas

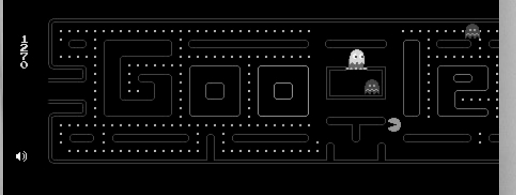
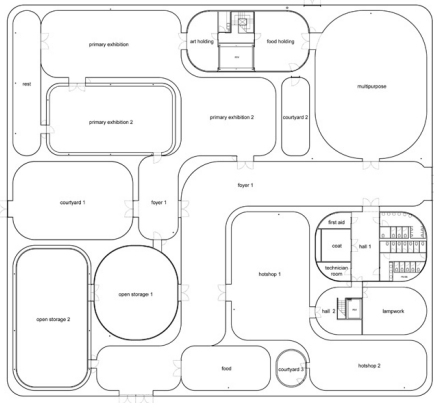
Espacio cedido al comprador de este ejemplar
(si tu proyecto no ha sido seleccionado....recorta y pega!)

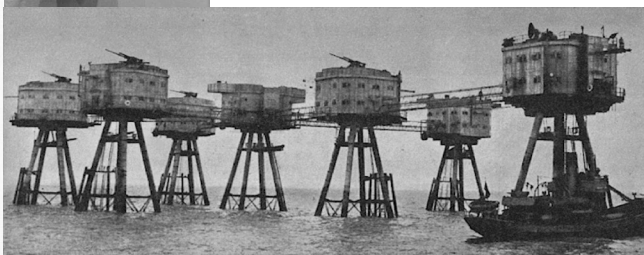
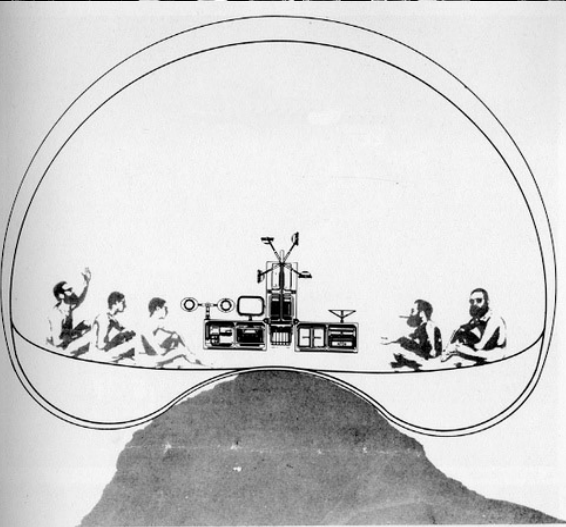
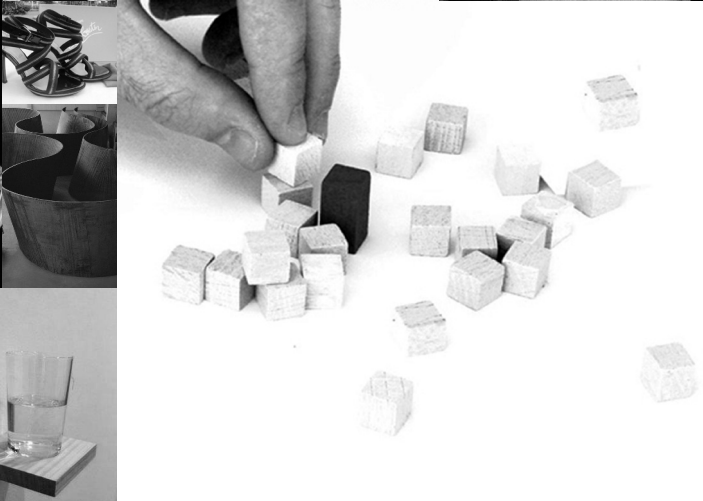
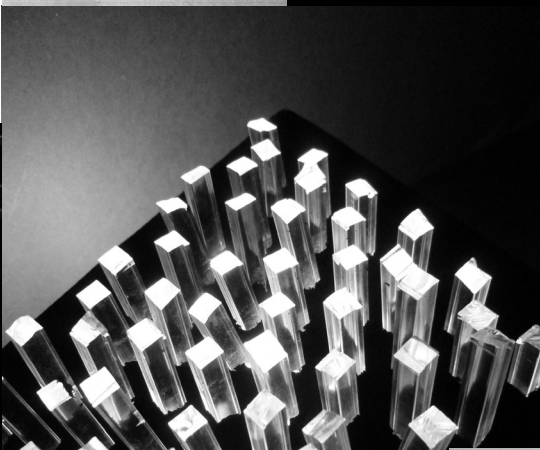
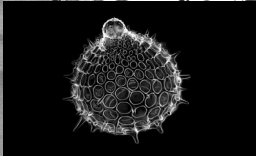
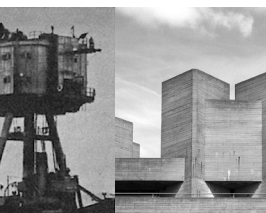
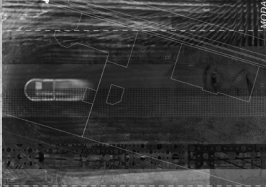
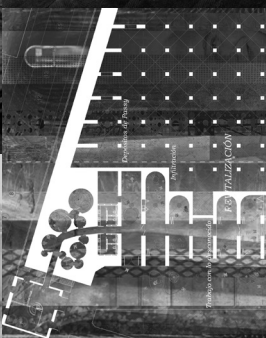
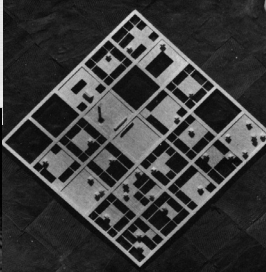
Espacio cedido al comprador de este ejemplar
(si tu proyecto no ha sido seleccionado....recorta y pega!)

