

**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES  
EGraFIA Argentina 2016  
Córdoba, ARGENTINA  
22 al 24 de Septiembre de 2016**

**BAIGORRÍ, Germán / TRETTEL, Paola / LORENZO, Griselda / CARBALLO, Pablo / TOLOSA, Fabián /  
ERMOLI, Edgar  
Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNC  
[arqbaigorri@gmail.com](mailto:arqbaigorri@gmail.com)**

**DEL PENSAMIENTO A LA ACCION**

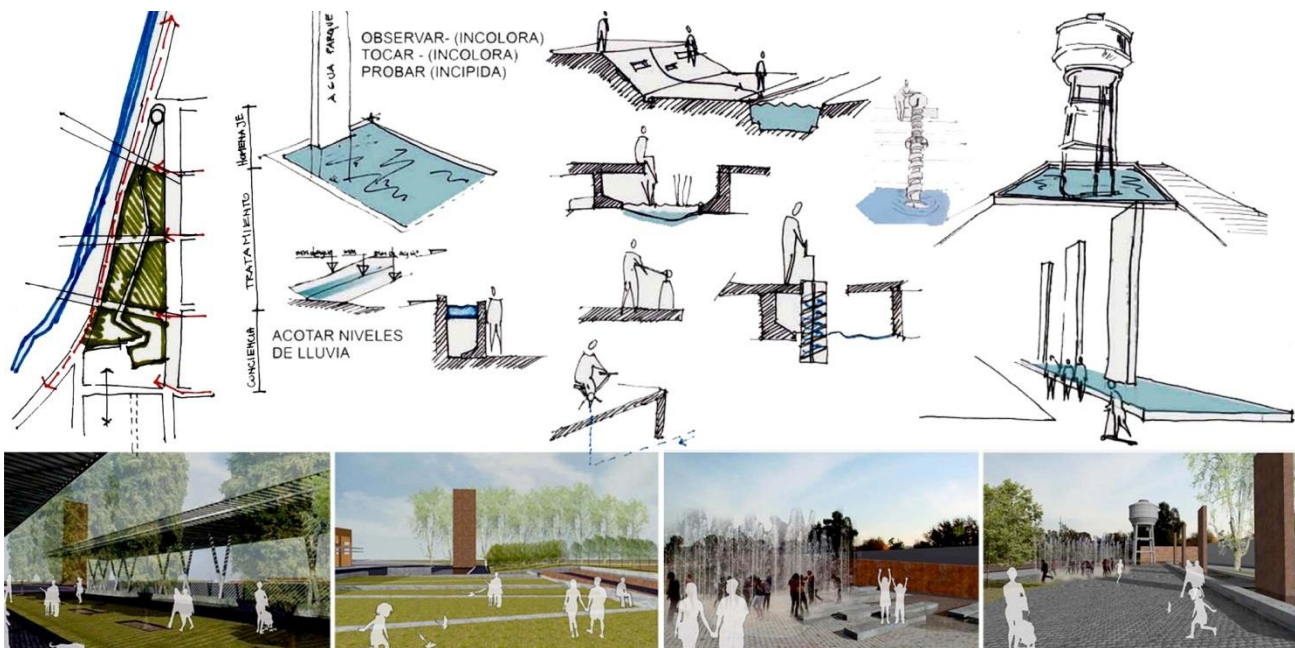
TEMA: DOCENCIA

SUBTEMA: EDUCACION PÚBLICA – DESAFIO DE LA MASIVIDAD EN LA FORMA DISCIPLINAR

**ABSTRACT:** Technical drawing is a common language, universal to architecture, which materializes a project; it's like music, a means of expression learnt from theory which requires constant training to acquire fluency. This language serves a crucial purpose in the project: sizing, adjusting, pondering the materiality of the work so as to be able to calculate, quote and build a thought through action, even if there's another perceptual approach also at work that plays a very active role in the design process: the sketch or perspective, always previous and almost intuitive, which gives shape to an idea.

**RESUMEN:** Imaginar espacios dinámicos en movimiento y transformación es inherente a la Arquitectura Paisajista, enseñar y entrenar el desarrollo de esa capacidad es uno de nuestros objetivos como cátedra. La expresión gráfica es un aliado a la hora de transitar el proceso y objetivar lo aprendido. Para ello, desarrollamos ejercicios que integran la información conceptual, perceptual, sensorial y visual, concretados en la acción de proyectar espacio, tanto desde las lógicas dinámicas que intervienen en el paisaje como desde la materialidad de su construcción.

