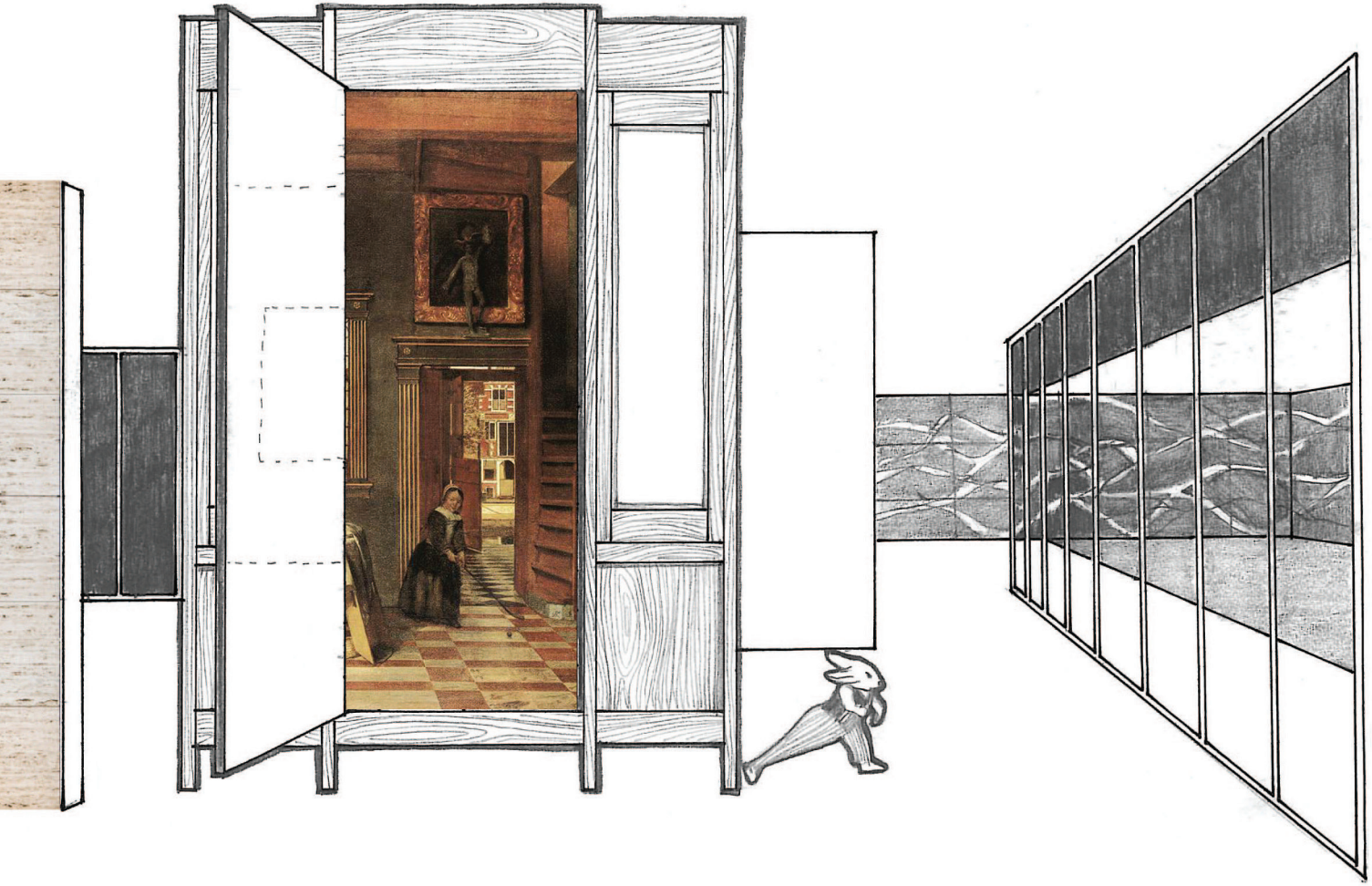
# OBJETO ARQUITECTÓNICO EQUIPADO



[E-B]
eQuipamiento b

Equipmiento **b**

TITULAR: Arq. Jonny Gallardo

PROFESORES ASISTENTES:

Arq. María Figueroa

Arq. Gabriela Mengo

Arq. María José Verón

Arq. Florencia Liberati

Arq. Ariel Machuca

ADSCRIPTOS ARQUITECTOS.

Arq. Marcos Gianfelici

Arq. Lucas Dunkler

Arq. Luciana Lanzone

Arq. Anahí Baldo

Arq. Emiliano Mitri

Arq. Emiliano Iussa

Arq. Ana Laura Lopez

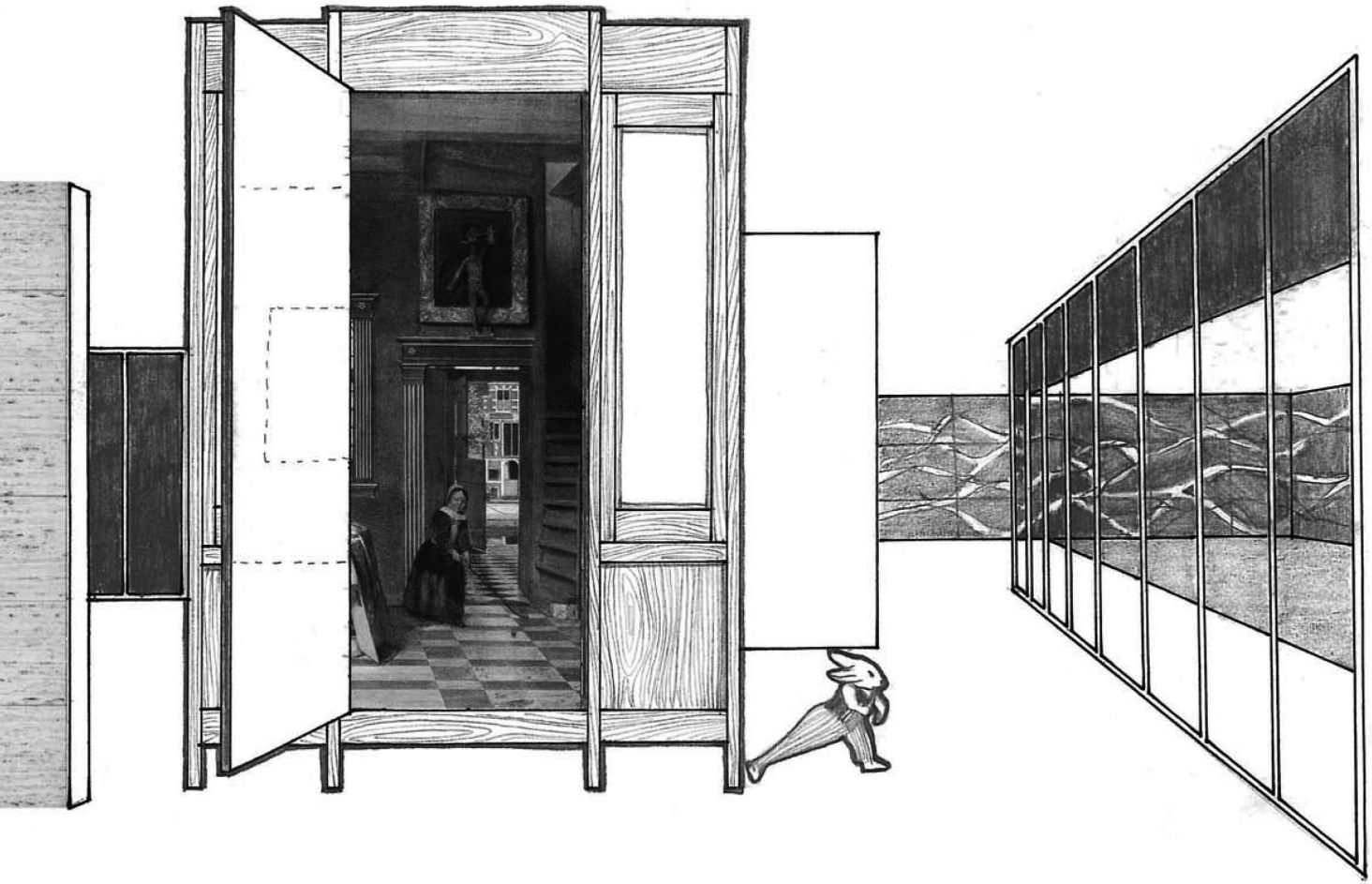
ADSCRIPTAS ALUMNAS.

Rocío Vazquez

Belen Claría

BY NC ND

# OBJETO ARQUITECTÓNICO EQUIPADO
# [OAE]



[E-B]
eQuipamiento b

OBJETO ARQUITECTÓNICO EQUIPADO [OAE]

Publicación de  Cátedra de Equipamiento B FAUDI UNC

Prólogo: Santiago de Molina

EDITORIAL FAUD

[E-B]

eQuipamiento b

## EQUIPO EQUIPADO

### DIRECTOR GENERAL

Prof. Titular Arq. Jonny Gallardo

### EDICIÓN EJECUTIVA

Prof. Asistente Arq. María Figueroa

Adscripta Alumna Rocío Vazquez

Adscripta Alumna Belén Clariá

### TEXTOS

Porf. Titular Arq. Jonny Gallardo

Prof. Asistente Arq. Maria José Verón

Prof. Asistente Arq. Gabriela Mengo

Prof. Asistente Arq. Florencia Liberati

Porf. Asistente  Arq. María Figueroa

### ARTE

TAPA

Prof. Asistente Arq. Ariel Machuca

GRÁFICA

Adscripto Arq. Marcos Gianfelici

Adscripto Arq. Lucas Dunkler

Adscripta Arq. Ana Laura López

Adscripto Arq. Emiliano Iussa

Adscripta Arq. Luciana Lanzone

Adscripta Arq. Anahi Baldo

Adscripto Arq. Emiliano Mitri

CONTACTO

[E-b]  equipamientob.blogspot.com.ar/

Talleres Cátedra De Equipamiento B

OBJETO ARQUITECTÓNICO EQUIPADO

Publicación de Cátedra de Equipamiento B UNC - 1ra ed. -

Córdoba, Editorial FAUD

OAE : objeto arquitectónico equipado / Córdoba, 2015.

Cant. de págs: 163 ; 21x21 cm.

ISBN 978-987-33-6878-3

1. Diseño. 2. Arquitectura.

CDD 720

Impreso en Argentina / Printed in Argentine

SEC ACA

Secretaría Académica

Este libro fue impreso bajo el Programa

DIFUNDIR LO QUE PENSAMOS Y HACEMOS

UNC Universidad Nacional de Córdoba

FAUD Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

en homenaje
al arquitecto  victor bentolila

# INDICE

[P. 11] prólogo - por Santiago de Molina

[P. 17] introducción [programa de la materia y texto introductorio]

## CAPÍTULO I LA CIUDAD SIMBÓLICA

[P. 20] la ciudad simbólica

[P. 22] cartografías territoriales

[P. 24] arquitectura, tipo, modelo y semántinca

[P. 26] observar / aprehender / interpretar

[P. 30] notas

## CAPÍTULO II EL OBJETO ARQUITECTONICO EQUIPADO

[P. 34] el objeto arquitectónico equipado

[P. 37] representación

[P. 39] re-habitar

[P. 44] guía I: talleres de participción ciudadana

[P. 50] sitio de intervención

[P. 53] prácticas de taller

[P. 60] muestra de trabajos

[P. 62] notas

## CAPÍTULO III UN MUEBLE PARA AMANCIO

[P. 66] la casa del puente

[P. 68] guía II: un mueble para amancio

[P. 70] notas

# INDICE

## CAPÍTULO IV EL MUEBLE HABITABLE


introducción [P. 74]

mueble habitable [MH] [P. 75]

guía III: MH [P. 80]

sitio de intervención [P. 82]

interpelaciones [P. 85]

programa [P. 93]

programas reprogramados [P. 94]

nuevos modos de habitar [P. 98]

materialidad [P. 102]

guía materiales [P. 105]

"dios está en los detalles" [P. 108]

prácticas de taller [P. 115]

exposición MH [P. 123]

experiencias en taller / proceso [P. 127]

habita [te] / cosas culturosas [P. 130]

notas [P. 132]


## CAPÍTULO V TRABAJOS DE ARTICULACION


seminario / taller toco madera [P. 136]

taller de cómics [P. 140]

concurso fotográfico domestialidades [P. 142]

asistencias [P. 147]

cierre / reflexiones sobre MH [P. 149]

# PRÓLOGO

**[Arq. Santiago de Molina]**

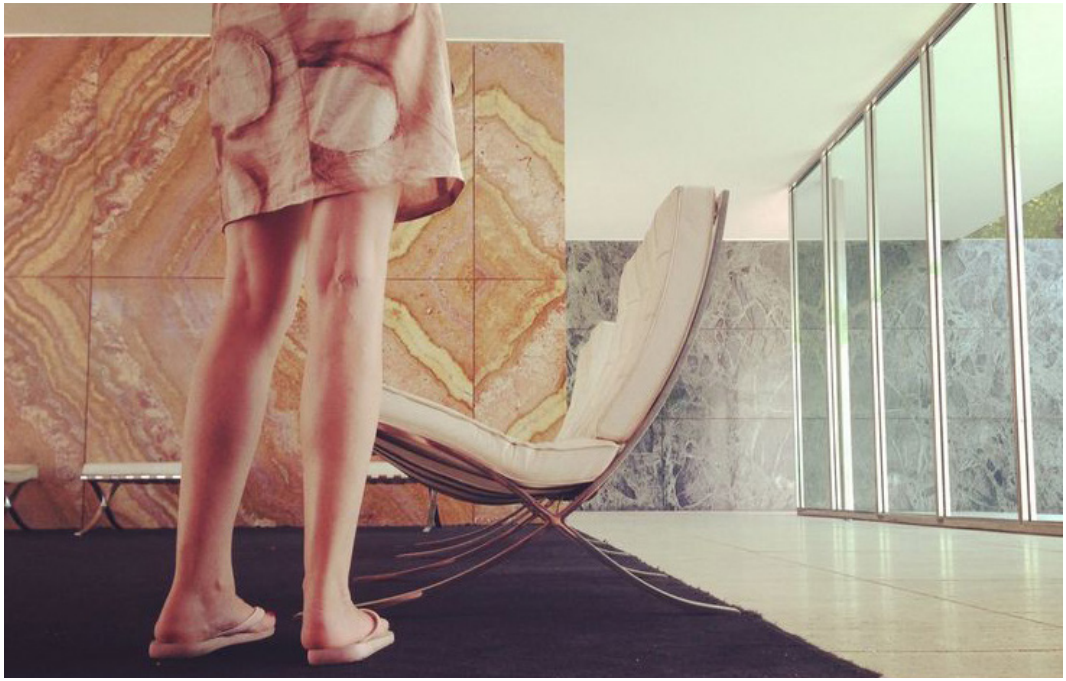
## EL MUNDO ES UN MUEBLE.  EL MUEBLE ES UN MUNDO.

Me gustaría empezar esta breve introducción por el camino inverso al que recorre este libro:

Cuando se descubre que la silla Barcelona, un clásico del mobiliario conocido universalmente y diseñado por Mies Van de Rohe en 1929, pesa 34 kilogramos, uno se da cuenta de que las fronteras entre el mueble y el inmueble son menos nítidas de lo que la propia palabra mueble, o la propia arquitectura, reconocen.

Cuesta no estar de acuerdo en que la silla Barcelona es una pieza de arquitectura en estado puro, como lo son una cortina de terciopelo rojo, un muro de ónice o un pilar cromado. Para Mies, los muebles se rodean de un espacio, lo distribuyen y organizan con la misma eficacia que lo hace un muro, un techo o un suelo. Por esa misma razón ningún mueble de este arquitecto alemán está pensado para arrimarse a una pared, sino que nace para mostrar su levedad, gracias al espacio de que se deben rodear.

Los muebles, para Mies Van der Rohe, son pre-habitaciones.



Del mismo modo, la arquitectura también es una pre-habitación. Un espacio incompleto. Al menos en lo que respecta a este texto que el lector tiene entre sus manos.

Esta capacidad del mueble de ser una forma rodeada de espacio es precisamente la frontera sobre la que parecen haber trabajado los profesores y alumnos que han participado en esta experiencia docente. Aunque el tránsito de estos trabajos ha partido de una arquitectura y su espacio para descubrir el mueble posible, el mueble adecuado a él. (Un camino, por cierto que es el que, a su vez, realiza tradicionalmente la arquitectura en relación al lugar que ocupa). Así pues ¿cómo hacer la arquitectura habitable sino es amueblándola?, o de otro modo, ¿es posible habitar la arquitectura si ésta solo quedara circunscrita a un simple contenedor?.

La respuesta, detrás de cada una de estas páginas, cuestiona la frontera entre el mobiliario y el habitar. Rechaza las competencias atribuidas a interioristas o arquitectos como profesionales dedicados a campos de trabajo dispares. Entre líneas se puede encontrar aquí una variedad de respuestas y aproximaciones tan sugerentes como intensas sobre uno de los problemas inagotados de la modernidad pero en la que se responde decididamente: muebles, arquitectura y ciudad están relacionados. Ninguna respuesta sobre estos límites entre la arquitectura y el mobiliario es ya evidente, pero todas ellas dan por supuesto que un mueble es arquitectura y posee sus mismas prerrogativas. Y que la tarea del arquitecto las abarca todas.



Por eso un mueble es un mundo. Como el mundo es también, en cierta medida, un mueble.

A menudo esto se ha olvidado.

El lector podrá descubrir aquí una forma de trabajo sobre el espacio habitable que se ha considerado tradicionalmente efímero, casi despreciable. Esta forma de habitar por medio de elementos que son fácilmente cambiables, esconde una real complejidad: y es que la arquitectura habitada por ese mobiliario transforma la propia arquitectura, la imprime carácter, permite su significante ocupación diaria. Del mismo modo que el mueble deja en nosotros sus huellas tras el uso, la arquitectura absorbe, como un papel secante, el tono con que se ha habitado. O dicho de otro modo, el mecanismo de habitar un espacio con mobiliario es una actuación paradójicamente irreversible.

Por eso es conveniente señalar que la tesis fundamental y no declarada de todas estas páginas es que no existe una frontera material entre el amueblamiento y el urbanismo, entre una cubertería o una cafetera y una ciudad o un territorio. No existe un límite nítido entre el "interiorismo", el urbanismo, o la ropa interior. No existe un límite para el trabajo del arquitecto en cuanto a que es un especialista en el arte de la habitación humana. En su absoluta complejidad y riqueza.

En alguna de estas páginas Jonny Gallardo ha tenido la generosidad de incluir una cita quizás no afortunada de quien esto escribe: "cada mueble es el encofrado de esa sustancia concreta que es el cuerpo humano". Digo que no es afor-

tunada a pesar del poco ingenioso juego de palabras que contiene, porque se trata de una definición que supone un modo de ser humano maleable, plástico, como el hormigón, (como el "concreto", que dicen ustedes). Por otro lado, que necesita de un recubrimiento, de una cáscara, o de una coraza para "estar en el mundo", de lo contrario se derramaría sin sentido. De lo contrario la arquitectura sería innecesaria. Ambas cosas caben ser discutidas, por ejemplo, desde un punto de vista puramente funcionalista.

Tal vez quepa dudar de que cada mueble tenga esa extraña capacidad de constituirse en un contenedor del habitar, incluso quepa dudar de que sea capaz de imprimir una huella en cada "inquilino", pero no podemos poner en cuestión que cada uno de ellos es capaz de representar un cuerpo y posee una inevitable y poderosa función simbólica: del mismo modo que un trono representa un rey, o la "cátedra" de Bernini en San Pedro, sujetada por el aire de los evangelistas, representa al primer Papa de la Iglesia romana, aunque nadie se haya sentado allí nunca. Aunque sea imposible que nadie habite semejante pieza.

Otro de los aprendizajes latentes en este libro está en el entendimiento de la relación del mueble con el espacio, y de éste en relación a su habitante. Un camino productivo para el aprendizaje de los jóvenes, con modelos históricos de especial interés se abre en este punto. Pienso que en algún momento los docentes habrán tenido que recurrir a hablar del mueble-casa Schröder, de Rietveld, donde cada pared es el esfuerzo por posibilitar un espacio dispuesto a desvanecerse tras el movimiento de un plano, del pequeño mueble que es San Pedro in Montorio, de Bramante, o de aquel "Cabanon", de Le Corbusier, al borde del mediterráneo y adosado como un parásito al restaurante que le suministraba puntual supervivencia. (Y donde Le Corbusier dormía en el suelo cuando llegaba de veraneo su mujer).

