





los datos y las cosas

u.d. coll-barreu

[@collbarreu_ud](#)

Curso académico 2023-24

Semestre 1

UPM ETSAM DPA

Escuela de Arquitectura de Madrid

Departamento de Proyectos

Arquitectónicos

P5, P6, P7, P8

Profesores del turno de mañana

P5, P6, P7, P8

Juan Coll-Barreu [@collbarreu](#)

Ignacio Peydro [@dosiiis](#)

Javier Sanjuán [@sanjuanmtm](#)

Pepe Ballesteros [@prototipolab](#)

Ángela Juarranz [@angelajuarranz](#)

Profesores del turno de tarde

P7, P8

Antonio Ruiz Barbarín

Pedro Feduchi [@pedrofeduchi](#)



«Una arqueología de las ciencias humanas»

En «Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas», Michel Foucault (1966) indagó los últimos siglos de la historia en los términos de una sucesión de «epistemes», de tal forma que la organización conceptual de una época es sustituida por el siguiente conjunto de ideas, el cual será considerado verdadero, tanto como lo había sido el anterior. Las epistemes de Foucault nos dan idea de la provisionalidad de los estratos ideológicos que con tanta seguridad son, en cada presente, considerados infalibles.

Los cincuenta años transcurridos desde la citada publicación de Foucault se han demostrado vertiginosos, y no resultaría fácil determinar cuántas epistemes se han sucedido en ese medio siglo. El conocimiento que nos rodea y construimos en la actualidad está concebido y compartido en lugares virtuales, que han sustituido a los físicos, y permiten desplazar y trasladarse, actuar, contradecir y pensar con mayor velocidad y precisión. El mundo conectado y el saber digital han catalizado no solo la ciencia, sino todas las relaciones y actividades humanas. La episteme actual, cual sea, se mueve, crece y actúa digitalmente.

Casi tres décadas después de «Las palabras y las cosas», Julián Marías en «La estructura social» (1993) dibujó un mundo aparentemente más cerrado, en el que las «vigencias» de cada momento configuran el sistema en el que es posible moverse, y delimitan por tanto un contorno social. Si existe una realidad de la cual los individuos «pueden desentenderse, con la que, en suma, no tienen que contar, no es una vigencia».

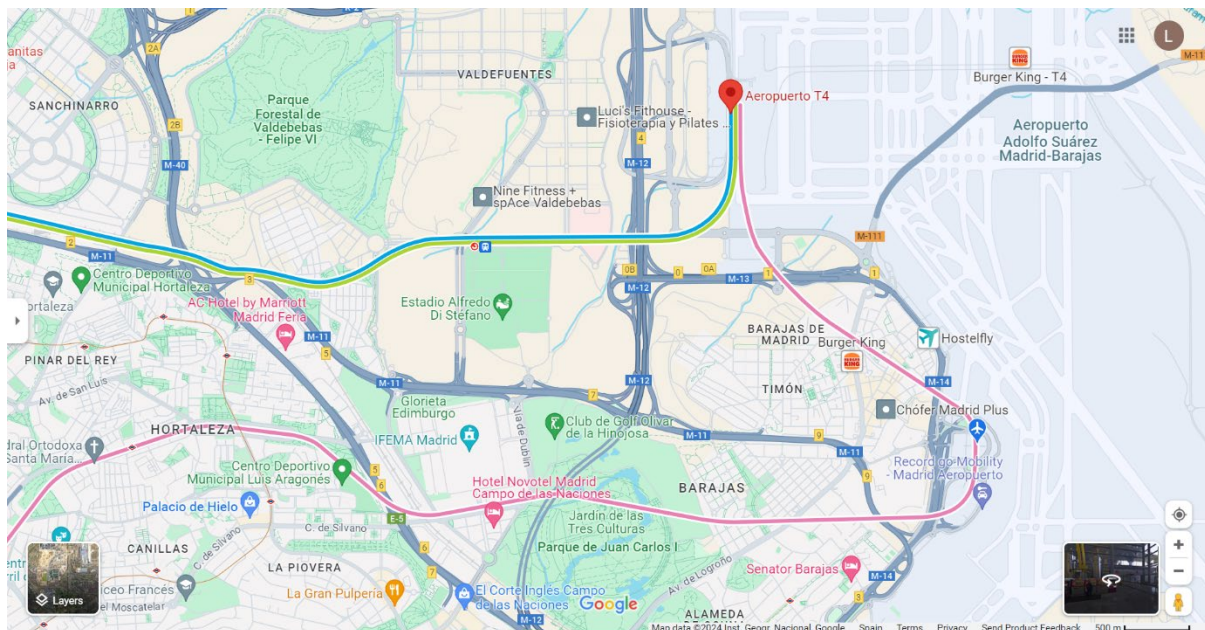
La explosión digital ha enviado al olvido o al desuso millones de actividades –y objetos– que fueron plenamente vigentes al comienzo del siglo XXI, y cada día muchos otros pierden la vigencia que los justificó. La velocidad de las pérdidas es probablemente mayor que en ningún otro momento de la humanidad. El vertedero de las realidades desposeídas de vigencia es un sumidero de sumideros, el albañal –o el tesoro– de las cosas que han soportado nuestra historia hasta hace unos días, y, al mismo tiempo, el destino inevitable de muchos objetos y rutinas que pueblan todavía hoy el mundo volumétrico.



Ejercicio

Madrid es el laboratorio permanente de esta Unidad Docente. La ciudad de la que forma parte la Escuela de Arquitectura proporciona el dinamismo y las situaciones necesarias para evaluar los problemas contemporáneos y nuestra incidencia sobre el entorno.

