



Fig. 1: Maqueta de una torre a escala 1:1000 producida durante el taller MMDA-14.



Fig. 2: Participantes del taller MMDA-14 preparando moldes de arena para fundición de aluminio.



Fig. 3: Comida internacional compartida con productos seleccionados por los alumnos, MMDA-14

La sociedad enseña a utilizar un producto, la educación a diseñarlo y la imaginación empuja a innovar, pero ¿Quién enseña a fabricar? ¿Qué significa manufacturar en el siglo XXI? ¿Cuál es el significado de destreza en la edad digital?

La maqueta en el proceso arquitectónico

Lejos de estar relegada a un segundo plano, la maqueta reivindica, hoy más que nunca, su lugar como elemento clave en el proceso arquitectónico y herramienta necesaria en todas las fases del proyecto, desde el concurso de ideas hasta el prototipo constructivo, pasando por estudios de volumetría, interiores y detalles. Empleada en pruebas de resistencia estructural y de túnel de viento, exposiciones públicas, o para interactuar con personas con discapacidad visual, nos ayuda a visualizar ideas, explicar conceptos, anticipar problemas y encontrar soluciones. Entendida como un elemento a caballo entre la artesanía, las artes plásticas y la producción digital, combina de manera equilibrada arte y técnica, logrando un resultado que va más allá de la mera reproducción de un concepto, convirtiéndose en un objeto atractivo y único.

El taller se presenta como una introducción al mundo de las maquetas de arquitectura, abarcando sus distintas aplicaciones, escalas, materiales y técnicas, e invitando a investigar y fusionar nuevas ideas de producción y representación.

La artesanía del objeto digital

El impacto de la sociedad de la información, supuestamente deshumanizada, llama a reconsiderar el papel del oficio como elemento humano. ¿Hasta qué punto puede la creación de un objeto, bien sea un elemento artístico, arquitectónico o industrial resolver los problemas de pérdida de identidad y creciente deshumanización de nuestra sociedad? La era digital esconde el objeto cotidiano tras un velo tecnológico que lo posterga a un mundo ajeno del entorno, convirtiéndolo en un producto de catálogo estandarizado que se puede escoger, utilizar y desechar sin participar en su elaboración, resignándonos a aceptar el resultado final, reducido a cierta apariencia, precio y publicidad. En la actualidad se hace necesario, para no perder la esencia de las cosas, conocer: ¿Cómo se producen los objetos? ¿Qué técnicas emplean el diseño industrial, los elementos arquitectónicos o las artes plásticas?

Es este proceso, y no tanto el resultado final, lo que facilitará al alumno las herramientas para entender el cómo y el porqué de los métodos de producción, permitiendo elegir, recrear y mejorar los mismos en su experiencia futura.

Método:

El método del curso se basa en la realización de una serie de ejercicios teórico-prácticos de corta duración, que motiven al alumno a resolver un enunciado de diseño arquitectónico. La dimensión urbana, el entorno habitable, y el prototipo se combinan con las distintas técnicas a desarrollar. Se trata de ejercicios breves, donde las soluciones se obtienen a partir de la experimentación directa, mediante el corte, la talla, el modelado o el vaciado. El resultado de algunos trabajos requiere una espera hasta la siguiente jornada, enlazando ejercicios a lo largo del taller, haciendo al alumno consciente de los tiempos de producción.

Aunque los ejercicios se realizan de manera individual, al tratarse de un espacio abierto de trabajo, el intercambio de experiencias, ideas e incertidumbres juega un papel fundamental.

Objetivos:

- Profundizar el conocimiento de distintas técnicas, herramientas y materiales para la ejecución de maquetas, prototipos y elementos constructivos.
- Involucrar al alumno en la elaboración de maquetas, facilitando su participación activa en todo el proceso, dando más importancia al cómo que al qué.
- Posibilitar una experiencia táctil y sensorial, motivando al alumno al contacto directo con los materiales, las herramientas y su manipulación.
- Fomentar el intercambio de conocimientos e ideas entre alumnos de distintas disciplinas y nacionalidades.
- Enlazar el proceso de creación artístico-arquitectónico con el diseño digital, conexionar técnicas tradicionales y contemporáneas.
- Explorar el límite, la frontera entre la arquitectura, las artes plásticas y el diseño industrial, estimulando el potencial de los alumnos en el punto de intersección.