Esta cercanía de escalas, de tamaños y su precisión métrica en relación al cuerpo humano es la que permite recordar igualmente las chimeneas de las casas de Wright o de Loos, como espacios con cualidades semejantes. Los ejemplos se extienden por la arquitectura de todos los tiempos.

El carácter de estos objetos-muebles implica que se tocan. Implica que se rozan y se desgastan. El mueble se raya y se estropea con una ley temporal que exige la renovación y es un eco de la caducidad del ser humano y de la arquitectura. El "objeto arquitectónico equipado" es un objeto destinado a hacer compañía al hombre de un modo limitado en el tiempo.

Una puerta, una biblioteca, un mueble para la casa de Amancio Williams... son ejercicios de la misma familia genética, con las mismas ambiciones que esas chimeneas, cabañas y casas ya nombradas. Con la misma dimensión histórica y parentesco.

Todos estos son dignos antecedentes de los ejercicios que aquí aparecen, haciendo en todos los casos la advertencia de que el factor diferencial entre ellos y la arquitectura no está en el tamaño de aquellas obras, sino en la especial

relación que establecen con el cuerpo del habitante.

Porque, no se olvide, el mueble también nos habita. Tanto que no sabemos quién habita a quién.

Habíamos empezado estas líneas hablando de Mies Van der Rohe y su silla Barcelona. Hoy esa silla se ha convertido en un objeto de culto. Mies vendió la patente en 1953. Aunque su diseño se ha copiado hasta la saciedad y se imitan hasta sus mínimos detalles, las sillas originales siguen teniendo algo de específico aparte de ese monumental peso que las hace inmóviles. En un mundo globalizado, donde lo genérico del habitar y del paisaje que ofrece la arquitectura se ha extendido a todos los confines del mundo, parece que la silla Barcelona, de algún modo, sigue siendo un trono para reyes vinculado al antiguo pabellón de 1929. Resulta admirable que aquel mueble naciera para un espacio, único e irrepetible y que no haya encontrado un lugar mejor.

Toda silla Barcelona arrastra algo de su lugar original. El logro de un mueble aferrado a un lugar es una virtud propia e intransferible de la arquitectura.

Todos estos aprendizajes son los que parecen haberse obtenido por parte de aquel afortunado arquitecto que haya tenido ocasión de trabajar en la cátedra de Jonny Gallardo. Un curso que avance sobre esos lugares intermedios parece que lo hará por un espacio en el que toda seguridad se abandona. Un curso en el que uno se ve obligado a pensar, sin cesar, dónde empieza su tarea no es un curso destinado al éxito del resultado fácil, sino a uno mayor, el del verdadero aprendizaje de la arquitectura.



**Santiago de Molina**, doctor arquitecto. Es profesor de Proyectos, en la actualidad en la universidad San Pablo CEU de Madrid. Ha sido visiting Professor y Guest Professor en varias universidades en España y en el extranjero. Compagina su labor como docente con el trabajo profesional en su propio estudio. Ha recibido diferentes premios en concursos nacionales e internacionales. Ha sido seleccionado para la Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo 2013. Su obra y escritos han sido publicados en numerosos medios especializados. Ha publicado los libros “Arquitectos al margen”, “Múltiples. Estrategias de la arquitectura” y “Collage y Arquitectura”. Ha coordinado el libro “Arquitectura por palabras”. Dirige el blog “múltiples estrategias de arquitectura” dedicado a la divulgación e investigación de los procesos de la arquitectura. Ha colaborado en el periodo del 2001 al 2007 con Rafael Moneo.

# INTRODUCCIÓN
**[Arq. Jonny Gallardo]**

La presente publicación navega por algunas situaciones conocidas y otras no tanto de la arquitectura. Al primer grupo pertenecen los capítulos iniciales, referidos al Objeto Arquitectónico Equipado que llamaremos OAE, y que sirve de título a la publicación. Mientras que la segunda parte propone una aproximación al concepto de Mueble Habitable [MHA], instancia a la que nos referimos cuando hablamos de situaciones poco exploradas en la academia.

## OAE

El resultado de nuestro proyecto en Equipamiento debería ser una novedad eficiente. No trabajamos en un terreno vacío, que nos permita la evidencia de un vertebrado edificio en altura, o la gracia de una forma exterior que fluya libremente con la gravedad como único límite admisible. En Equipamiento trabajamos en sitios que llevan una carga formal, y condicionantes específicos de estructuras, instalaciones y redes, orientaciones ya establecidas que podremos alterar o no, sitios a los que llamamos "vacío tridimensional". Estas existencias, a la hora de nuestra intervención se transformarán en pre-existencias. Su investigación debe permitir al proyectista conseguir los presupuestos para una nueva propuesta, parados en una realidad determinada, como una puerta que separa el mundo que conocemos de aquel que permanece oculto y que debemos descubrir por medio del proyecto. Para ello debemos enseñar a leer el contexto y situarnos en una posición activa pero también receptiva, ya que solo así se podrá tener el conocimiento necesario para intervenir.

Portoghesi define el proyecto como "el conjunto del proceso de los actos y hechos necesarios para prefigurar un objeto y predisponer su ejecución." Se trata de un instrumento que si bien es técnico en su resultado es creativo e intelectual en su génesis, y que puede leerse como un complejo cúmulo de variables de diversas dimensiones. El proyecto de Equipamiento interviene en un sitio dado, construido, es decir una "naturaleza artificial" una caja que será parte del código genético de la posterior propuesta definitiva.

# MUEBLE HABITABLE [MH]

Proponemos desde la cátedra una mirada comprometida y concreta con el hábitat doméstico y formular desde nuestro lugar una mirada que aporte a mejorar dicho hábitat.
Proponemos una fuerte mirada objetual, utilizando la caja arquitectónica como fondo del proceso de enseñanza-aprendizaje en esta instancia y operando en su modificación por medio de la incorporación de objetos y tratamiento de envolventes.

**CENTRAMOS LA ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE PRÁCTICAS PROGRAMÁTICAS, EN LOS EQUIPOS, SU SIGNIFICACIÓN Y SU CAPACIDAD DE DETERMINAR Y HABILITAR EL OBJETO ARQUITECTÓNICO.**

Cuando el proyecto de Equipamiento es doméstico, opera con las identidades y valores de los sujetos que habitarán ese Objeto Arquitectónico, proponiendo adaptabilidad funcional, aprovechando al máximo los recursos disponibles y logrando transformarse en vehículo intersubjetivo entre el hombre y la caja arquitectónica que lo contiene.
Es el MH un dispositivo que permite pensar la Arquitectura en función de nuevas variables para el diseñador, maniobrar con otras escalas, resolver técnica y tecnológicamente problemas emergentes de sus propias ideas y proyectos en pos de contribuir a la síntesis y el trabajo de "multiescalaridad", del territorio al detalle. Estas prácticas vinculadas a lo efímero, al acontecimiento, relacionadas a la movilidad, nomadismo, des-localización, caracterizan una relación inter-subjetiva entre el hombre, el MHA, el OAE y la ciudad.

Con la presente publicación intentamos poner palabras y prácticas proyectuales allí donde creemos que existen algunos vacíos conceptuales.



PORTOGHESI, Paolo. Diccionarios Enciclopédico de Arquitectura y Urbanismo. Roma 1969.

# CAPÍTULO I
## [la ciudad simbólica]

SCOTT-BROWN -Denis. VENTURI, Robert.
*Aprendiendo de Las Vegas*. 1Ed. Barcelona 1977.

# LA CIUDAD SIMBÓLICA

En el otoño boreal de 1968, los arquitectos Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour y un grupo de estudiantes desarrollaron un proyecto de investigación en la ciudad de Las Vegas, buscando encontrar allí la esencia del "nuevo tipo de forma urbana" que emergía en esos años en América y Europa y que era radicalmente diferente a todo lo conocido hasta el momento. Las conclusiones de este trabajo de campo fueron publicadas por primera vez en 1972. Las Vegas es tan importante para Venturi, Scott Brown e Izenour como Grecia y Roma lo fueron en el pasado. Así como los pintores, escultores y arquitectos ganadores del Prix de Rome viajaron durante siglos a la capital italiana para aprender in situ de sus edificios y obras, los investigadores modernos se internan en el reino de lo "vernáculo comercial" para encontrar allí las fuentes de una nueva cultura en proceso de consolidación a escala global. El tema del libro, excede, sin embargo, el problema específico de Las Vegas y comprehende el "simbolismo de la forma arquitectónica" en su totalidad. El origen de este programa teórico tiene su referente inmediato en el gesto con el que los artistas pop se apropiaron de los productos de la sociedad de consumo. Los mismos autores se ocupan de aclararlo: "Para el artista, crear lo nuevo puede significar elegir lo antiguo o lo existente. Los artistas pop supieron volver a aprender esta verdad. Nuestro reconocimiento de la arquitectura comercial a la escala de la autopista, se sitúa, pues, dentro de esta tradición".

Mirando lo existente, que es también lo evidente, el equipo de Venturi descubrió el strip,la larga avenida que estructura el conjunto urbano de Las Vegas, y su profusión de carteles y avisos. La característica principal que encontraron en ese paisaje de hoteles-casinos, capillas y estaciones de servicios fue el predominio de las señales sobre el espacio:

Equipamiento b. Taller Arquitecta María José Verón.Turno Tarde.

los anuncios eran la verdadera arquitectura de la ciudad. Los edificios se habían retirado de la calle, que se había transformado en una autopista de alta velocidad. Su lugar lo ocuparon los carteles que anuncian los nombres de las empresas (Shell, Avis, Wishing Well Weddings, Caesar´s Palace), fachadas independientes en las que se juega todo lo importante de la nueva arquitectura. "Lo barato aquí es la arquitectura –escriben. A veces, el propio edificio es un anuncio". De este modo, el predio tradicionalmente construido, una forma residual alejada de la vista, se limita a unos pocos elementos más o menos grises, sin importar si se trata de una tienda de departamentos o de un lugar de esparcimiento; los letreros, al contrario, absorben toda la inversión, la invención y la ornamentación. Esta situación se vincula directamente con lo efímero y la caducidad característicos de las condiciones de vida de la época: "La-velocidad de envejecimiento de un anuncio parece más próxima a la de un automóvil que a la de un edificio (...) Las partes más monumentales y características del strip, los anuncios y las fachadas de los casinos, son también las más cambiables, en cambio, las estructuras neutras tipo motel de detrás sobreviven a la sucesión de temas y operaciones de cirugía". Las Vegas es, en definitiva, un gran sistema de comunicación visual que genera una "arquitectura de la comunicación".

Este trabajo adelanta en gran medida un proceso de transformaciones que terminó alcanzado a la mayoría de las ciudades del mundo.



Fuentes : APRENDIENDO DE LAS VEGAS / Venturi – Scott Brown - Steven Izenour

# Cartografias territoriales / Espacio, Relato, Delimitacion

## Trabajo de Articulación con Morfología II A
## [Arq. Ariel Machuca]

A partir de las Cartografías territoriales podemos trabajar en la introducción a un tema que busca brindar otra herramienta de trabajo para la interpretación de los datos dados/buscados en cada proyecto, armando la cartografía territorial específica del strip motivo de estudio.

Se busco (definición tomada de www.iconoclasistas.net) "elaborar colectivamente relatos críticos a partir de distintos dispositivos gráficos"... para abordar el estudio de un sitio determinado de la ciudad y así realizar una intensa búsqueda e interpretación de los conceptos incorporados.

El objetivo era realizar una creación colectiva, a partir de la interpretación de los datos recolectados en las visitas al lugar de estudio (relato crítico) a partir de distintos dispositivos gráficos. A la vez ver y apreciar otras lecturas a partir del compartir/explicar y colaborar consiguiendo con esto, tal vez, una re significación de lo interpretado originalmente.



El objeto de este estudio como la de cada una de las que se vayan realizando en el proceso proyectual, es el que podamos generarnos un contexto de trabajo (contextualizar) a partir de la interpretación de los datos que recibimos y buscamos.

NOTA:

Interpretación: La interpretación es el hecho de que un contenido material, ya dado e independiente del intérprete, sea "comprendido" o "traducido" a una nueva forma de expresión. Dicho concepto está muy relacionado con la hermenéutica. Cognitivamente la operación de interpretación es el opuesto a la operación de representación. Representar consiste en retratar una realidad material mediante símbolos de diferente naturaleza, mientras que interpretar consiste en reconstruir la realidad material a la que se refiere una representación de la realidad.

Contextualización: La acción de contextualizar implica poner en contexto una situación que es recibida de manera aislada y separada de todos aquellos elementos que la rodean y que influyen sobre esa acción. Así, es normal utilizar la contextualización cuando se analiza una fuente o un documento que nos llega de manera aislada pero que está ahí por el resultado de una situación y espacio específicos.

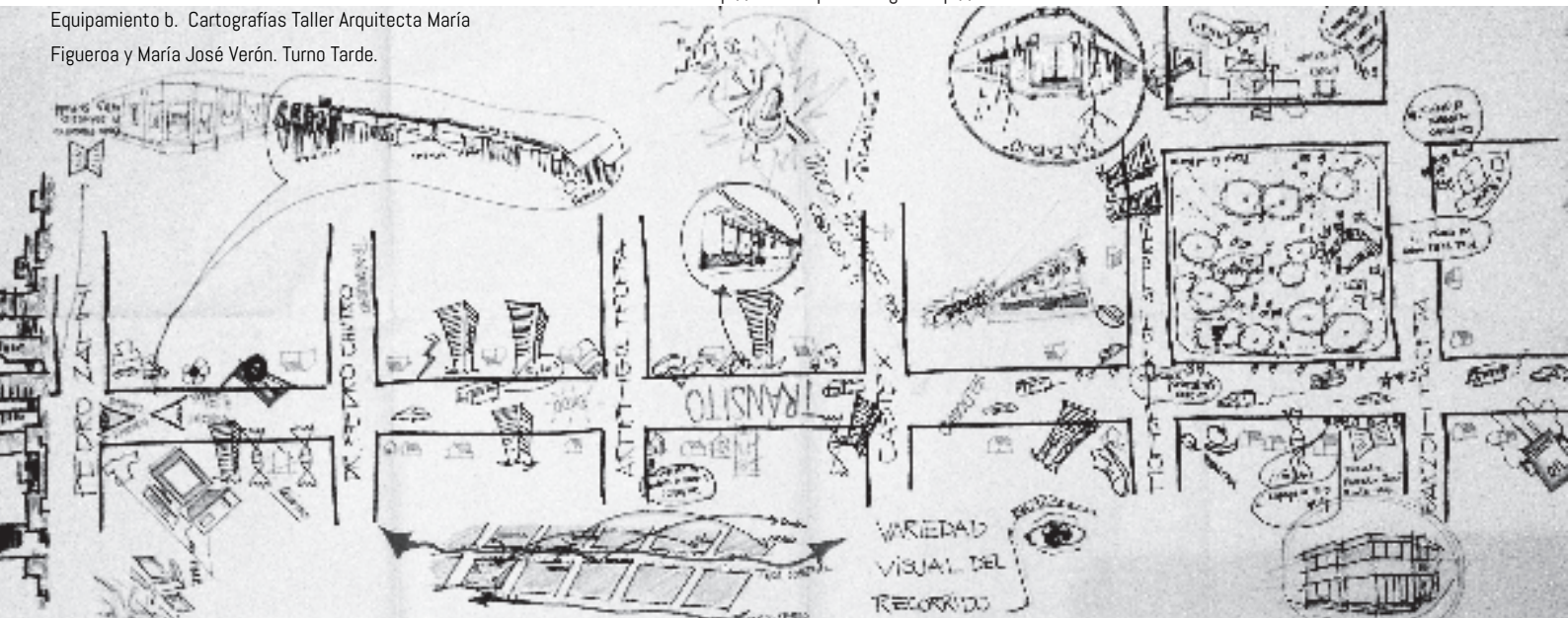
**"(...) AL SITUARSE EN LA PERSPECTIVA DE UNA PRAGMÁTICA Y, MÁS EXACTAMENTE, DE UNA SINTAXIS DETERMINANTE DE <PROGRAMAS> O SERIES DE PRÁCTICAS POR LAS CUALES UNO SE APROPIA DEL ESPACIO.".**

**MICHEL DE CERTEAU**



Fuentes: http://es.wikipedia.org - http://www.iconoclasistas.net

Equipamiento b. Cartografías Taller Arquitecta María Figueroa y María José Verón. Turno Tarde.



# ARQUITECTURA, TIPO, MODELO Y SEMÁNTICA

**[Arq. Jonny Gallardo]**

Desde los primeros años del siglo pasado a partir de la creación del concepto del triángulo semántico elaborado por Ogden-Richards (1923) que incorpora el concepto del "referente" (Pirce), a los ya elaborados por Sausserre de "significante " y "significado" la arquitectura y el diseño encuentran que el término lenguaje es un elemento que ayuda a explicar el significado de sus obras, que de alguna manera lo humaniza, pero fundamentalmente intenta traer al usuario como mediador entre la obra consumada (el objeto) y el hacedor (diseñador o arquitecto), haciendo una rápida y lineal transferencia donde la lógica funciona mas o menos de esta manera: si la gramática se vale de signos y leyes para elaborar una frase, por que no dotar a todos los componentes de una obra de arquitectura con nombres significándolos y construir como ellos, por medio de reglas, la buena arquitectura.

Esta forma de pensamiento elimina el individualismo y sustenta su existencia en el convencionalismo, digamos que es muy conveniente a los planes de la globalización, la decodificación de elementos que permiten leer un cartel de McDonald en Los Ángeles, Medellín, Córdoba o China, independiente de idiomas o códigos regionales, da testimonio del éxito de la herramienta.



Pero bien sabemos que el paradigma actual pone en crisis verdades como estas, el acontecer arquitectónico procede de un modo irreverente y arbitrario producto de la disolución de verdades instaladas. El tipo como canon o el modelo canónico intenta ser transgredido en pos de una nueva forma, no ya como una catálogo desde donde posicionarse en la construcción de los signos de un lenguaje, sino en la elaboración de un discurso que evite los lugares comunes y toma la arquitectura [NO] como un hecho estático sino como un acontecimiento en constante transformación.

La ciudad del STRIP o del SPRAWL que visualizaran Venturi y Scott Brown en "Aprendiendo de las Vegas" en los 70, mudó a un gigantesco signo hipertrofiado que comunica por otros medios. El par dicotómico INTERIOR-EXTERIOR se ha diluido como tantas otras categorías utilizadas por el clasicismo, la modernidad y la posmodernidad: (hoy es posible recorrer el STRIP sin salir al exterior, o en Córdoba por ejemplo, el complejo de peatonales y galerías comerciales permiten recorrer todo el centro sin ver el cielo). La ciudad es un conjunto que no puede entenderse por sus partes; por ende, las prácticas proyectuales deben procurar ser abarcativas de todas las realidades, potenciando las posibilidades de intervención arquitectónica en ámbitos muchas veces relegados de la práctica profesional por considerárselos menores, cediendo de ese modo terreno a la intervención de otros profesionales o idóneos que no tienen la preparación suficiente o, en otros casos, claudicando a presiones económicas de intereses inmobiliarios.

Durante décadas, los teóricos de la modernidad y la posmodernidad se han centrado en el espacio como elemento diferencial de la arquitectura respecto de la pintura, la escultura, la literatura y otras artes; la arquitectura escultórica o simbólica no era aceptada por aquella consagración del espacio. Hoy, esta verdad que navegó por años las aulas de las facultades de Arquitectura de buena parte del mundo, naufraga en manos de los símbolos comunicacionales en los que la arquitectura y el diseño pasan a ser no solo espacios sino cartel o "marca ciudad" (Bilbao, Museo Guggenheim, Frank Gehry). Sin dudas que esta heráldica persuasiva que impregna todo el entorno de nuestras ciudades tiene su correlato en la iconología popular del arte comercial, personalizado en nuestras ciudades latinoamericanas, donde la falta de carácter de intervenciones que retome la memoria local, cede paso a la internacionalización contribuyendo a la peor faceta de la globalización, la homogeneización de marcas, materiales y colores.
El símbolo en el espacio es anterior a la forma en el espacio; el símbolo crea espacio en su devenir, y existe una caracterización para lo nuestro que es distinta a todo, y que puede ser rescatada desde el conocimiento, la decodificación y el aprendizaje.

Cuales pueden ser hoy, los canales de comunicación de la arquitectura con la gente? Como operan los signos en el discurso arquitectónico contemporáneo? La sintaxis de la arquitectura estará mas en los procesos que en el resultado? La imprecisión, la arbitrariedad, la emoción, la complejidad , la virtualidad pueden ser directrices para generar la buena arquitectura de hoy?