En un área incorporada a una redundante red internacional de comunicaciones, por la que millones de personas transitan anualmente y prevé participar en uno de los itinerarios mediáticos que mejor combinan la fisicidad y la interconexión, se plantea el diseño de un programa dual, que debe albergar un productor digital y un yacimiento de cosas. El productor será un centro de investigación y laboratorio para la simplificación y transformación digital de tareas, objetos, espacios y costumbres que acelere el crecimiento del conocimiento y facilite la vida e interconexión de las personas. El yacimiento será un acopio-tesoro-vertedero de cosas, guardará los objetos y espacios descatalogados por el productor y, en general, viejos descartes sin vigencia.





Metodología

El proyecto deberá estructurarse a través de ocho capítulos sucesivos y emparejados, pertenecientes cuatro de ellos a la **construcción volumétrica** y otros cuatro al **diseño digital**. Cada pareja de capítulos se resolverá mediante una documentación específica, que podrá ser virtual o sólida. Cada entrega se apoyará y mejorará el trabajo anterior. Entre todos completarán el acercamiento particular de cada alumna/o al proyecto. La documentación a entregar y la evaluación será función del nivel de proyectos del alumno.

Capítulos 1 y 2

Excavación. La tierra y los sistemas enterrados, la masa y la ausencia de masa.

Exoconexiones. Producción, ocupación o desaparición del vacío y el lugar digital.

Capítulos 3 y 4

Estructura. El soporte y la organización.

Posproducción. Autotransformación basada en sí mismo y en otros. Extradisciplinaridad.

Capítulos 5 y 6

Energía. Consumo casi cero. Reducción de huella de carbono.

Interacción. Relaciones dentro y fuera del diseño con el medio y las personas.

Capítulos 7 y 8

Fachadas y acabados. La envolvente. Los lugares dentro y fuera.

Comunicación. El relato. La publicación. Satisfacción de necesidades desatendidas.

Los alumnos en la unidad docente

El objetivo de la unidad docente es permitir que cada alumno explore su propio camino, y su misión es ayudarlo a implementar las técnicas y métodos con que mejor desarrolle su potencial de arquitecto, es decir, ayudar a cada alumno a ser quien quiera ser. Los temas de la unidad buscan fomentar la conceptualización y la especulación como vía para el crecimiento formativo y la mejora constante tanto de la disciplina como de las condiciones de vida de las personas.

Cronograma

Cada alumna/o trabajará individualmente y el curso estará pautado por entregas según el siguiente esquema temporal:

- Entrega 1 Semana 2
- Entrega 2 Semana 4
- Entrega 3 Semana 8
- Entrega 4 Semana 16

Todas las entregas son obligatorias y necesarias para obtener una valoración por curso.

El cronograma será el expuesto en la guía docente de la asignatura con las fechas finales definitivas que determinen la ETSAM y el DPA. El cronograma es orientativo y el desarrollo del ejercicio podrá modificarse para introducir mejoras docentes u organizativas de acuerdo con la marcha del curso.

Recursos didácticos

Herramientas digitales para la impartición de la asignatura: Zoom, Teams, OneDrive, Instagram, correo electrónico. Herramientas de referencia necesarias: biblioteca de la ETSAM, bibliotecas digitales, Internet, redes sociales.

Idiomas

El curso se impartirá en español.

Evaluación

Evaluación continua. El 100 % de la nota corresponde, según los criterios expuestos en el apartado siguiente, a la implicación en el curso y la realización y entrega de ejercicios. Se considerará especialmente el carácter innovador, la excelencia, calidad de la propuesta y del material producido durante el curso y entregado en la presentación final. Durante todo el semestre podrán requerirse presentaciones orales, gráficas digitales, videos, maquetas, publicaciones en Internet, Instagram u otras redes sociales, incluida la gestión de las mismas. La exigencia será función del nivel de proyectos en que esté matriculado el alumno.

Criterios de evaluación

Se considerará el nivel del alumno, el resultado final de los ejercicios, la progresión realizada por el alumno, su implicación en el curso y su contribución al taller.

La asistencia es obligatoria en los términos establecidos por la UPM, la ETSAM y el DPA. Es obligatoria la entrega completa, en fecha y en la forma que se determine, de cada una de las entregas intermedias si las hay y de la entrega final de los ejercicios propuestos.

Ficha de la asignatura

Los profesores podrán solicitar que se cumplimente y entregue la ficha de la asignatura, la cual puede descargarse en el siguiente enlace:

https://upm365-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/j_coll_barreu_upm_es/ET87JSQvollDswAiq6eKaL8BRs24p7qQPq-O_tJtsv_Jeg?e=NBuDWP

Solución de dudas

Pueden realizarse consultas por correo electrónico a j.coll.barreu@upm.es

Este programa se ha realizado con la mayor exactitud posible, pero podría ser modificado en función de terceras partes intervinientes, el calendario, otros factores externos o para adaptarse a un mejor aprovechamiento docente.

Figs. 1, 6 Dan Mattheus, serie «Distortion», 2018.

Fig. 2 Ugo La Pietra, Gianfranco Bettetini, Aldo Grasso, «Telematic House», Feria de Milán, 1983.

Fig. 3 Marcin Dudek, «Passage», *site specific* en la galería Harlan Levey, Bruselas, 22 abril-31 julio 2021 (detalle).

Fig. 4 Google Maps, 2024.

Fig. 5 JR (pseudónimo de Jean René), intervención en el Palacio Farnesio, Roma, 2021, Miguel Ángel, 1534.