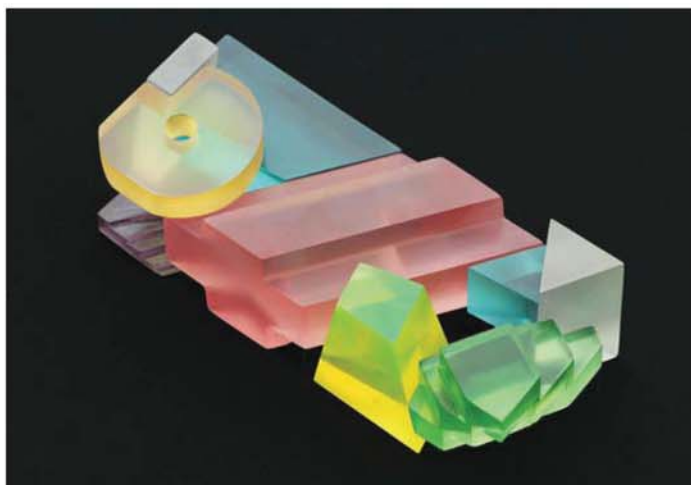


Fig. 4: Maqueta del proyecto KU.BE, realizada para el estudio holandés MVRDV, Holanda, 2013.



Fig. 5: Maqueta de concurso Arvo, realizada para el estudio Alejandro Zaera-Polo AZPML, Reino Unido, 2014.



Fig. 7: Maqueta adaptada a personas con discapacidad visual, Ayuntamiento de Santander, 2014.



Fig. 6: Maqueta de concurso Taby, realizada para el estudio Bjarke Ingels Group, BIG, Dinamarca, 2011.

El estudio Atelier La Juntana

Atelier La Juntana es un colectivo de arquitectos y artistas que colabora activamente en la realización de maquetas de arquitectura en un marco internacional. Su amplia trayectoria operando en este campo, tanto para estudios de arquitectura como para empresas, particulares e instituciones ha producido como resultado un trabajo riguroso combinado con un alto grado de creatividad. Mediante una equilibrada combinación de arte y técnica, su trabajo añade a la precisión inherente al proyecto de arquitectura una perspectiva y sensibilidad propias de las artes plásticas. En consecuencia el resultado no es una mera reproducción del producto construido, sino una verdadera pieza escultórica que realiza las ideas y principios existentes detrás de la creación arquitectónica. A través de diferentes muestras e instituciones sus trabajos han sido expuestos a nivel internacional durante los últimos diez años en sucesivas ocasiones, entre las que cabe destacar la XII Bienal de Arquitectura de Venecia, la Cité de l'Architecture et du Patrimoine de Paris o el Colegio de Arquitectos de Madrid. Además los trabajos desarrollados en el estudio forman parte de la obra de una importante selección de estudios a nivel internacional.

Clientes y colaboradores

Estudio de arquitectura MVRDV, Holanda.
 Estudio de arquitectura ADEPT, Dinamarca.
 Estudio de arquitectura Bjarke Ingels Group, BIG, Dinamarca.
 Ayuntamiento de Santander.
 Delegación Territorial de la ONCE en Cantabria.
 Estudio de arquitectura Alejandro Zaera-Polo, AZPML, Reino Unido.
 Cité de l'Architecture et du Patrimoine, París, Francia.

Paul St George, Devices of Wonder, Londres, Reino Unido.
 Colegio Oficial de Arquitectos de Cantabria, COACAN.
 Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid, COAM.
 Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, ETSAM, España.
 12 Edición de la Biennale de Venecia, Italia.



Atelier La Juntana



Universidad Politécnica de Madrid



Colegio Oficial de Arquitectos de Cantabria

El equipo de trabajo.

El taller cuenta con tres tutores, dos arquitectos y un artista plástico. Durante el horario del taller los tutores se encuentran continuamente a disposición de los participantes, tanto para explicaciones teóricas, como para describir el uso de la maquinaria, cuestiones relacionadas con los ejercicios y técnicas. El contenido teórico y práctico del curso se imparte tanto en español como en inglés.