**SI ESTOS UNIVERSOS -HIBRIDEZ, MESTIZAJE Y SINCRETISMO- ESTÁN PRESENTES EN LA CIUDAD, DEBEN SER TEMA DE REFLEXIÓN Y DEBATE EN LA UNIVERSIDAD.**

# OBSERVAR - APREHENDER - INTERPRETAR

## [Arq. Gabriela Mengo]

"Mirar con atención", contemplar con detenimiento los hechos relevantes a la luz de ciertos criterios, convierten el acto de ver en un "observar con inteligencia"....

¿Qué quiero conocer?/ ¿para qué quiero conocer?

Observamos y conocemos:

**"CONOCER ES EL PROCESO QUE TIENE LUGAR CUANDO UN SUJETO APREHENDE UN OBJETO. CUANDO CONOCEMOS, TRANSFORMAMOS LOS DATOS EN INSTRUMENTOS". [1]**

Para conocer el sitio hay que entender que el mismo es producto de las "relaciones", el lugar donde es posible la existencia de la multiplicidad, siempre está en proceso de formación, en evolución, nunca acabado, nunca cerrado: diferencia y multiplicidad. Lo observamos como un hecho dinámico, complejo y en permanente movimiento, no como algo estático.

Debemos pensar el espacio preexistente como producto de interrelaciones. Las identidades/entidades, las interrelaciones entre ellas, y la espacialidad que es parte de ellas, son todas co-constitutivas y hacen del concepto de espacio la identidad del lugar.

Actualmente nos encontramos inmersos en un mundo cuyas fronteras son cada día más fluidas. Desde este aspecto resulta un gran desafío intentar trazar una cartografía, con sus inestables coordenadas espaciales y temporales.

Para una comprensión total de la espacialidad debemos reconocer que hay más de una historia desarrollándose en el mundo y que, estas historias tienen al menos una relativa autonomía. Distintos jugadores, los cuales se someten a relaciones de fuerzas, reglas y límites, trazan trayectorias de parcial independencia, aceptando la posibilidad de la coexistencia de una multiplicidad de historias. Para que coexistan múltiples historias debe haber espacio, espacio como escenario.

La Arquitectura es así el producto de los entrecruzamientos y complejidades, de las relaciones desde lo inimaginable hasta lo más característico y pequeño. El objeto arquitectónico resultante es producto de la multiplicidad de relaciones y de interrelaciones. Estas relaciones nunca forman un sistema coherente y cerrado.

Para una conceptualización del espacio arquitectónico, es fundamental el reconocimiento de la capacidad que el mismo posee para posibilitar e incorporar la coexistencia de trayectorias relativamente independientes. Siempre hay vínculos que van a poder concretarse, yuxtaposiciones que van a traer aparejadas interacciones (o no, pues no todos los vínculos potenciales han de establecerse), relaciones que pueden existir o no.

La localización de un objeto implica el reconocimiento de un espacio geográfico (natural, urbano) vinculado a la experiencia (conocimiento, apropiación) de un sistema de lugares, con sus respectivas características y significados, en el marco del proceso de transformación/construcción social del ambiente. Así el individuo en "situación" se crea sus propias representaciones y elabora todo un sistema correlativo de conceptos con el que capta y fija el aspecto fenoménico de la realidad. Toda percepción organiza y aísla un esquema de información cargado de significado que se convierte en concepto en cuanto sirve para reconocer una cosa.

**FORMAL O INFORMALMENTE, EL CONOCIMIENTO ES SIEMPRE OBSERVACIÓN DE ALGO A TRAVÉS DE UN PRINCIPIO. (ORTEGA Y GASSET.)**

Lucas Nicolás Santa / Gianna Cagliero

Se trata de transformar los sistemas de percepciones, de representaciones y de pensamientos de la razón en estructuras y esquemas abstractos conceptuales, en una trama de relaciones espaciales: hay una relación esencial de la arquitectura y el acontecimiento.

El parámetro de la localización nos permite el conocimiento del objeto como parte integrante de un sistema mayor, el del ambiente humano, cultural, en el cual operan los objetos.Aparecen así diferentes dispositivos gráficos planteados como ejercicios (cartografíasterritoriales, comics urbanos, trabajos sobre el territorio) que nos brindan instrumentos para determinar la dimensión socio-cultural, espacio temporal de las cosas.

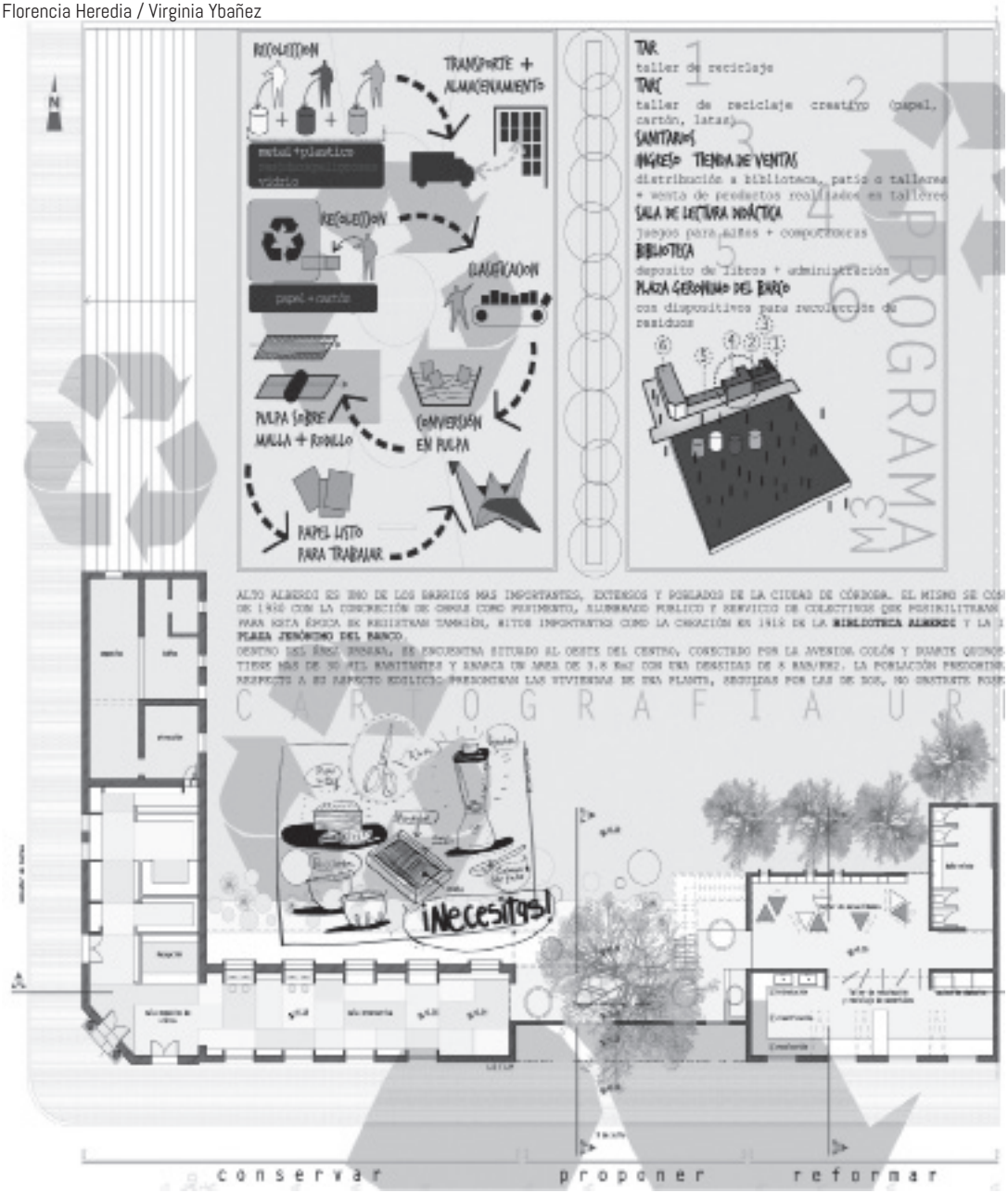
Aquí el énfasis está puesto en el análisis del sujeto y sus prácticas, (sociales, personales, técnicas, profesionales), hay en ellos, niveles racionales y analíticos e intuitivo y emocionales, aquí los conflictos se remiten a la cotidianidad sencilla, aquí los personajes parecen dibujados en una escenografía plana, la historia se va construyendo con los diferentes cuadros de situaciones, los cuales nos permiten mirarnos por dentro y repensar la manera como establecemos nuestras relaciones, investigar fenómenos locales como parte del contexto. Son éstos géneros gráficos de gran fuerza comunicacional y expresivateniendo como línea específica el desarrollo de personajes con cualidades de mitos, leyendas, crónicas o simplemente actores de la cotidianeidad.



**“ESTAMOS CONDENADOS A VIVIR EN NUESTRO TIEMPO”... LA FRASE BORGIANA IMPLICA UNA PERTENENCIA A ESTE TIEMPO COMO LUGAR PROPIO CON SUS CARACTERÍSTICAS Y CONFLICTOS, YA QUE TOMAMOS LA CIUDAD EN UN MOMENTO HISTÓRICO DADO, COMO UN RECORTE, QUE NO ES OTRO QUE ÉSTE EN EL QUE TRANSCURRIMOS....**
**(PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA CÁTEDRA DE EQUIPAMIENTO B, ARQ. JONNY GALLARDO, CÓRDOBA 2014).**

[1] VITRUBIO. LOS DIEZ LIBROS DE LA ARQUITECTURA.

Florencia Heredia / Virginia Ybañez

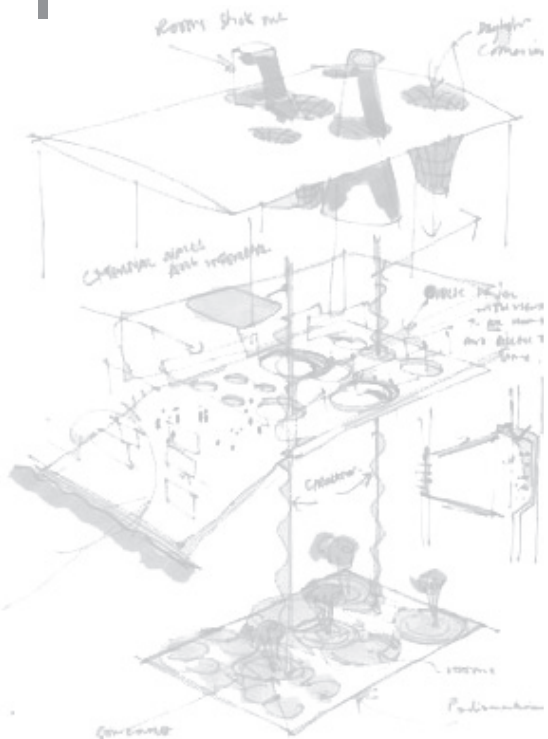




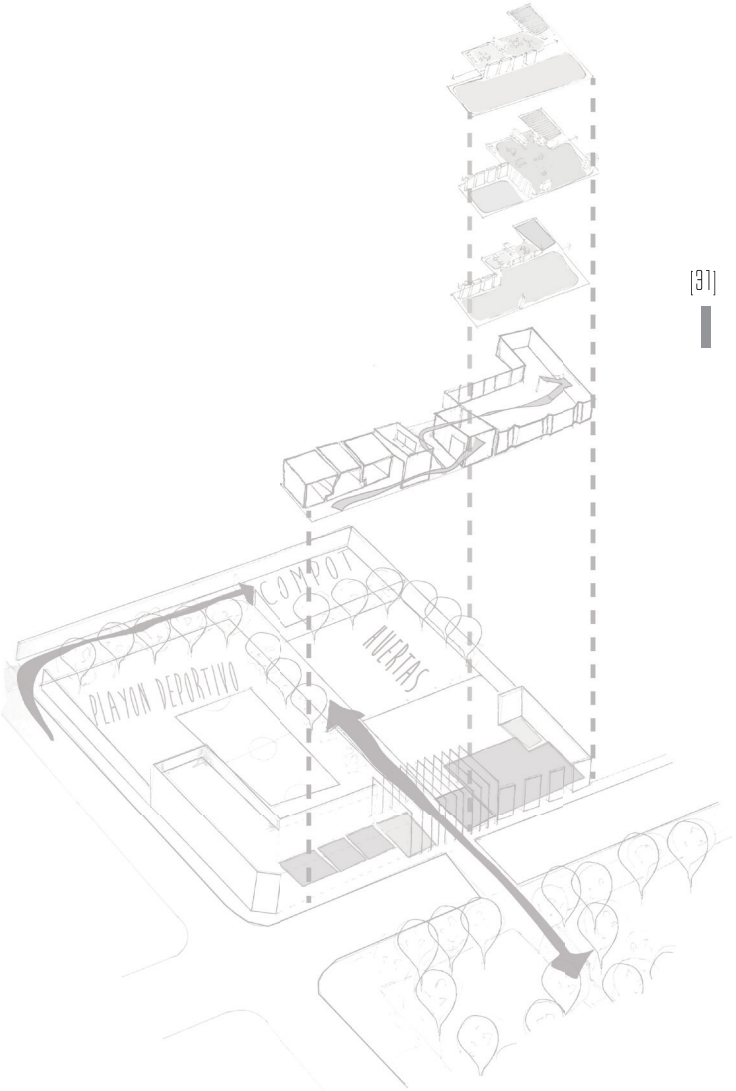

**Talleres de participación ciudadana.**
**Biblioteca Alberdi.**
**MEMORIA Y PROGRAMA**

# NOTAS





# NOTAS



# CAPÍTULO II

## [ el objeto arquitectónico equipado]

Esteban Campos

# EL OBJETO ARQUITECTÓNICO EQUIPADO

**[Arq. Jonny Gallardo]**

Entre Septiembre de 1940 y Agosto de 1941 la fuerza aérea nazi bombardeo varias ciudades inglesas, entre ellas Londres.

Las diversas lecturas que se pueden hacer de la imagen tienen en primer plano al dramatismo como protagonista, en escala de grises.

Lo primero que sorprende es la capacidad de adaptación del ser humano a esa realidad extrema del desamparo y la desprotección, una adecuación al momento donde el hombre se ve, en su insignificancia, avasallado pero re-adaptado frente a la capacidad de destrucción del propio hombre.

Una segunda lectura nos permite entender al hombre como un ser que es capaz de sobreponerse y rescatar aquellos rasgos de civilización que el mismo ha construido a lo largo de la historia.

La tercera lectura -la que nos interesa hoy- tiene que ver con ese hombre en relación al ámbito, los objetos y el contexto.

¿Dónde esta la arquitectura en esta imagen? Ha desaparecido, drástica, dramáticamente. La arquitectura es un cúmulo de escombros y columnas rotas. La arquitectura ya no es cobijo y seguridad, el contexto (la guerra) relativiza todo.

Aún así estamos en condiciones de asegurar que tipo de edificio es el que sirve de escenografía para la imagen, hasta podríamos aventurar un espacio, altura, profundidad y por que no conjeturar como entraba la luz, el color, los aromas, las voces o más precisamente, los silencios de esa biblioteca. Que sigue siendo biblioteca aún cuando el edificio ha sido destruido.

Esa posible lectura la da el equipo, que ha sobrevivido al ataque, esas estanterías que resistieron el bombardeo nos permiten entender que estamos en una biblioteca, no solo a nosotros, a los hombres que habitan la foto también. Ese hábitat impone respeto aún en medio de su devastación. Más interesante aún es ver que no es una apropiación violenta, saqueadora, es un uso convencional del lugar biblioteca.

Los hombres seleccionan, la pose, la búsqueda, la revisión de las obras antes de llevárselas es una teatralización de una realidad que no existe, a nadie podrán pagar, nadie los controla, ¿por qué lo hacen? Es quizás un intento desesperado de retomar una vida mejor que aquella que les toca transcurrir.



**EL OBJETO ARQUITECTÓNICO ES DE POR SI INDETERMINADO, ADQUIERE VALOR Y ES HABILITADO POR MEDIO DE LOS EQUIPOS DE LO COMPONEN.**

# REPRESENTACIÓN
**[Arq. Jonny Gallardo]**

La representación del hábitat equipado y el edificio simbólico, tiene importancia estratégica en el proyecto de Equipamiento, participan la escala, el color y la perspectiva como elementos fundamentales, pero también las texturas, las atmósferas, y la difícil instancia de las sensaciones.

No existe una herramienta o medio único, dependerá de la capacidad del autor y del manejo de la herramienta.

Según la escala se ven representados en detalle todos los elementos de la intervención como: el equipo fijo, móvil, cielorraso, entrepiso, gráfica, iluminación, con su correspondiente estructura de soporte, dimensiones y especificaciones técnicas. Esta información se organiza según corresponda a las piezas gráficas: Plantas, Cortes y Vistas Generales, Plantas de Cielorraso e Iluminación y Solado.

**LA ARQUITECTURA ES, ANTE TODO, PRESENCIA IMPERATIVA. LO ES EN EL ESPACIO Y EN EL TIEMPO. ESTÁ PRESENTE Y ES PRESENTE. ESTÁ PRESENTE, EN CUANTO OCUPA UN LUGAR Y LO INVADE. ES PRESENTE, EN CUANTO HACE PRESENTE, PERMANECIENDO, EL PASADO. PERO LA PRESENCIA Y EL PRESENTE DE ALGO QUE EL HOMBRE HA FABRICADO Y PUESTO EN UN SITIO NO QUEDAN, NO PUEDEN QUEDAR, EN MEROS PRESENCIA CASUAL Y AZAROSO PRESENTE: LA OBRA HUMANA REPRESENTA AL HOMBRE QUE LA REALIZA. LA REPRESENTA CON SUS CONCEPCIONES, SUS IMÁGENES, SUS ASPIRACIONES, SUS FANTASÍAS, SUS MITOS. TODO CUANTO EL HOMBRE HACE, ESPONTÁNEO O DELIBERADO - EL ARTE ES AMBAS COSAS -, ES REPRESENTATIVO SUYO. Y TANTO MÁS, CUANTO MÁS A FONDO.**

**LA OBRA PUES DE ARQUITECTURA, POSEE NECESARIAMENTE UN VALOR DE REPRESENTACIÓN. NO SÓLO ESTÁ PRESENTE: REPRESENTA, ADEMÁS.** [1]

***"Prefiero dibujar a hablar. Dibujar es más rápido, y deja menos espacio para la mentira."***

***Le Corbusier.***

[1] Joaquín Arnau. "72 Voces para un Diccionario de la Arquitectura Teórica". Celeste Ediciones. España, 2000.

# RE-HABITAR

**[Arq. María Figueroa]**

Las ciudades que habitamos son un organismo vivo en constante cambio, crecimiento y movimiento, adaptándose a las circunstancias y necesidades de los nuevos modos de vida, que a veces se imponen y van pautando la manera de relacionarnos.

## ¿Qué es RE - HABILITAR?

La rehabilitación opera directamente sobre la estructura edilicia. Implica volver a habilitar un edificio que, por obsoleto o por cambio de actividades, ya no es adecuado para las nuevas necesidades planteadas y requiere un reciclaje, que permita adaptar su estructura inicial o caja muraria a los nuevos espacios.

La rehabilitación piensa, diseña y actúa sobre los edificios ya construidos. Esta intervención puede darse de diferentes maneras:

- una de ellas es mediante una obra de ampliación, aumentando la superficie ya construida incorporando nuevos espacios de uso, para las actividades que se desarrollan o para nuevos usos.
- en segundo lugar se puede dar a través de una obra de reforma, en donde no varía la superficie construida pero el edificio sufre modificaciones adecuando los espacios existentes, modificando sus proporciones, mejorando las circulaciones, servicios o proponiendo un nuevo tratamiento de las envolventes exteriores e interiores .