El dibujo técnico es el lenguaje común de la arquitectura, materializa un proyecto, es como la música, una forma de escritura adquirida desde lo conceptual que luego debe incorporarse con entrenamiento constante para ir alcanzando mayor fluidez. Este lenguaje está orientado a una parte muy importante del proyecto: dimensionar, calibrar, valorar la materialidad de la obra para poder computar, cotizar y construir un pensamiento en acción. Este proceso artesanal ha sido desplazado por el dibujo digital. Nuestro desafío es integrar ambos como parte del proceso.



**Fig. 1 - Alumnos: Matos, Bustos – Propuesta APB 2013**

VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES  
EGraFIA Argentina 2016  
Córdoba, ARGENTINA  
22 al 24 de Septiembre de 2016

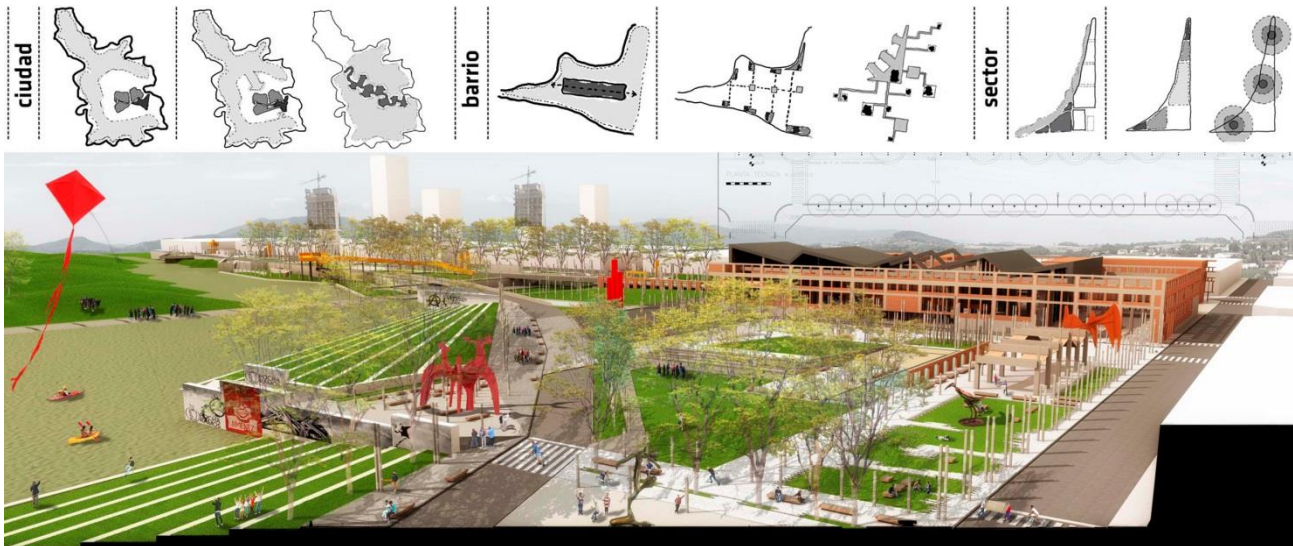


Fig. 2 - Alumnos: Parizzia, Lecuona – Propuesta APB 2013

## 1.- INTRODUCCIÓN

La presente ponencia describe las acciones docentes y su posterior instrumentación en la Catedra Arquitectura Paisajista B, la instrumentación planteada responde al enfoque conceptual que plantea el equipo docente para el dictado de la asignatura.

Una categoría útil para la aproximación a la enseñanza de la arquitectura es la noción del **arquitecto como artesano**, desarrollado por el sociólogo Richard Sennett. El artesano (*craftman*) tiene una implicación y un nivel de calidad con su trabajo que van más allá de la mera supervivencia y tiene que ver con lo que la cultura aporta a la obra, confiriéndole un valor agregado al producto, generando una plusvalía en este último, aunque no se reciba un beneficio económico por ese esfuerzo extra. Al artesano lo moviliza la "satisfacción por el trabajo bien hecho" (Sennett, 2008).

Como docentes y arquitectos, consideramos clave inculcar en los estudiantes la particular condición del *artesano*, logrando la implicación a fondo con lo que hace, determinando un perfil de alumno y futuro profesional analítico y comprometido, tanto disciplinar, como socialmente.

El lenguaje grafico en sus diferentes formatos es fundamental para lograr el perfil planteado, ya que este se constituye en la herramienta que permite la construcción y verificación de las ideas y su posterior materialización en el proyecto arquitectónico del paisaje.