Daniel Gutiérrez Adán (Santander, 1955)

Artista interdisciplinar que trabaja en propuestas tanto objetuales, escultóricas y textuales, como en el ámbito de la instalación, fotografía y video. Unido a su condición de artista hay que señalar su extensa labor docente, que le ha permitido estar en continuo diálogo y comunicación con jóvenes creadores, habiendo sido profesor en distintas escuelas e instituciones, entre las que cabe destacar la Escuela de Artes y Oficios de Oviedo, la Escuela de Cerámica de Oviedo, el Taller de Grabado y Estampación de Caja Cantabria, o el Taller de Escultura de La Ensenada del Arte en Santander.

Asimismo, su dilatada trayectoria, a lo largo de más de tres décadas, ha generado múltiples exposiciones de su producción artística a nivel nacional e internacional, destacando entre otros espacios Museo de BB.AA. de Oviedo, Museo de BB.AA. Santander, Fundación Marcelino Botín de Santander, Galería Aele de Madrid, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Viena, Salón de Arte Mountrouge París, A New Europa Supranational Arte Milán y Venecia.

Además ha participado en varias ediciones en Ferias de Arte Contemporáneo como Arco (Madrid), Basilea (Suiza) y Colonia (Alemania). Su obra está representada en colecciones y museos nacionales e internacionales como la Colección Jacques Hachuel, Madrid, Colección Runnymede Sculpture Form, Los Angeles.



Armor Gutierrez Rivas (Oviedo, 1984)

Arquitecto por la ETSA de Madrid en 2009. Cursa estudios durante un año en la École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris La Villette. Colegiado desde el año 2010 en el COACAN, colabora en distintos Talleres de Arquitectura con profesionales como Carmen Pinós, Mathias Klotz y Elia Zenghelis, además de desarrollar su trabajo profesional con intervenciones a nivel regional. Se forma en el ámbito de la las Artes Plásticas, con profesionales como Chema Madoz, Uriel Fogue o Andrés Jaqué.

En 2010 recibe una Beca Leonardo y comienza a colaborar con Bjarke Ingels Group en Copenhague, realizando distintos proyectos durante dos años, y participando activamente en la Expo de Shanghai 2010 en China. En 2012 pasa a formar parte del estudio holandés MVRDV en Rotterdam, donde desarrollará funciones de Project Architect y dirigirá el equipo BIM de la oficina. Su trabajo ha sido premiado en diversas ocasiones entre las que cabe destacar el Concurso Internacional de Arquitectura Sostenible Gaudi 2010, el premio Fundamentos de Arquitectura 2008, el concurso FJSO Cátedra Blanca ETSAM 2004, o el Certamen Juvenil de Artes Plásticas Pancho Cossio 2003.

Nertos Gutierrez Rivas (Santander, 1989)

Arquitecto por la ETSA de Madrid en 2014. Cursa estudios durante un año en la Universidad TU Viena desarrollando un módulo de diseño gráfico y videocreación.

Se forma en distintos talleres en el ámbito de la Arquitectura y de las Artes Plásticas, con profesionales como Chema Madoz, Tuñón y Mansilla o Campo Baeza entre otros. Coopera en las tres últimas ediciones del Festival Internacional de Arte y Construcción IFAC ejerciendo de tutor de fotografía y video y organización. Colabora con la Fundación Botín en la exhibición Sembrando futuro en el Centro Botín, donde tiene la oportunidad de mostrar la ciudad a colectivos con discapacidad.

Ganador del Concurso Internacional de Arquitectura Sostenible Gaudi 2010, participa en la XII Bienal de Arquitectura de Venecia. Expone igualmente en diferentes instituciones destacando la Cité de l'Architecture et du Patrimoine de París, la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, o la Ecole Nationale d'Architecture de Rabat.



Sobre el Taller



Fig. 10: Vista interior del taller.



Fig. 11: Vista exterior del taller, zona de trabajo y estancia.