Según Vincent Guallard RE-HABILITAR significa:

**"INTRODUCIR UN NUEVO CICLO EN LAS VIEJAS ESTRUCTURAS, Y NO CONSTRUIR DE NUEVO LO QUE YA EXISTIÓ, HABILITAR UNA CONSTRUCCIÓN DECRÉPITA. REHABILITACIÓN URBANA ES INICIAR UN NUEVO CICLO DE VIDA PARTIENDO DE UNA CONDICIÓN EXISTENTE. LA CULTURA DEL RECICLAJE Y DE LA REHABILITACIÓN SE CONFUNDEN Y POTENCIAN PARA HACER DE LO EXISTENTE UNA MATERIA COHERENTE EN SÍ MISMA.**

**LA HISTORIA Y LA CULTURA ES UN DATO FUNDAMENTAL A PARTIR DEL DUAL INICIAR ESTE NUEVO CICLO. EL RECICLAJE URBANO NO AFECTA SÓLO EL ASPECTO FÍSICO DE SUS GESTORES, AL DESARROLLO DE SUS ECONOMÍAS, RECICLAR ES INNOVAR ."**

## ¿Qué es RE - USO?

El re-uso trabaja sobre edificios ya construidos, manteniendo la estructura pero cambiando o proponiendo nuevas actividades programáticas, totalmente diferentes para las que el edificio fue diseñado. Presupone una intervención sumamente estudiada, para poder validar la mutación de lo que ya existe sin crear un híbrido, dotar la obra nueva de significado y contenido respondiendo a las nuevas necesidades. La estrategia planteada trabaja con la intervención de las envolventes y la incorporación de equipos que habilitan determinadas actividades respondiendo al programa propuesto, manteniendo el cubicaje del contenedor inicial.

Entonces, lo que la re-habiltación y el re-uso proponen no es otra cosa que volver habitable un objeto arquitectónico de una manera distinta, operando en el edificio y en el programa.
Si humanizamos estos dos términos y pensamos la arquitectura posicionando a las personas como el eje fundamental de nuestras intervenciones, hablaremos de RE-HABITAR.
RE HABITAR es pensar en un uso diferente, nuevo, o solamente redefinir el uso anterior; es volver a habitar algo alterando su uso.
Para esto, deben abordarse propuestas de intervención que permitan a las construcciones poner en valor su calidad edilicia, mejorar la relación con el espacio público, su oferta de servicios, accesibilidad, etc. De hecho hoy, con tanta superficie de espacios construidos y vacíos en las ciudades (viejas construcciones, fábricas, molinos, galpones, edificios precarios u obsoletos), seguir pensando en construir nueva arquitectura en vez de aprovechar los recursos ya existentes, debería ser descartado.

Alejandra Benitez / Evelyn Carnelutti

César Jiménez de Tejada Benavides reflexiona sobre El valor de lo creado, exponiendo que, para encontrar una condición crítica en un proceso creativo, es necesario tener "sentido histórico". Entonces quien crea/diseña se sitúa respecto a su obra en un lugar concreto, desde un criterio concreto, en un tiempo concreto, poniendo sobre su mesa de trabajo su aprendizaje previo del pasado y ejerciendo una continua crítica presente de la obra en crecimiento. Así el pasado es también presente. Una creación no tiene sentido por sí misma, tiene que situarse en el tiempo y entre los que la perciben. [1]

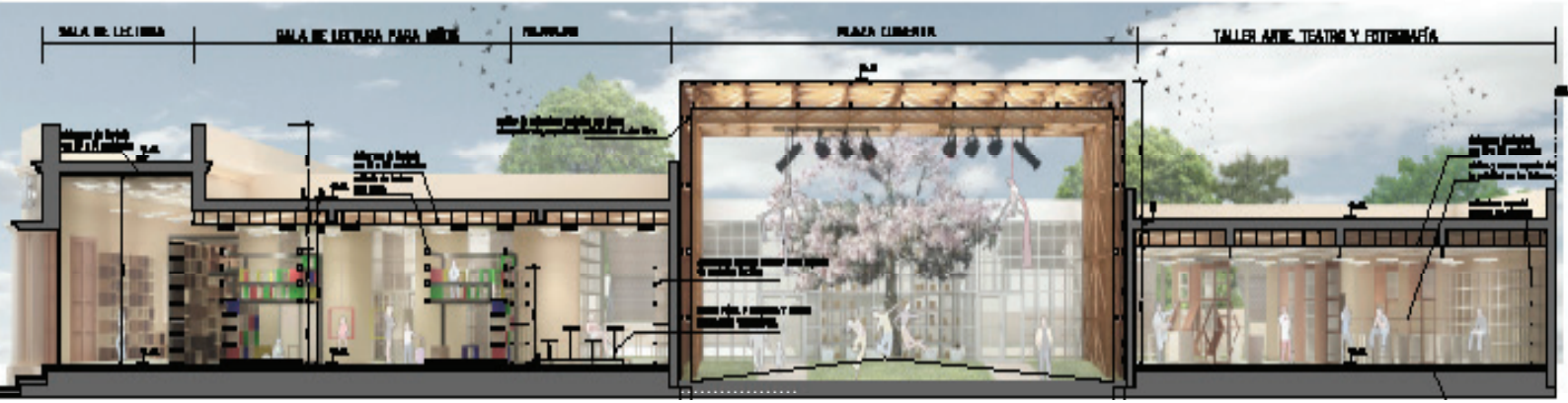
Pensar en proyectar este tipo de arquitectura para nuestras ciudades, presupone un modo de concientizarnos sobre los recursos renovables, en hacer trabajar la imaginación para conservar lo ya existente vez de demoler y construir todo de nuevo, en buscar el encanto, la historia, la huella de lo que la realidad nos ofrece y defender responsablemente las ciudades que tenemos. El respeto a lo existente debiera ser nuestra bandera como arquitectos del siglo XXI, hacia los habitantes que depositan la idea de ciudad en nuestras manos.

El resultado de esta búsqueda debería trazar nuevos puntos de partidas en cuanto el abordaje de pautas de diseño para la ciudad y sus edificios, orientando la mirada hacia algunos interrogantes sobre cuestiones relativas al habitar, al respeto de la memoria colectiva de los barrios, a la lectura de las costumbres y las necesidades específicas de un habitante que pueda tener acceso a innovadores e interesantes espacios de cultura, esparcimiento, educación, salud y trabajo, mejorando así su calidad de vida.

Quizás, discutir y estudiar cómo re habitar los espacios presupone un fuerte grado de compromiso y puede llegar a ser el camino más honesto de aproximarse a una realidad de ciudad, proponiendo obras de arquitectura singulares en su contexto; como una posibilidad de cambio, un camino de ida, que permitirá dar lugar a nuevas experiencias .

Pensaremos ese re habitar no como un hecho individual, sino como algo susceptible de objetivarse como razona-






Carla Agüero

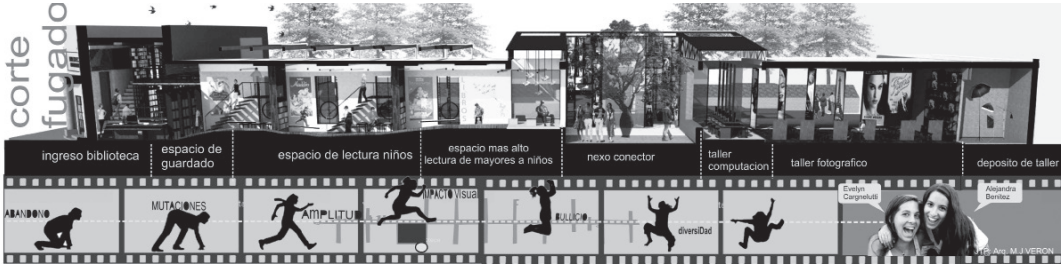
miento colectivo y, a través de la intervención, materializar la crítica a la arquitectura existente de nuestra ciudad. Se manifestará como algo real y a la vez utópico, experimental, para volver a cambiar con una nueva mirada puesta en la verificación de lo proyectado.

Muchas de estas pequeñas intervenciones en edificios suponen cambios en los modos de vida cotidianos, en las formas de inter-relacionarse, de trabajar, pero además también implican cambios sustanciales en la estructura urbana, en los transportes y en los equipamientos, poniendo en discusión la relación espacio público y espacio privado. Entonces pensamos en:

- re habitar la casa, desde los modos de vivir y trabajar de los núcleos familiares contemporáneos.
- re habitar las calles, devolviendo la seguridad y el lugar de encuentro de los habitantes, reforzando la relación espacio urbano - espacio público.
- re habitar las plazas y los espacios públicos, y fomentar el uso indiscriminado de los mismos a todas las franjas etarias, con manifestaciones culturales y recreativas, evaluando la calidad y la intensidad de las relaciones sociales que allí se producen.
- re habitar las instituciones, para consolidarnos y volver a tener confianza como sociedad.

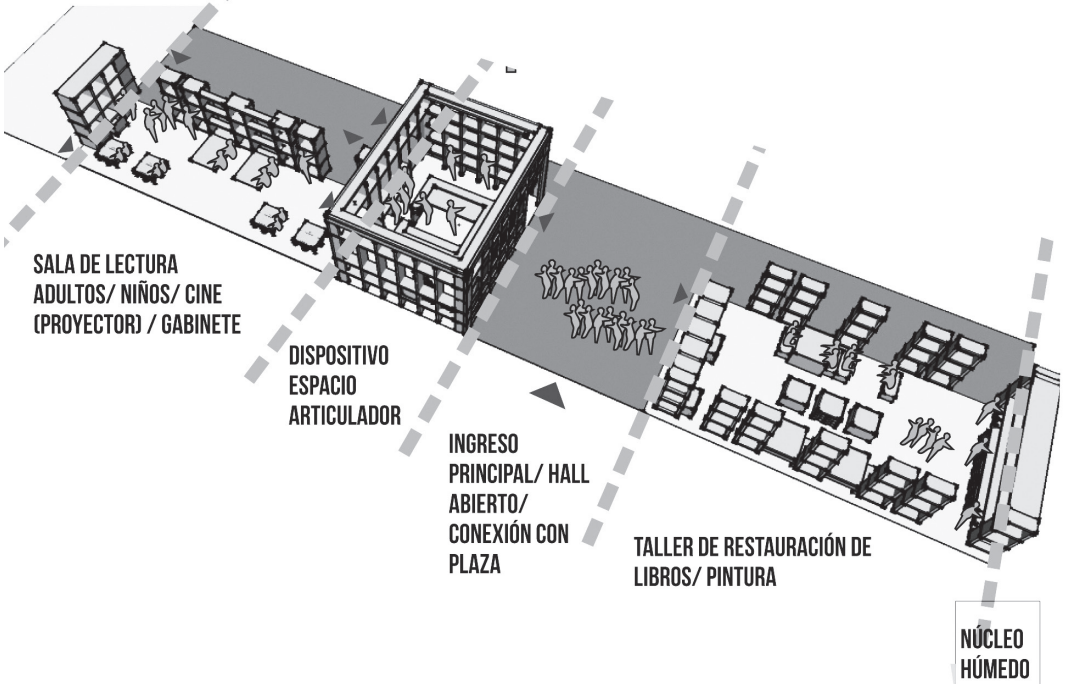
El grupo de investigación de la Universidad Politécnica de Catalunya propone RE HABITAR de la siguiente manera:

**"HABITAR DE NUEVO, VOLVER A HABITAR, VOLVER A USAR DE LA MANERA MÁS SIMPLE, DESINHIBIDA Y VERDADERA, CON LA SEGURIDAD DE QUE LOS ESPACIOS QUE HABITAMOS, MÁS QUE SOMETERSE A REFORMAS, DEBEN REFORMAR EL MODO DE USARSE. CONSIDERAR HABITAR COMO UN GESTO AMPLIO QUE CONTIENE TODOS LOS USOS DE LA ARQUITECTURA. [1]**




Alejandra Benitez, Evelyn Carnelutti

**REHABITAR NUESTRAS CASAS Y NUESTRAS CIUDADES COMO FÓRMULA PARA EVITAR SEGUIR CONSTRUYENDO DE MANERA ACRÍTICA, NEGANDO ASÍ A LO YA CONSTRUIDO LA POSIBILIDAD DE SEGUIR SIENDO ÚTIL. LAS CASAS DE NUESTRO FUTURO INMEDIATO YA EXISTEN -SON LAS QUE CONSTITUYEN NUESTRAS CIUDADES- Y TAN SÓLO HAY QUE QUERER VERLAS CON OTROS OJOS. CON OTRA ACTITUD. PARA REAPROVECHARLAS. " [2]**




Candelaria Álvarez, Ana Inés Buteler, Angélica Consigli.



[1]CAMPO BAEZA, Alberto: "Aprendiendo a pensar", texto de JIMENEZ de TEJADA BENAVIDEZ, César "El valor de lo creado", 2º Ed. Buenos Aires Nobuko 2008

[2]Trabajo de Investigación RE-HABITAR Universidad Politécnica de Catalunya

Autores: X. Monteys; M. Mària; P. Fuertes; A. Puigjaner; R. Sauquet; C. Marcos; E. Callís; C. Fernández Ed. Ministerio de Fomento, Madrid (2011).

# 1/3 BIBLIOTECA ALBERDI. TALLERES DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA.

BIBLIOTECA Y TALLERES DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA . En laCiudad de Córdoba, en el Barrio Alto Alberdi se encuentra la Biblioteca Alberdi que opera como nícleo central de numerosas actividades deportivas, de capacitación y culturales.

Vecino a este edificio y como parte integrante del mismo lote, una construcción menor, de morfología simple, completa el conjunto. Este complejo, con cierto valor patrimonial y diversas condiciones de habitabilidad será el eje de la intervención a desarrollar. En el trabajo, la propuesta deberá contemplar:

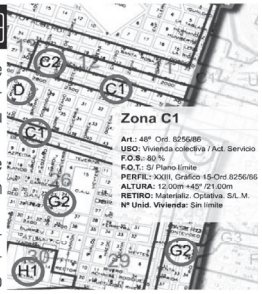
a) RE-DISEÑO de vacío y fachada del edificio de la biblioteca y sus equipos. (E. 1:50 / 1:20)

b) DISEÑO DE TALLERES para usos varios / flexibles / adaptado a diversas actividades ubicado en edificio menor. (E.1:50)

c) PROYECTO DE UN INGRESO al playón de deportes, que deberá además operar como elemento de vinculación con el edificio principal y de comunicación institucional con el barrio. (E.1:50)

CARTOGRAFÍA

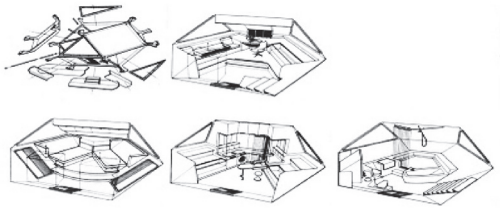
## PENSARENM3

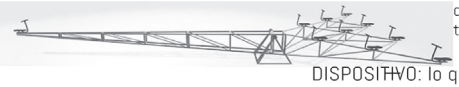



El edificio menor [Objeto Arquitectónico de Re-Uso] posee una superficie de 138m2 cubiertos, el vacío tridimensional e 478m3 , los que deberán mantenerse en la propuesta dotándolo de los elementos [equipos] necesarios para su funcionamiento según las consignas del programa sugerido.

El dispositivo de vinculación con el edificio mayor (Biblioteca) será un portico de ingreso con posibilidad de estacionamiento para bicicletas y comunicacion institucional

El edificio de la Biblioteca tiene una superficie de 237m2 y un vacío tridimensional de 1034m3, los que deberan ser aprovechados para mejorar las posibilidades funcioanles de la biblioteca / se podran utilizar los equipos existentes, solo aquellos que tengan cierto valor patrimonial / el grupo deberá proponer equipos innovadores y funcionales para las actividades en el edificio de la biblioteca / mas que equipos fijos dispositivos operativos.



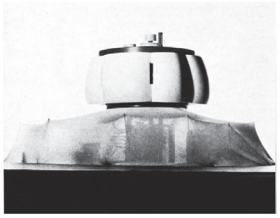


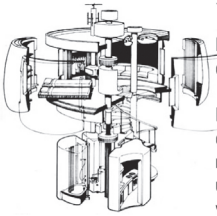
desdibujando los límites entre el experto que se interesa y el evento que expertiza. Los temas y conceptos arquitectónicos que se abordan a través de la acción varían asociados a intereses colectivos.

MANUEL GAUSA - DICCIONARIO METÁPOLIS

DMAA

DISPOSITIVO: lo que dispone.
"Sistema, mecanismo, criterio, lógica, pauta o diagrama. Nuestro reto como arquitectos es producir nuevos dispositivos de acción ajustados a -y en recurrencia con- los estímulos propios del nuevo orden global en constante situación de suspenso.
NUEVOS dispositivos -sistemas mecanismos, lógicas y estrategias a todas las escalas capaces de abordar la propia dimensión casual e infraestructural -formal e informal- de nuestro entorno y al mismo tiempo de entrar en sinergia empática con ella.
PREFERIMOS EL TERMINO DISPOSITIVO AL DE SISTEMA. no se trata aquí de crear armazones o estructuras vinculantes como máquinas productoras y globalizantes, sino lógicas generadoras y relaciones, programaciones flexibles ajustadas a principios globales y a solicitudes particulares concretas , capaces de impulsar , inducir y producir "N" trayectorias en el espacio convertida a su vez en una única trayectoria local, específica y singular"





1966 Espacio Mínimo [Ekuan] dispositivo

Propuesta de hábitat metabolista
del gran Kenji Ekuan.
Confiando en la arquitectura capsular y la tecnología, Ekuan configura una espina central superequipada de instalaciones y
recodos mínimos para las habitaciones y
una zona baja indiferenciada
y cubierta por una estructura neumática.

DMAA

"Componer hoy significa crear programas, los inventamos o los proponemos, los mezclamos, les damos soporte o los desnaturalizamos. El programa no equivale a la función. Es más por que no es unívoco ni directo. Es menos porque se define por acciones y actividades (verbos) y no por convenciones (sustantivos). Es también mutable, transformable en el tiempo. Tenemos que definir los programas para luego obviarlos o transformarlos"

FEDERICO SORIANO - DICCIONARIO METÁPOLIS

## PROGRAMA SUGERIDO

INGRESO [DISPOSITIVO - VÍNCULO] PORTICO DE INGRESO-CERRAMIENTO / ESTACIONAMIENTO DE BICICLETAS / COMUNICACION INSTITUCIONAL CON EL BARRIO Y LA CIUDAD.

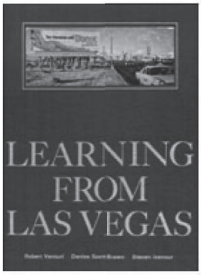
EDIFICIO DE RE-USO / El edificio deberá servir para diversas actividades en distintas horas del día, será un espacio FLEXIBLE, MUTANTE, AMBIVALENTE Y DUAL, se deberá prever la implementación y funcionamiento de las diversas configuraciones posibles para las siguientes actividades: TALLERES (Cocina - Cerámica y Alfarería, Artes y Oficios) EXPOSICIÓN (Prever la creación de Equipos flexibles que permitan la configuración de diversos tipos de exposiciones) AUDITORIO (Charlas, presentación de libros, etc)

SECTOR DE RE-FUNCIONALIZACIÓN DE LA BIBLIOTECA/ En este caso se podrá intervenir a nivel del espacio interior, su modificación, puesta en valor y los equipos necesarios para el funcionamiento, NO se podrá intervenir constructivamente sobre la fachada, solo a nivel comunicacional. Actividades sugeridas ESPACIOS DE LECTURA NIÑOS-ADULTOS (equipos) BIBLIOTECAS INFANTILES / ACTIVIDADES PARA NIÑOS / TALLER DE INFORMÁTICA PARA ADULTOS-MAYORES / CINE .

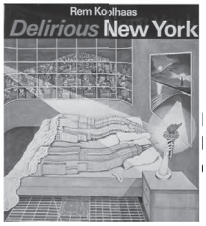
TODA LA INTERVENCIÓN SERÁ CON TECNOLOGÍA EN SECO / LOS DIVERSOS ESPACIOS DEBERÁN SER GENERADOS A PARTIR DE EQUIPOS - ENVOLVENTES EVITANDO TABIQUERÍA EN LOS CASOS QUE SEA POSIBLE.
PROPONER EN FACHADA ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN URBANA (SIMBOLICOS) QUE IDENTIFIQUEN EL OBJETO.
VINCULAR OPERATIVAMENTE: PATIO - EDIFICIO / EDIFICIO - PLAZA / PATIO - PLAZA.
SE DEBERÁ ELABORAR UNA PROPUESTA DE COLOR E ILUMINACIÓN PARA EL EDIFICIO DE LA BIBLIOTECA EN RELACIÓN AL RESTO DE LA INTERVENCIÓN PROPUESTA POR EL GRUPO.

# 2/3 BIBLIOTECA ALBERDI . TALLERES DE PARTICIPACION CIUDADANA

Memoria/Identidad ó Imagen Corporativa. No como un agregado sino como un elemento que condiciona y participa de la generación de la propuestas proyectual, lo que en la práctica profesional implica la inter-acción con otros expertos o profesionales. A su vez esta aplicación incide en la imagen de ciudad (fachadas); es allí donde debemos revisar cuidadosamente los antecedentes, el contexto y pertinencia de la propuesta.




