

Temas X
Rayos X



Investigación Projectual

Javier Corvalan
Barclay&Crousse
Francesco Comerci
Andrade&Morettin
Nanzer&Marchisio
Carvalho&Vilhena
De Paz-Noales-Gioia-Romusi
Ariño-Carpinelli-Pes
Rozana Montiel

Dossier X

Carlos Mariani



Teoría & Crítica

Claudio Vekstein
Rafael Iglesia
Ariel Jacobovich
Pablo Ibarra



Cruces

Javier Sáez
Guades X DC
Abilio Guerra
Fabian Perez



Vueltas

Utopia Alfaro
Scrimaglio
Amorin
Maquina Brasil
Williams II

Textual

Jose María Montaner
Carlos Dias Comas
Chatwin
Perec-Pawson
Foster



1



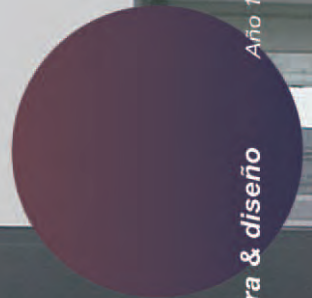
Año 1 / Número 1 / Octubre 2008



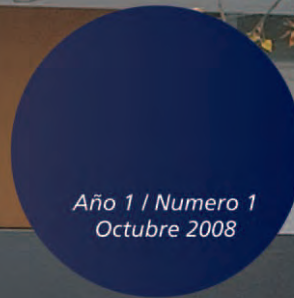
1

eXperimentos en arquitectura & diseño

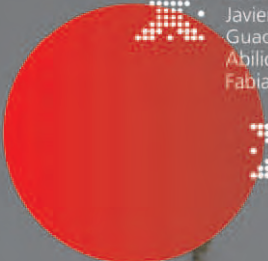
Publicación de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño
Universidad Nacional de Mar del Plata / Argentina



