



ARQ

ISSN: 0716-0852

revista@edicionesarq.cl

Pontificia Universidad Católica de Chile
Chile

Kovacs, Andrew

Propuesta para la vida colectiva ii (homenaje a Sir John Soane)

ARQ, núm. 97, diciembre, 2017, pp. 120-129

Pontificia Universidad Católica de Chile

Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37553877010>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

propuesta para la vida colectiva ii (homenaje a Sir John Soane)

andrew Kovacs

Lecturer, Department of Architecture
and Urban Design, UCLA, USA

Palabras clave

Maqueta
Artefactos
Juguetes
Ensamblaje
Bienal de Arquitectura
de Chicago

A partir de la casa-museo de John Soane – una colección de objetos que transforma el espacio por completo – esta propuesta reconceptualiza el valor de la acumulación de cosas. Transformando el interior en exterior y reemplazando los objetos de valor museístico de Soane por artefactos baratos comprados en tiendas, la colección se transforma en un ensamblaje donde el conjunto vale más que la suma de sus partes.

10 lugares para seleccionar artefactos

Los artefactos son perfectos para armar maquetas de arquitectura. Pueden tomarse como el material a alterar, ajustar y ensamblar en la construcción de una maqueta de arquitectura. Los artefactos provienen de varios lugares y de distintos momentos. Por eso, pueden ser seleccionados y adquiridos para permanecer después almacenados por un período de tiempo. La mejor manera de entender estos artefactos y cómo usarlos en la producción de maquetas de arquitectura es examinando el lugar donde se compran. El lugar es crucial para determinar qué tipos de artefactos son necesarios en la producción de maquetas de arquitectura. ¿Necesitamos textura? ¿Necesitamos objetos tridimensionales únicos? ¿Necesitamos cartón pluma? ¿Necesitamos pintura en aerosol? Estas dudas también podrían responderse preguntando: ¿qué es lo que necesitamos comprar para la oficina? ¿Qué se está agotando en nuestro arsenal de artefactos al servicio del montaje de maquetas de arquitectura? Las siguientes 10 localizaciones son una guía rudimentaria para seleccionar, recolectar y elegir artefactos.



1) La tienda de segunda mano (usd\$ 2-25 por visita)

La tienda de segunda mano es un lugar donde descubrir lo extraordinario en lo ordinario. En esta locación hay descartados una gran cantidad de objetos tridimensionales únicos. Comúnmente etiquetados como chucherías, curiosidades, etc., la selección de estos artefactos debiera ser el resultado de prestar mucha atención a sus cualidades. La forma del artefacto y el material con el que fue fabricado (si es frágil o quebradizo) son factores claves para la selección de objetos tridimensionales únicos en la tienda de segunda mano. El peso y el tamaño de los artefactos de este lugar son también datos importantes. Al seleccionar artefactos en esta locación debe considerarse cómo estos podrían usarse posteriormente, sus superficies y cómo podrían unirse a otros artefactos en una composición contigua.

2) La tienda de 99¢ (usd\$ 1-20 por visita)

Prácticamente una en cada esquina, la tienda de 99¢ es un lugar perfecto para adquirir artefactos como juguetes de playa y juguetes comerciales. Si bien la selección puede ser limitada, lo mejor de esta locación para artefactos es su precio.

3) La tienda de hobbys (usd\$ 10-50 por visita)

La tienda de hobbys es un excelente lugar para aquellos artefactos que aportan lo específico de la construcción de maquetas. Aquí uno puede adquirir piezas de detalle

La propuesta para la Bienal de Arquitectura de Chicago consistió en repensar la emblemática sección de la casa-museo de Sir John Soane en Londres como propuesta de vivienda colectiva para el siglo XXI.

Siguiendo su impulso de hacer arquitectura a partir de arquitectura, el proyecto entiende la casa de Soane como una ciudad, transformando la colección de objetos expuestos en objetos habitables.