Robert Venturi y Denise Scott Brown enuncian que el símbolo en el espacio es anterior a la forma en el espacio. Por otra parte clasifican los edificios en: Edificios Patcs, o Tinglados Decorados en un intento de ubicar dos categorías . El edificio Pato es aquel edificio especial, "es" un símbolo ( léase por ej. Guggenheim de Bilbao) mientras que el Tinglado Decorado es el refugio convencional que "aplica" símbolos (Certros Comerciales, Cines, Grandes Superficies Comerciales)



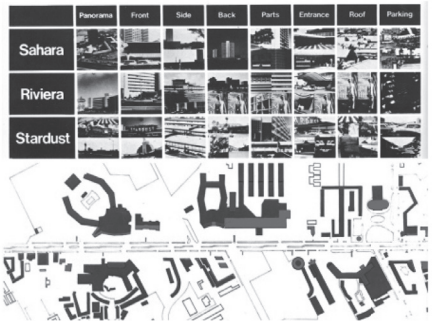

Símbolo y Significado . Cuando el proyecto de Equipamiento es Institucional, participa en un nivel de comunicación urbano.
La propuesta comunica desde el edificio un mensaje SOCIAL Y POLÍTICO , se pone de manifiesto desde la fachada y la adecuación intramuros como un mensaje que debe transmitir los valores que el cliente necesita comunicar respecto de su identidad, nombre, etc. Aquí entra en juego el símbolo (logo, isologo) que debe quedar expuesto e integrado en la (nueva) propuesta arquitectónica.

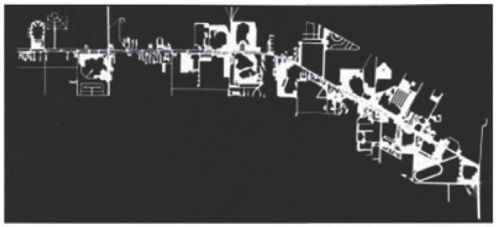
DERECHOS URBANOS / JORDi BORJA para alicante.
TODO PROYECTO debe ser AMBIENTAL

EXCEDER LA FUNCIÓN, CONSTRUIR EL PAISAJE

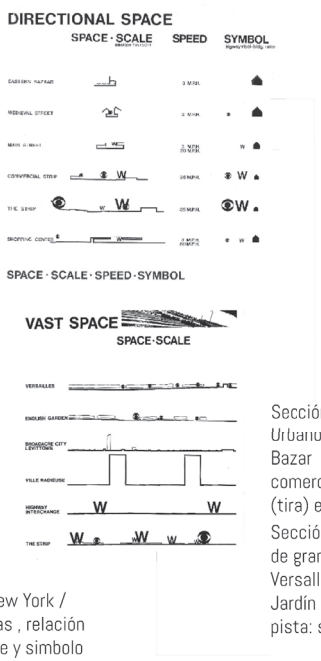
GARANTIZAR EL DERECHO A LA BELLEZA Y TRATAR DE EVITAR EL TRIUNFO TOTAL DEL CAPITALiSMO

Plano del Strip de Las Vegas. Tipográfico ubica las palabras (principales, tal como se ven desde la carretera, no solo su tipografía sino su orientación según la dirección del tránsito



OTRAS POSIBILIDADES DE MAPEOS: Asfalto / Autos Estacionamientos / Espacios Ceremoniales / Niveles de Iluminación / Comercios / Institucional / Peatonal /




Delirious New York / Rem Koojhas , relación ciudad , arte y simbolo

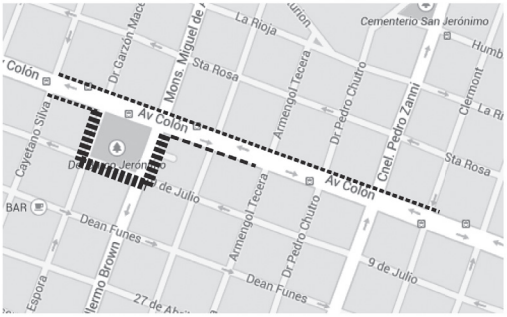
Lecturas urbanas cartografíadas alumnos Equipamiento B 2014 /

Sección, perfil comparativo del espacio Urbano, escala, velocidad y símbolo, el Bazar / Ágora no tiene señales, la calle comercial otra velocidad y amplitud, el Strip (tira) es todo símbolo

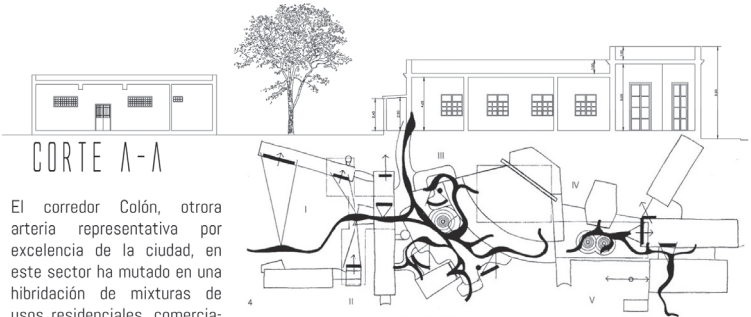
Sección comparativa de espacios urbanos de gran amplitud.
Versalles, bajo, verde y extenso. La Ciudad Jardín una vasta textura expansiva. Autopista: solo signos. Strip es signo y simbolo

# 3/3
# BIBLIOTECA ALBERDI/ TALLERES DE PARTICIPACION CIUDADANA

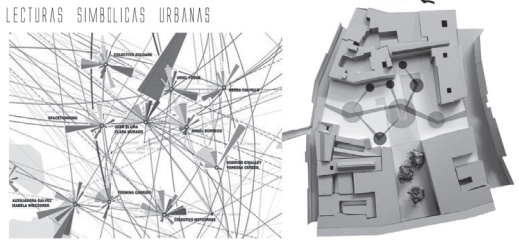
## SECTOR DE INTERVENCIÓN

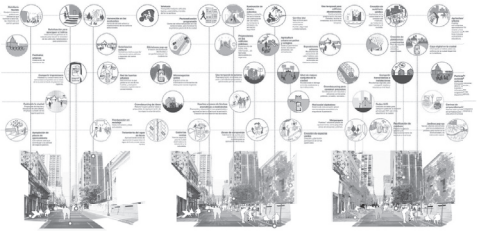


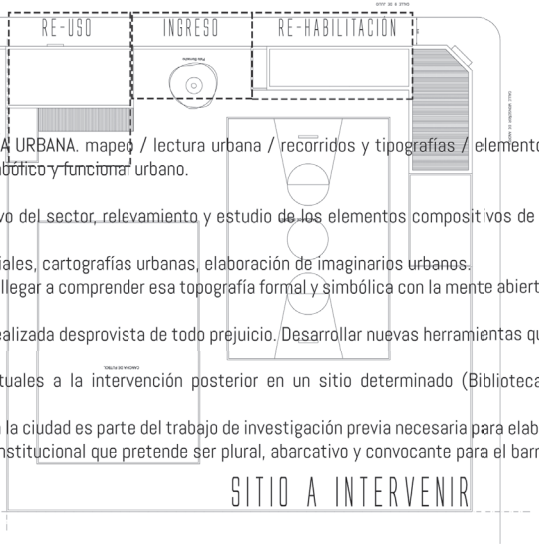
## TIRA [STRIP] OBJETO DE ESTUDIO




El corredor Colón, otrora arteria representativa por excelencia de la ciudad, en este sector ha mutado en una hibridación de mixturas de usos residenciales, comerciales e institucionales. La lectura simbólica se hace imprescindible para la intervención en uno de los puntos mas representativos del recorte urbano. A los conceptos de Edificio Pato y Galpón Decorado que elabora Venturi, en este caso se agrega un tercer elemento, la vivienda doméstica convertida, por imperio de factores externos, en comercio o uso público. La investigación aguda y la mirada creativa del entorno permite arribar al proyecto con certezas y entender el espíritu del lugar, que lejos de los ideales académicos NO se ve planificado, ordenado y reglado, sino todo lo contrario, espontáneo, caótico, no canónico. Sector que los intereses inmobiliarios y especulativos han abandonado por no ser (en este momento) funcionales a sus objetivos financieros.






1º - LECTURA Y CARTOGRAFÍA URBANA. mapeo / lectura urbana / recorridos y tipografías / elementos compositivos del paisaje simbólico y funcional urbano.

ACTIVIDAD.

a): Recorrido físico y sensitivo del sector, relevamiento y estudio de los elementos compositivos de la TIRA.

b): Workshop. Mapas territoriales, cartografías urbanas, elaboración de imaginarios urbanos.

La finalidad de esta etapa es llegar a comprender esa topografía formal y simbólica con la mente abierta, en una investigación que debe ser realizada desprovista de todo prejuicio. Desarrollar nuevas herramientas que operen como presupuestos conceptuales a la intervención posterior en un sitio determinado (Biblioteca). Entender y comprender como se expresa la ciudad es parte del trabajo de investigación previa necesaria para elaborar un proyecto de tipología institucional que pretende ser plural, abarcativo y convocante para el barrio y sectores aledaños.

# SITIO DE INTERVENCIÓN

ingreso principal a biblioteca

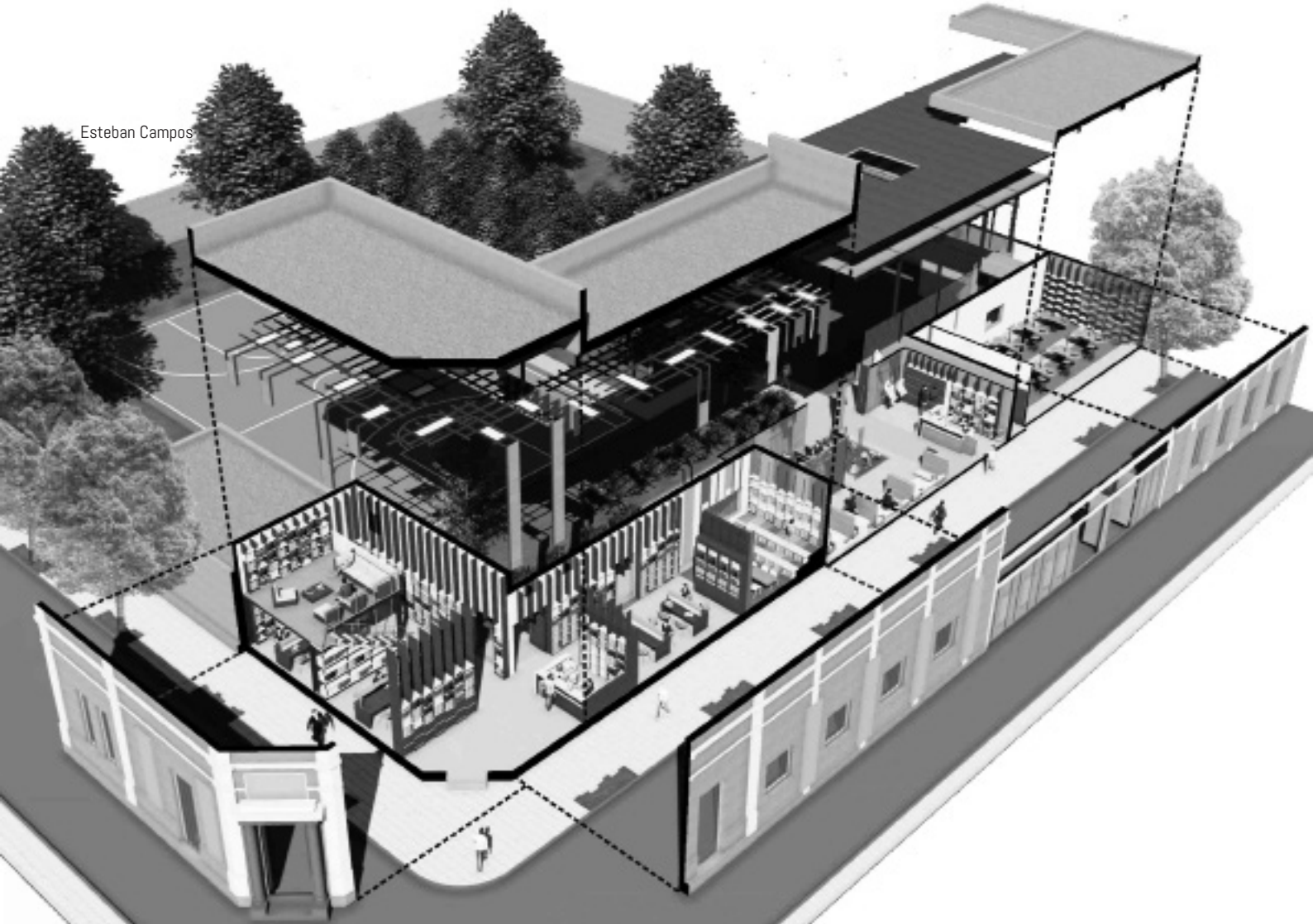
medianera lateral

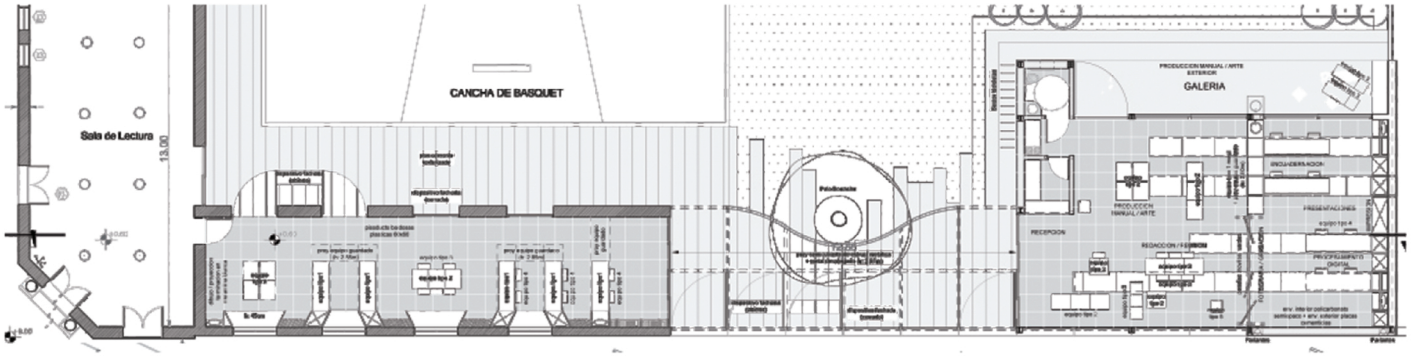
ingreso principal a biblioteca

interior biblioteca

# PRÁCTICAS DE TALLER

## biblioteca alberdi - talleres de participación ciudadana





## DETALLE CORTE FUGADO

**Cielorraso:** metal desplegado + policarbonato

**Revestimiento interior:** placas De policarbonato semiopaco modulación cada 1,20m

**Cerramiento:** puerta de rebatir + guía metálica en piso y techo

**Revestimiento exterior:** Placas cementicias tipo superboard modulacion cada 1,20 m. caladas

**Terminación:** Pmicrocemento alisado

Pisoducto baldosas 60x60 cm, h: 12cm

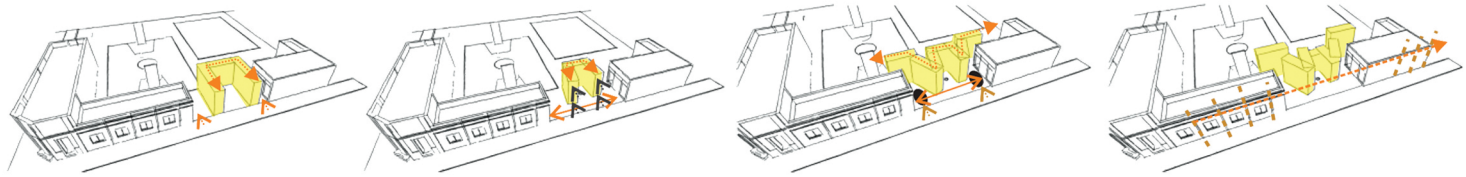
Perfil normal U 140x60mm

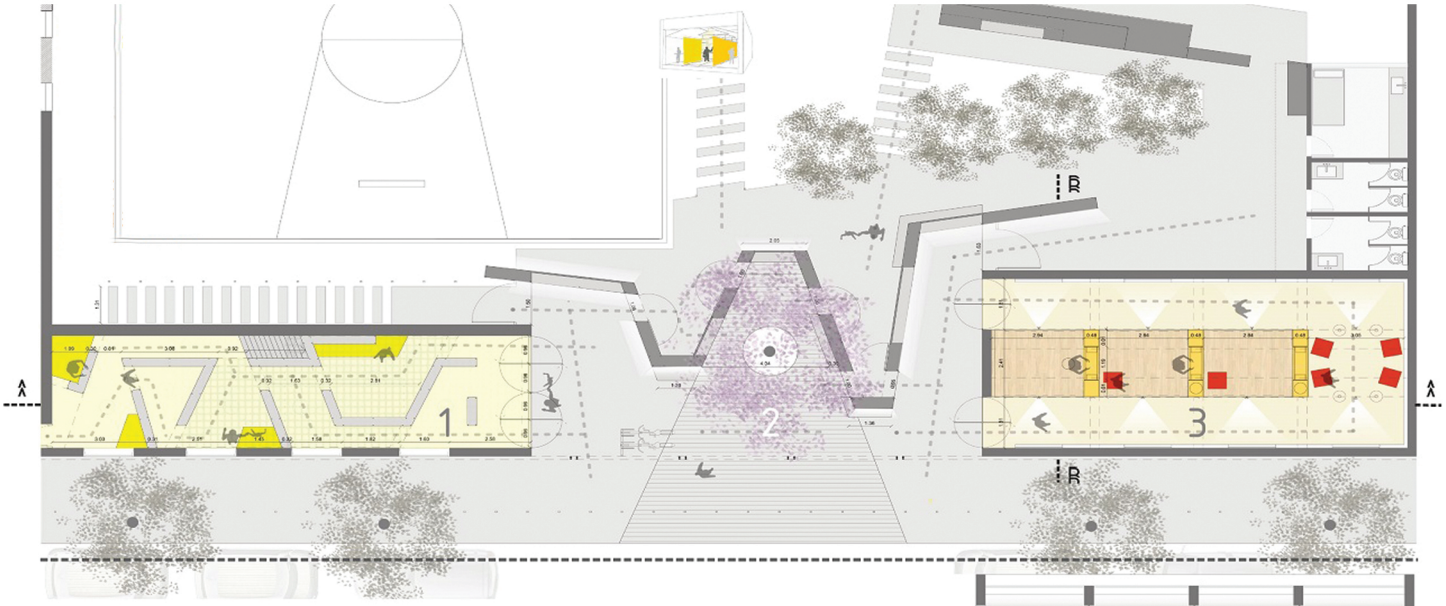
Paneles alveolares (mdf + alma de carton) 50mm