## 2.- METODOLOGÍA

### BITÁCORA Y MAQUETA. DISPOSITIVOS ESENCIALES DEL PROCESO DE DISEÑO

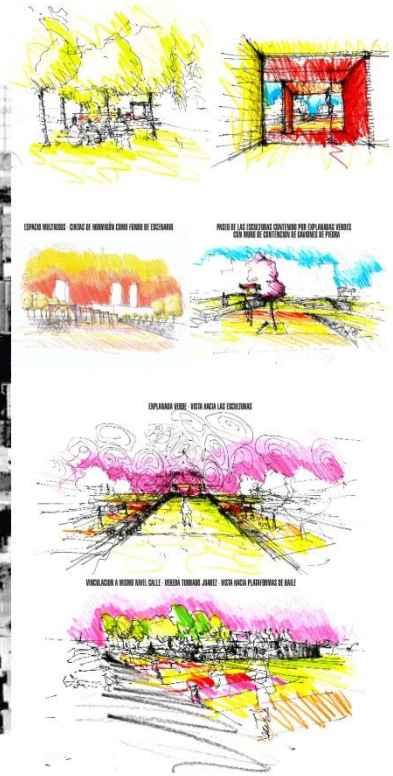
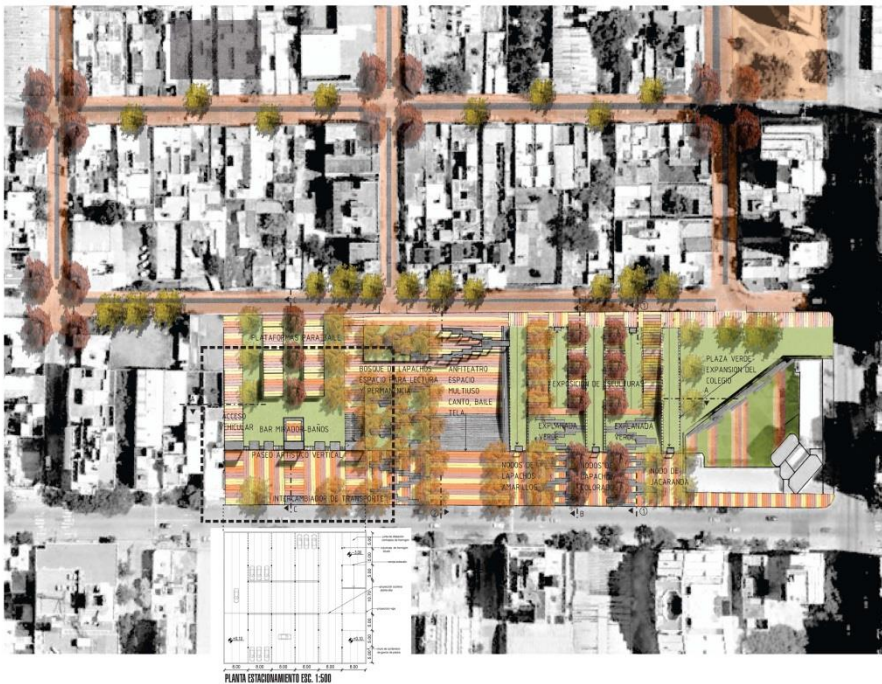
Se utilizan la bitácora y la maqueta como dispositivos fundamentales en la construcción del conocimiento y el desarrollo del proyecto, planteándose al estudiante desarrollar sus reflexiones e ideas mediante el dibujo sintético y simple -analógico o digital-, sistematizado en una bitácora y el uso de la maqueta de estudio.

Ambos dispositivos son esenciales para concretar dos objetivos:

- que el alumno, mediante el uso de la gráfica y la operación de la maqueta, materialice sus reflexiones proyectuales en tiempo real.
- que estos dispositivos motiven el ejercicio proyectual en taller.

La bitácora es el dispositivo que expone el periplo intelectual del alumno, su proceso y sus resultados. En ella se documentan grafico-conceptualmente la totalidad de las instancias que realiza el alumnado, desde el registro de los espacios urbanos a intervenir, la gráfica de ideación, prefiguraciones de los espacios planteados y los desarrollos técnicos propios del proyecto.