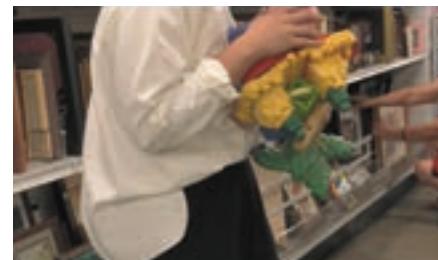
The proposal for the Chicago Architecture Biennial was to rethink Sir John Soane's iconic section of his London home and museum as a proposal for collective living for the twenty-first century. Following his impulse of making architecture from architecture, the project recontextualizes Soane's home as a city by reimagining his collection from objects meant to be viewed to objects meant to be inhabited.



como muebles, figuras o accesorios. Si bien es un tanto cara, la calidad de los artefactos adquiridos en esta locación lo compensa.

4) La tienda de papeles (usd\$ 12 por visita)

La tienda de papeles es una verdadera joya oculta. El papel es un artefacto perfecto para superponer sobre otros artefactos, añadiendo color y textura. En la tienda de papeles hay cajas de restos de papeles preciosos de todas partes del mundo. El propietario de la tienda vende estos restos a 10¢, 15¢ y 25¢. Todos los artefactos aquí son excelentes y de alta calidad, incluso exóticos,



a veces, a pesar de ser retazos. Una calidad inmejorable a un precio muy bajo. El tamaño de estos trozos de papel generalmente es < 8,5" x 11". Este es un factor importante a tener en cuenta, ya que la capacidad de cobertura de los trozos de papel comprados aquí tendrá una ligera limitación en términos de tamaño.

5) Megatienda de artesanías (usd\$ 25-50 por visita)

Esta es la meca de las tiendas corporativas para artesanías. Aquí pueden descubrirse artefactos como paisajes, artesanías prefabricadas, sets de juguetes,



decoraciones para matrimonios, etc. La megatienda de artesanías es bien confiable para ciertos tipos de artefactos en grandes cantidades. Por ejemplo, hay un suministro ilimitado de columnas griegas de plástico, comúnmente utilizadas para la producción de pasteles de boda. Aunque en la megatienda de artesanías hay cantidades aparentemente infinitas de artefactos útiles, es importante seleccionar con moderación para evitar el uso de artefactos provenientes todos de un mismo lugar y permitir un alto grado de diferenciación en la producción de maquetas de arquitectura.

6) El mercado callejero (usd\$ 1-10 por visita)

El mercado callejero es donde reina la emoción en el proceso de selección de artefactos. Debido a su alta impredecibilidad y volatilidad, el mercado callejero es una localización ideal para encontrar sorpresas mientras se seleccionan artefactos. De vez en cuando, el mercado callejero revela cosas inútiles que pueden ser útiles para una maqueta. Juguetes comerciales únicos



©Office Kovacs



generalmente se encuentran en el mercado callejero. Aquí uno también puede regatear artefactos, a diferencia de otros lugares donde los precios son fijos. Sólo hay que recordar que cuando más pareces querer o necesitar un artefacto, más tienes que pagar por él.

7) Internet (usd\$ 10-150 por visita)

Hoy podemos buscar cualquier cosa en internet. Los mejores tipos de artefactos que pueden comprarse en esta locación son 'muchas' piezas de construcción a escala HO, edificios a escala HO, sets incompletos de construcción a escala HO y así sucesivamente. Los sitios de subastas por internet son excelentes para comprar piezas a granel o piezas específicas a pedido según fuera necesario. Si bien internet ofrece efectivamente todo lo que uno pudiera desear, es importante tener en cuenta que para encontrar algo que uno no sabía que estaba buscando se requiere una actitud de búsqueda diferente.



© Office Kovacs

8) La calle (usd\$ 0 por visita)

La calle es el lugar de la casualidad. A veces uno encuentra artefactos y otras veces los artefactos te encuentran. Esté atento a artefactos atractivos mientras, simplemente, camina por la calle. Los alrededores de los contenedores de basura y los sitios de construcción a menudo tienen restos recién descartados que pueden contener artefactos útiles para la construcción de maquetas de arquitectura. La calle no es un lugar confiable a la hora de seleccionar artefactos para la producción de una maquetas de arquitectura si el tiempo apremia. Como contrapartida, todos los artefactos adquiridos en la calle son efectivamente gratis. Es de absoluta importancia limpiar los artefactos recolectados en la calle antes de cualquier uso adicional.