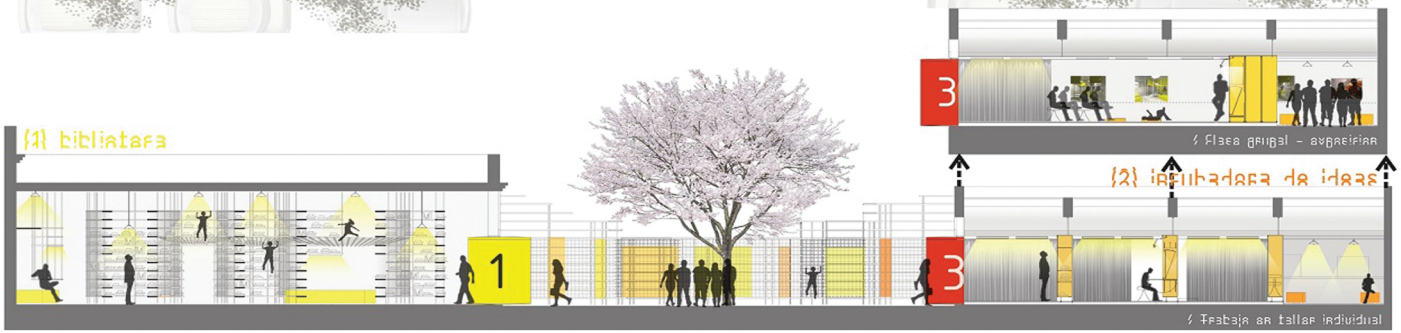
MUSEUM
DE ARTE
DIGITAL

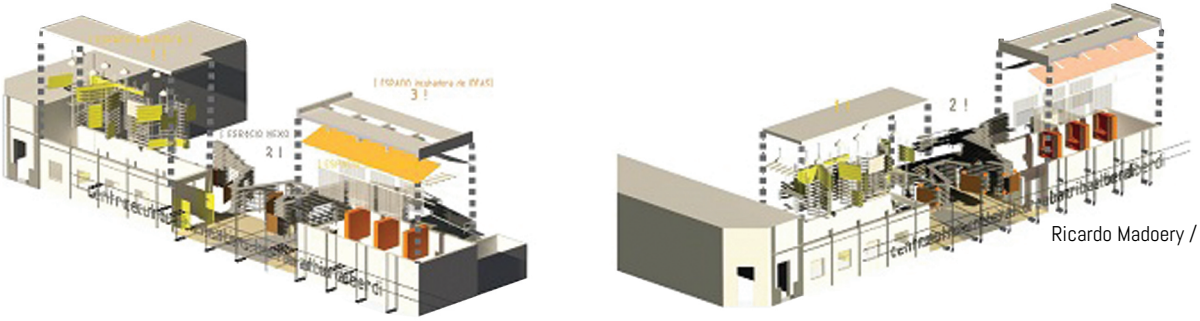
BIBLIOTECA
POPULAR
MEDIATECA

DigitalArts
OMG I'M SO
RETRO!
ALBERDI, MODELO PARA AR MAR





Ricardo Madoery / Marina Paschetta

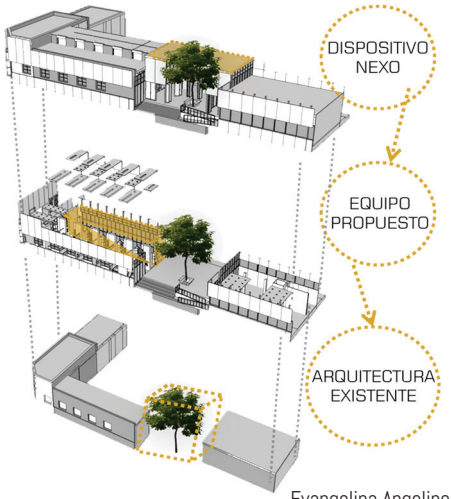
[ 1 ! ]

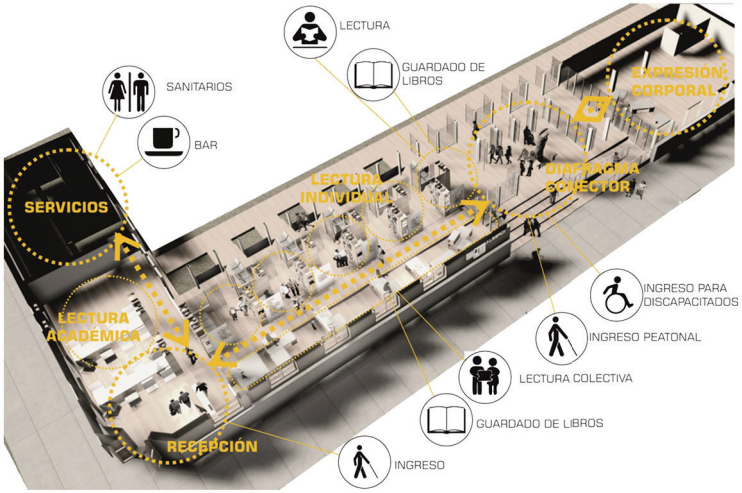
[ 2 ! ]
cultural creat
1

3
[ 2 ! ]

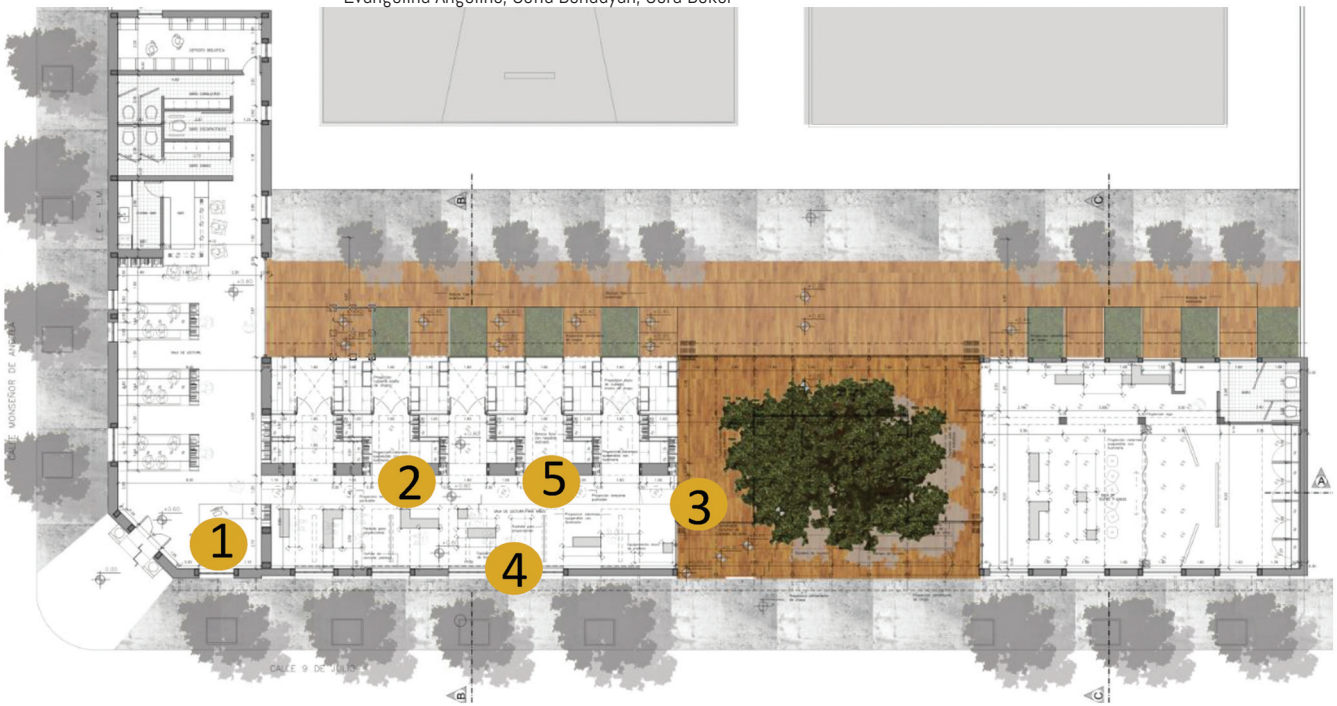
centro cultural creativo barrio alberdi

centro cultural creativo barrio alberdi




Evangelina Angelino, Sofía Bendayan, Cora Beker



BIBLIOTECA
ALBERDI
NORTE

1

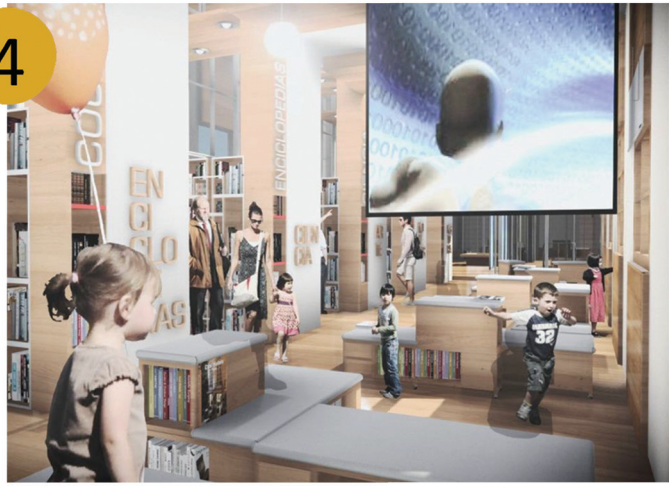
BIBLIOTECA

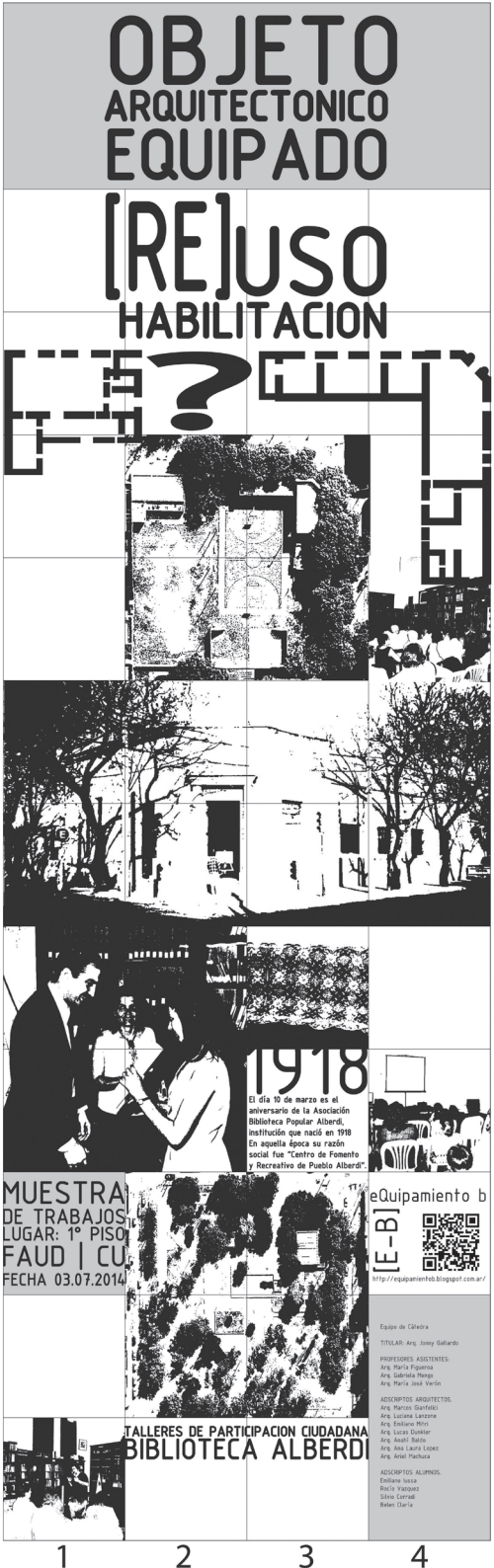
2

ENCICLOPEDIAS
CIEN
CIA
CIENCIA
AR
TE

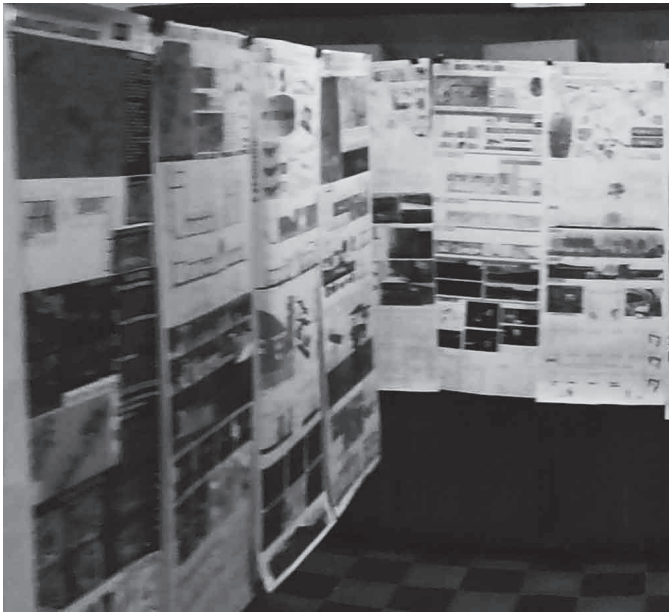
3

4


EN
CI
CLO
AS
ENCICLOPEDIAS



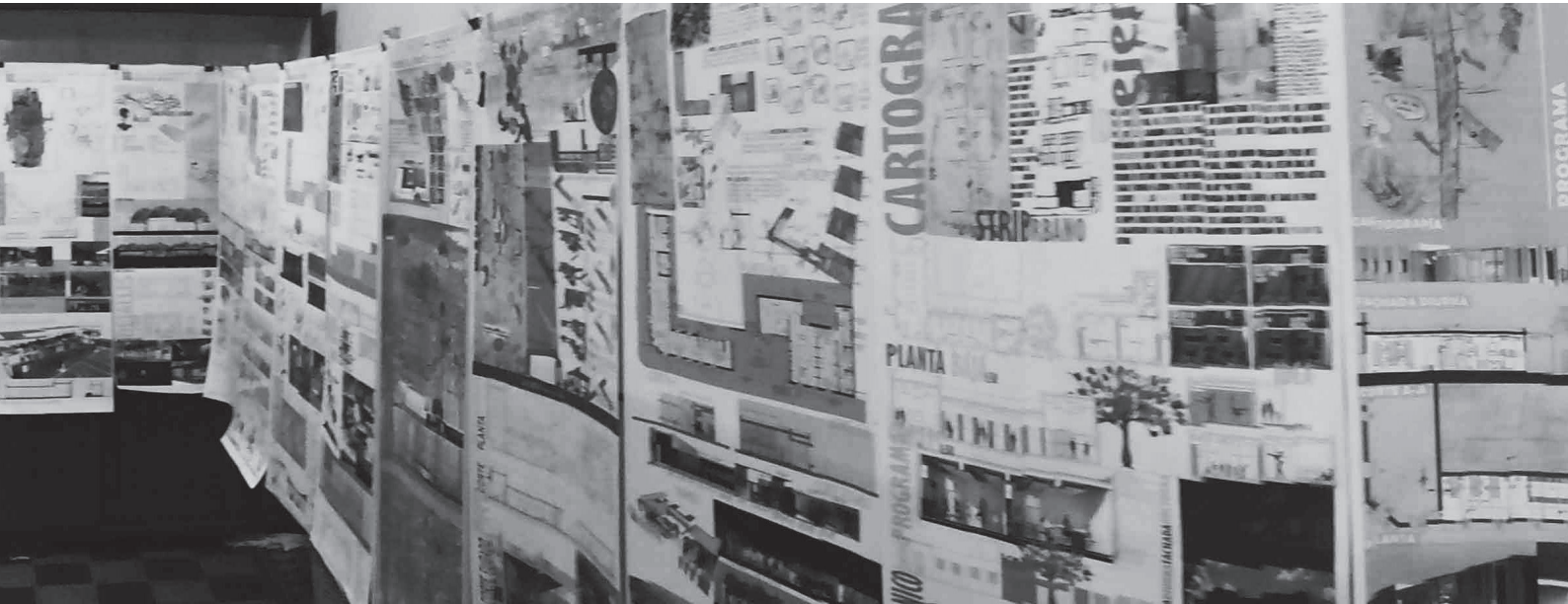

Al finalizar el ejercicio, se convocó a docentes de diferentes cátedras de la FAUDI a valorar con créditos los trabajos que, en algún aspecto específico, consideraran interesantes. Posteriormente, se armó una muestra de los trabajos realizados en el sitio de intervención, como verificación y comprobación de las propuestas trabajadas. Resultó gratificante tanto para los alumnos como para los responsables de la Biblioteca Popular Alberdi la exposición, ya que se pudo articular una experiencia académica con la situación real del barrio Alberdi, y se pudo verificar la pertinencia de las propuestas, los aciertos y desaciertos, con una nueva mirada.



**Muestra de Trabajos**
**Biblioteca Alberdi**

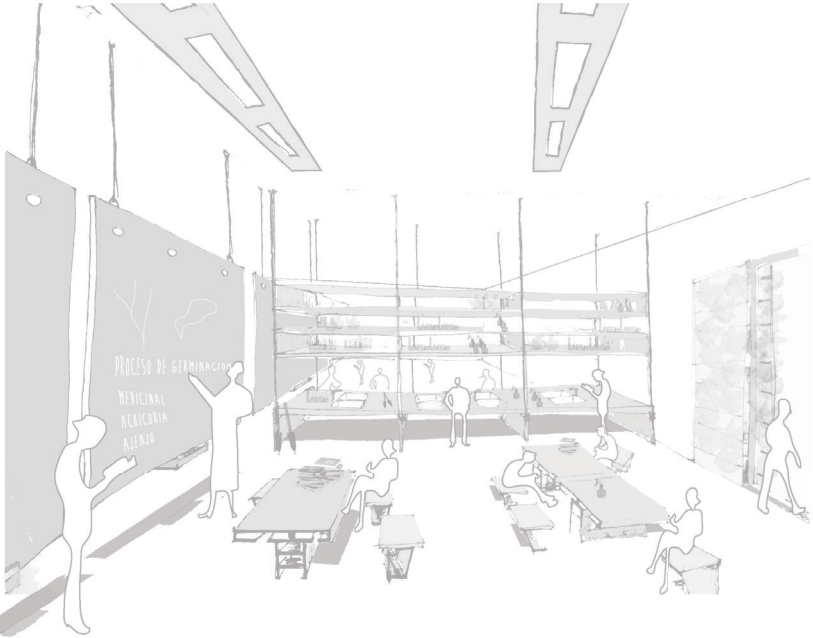
BIBLIOTECA ALBERDI
biblioteca alberdi
TALLERES DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA
BIBLIOTECA ALBERDI




CARTOGRA
PLANTA

# NOTAS

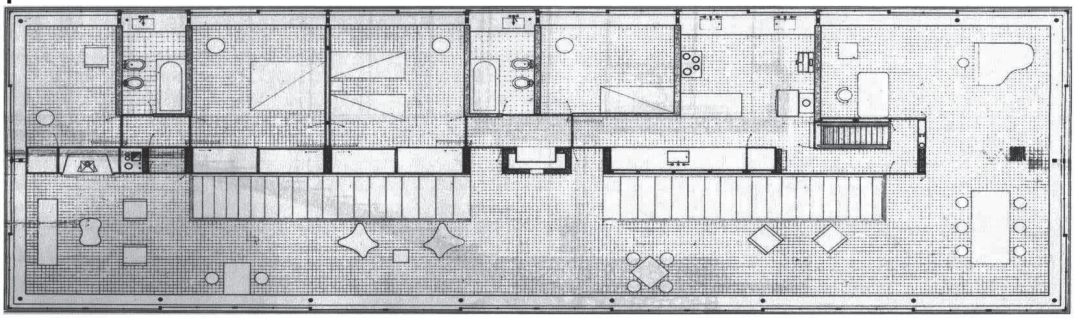




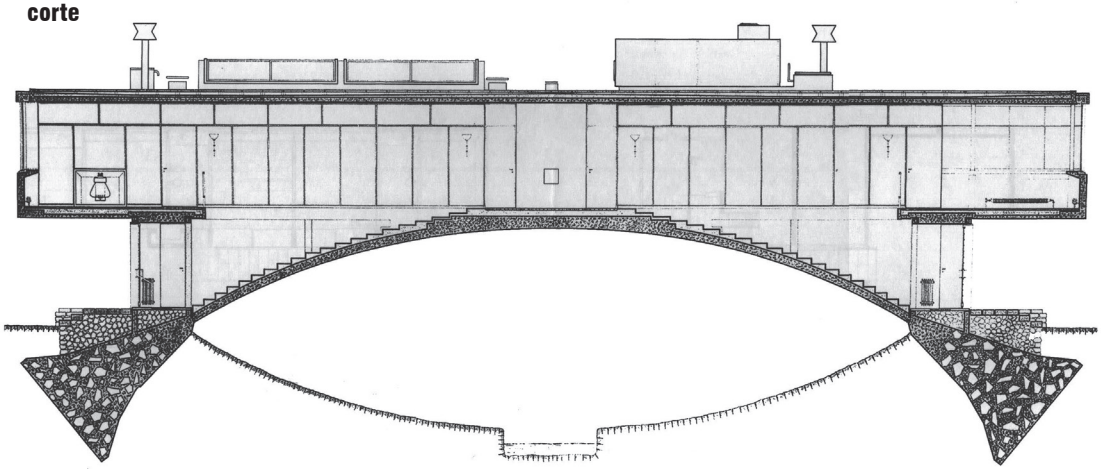
# NOTAS

# CAPÍTULO III
## [ un mueble para amancio ]

**planta**



**corte**



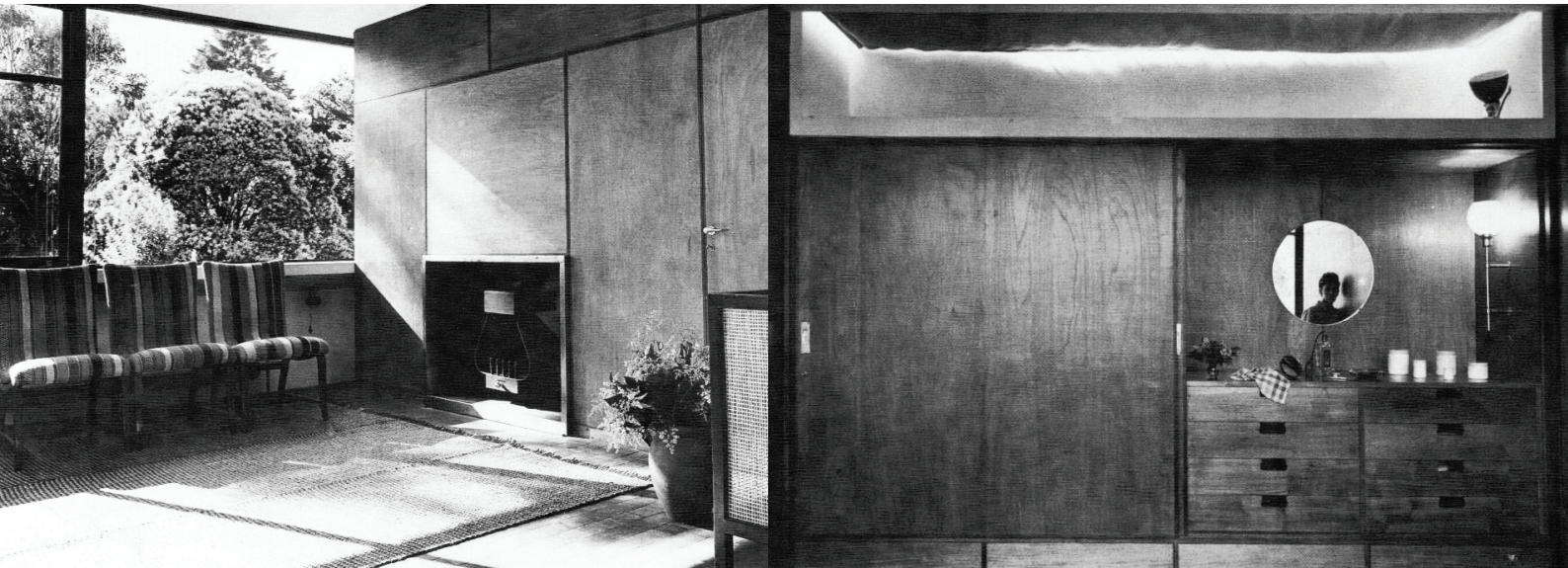
En el corazón de la planta, se ubica un mueble integral de madera de cedro, de suelo a techo y desde un extremo de la casa hasta el comedor, con un espesor de 0,75m que se convertiría en 1,50m en la sala de música. Este artefacto cerrado hacia los salones y abierto hacia los dormitorios alojaba los armarios para la ropa, una de las encimeras de la cocina y las escaleras de servicio, en una respuesta decididamente moderna al problema del guardado en la vivienda, casi al pie de la letra del mejor Le Corbusier de 1929.