**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES  
EGraFIA Argentina 2016  
Córdoba, ARGENTINA  
22 al 24 de Septiembre de 2016**



**Fig. 3 – BITACORA Alumnos: Yurquina, Batiston, Klundt– Propuesta APB 2015**

**2.1 BITÁCORA**

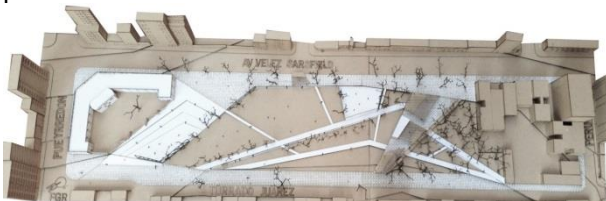
Es entendida como un dispositivo documental donde se reportan los procesos, los aciertos, los desaciertos, los ejercicios y las investigaciones, transformándose en un mapa preciso del proceso de diseño del alumno. Le permite construir y revisar lo que piensa y hace, estableciendo una secuencia cronológica de su periplo intelectual para valorarlo críticamente.

Al iniciar el año, se plantea al alumno que elabore una bitácora de proceso formato A3, apaisada, que utilizará durante todo el cursado de la materia.

**2.2 MAQUETA**

La maqueta es la analogía más perfecta de la construcción de un proyecto arquitectónico, sintetizando la totalidad de sus variables.

Debe ser utilizada como un medio para aprender mediante la proyectualidad y concebida como una herramienta de estudio, que permita la verificación inmediata de las acciones planteadas durante el proceso de diseño.



**Fig. 7 - Fernández, Gieres, Rodríguez- APB 2015**

**3.- DESARROLLO**

Arquitectura Paisajista, en el marco del Plan de Estudios de la carrera Arquitectura, se aboca al proyecto del Espacio Abierto Urbano Público, introduciendo nuevas escalas y complejidades a ser consideradas en la disciplina arquitectónica, ya que el proyecto es un híbrido entre arquitectura, naturaleza y ciudad. El Espacio Abierto Urbano Público es el lugar social por excelencia que contiene y permite el desarrollo comunitario de las actividades colectivas. Este, como contenedor de los componentes naturales y socioculturales de la ciudad, es el campo de acción proyectual de la Arquitectura del Paisaje.

En el párrafo anterior se sintetiza el alcance y el sentido de la disciplina, que acciona sobre el espacio público, generando proyectos de espacios exteriores. El hecho de proyectar la espacialidad exterior no es menor, ya que implica una estrecha relación con el medioambiente, incorporándose como insumos proyectuales los componentes naturales, que son operados como elementos configuradores y cualificadores del proyecto. Por ello se plantea que la Arquitectura Paisajista es una articulación conjunta entre arquitectura, naturaleza y ciudad, por su condición de espacio exterior determinado por la acción proyectual ejercida sobre los componentes de la naturaleza que son, a su vez, el soporte de la condición urbana.

**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES  
EGraFIA Argentina 2016  
Córdoba, ARGENTINA  
22 al 24 de Septiembre de 2016**

**3.1 LA GRÁFICA COMO MEDIO PEDAGÓGICO Y PROYECTUAL**

Si bien el desarrollo gráfico es imprescindible en toda disciplina relacionada con el proyecto, en la arquitectura del paisaje la gráfica es imprescindible para que el alumno comprenda e internalice las nuevas dimensiones sobre las que opera, a saber:

- La dimensión y magnitud del espacio exterior, totalmente diferente de las escalas de la arquitectura objetual.
- La espacialización de la arquitectura exterior como una arquitectura que posee un techo otro —el cielo—, con la necesidad de concebir los espacios siguiendo las lógicas que dicta la exterioridad.
- La condición intrínseca del espacio exterior, hiper linkeado a las condiciones de su medio de inserción. Para aclarar este punto podemos citar la temporalidad y estacionalidad (tanto de componentes naturales como inertes).
- En síntesis, el proyecto arquitectónico del paisaje incorpora los componentes naturales como nuevos insumos de la proyectualidad para construir espacios con nuevas escalas: una arquitectura que se compone de la articulación entre naturaleza y artificialidad, que tiene por techo al cielo y que se transforma en función de las condiciones temporales y estacionales del medio.

Siguiendo esta línea de pensamiento, la investigación gráfica en Arquitectura Paisajista es fundamental por tres razones:

- Primero, para operar en la resolución de una arquitectura con condiciones espaciales diferentes a las que ha resuelto anteriormente.
- Segundo, para desarrollar el conocimiento y utilización de los componentes naturales (topografía, agua, vegetación, clima) como insumos de proyecto.
- En tercera instancia, en el dictado de la materia, es fundamental desarrollar en el alumno la conciencia de que la Arquitectura del Paisaje, con su escala y contenidos específicos, es un aporte a su formación integral como arquitecto.