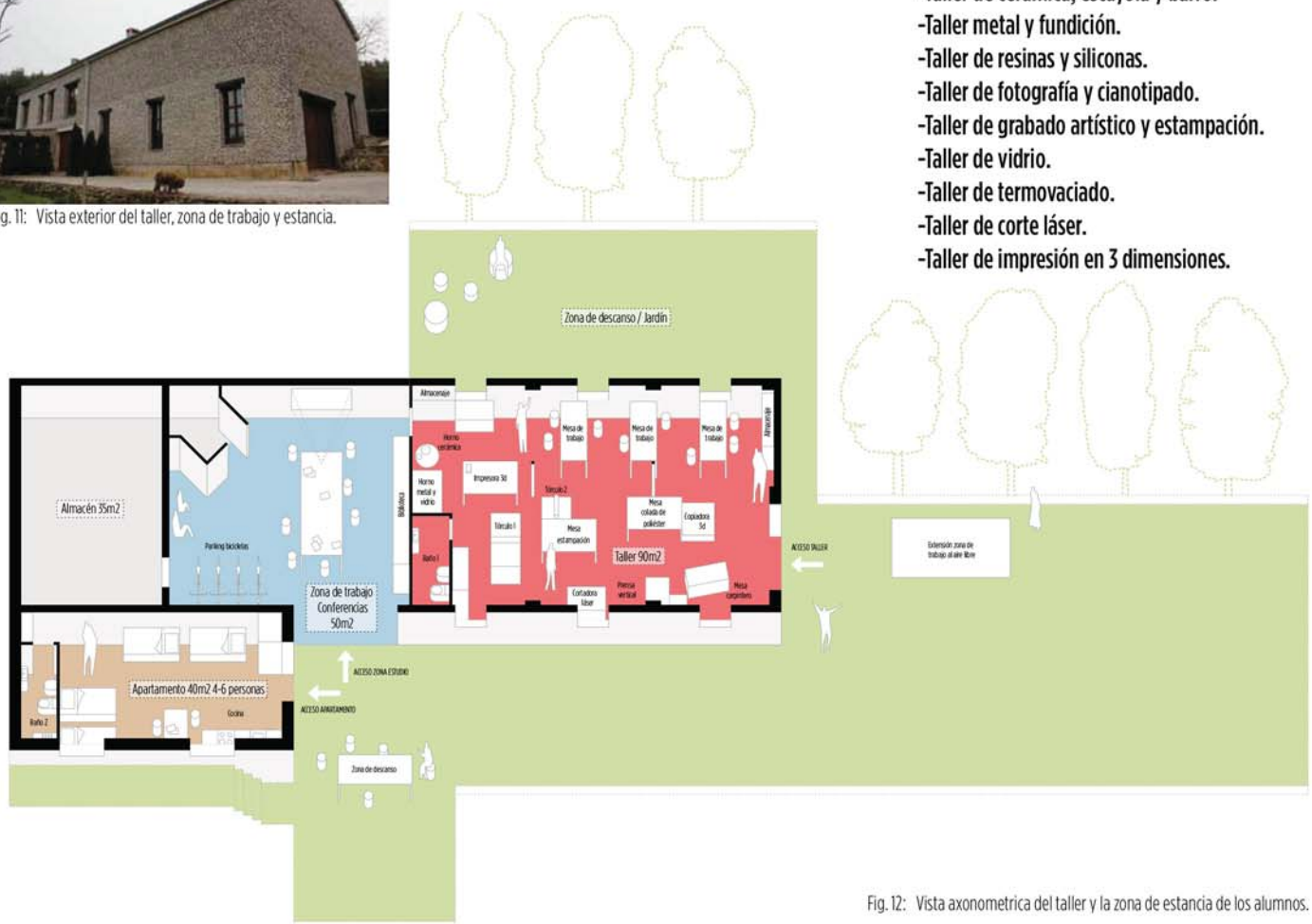


Fig.12: Vista axonométrica del taller y la zona de estancia de los alumnos.



Fig. 13: Copiadora de madera.



Fig. 14: Mesa de carpintero.



Fig. 15: Impresora en 3d.



Fig. 16: Horno de cerámica.



Fig. 17: Horno para fundición de metales de baja densidad



Fig. 18: Tórculo para gofrado y estampación.



Fig. 19: Máquina de termo vaciado.



Fig. 20: Cortadora láser.



Fig. 21: Emoladora.