9) La tienda de equipamiento para el hogar (usd\$ 10-100 por visita)

Perfecta para objetos funcionales de gran tamaño. Los mejores artefactos aquí son tuberías, rejillas, ladrillos, etc. La tienda de equipamiento para el hogar es un excelente lugar para comprar artefactos grandes, por ejemplo, la base de una maqueta. Como todo lo que se encuentra en este lugar está destinado a fines específicamente funcionales, asegúrese de comprender por completo el tamaño y el cambio de escala al seleccionar las piezas para una maqueta.

10) La tienda para maquetas de arquitectura (usd\$ 15-75 por visita)

Todo lo necesario para maquetas de arquitectura. Este es el lugar que vende las herramientas para alterar, ajustar y montar los artefactos que se adquieren en las locaciones anteriores. ¡Cartón pluma! ¡Madera! ¡Reglas! ¡Cuchillos! ¡Pintura en aerosol! ¡Superficies de corte! ¡Pegamento! **ARQ**

PROPIEDAD PARA LA VIDA COLECTIVA II (HOMENAJE A SIR JOHN SOANE)
PROPOSAL FOR COLLECTIVE LIVING II (HOMAGE TO SIR JOHN SOANE)

Arquitecto / Architect: Andrew Kovacs,
 Ubicación / Location: Chicago Architecture Biennial.
 Chicago Cultural Center, Chicago, IL.
 Cliente / Client: Chicago Architecture Biennial
 Construcción / Construction: Office Kovacs
 Año de proyecto / Project year: 2017



© Office Kovacs



© Phil Donohue



© Phil Donohue

Andrew Kovacs

<info@o-k-o-k.net>

Licenciado en arquitectura, Syracuse University. Master of Architecture, Princeton University. Profesor Asistente Adjunto en UCLA, donde dicta talleres y seminarios tanto a nivel de pregrado como de posgrado. Su trabajo ha sido publicado en revistas como *A+U*, *Pidgin*, *Project*, *Pool*, *Perspecta*, *Manifest*, *Metropolis*, *Clog*, *Domus* y *Fulcrum*. Es además, creador y curador de *Archive of Affinities*, un sitio web dedicado a la recolección y muestra de lados-b arquitectónicos. Su estudio, Office Kovacs, trabaja en proyectos a diversas escalas, desde libros, exposiciones e instalaciones temporales a diseño de interiores, viviendas, propuestas arquitectónicas especulativas y concursos de arquitectura pública. Trabajos recientes incluyen una red de parques en el centro de Los Ángeles y una mención de honor en la competencia de diseño de MALI.

Andrew Kovacs y Cristóbal Amunátegui en conversación

Los Ángeles, septiembre de 2017

CA: Entonces, Andrew: tomaste una furgoneta, metiste en ella una maqueta enorme – un homenaje a John Soane, ni más ni menos – subiste a tus ayudantes y manejaron hasta Chicago para instalar la obra en el pedestal que te asignaron en la Bienal. Sin embargo, seguramente no se trató sólo de transportar una maqueta. ¿Te importaría compartir con nosotros los detalles de la empresa?

AK: Buena pregunta. Es absolutamente tentador tratar de construir algún tipo de mito sobre por qué decidimos manejar con la maqueta desde LA hasta Chicago. Honestamente, sólo quería estar absolutamente seguro de que llegaría a salvo, sin daños y, por lo tanto, sin necesidad de tener que repararla.

La maqueta es un tanto frágil y está compuesta por cientos – tal vez miles – de piezas y muchas personas trabajando en ella con extrema dedicación, cuidado y atención durante un largo período de tiempo. Además, la maqueta tiene muchas capas de manera de crear efectos espaciales profundos. Me preocupaba que, de no manipularse adecuadamente, algunas de las piezas ubicadas en lo profundo de la maqueta pudieran dañarse, lo que dificultaría todavía más la reparación. No podía soportar la idea de que no llegara sana y salva, así que decidí llevarla yo mismo a Chicago.