115 Días... en imágenes

115 días...y sus correspondientes noches

Por Blanca Juanes







Colaboran José G. Gallegos /
Alberto M. Castillo / Marcos Parga
/ Néstor Montenegro / Blanca
Juanes + Antoni Gelabert / Oscar
Rueda / Rosa Pérez / Juan Carlos
Antón / Javier Navarro / Lucía
Sayans / Mónica Pérez-Serrabona
/ Elena Doblas / Christelle Dhieras
/ Florence Festa / Adrián Agudo /
Beatriz Muñoz / Guillermo García /
Marta Taboada / Alejandro del Río /
Arantxa Senosiain / Alicia Gutiérrez
/ Elena Porrás / Alexia Cruz / Carlos
Moles / Paula Grundell / Mónica de
la Peña / Pablo M. Neila / Cristina
Gasset / Andrea González de Vega
(p8) pág. 80 / Clara Castañeda /
Enrique Ibáñez / Itziar Echebarrieta
/ Román Alonso / Maiken
Vanoverberghe / María Basabe /
Anaís González / David Robles /
Juan A. Silvestre / Teresa Chamorro
/ Javier Morell / Jorge Carreño/
Javier Rueda / William Siesjö

Septiembre 2015





LA FRASE...del día

Rei Kawakubo

Fashion is something
La moda es algo
you attach to yourself,
que te colocas,
put on, and through that
te pones, y a través de esa
interaction the meaning
interacción nace
of it is born. Without the
su significado. Sin el vestir,
wearing of it, it has no
no tiene
meaning, unlike a piece of
sentido, a diferencia de una obra de
art. It is fashion because
arte. Es moda porque
people want to buy it now,
la gente quiere comprarla ya,
because they want to wear
porque quiere llevarla
it now, today. Fashion is
ya, hoy. La moda es
only the right now.
solo el momento.



Colaboran José G. Gallegos /
Alberto M. Castillo / Marcos Parga
/ Néstor Montenegro / Blanca
Juanes + Antoni Gelabert / Oscar
Rueda / Rosa Pérez / Juan Carlos
Antón / Javier Navarro / Lucía
Sayans / Mónica Pérez-Serrabona
/ Elena Doblas / Christelle Dhieras
/ Florence Festa / Adrián Agudo /
Beatriz Muñoz / Guillermo García /
Marta Taboada / Alejandro del Río /
Arantxa Senosiain / Alicia Gutiérrez
/ Elena Porrás / Alexia Cruz / Carlos
Moles / Paula Grundell / Mónica de
la Peña / Pablo M. Neila / Cristina
Gasset / Andrea González de Vega
(p8) pág. 80 / Clara Castañeda /
Enrique Ibáñez / Itziar Echebarrieta
/ Román Alonso / Maiken
Vanoverberghe / María Basabe /
Anaís González / David Robles /
Juan A. Silvestre / Teresa Chamorro
/ Javier Morell / Jorge Carreño/
Javier Rueda / William Siesjö

Septiembre 2015