" Al alcance de la mano en el dormitorio, en la biblioteca, en el salón, en el office, en la cocina, unas persianas se suben o bajan y unos paneles se deslizan. Detrás aparecen los compartimentos más adecuados a lo que han de contener. Cada objeto está dispuesto como estuche, ciertos equipos se proyectan hacia adelante, por medio de un rodamiento de bolas, sus trajes se extienden ante sus ojos.

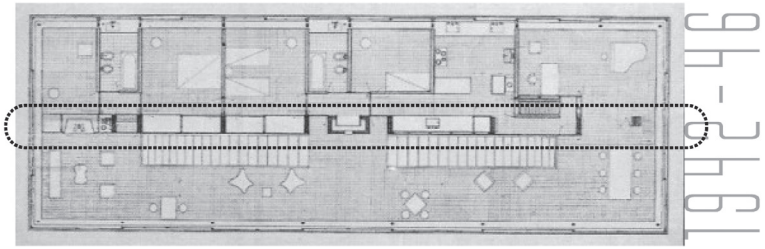
De esta manera ¡ya no hay más muebles de ebanistas en la casa! Yo siento mucho al pensar en todos estos buenos artesanos, pero creo que es una ventaja que nos adaptemos a las nuevas condiciones de la vida moderna."



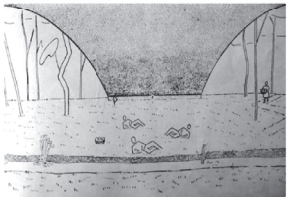
Merro Johnston Daniel. "La casa sobre el arroyo" 1:100 ediciones 2014 Buenos Aires Argentina.



# [E-B] UN · MUEBLE · PARA · AMANCIO



1942-46



El living cubre todo el largo de la casa y se vincula con el exterior a través de un ventanal continuo de 27 metros de largo. El diseño de la obra fue pensado como una forma no intrusiva de incorporar arquitectura dentro de la naturaleza. Según sus propios escritos y declaraciones, el objetivo principal de Amancio Williams consistió en realizar una estructura totalmente liviana, aérea y transparente, que al mismo tiempo fuera honesta en el uso de los materiales.

El proyecto de la casa es de una síntesis conceptual en donde se apoya la grandeza de su resolución. Una lamina curva de hormigón que trabaja junto con la losa plana de la planta principal y las barandas-vigas que la rodean, por medio de tabiques verticales, una unión clara entre estructura y diseño. Al exterior la estructura de hormigón a la vista, "honestidad en el uso de los materiales", una estructura tridimensional que trabaja como un conjunto armónico integral y no como un grupo de piezas yuxtapuestas, interiormente está casi totalmente construida en placas de madera, toda esta construcción fue realizada y montada como un conjunto en un taller de carpintería luego fue desmontada y llevada a la obra donde se la armó definitivamente.

CADA ALUMNO DEBERÁ RESOLVER el EQUIPO CENTRAL / Se trata de un ejercicio de RE-DISEÑO del equipo que organiza funcionalmente la casa. En este caso siguiendo los postulados del movimiento moderno, la casa propone originalmente una planta libre que se "zonifica" por medio del equipo. Cada alumno deberá proponer un NUEVO PROGRAMA adaptado para el/los habitantes designados. Este NUEVO EQUIPO debe mantener el ESPIRITU GENERADOR DE LUGARES que tiene el original . Se deberán proponer nuevas soluciones físicas y funcionales, filtros, transparencias, elementos móviles, flexibles, lugares para guardado, trabajo, ordenamiento, descanso, lectura, multimedia, etc.

CONDICIONANTES TECNICAS Y TECNOLOGICAS.
El diseño deberá resolverse únicamente con placas de TABLEROS MULTILAMINADOS FENÓLICOS, en sus diversos espesores y dimensiones (INVESTIGAR).
Se deberá optimizar el uso de la placa, resolver las distintas uniones con aportes innovadores y propositivos.
Se deberán proponer las terminaciones superficiales.

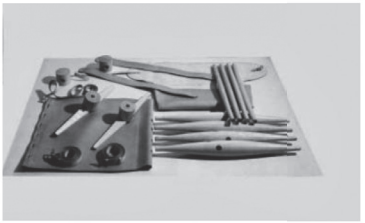
Se trata de tableros de madera compensada formados por láminas de 1,2,3 mm de espesor firmemente encoladas entre sí con adhesivos a base de resinas fenólicas.

La construcción en base a láminas dispuestas sucesivamente en forma transversal impidiendo la dilatación y contracción en todo su espesor (compensado).
El uso de adhesivos a base de resinas fenólicas permitiendo obtener un material insensible al agua y a los agentes climáticos.
Las placas son realizadas con láminas de madera dura y semidura.

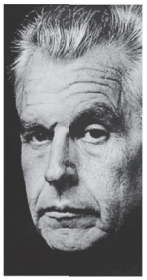
Las medidas más comunes son de 1,22 X 2,44 metros y 2,2 X 1,6 metros, con espesores que van desde 6 , 8, 10, 12, 15, 18, 21, 24 y hasta 30mm

1945
SILLON SAFARI

El sillón safari, diseñado especialmente para la casa por Amancio Williams, consta de 19 piezas que se podían unir sin necesidad de herramientas ni piezas especiales.
El nombre safari proviene de los sillones que se llevaban desarmados en tubos a las expediciones o safaris y su uso en la casa, recupera su tradición de vida en la naturaleza.

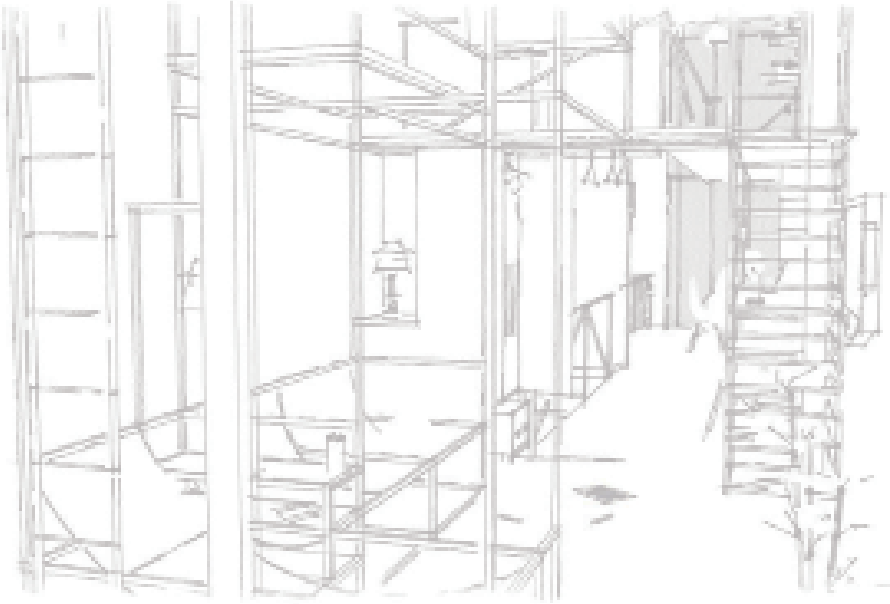


"...El que comprende el pasado pero no aprende su lección, reniega del presente y se encasilla en lo que el llama tradicional, olvidando que la tradición es innovar, no repetir..."
A.W



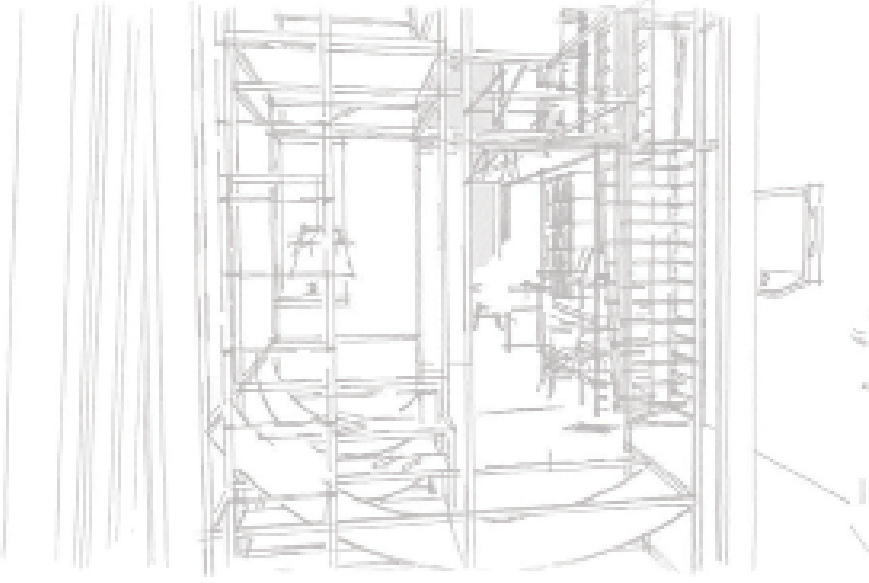
# NOTAS





# NOTAS





# CAPÍTULO IV
## [ el mueble habitable ]

MH Valentín Brügger

# INTRODUCCIÓN
## [Arq. Jonny Gallardo]

Un primer análisis semántico de los términos, inmediatamente nos aproxima a lo que se conoce como un oxímoron, es decir, dos términos que se contradicen, el uso adrede de esta combinación busca aproximarnos a la relación que existe entre equipamiento y arquitectura, relación que no es paralela sino de conjunto ya que el equipamiento (mobiliario) es una de las categorías o áreas de incumbencia de la arquitectura como lo es el urbanismo o el paisaje. Volviendo al análisis de los términos podemos decir que este par dicotómico, intenta una recentración de ambos campos respecto de los paradigmas actuales para entender las lógicas de diseño que hacen a este campo específico.

El concepto de objeto (tanto arquitectónico como equipo) tal y como lo conocíamos, ha sido superado. En tanto que proyecto, los objetos se han venido trabajando más o menos igual desde la Revolución Industrial, con William Morris como abanderado, mas adelante con la Bauhaus ó la escuela de Ulm. Superadas estas etapas, fruto de la industrialización pesada, metidos de lleno en lo que llamamos la era de la información, aquellos conceptos para la creación y/o producción de objetos muebles útiles para habilitar la arquitectura, debieran ser revisados si pretendemos evolucionar a la par del resto de las interfaces que utiliza el hombre para desenvolverse en el medio actual.

Con mínimas o nulas modificaciones los objetos muebles que rodean al hombre y sus actividades se han mantenido imperturbables durante siglos, con más o menos estilización y la incorporación, siempre tardía, a cuenta-gotas de nuevos materiales, lo cierto es que la definición clásica de diseño de Tomas Maldonado "Actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente" ya no nos sirve.

La definición de Maldonado, fuertemente anclada en la forma, hoy es al menos discutible, donde el peso cae en la carga narrativa y ductilidad de los objetos que terminan estableciendo precisamente su configuración material y física. Esto se debe a que muchas de las piezas que conforman estos objeto o los objetos en sí, no encuentran cabida en los complejos industriales excesivamente conservadores o por que simplemente no les interesa.

MH Francisco Griotto

# MUEBLE HABITABLE [MH]

Si pudiéramos hacer una clasificación y enumerar las diversas dimensiones de las protecciones que rodean al hombre contemporáneo, diríamos que se trata de una sucesión de pieles, de distinto carácter, materialidad y tecnología.

La primera piel, es la propia membrana humana, campo de estudio de la biología, mensurable y diseñable, se trata del mayor órgano del cuerpo con una superficie aproximada de 2,5 m2 , evoluciona –muy lentamente- con la especie.

La segunda es textil, la indumentaria. Diseñada, mensurable, ajustable y evoluciona con la tecnología. Las superficies varían según los climas, momentos, etc, pero se aproxima a las medidas del hombre como parámetro dimensional.

La tercera, son las diversas interfaces del hombre, que le permiten interactuar con el medio, ellas pueden ser equipos, herramientas, etc. que operan como extensiones de las extremidades del hombre, mas allá de otorgar confort, seguridad y protección. Evolucionan con la tecnología y se modifican con las formas de vida. Operan con dimensiones flexibles mas próximas a la antropometría y la ergonomía, pero en relación estrecha con el vacío que las alberga.

**PODRÍAMOS UBICAR EN ESTA CLASIFICACIÓN A LOS OBJETOS MUEBLES, AL EQUIPAMIENTO, PODEMOS DECIR QUE UN MUEBLE HABITABLE ES LA TERCERA PIEL DEL HOMBRE.**

La cuarta piel es la habitación, que excede generalmente las relaciones propias e inmediatas del hombre, se vincula con otras variables, técnicas, tecnológicas. Dimensionalmente está en estrecha relación con la parcela, la cuadra y la ciudad. Llamaremos quinta piel al contexto inmediato, la cuadra, la calle, el barrio, mientras que una sexta piel sería la ciudad.

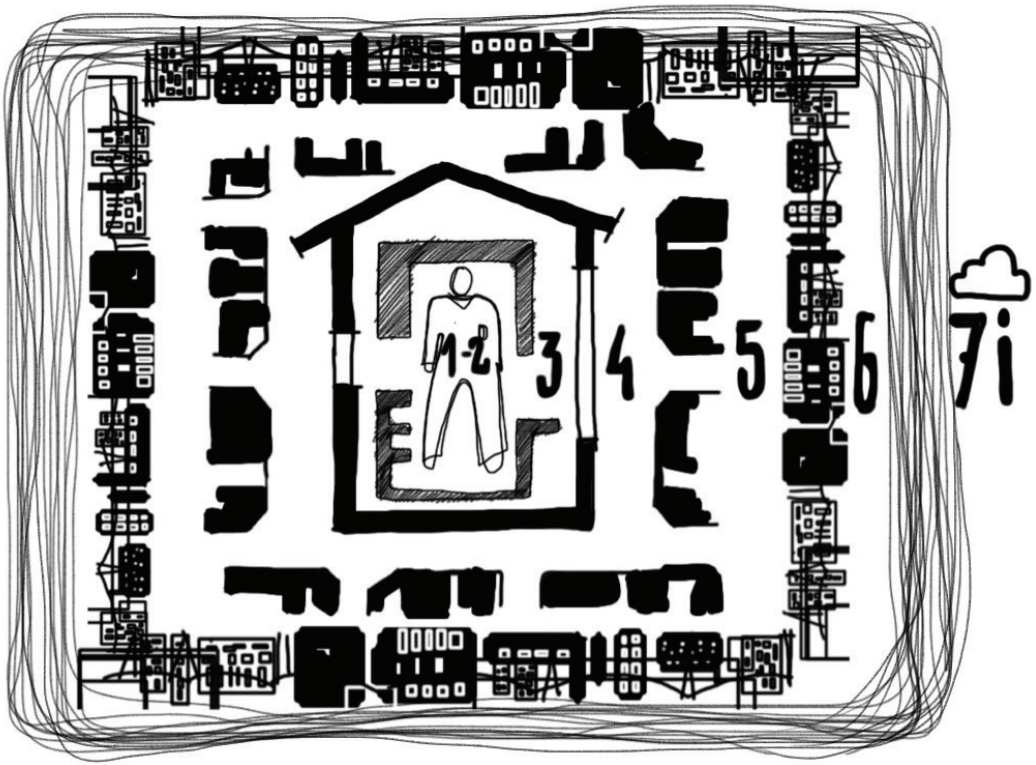
Podríamos afirmar que en el paradigma actual existe otra piel, virtual y mas tecnológica que las anteriores pero que a diferencia de aquellas no opera como una capa mas de anillos concéntricos que envuelven al hombre, sino que atraviesa todas las anteriores, lo que conocemos como La Nube, que no es otra cosa que información y datos.

**QUEREMOS AQUÍ SITUARNOS EN AQUELLA TERCERA PIEL, QUE MENCIONAMOS COMO EQUIPOS O INTERFACES NECESARIAS PARA OPERAR EN EL HÁBITAT: EL MUEBLE.**

**EL MUEBLE ES POR ANTONOMASIA UN CARACTERIZADOR DE ÉPOCA, QUIZÁS TANTO MAS QUE LA ARQUITECTURA DE HABITACIÓN. EL PROPIO BAUDRILLARD EN SU OBRA EL SISTEMA DE LOS OBJETOS, REVISA ESTA SENTENCIA Y UTILIZA EL MOBILIARIO, AÚN MAS QUE LA PROPIA ARQUITECTURA, PARA DESCRIBIR SOCIALMENTE UNA ÉPOCA.**

Un mueble habitable es una forma de colonizar el objeto arquitectónico partiendo desde el vacío puro, por medio de una estrategia, teniendo en cuenta envolventes, aperturas, lo exterior e interior, la topología del lugar, no el espacio como lo interpreta la modernidad, sino el vacío inconmensurable y complejo de la contemporaneidad. Es una práctica proyectual que busaca la investigación y nuevas formas de apropiarse de un sitio, para transformarlo en habitable.

Varios componentes, que son descriptivos del paradigma actual podrían ser visitados y tomados como categorías para pensar en el diseño de este tipo de equipos.




Dibujo "PIELES", Arq. Jonny Gallardo.

## RELACIÓN CON EL OA

Coherentes con la mirada sustentable desde el re-uso de objetos arquitectónicos urbanos, objetos tridimensionales, una posibilidad es la de usos temporales, rotativos, eventuales o particulares.
Respecto de la materialización de ese contexto podemos entenderlo como un vacío puro u operativo, con equipos-islas conformadores de espacios ó equipos-envolventes incorporados a los límites.
En este campo podríamos mencionar algunos términos, sin llegar a clasificarlos como categorías, pero si con los que valdría operar como presupuestos para el diseño de esos equipos.