EQUIS/1 eXperimentos en arquitectura & diseño



Año 1 / Número 1
Octubre 2008



CASAS & COSAS

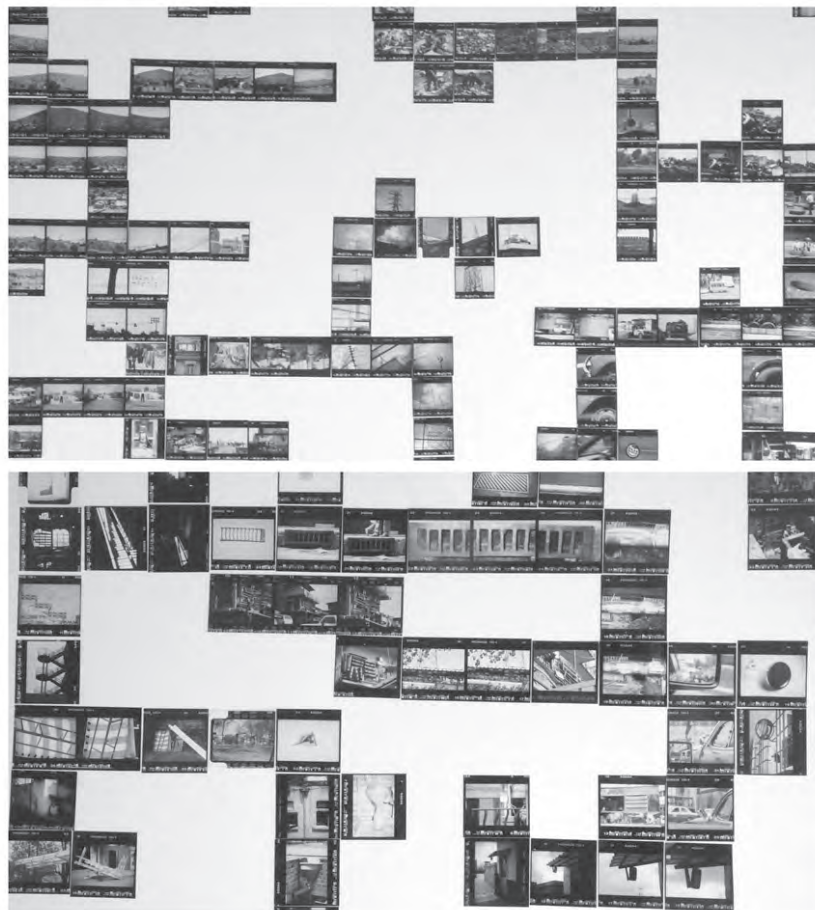


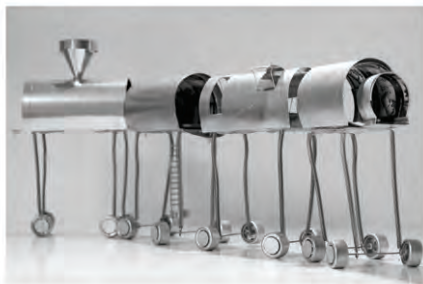
Rozana Montiel

Habitáculos urbanos

La idea central es concebir la ciudad de México como almacén. Guardar y almacenar son formas de morar. El proyecto propone una relectura urbana a partir de conexiones entre espacios. Se generan recorridos que acotan el espacio centrándose en un espacio de suspensión entre

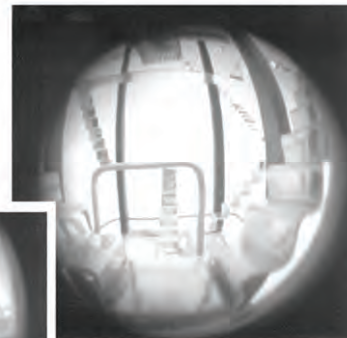
un nivel elevado, el suelo y el subsuelo. Once elementos se articulan entre sí. Coladera, garrafón, corcholata... reconociendo distintas dimensiones que van desde un espacio doméstico, un objeto urbano, objetos en continuo movimiento, su reinterpretación (desechos que se convierten





en hechos), su concepto arquitectónico (la filtración de luz en la coladera, la distorsión en el garrafón...) Se construyen una serie de habitáculos (pequeñas maquetas) donde la materialidad y el lenguaje se generan a partir de la abstracción de estos elementos. Los habitáculos se convierten en espacios transitables al poner en juego realidad y ficción. Se trata de, por una parte, realizar una especie de radiografía de episodios de la cotidianidad mexicana pero más que con descripciones o relatos, con el descubrimiento de fragmentos materiales que componen esa complejidad: ruinas, vestigios, residuos, componentes en desuso, etc.

La disposición de las capturas de los objeto-situaciones en forma de película fotográfica (en la cual esas capturas se convierten en fotogramas como registros de una nueva manera de aprehender aquello que resulta efímero e imprevisto) remite no sólo a una forma moderna de descripción sino también a insistir en la dinámica y mutabilidad de cada fragmentos apresado así como a las infinitas combinatorias que podrían obtenerse de esas capturas, en forma de juego que evoca el dominio o los crucigramas. La realidad desde estos puntos de vista, es infinita o cancerígena y desde luego mucho más



compleja que aquello que analiza la geografía, la geometría o los diseños convencionales. Tampoco se puede hablar de retratos o reflejos o descripciones: esas bandas de fotogramas no tienen ni secuencia ni prioridades ni ordenamientos; no hay cosas grandes o chicas, antiguas o

modernas, públicas o privadas. No hay posibilidad de reconstrucción de relatos, de contar historias: se trata de aprehender la ciudad o lo urbano en manera semejante a la técnica del *videoclip*, del *shock instantáneo* o de la *iluminación profana* (que anticipaba Benjamín). Es semejante si se quiere al modo de reelaborar músicas urbanas de Satie o de multiplicar el discurso poético en Baudelaire (que incorpora lo hasta entonces indecible del crimen, la prostitución, los detritus de la ciudad) o mucho mejor todavía en poemas como el *Zone* de Apollinaire.

Las *cartografías improbables* de la ciudad que describe – o mejor, representa o re-construye – Montiel se complementa con otra actividad lúdico-imaginaria que es la de proponer receptáculos llamados habitáculos y que por tanto son objetos apropiables en términos de habitabilidad lo que implica que posean exterior urbano e interior psicológico), proposición que está más cerca de ciertas operaciones artístico-conceptuales modernas – por ejemplo dentro del estatuto del *object trouvé* duchampiano o de las merz de Schwitters – que de la

proyección del urbanismo, la arquitectura o el diseño.

Montiel es arquitecto pero aquí propone un esfuerzo de *extrañamiento* – que puede resultar asociable a las máquinas poéticas de Hedjuk o que parece compartir el lenguaje *lúdico-naif* de Xul Solar – conducente a plantear, de manera inversa y complementaria a sus análisis-en-fotogramas de la ciudad dada, la ciudad posible resultante de un doblamiento de otra objetología, un tanto inquietante, turbadora y enigmática. Pero ciertamente portadora de propuestas francamente experimentales.