Estas tres condiciones operan en conjunto, puesto que el proyecto académico, como una simulación de la práctica profesional implica compromiso y espíritu crítico, pero

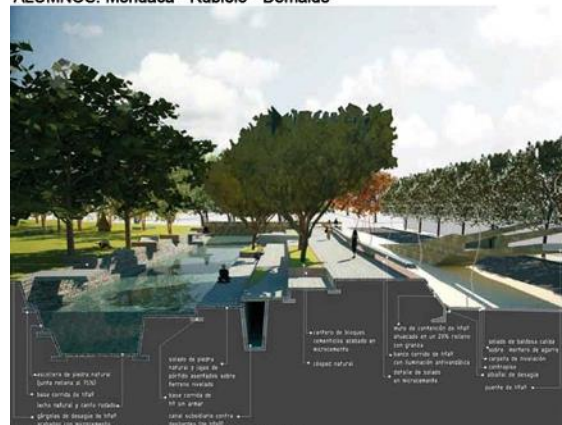
entendiendo, a su vez, que el ejercicio proyectual es también un instrumento de investigación donde se explora, indaga, genera y revisa **para generar un constructo intelectual entendido como proyecto.**



ALUMNOS: Gil - Schmidt - Fernandez



ALUMNOS: Mondaca - Rubiolo - Demalde



ALUMNOS: Almada - Andrada - Sampo

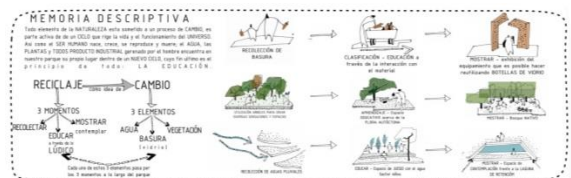


**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES  
EGraFIA Argentina 2016  
Córdoba, ARGENTINA  
22 al 24 de Septiembre de 2016**

**3.2 LA GRÁFICA COMO INSTRUMENTO DE COMUNICACIÓN DE IDEAS PROYECTUALES**

El enfoque de la cátedra implica entender el proyecto académico como un proceso holístico de simulación de la práctica profesional. El ejercicio integra el relevamiento y registro del estado del sector urbano intervenido, la ideación conceptual y formal, prefiguraciones tridimensionales, el ajuste proyectual, desarrollo técnico del legajo ejecutivo y detalles constructivos del proyecto de arquitectura del paisaje. El proceso concluye con un panel síntesis de 1 x 2 metros que sintetiza las instancias previamente comentadas.

En el periplo descrito en el párrafo anterior, la gráfica se constituye en el instrumento clave, conjuntamente con la maqueta, para la construcción intelectual creativa y crítica del alumno. Este, con el acompañamiento del equipo docente, define las tipologías gráficas analógicas y digitales más pertinentes de cada instancia.



**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA  
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES  
EGraFIA Argentina 2016  
Córdoba, ARGENTINA  
22 al 24 de Septiembre de 2016**

**4. CONCLUSIONES**

La Arquitectura Paisajista es una disciplina cuyos espacios resultantes están en directa relación con el medio -sea rural, urbano, etc.- e implica el involucramiento profundo con los elementos naturales de un lugar, su clima, suelo, drenajes, uso del agua, vegetación y asoleamiento.

La grafica es el instrumento clave para inicialmente entender la complejidad de la arquitectura del paisaje y posteriormente para proyectar e innovar reflexivamente sobre la misma. Asumiendo el dibujo como el lenguaje por excelencia de la arquitectura, el mismo instrumenta y materializa los diferentes estadios del proceso de diseño.

En la actualidad, ante el uso cotidiano de las herramientas digitales por parte de los estudiantes, todos ellos nativos digitales, enfrentamos el desafío de integrar eficientemente estas herramientas al proceso de diseño.

Este desafío radica en superar la abstracción del medio digital para otorgar corporeidad y materialidad a las acciones proyectuales, consiste en repensar los procesos, construir nuevos canales de comunicación, eficientes y pertinentes.

**5. REFERENCIAS**

ÁBALOS, Iñaki, 2005. Atlas pintoresco, vol.1 El observatorio, Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.  
ÁBALOS, Iñaki, 2005. Atlas pintoresco, vol.2 Los viajes, Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili.  
CAMPO BAEZA, Alberto, 2009. Pensar con las manos (2da. Ed. 2012.). Buenos Aires, Argentina. Editorial Nobuko.  
SENNETT, Richard, 2008. El Artesano (1st ed.). Barcelona, España. Editorial Anagrama.  
SENNETT, Richard, 2008. Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo + "Hemos perdido el arte de hacer ciudades" (entrevista de Magda Anglès). (2ª ed. 2013) Buenos Aires, Argentina. Katz Editores en coedición con el CCCB.