Esta opción nos dio todavía más tiempo para trabajar en la maqueta, lo que era un beneficio extra. Además, recibimos fondos adicionales para esta empresa y durante el viaje decidimos parar en puntos arquitectónicos destacados. Intentamos convertir el traslado de la maqueta en una experiencia agradable. No era obligación del equipo sumarse al viaje, lo hicieron por cuenta propia.

CA: Ya veo. Aun así, es un viaje de 30 horas, por lo que estaríamos de acuerdo en que se presta para cierta mistificación. Entonces, el viaje se parecía más a una póliza de seguro, el costo que estabas dispuesto a pagar para que la maqueta llegara sana y salva. Esto me hace pensar que no es una simple maqueta. ¿Cómo la llamarías? ¿Cómo le pondrías un precio si alguien quisiera comprarla?

AK: Se presta totalmente para la mistificación. Pero quizás sea una mistificación de lo práctico. Y sí, manejar es ciertamente un tipo de seguro. Es sólo una maqueta de arquitectura: puede que sea extrema o especulativa o conceptual, pero es una maqueta de arquitectura. Aquí va una broma: 50.000 por la maqueta, 50 millones por el edificio – por su primera etapa de construcción. Creo

que así es como la tasaría. Por supuesto, el valor es sólo lo que alguien estaría dispuesto a pagar.

CA: Me alegra que hayas mencionado lo práctico. A menudo hablas de lo que haces en términos extremadamente ascéticos, casi como lo hacían los minimalistas cuando hablaban sobre sus propias esculturas: le das a tu espectador un manual, no una teoría. Pero, por supuesto, el tuyo no es realmente un proyecto o un enfoque 'minimalista' y eres un arquitecto, no un artista. Así que aquí va una provocación: ¿te importaría explicarnos por qué – en lugar de cómo – haces lo que haces? ¿Dónde colocarías el 'valor' de lo que haces?

AK: Pienso que el 'por qué' surge de un amor por la arquitectura. Creo que queremos hacer cosas que disfrutamos y que nos resultan divertidas, al mismo tiempo que imaginamos una clase de mundo diferente a través de la arquitectura. Lo pasé muy bien haciendo esta maqueta. Fue un poco como jugar, pero jugar de una manera disciplinada. Recolectamos cosas que existen y las alteramos, las reorganizamos, las combinamos, las demolemos, las reconstruimos, etc. Quizás ese sea el valor, un valor para la disciplina de la arquitectura. Espero que nuestra audiencia sea tanto arquitectos como no arquitectos y que la maqueta pueda provocar algún tipo de compromiso por parte de ambos públicos.

CA: Esto es algo sobre lo que hemos conversado antes: la belleza de lo feo, lo ordinario, la baratija de 99¢. Algunos amigos y colegas llaman posmoderno a lo que haces (irónico, cínico, etc.), pero aquí veo más de los surrealistas (desfamiliarización, un interés por lo accidental), incluso una vuelta a la idea moderna (léase Baudelaire) de que siempre hay algo de belleza que puede extraerse de lo existente sin importar lo desordenado o desestructurado. Creo que estas son dos actitudes drásticamente diferentes: la primera te ubicaría en un campo levemente nihilista (un campo afortunadamente agotado en mi opinión), mientras que la segunda te tendría insistiendo en un enfoque más productivo sobre el mundo de las relaciones materiales y sociales. ¿Podrías comentar al respecto?

AK: De alguna manera lo feo, lo vulgar, lo de 99¢, todo nos devuelve a lo práctico. Diría que una ambición más general de lo que hacemos es tomar lo que existe y reorganizarlo para nuevos propósitos. Yo llamaría a esto *Making Architecture from Architecture* [hacer arquitectura a partir de arquitectura]. Amo tanto lo posmoderno como el surrealismo. Ciertamente, hay aspectos y temas de ambos enfoques que encuentran una veta en el trabajo que producimos. Hay una especie de enfoque del arquitecto como recolector que también me interesa. Una de las formas en las que trabajamos es produciendo modelos físicos. Recolectamos cosas para producir esos modelos: cosas de la calle, cosas de internet, cosas de ciertos tipos de tiendas. Ese material luego se altera de alguna manera y generalmente se combina y se compone con otras cosas recolectadas. **ARQ**