**nomadismo / multi-tarea / walkman / liviandad / movimiento /**

## OPERACIONES

Que reemplaza la palabra usos. El término uso, alude al desgaste, a la degradación y referencia al hombre como usuario despersonalizando, otorgando un papel de depredador como último eslabón en la cadena de utilización de las cosas, definición esta que evidentemente cae fuera del paradigma sustentable actual, alguna terminología apropiada podría ser:

**acciones programáticas / múltiple-utilidad / programas complejos /**
**operaciones sistémicas / operaciones a distancia /**

## EQUIPOS DE CÓDIGO ABIERTO

¿Por qué si una casa (habitación) termina siendo personalizada por el habitante, el equipamiento no?. Por qué debemos caer en discursos armados de antemano que no permiten la acción directa de la persona que terminará habitando esos equipos. Un equipo de código abierto, mueble o diseño de código abierto es aquel que termina de ser configurado por quien lo habita, lo compra o manipula. Estas posibilidades pueden ser formales, estéticas u operativas. Pero el concepto de Diseño de Código Abierto va más allá de la materialización, podríamos pensar en mueble o equipos disponibles en la red para que el propio destinatario los pueda construir, personalizar y luego modificar (esta concepto ya existe, la nueva sede de Mozilla en Japón tiene muebles de código abierto. http://os-furnitures.tumblr.com).

**open source / personalizar / avatar / camuflaje /**
**flexibilidad /movimientos / adaptación.**

## NATURALEZA INTERIOR

Desde la ciudad el hombre percibe su entorno como una naturaleza artificial, y muchas veces intenta, artificialmente, colocar naturaleza en entornos inmediatos y próximos. Se desea un contacto o acercamiento a lo natural, en alimentos, estilos de vida, accesorios o visuales. Toda la naturaleza puede ser imitada, las olas del mar, las nubes, el paisaje. El hombre intenta imitar esa naturaleza en un intento desesperado para evitar la alienación y convertirse en un ser absolutamente artificial. Aparecen así intentos de diseñadores de introducir elementos verdes (terrazas, jardines verticales, balcones) incluso en los muebles de cocina se investigan la posibilidad de convertirlos en reservorios naturales de pequeña escala. Se piensa en la construcción de un nuevo paisaje doméstico un imaginario natural, que puede ser sólo eso, un imaginario, lejos de la realidad, pero donde la angustia de no tenerlo es real.

**verde / tierra / agua / ciclo de vida / especias / sol / animales / placebo / cultivos / lands-link / camuflaje**

## FAMILIAS

Escuchamos permanentemente que los modos de habitar han cambiado, los tipos de familias ya no son las tradicionales. Algunos autores hablan de 4 tipos básicos, otros de 7, mientras que existen autores que se refieren a 25 tipos de familia, si hacemos extensible este concepto a los modos de habitar, y sus potenciales combinaciones el número es exponencial. Estos modos implican nuevas formas de apropiarse del espacio, nuevos recorridos en las viviendas, diversos movimientos y cambios de horarios y hábitos.
El trabajo en el hogar es una realidad que hace unos años se preveía pero que hoy está presente, este concepto también ha llevado a un cambio en los horarios y las formas de apropiarse de una lugar.

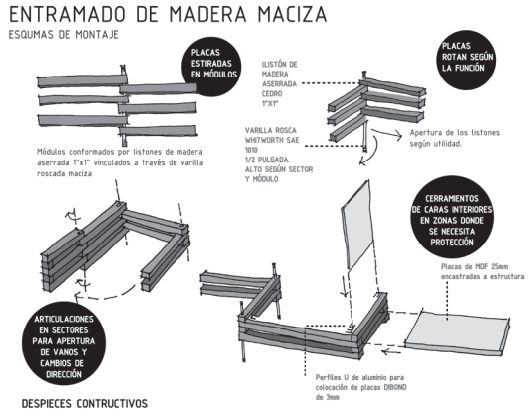
**delivery/ combinación /géneros / diurno-nocturno / desinhibición / transgresiones**

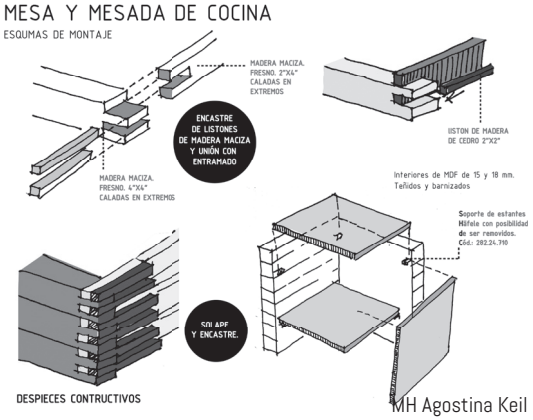
Las posibilidades tecnológicas de repetición personalizada, a la que podemos fácilmente acceder hoy, nos permite la creación de elementos con un alto grado de sofisticación o complejidad.
La relación material con las cosas es llevada al límite, y permite el uso de nobles materiales o alternativas artificiales, altamente sospechosas pero recubiertas por la capacidad del diseñador para otorgar un discurso narrativo a esos materiales acordes con el destinatario.
El plano, el módulo o lo paramétrico son presupuestos válidos para pensar el sistema, pero también para pensar la producción, implementación y posterior re-uso del objeto.

**sistema / cnc / laser / paramétirco / codigo de barras / catálogo / kits / menú / datos / flujos / dispositivos / conectores / guias / bisagras / i-3d**

La lista de títulos podría seguir hasta el infinito (MATERIALES, ESTRATEGIAS, OCUPACIÓN, IDEAS, ETC ) y encontraríamos en cada una de ellas razones y términos para procurar un nueva mirada sobre el equipo-mobiliario con el que opera el hombre contemporáneo en el interior de una habitación.

Pero mas allá de estas cuestiones lo trascendente es la relación inter-subjetiva e inter-objetiva entre Objeto Arquitectónico (AO), el Hombre y los Equipos, entender estas variables y atravesarlas por la contemporaneidad, como otra dimensión de diseño, es el desafío con el que se enfrenta el diseñador en la era de la información.




MH Agostina Keil

eQuipamiento b

[E-B]

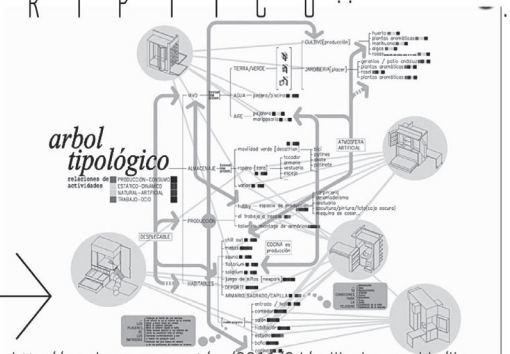
# UN MUEBLE HABITABLE

·· P A R A  T R I P T I C O ··

## ·· METODOLOGÍA ··

El/los alumno/s deberá resolver en un equipo o sistema de equipos todas las posibles actividades, ocasionales o permanentes que realice el grupo de habitantes o eventuales vistantes. SERÁ FUNDAMENTAL LA REALIZACIÓN Y ESTUDIO de un programa, el mismo DEBE ser realizado en forma cuantitativa y cualitativa. Dicho programa será estudiado y elaborado por el/los alumno/s, será necesario para el esquicio en fecha a deterinar para la elaboración de las propuestas formales.

EJEMPLO DE ARBOL TIPOLÓGICO DONDE SE VINCULAN POSIBLES FUNCIONES Y ACTIVIDADES A LAS QUE DEBE RESPONDER EL MUEBLE HABITABLE

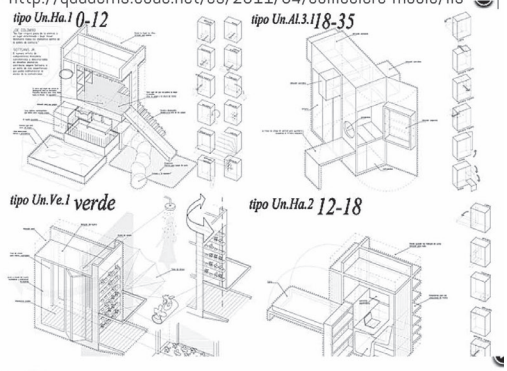


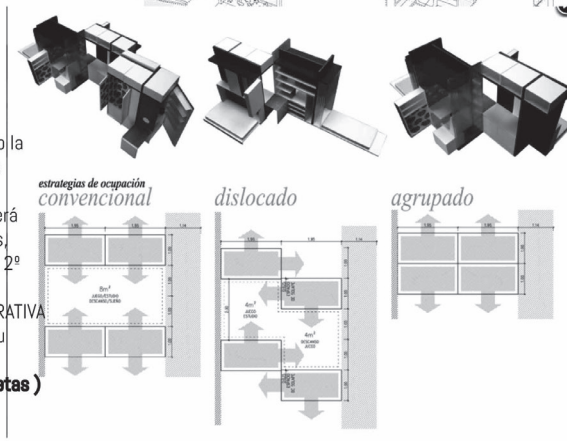

http://quaderns.coac.net/es/2011/04/collleclerc-moble/lis

PROGRAMA

"Componer hoy significa crear programas, los inventamos o los proponemos, los mezclamos, les damos soporte o los desnaturalizamos. El programa no equivale a la función. Es más por que no es unívoco ni directo. Es menos porque se define por acciones y actividades (verbos) y no por convenciones (sustantivos). Es también mutable, transformable en el tiempo. Tenemos que definir los programas para luego obviarlos o transformarlos"

FEDERICO SORIANO - DICCIONARIO METÁPO-



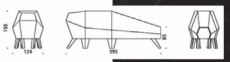


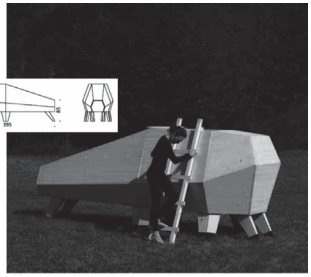

El MH (mueble habitable) será trabajado en MAQUETA y BITÁCORA siendo la escala de entrega final de la maqueta 1.20 / y según las materialidades asignadas.

ESQUICIO ...../..... se trabajará toda la jornada en taller, el alumno deberá presentar su programa de actividades y posibles cartografías (recorridos, lineas, vinculaciones, etc) del Objeto Arquitectónico , especialmente del 2º nivel donde se intervendrá con el equipo.

AL FINALIZAR LA JORNADA SE DEBERÁ ARRIBAR A UN PROTOFORMA OPERATIVA Y FUNCIONAL DEL EQUIPO, EN MAQUETA, BOCETOS Y DIAGRAMAS, para su posterior desarrollo técnico / tecnológico.

**(...../..... traer materiales para trabajar en esquicio en taller en maquetas )**





## MATERIALES

Es fundamental la investigación de las características tecnicas, tecnológicas y posibilidades formales que tienen los materiales asignados, para realizar el equipo, está previsto en el cronograma un taller-seminario de materiales para el día ...../..... donde cada alumno deberá exponer estas cuestiones respecto de los materiales en función de una guía que oportunamente entregaremos.

"LOS MATERIALES tienen una forma precisa y procesos de fabricación, es materia preparada, elaborada, manufacturada o industrializada. La diferencia es profunda ya que caracteriza dos ideas. En primer lugar la sustancia propia y luego el carácter del material. Toda materia que usamos en equipamiento tiene orientaciones, un revés y un frente, posiciones, espesores y debilidades.
Estos valores deben ser tenidos en cuenta para proponer donde y como colocar cada material. EL MATERIAL TIENE IMPLÍCITA UNA IDEA ARQUITECTONICA"

FERNANDO PORRAS DMAA

CASO: DORMITORIO DE EVA

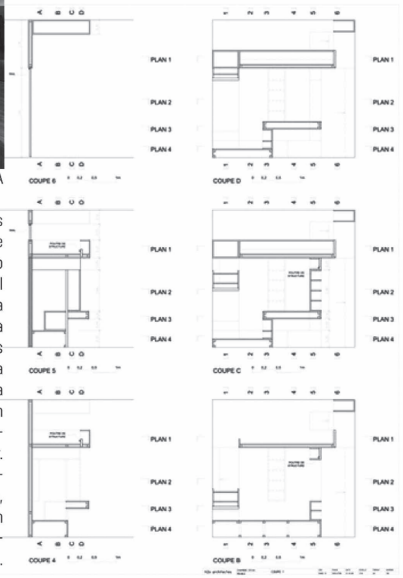
Arquitectos: h20 architectes
Ubicación: Paris, France

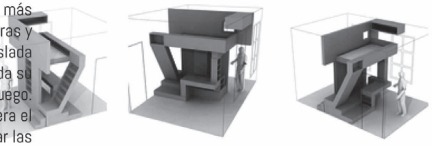
Del arquitecto. Debido a la llegada de un nuevo integrante a la familia, es necesario que el dormitorio que, en una primera instancia pertenecía, a un niño, ahora acoja a dos. La propuesta buscaba crear dos espacios independientes para cada usuario. De manera de que cada niño pudiese disfrutar a cierta privacidad, y al mismo tiempo disponer de un dormitorio original con espacios de entretención, estudio y dormir.

La propuesta es resuelta generando un dispositivo o mueble que se introduce en el dormitorio, dividiendo los espacios. La pieza, cuenta con gran parte del programa requerido, un escritorio, repisas y una cama.

El recorrido y la disposición de los elementos, es quizás lo que hace a este "mueble", más interesante. Con pasadizos, escaleras y compartimientos secretos. El niño se traslada a un dormitorio entretenido, que dada su originalidad, es en sí un espacio de juego.

El dispositivo colocado en el medio, libera el espacio frontal y trasero, sin obstaculizar las entradas de luz o el recorrido del dormitorio.



# SITIO DE INTERVENCIÓN

fachada

interior 2° piso

interior 2° piso

[84]

# IV

# INTERPELACIONES

Estamos intentando desde la cátedra (Equipamiento-B) poner palabras allí donde existen vacíos conceptuales.
Hemos pedido a una serie de docentes referentes de nuestra facultad y de otros países (Chile, Uruguay, Paraguay, Brasil, España) que con sus palabras y en 140 caracteres- intenten definir qué es para ellos UN MUEBLE HABITABLE- estas definiciones las ponemos a disposición de los alumnos por este medio y por las diversas plataformas y redes.
Es también una forma de articular y construir conocimiento colectivo.
Los conceptos no son definitivos ni determinantes, es un aporte a la definición final que deberá construir cada uno de los alumnos en el proceso y la concreción de su mueble habitable.

## SANTIAGO DE MOLINA (ETSAM - MADRID - ESPAÑA)

"cada mueble es el encofrado de esa sustancia concreta que es el cuerpo humano"

## MARIA TERESA DANTUR (FA - UN TUCUMÁN)

-Diseñar un mueble para habitar es nutrirse del estar, del ser y del hacer; de conductas y modos básicos y esenciales como de hábitos cambiantes y emergentes. Es intervenir como jugador reflexivo de un juego con reglas abiertas a re-definiciones y re-significaciones, jugando con fichas sensibles tanto certeras como azarosas. Es recurrir a estrategias sutiles que den lugar a liberar los sentidos y la imaginación del último y decisivo jugador. -Habitar un mueble interactivo y de eficacia dinámica es adherirse con gusto a su puesto de intervención en el juego. Es apropiarse de la escala íntima, de un micro-territorio de límites imprecisos y siempre sorprendentes. Es re-conocerse y re-descubrir. Es sentir el cobijo y a la vez la libertad de la expansión. Es vigorizar la consciencia entre lo estable y lo mutable, inquietas variables de la vida misma.

## ALEJANDRO COHEN ( FAUD - UNC )

"Una cama, una mesa, una silla, un sofá, un poco de todo eso o sea un dispositivo multiescalar y multifunción. Y su articulación con el equipo fijo: cocina y baño"

## CRISTIAN NANZER ( FAUD - UNC )

6 tips para un Mueble Habitable

1) Un Mueble Habitable es una pequeña ciudad doméstica que se desprende de los hábitos del cuerpo de quien lo habita, expandiendo en el espacio su territorio subjetivo y su íntima forma de encontrar cobijo y de tomar contacto con el mundo.

2) Un Mueble Habitable es el caparazón artificial de un molusco humano.

3) Un Mueble Habitable es un dispositivo subjetivo diseñado para colonizar el espacio exterior en la inmediatez y urgencia del cuerpo.

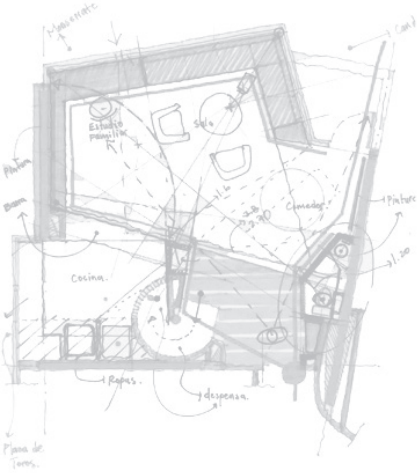
4) Un Mueble Habitable por definición es nómade, flexible y mutable, acompaña las transformaciones de su habitante, sus estados de ánimo y hasta incluso sus derroteros inciertos por lugares diversos de vida detenida.

5) Un Mueble Habitable es un híbrido entre una ciudad íntima, una casa dentro de una casa y un traje a medida.

6) Para diseñar un Mueble Habitable se debe hacer uso de los reservorios de acciones lúdicas y de desparpajo inconmensurable de la infancia.

## CAROLINA MARIOLI (DI. ESC.LIBERO PIERINI - RIO IV)

Primero aclaro, difícil poner en pocas palabras y segundo, igual a lo que haces referencia en el texto del blog, pensé en la dicotomía de los términos. Sin embargo, el vínculo entre "lo Mueble" y "lo Habitable" me parece es- somos los hombres habitando. Se me ocurre, es que la definición debe estar atravesada por una postura frente a estos conceptos y, primeramente, al de calidad de vida implicada en los dos. Me gusta la mirada de las necesidades desde el criterio axiológico o de valores que las clasifica en: subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Y de ahí, un primer ensayo de definición podría ser: (ahora si los 140 caracteres, va 200, perdón) "Conjunto de elementos que posibiliten generar un "lugar" satisfactorio y favorable tanto para desarrollar el potencial de cada individuo, como la convivencia solidaria, entendidos como factores indispensables de un desarrollo integral".




## ALVARO HEINZE ( CENTRO DI - MONTEVIDEO URUGUAY)

"Es un mueble para ser usado desde adentro"

## CAROLINA VITAS ( FAUD - UNC )

"..... no ya a actividades cotidianas, sino a FUNCIONES de RELACIONES. Relaciones con el espacio, con los movimientos de vida de las personas, del tiempo de vida de su contenedor. Concepto de flexibilidad no intrinsicamente sino extrinsicamente, es decir siempre "en relación con"

## EDITH STRAHMAN ( FAUD - UNC )

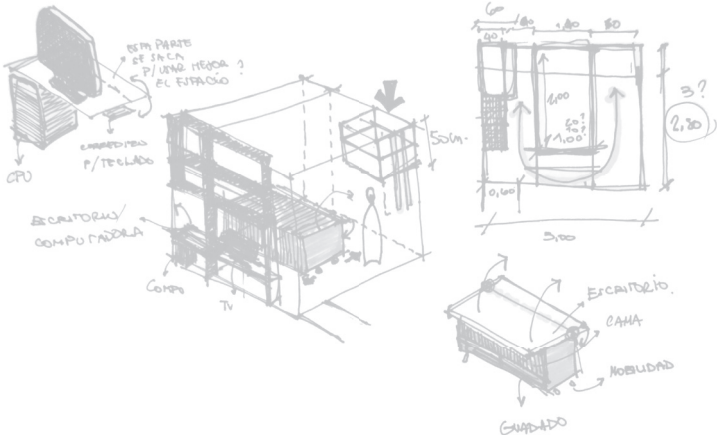
"Habitares en deriva: asumen desfasajes espacio- temporales que movilizan la intensidad del encuentro para esfumarse en la bruma del olvido."

## DIEGO CECONATO ( FAUD - UNC )

Un mueble habitable (y transportable). Un mueble habitable y transportable lleva al límite la experiencia paradójica entre el nomadismo y la fijación, quizás también a un estado constreñido y obsesivo del recubrimiento en exceso, poner al cuerpo inmóvil en su lugar originario de la inacción. Ambos estados implican el espaciamiento con respecto a los otros y a la materia arquitectónica que transmite sus presencias. Puedo llevar mi casa, alejarla de las paredes, llevarla a otro lugar que la reciba provisoriamente y a la espera del desplazamiento que vendrá y del roce que siempre es tangencial. Pero aún en el deslizamiento, en su constitución de eternidad irremediable, puedo tener un lugar. La misma contradicción marca al cuerpo en un juego alternado de proximidades y lejanías, de contorsiones, y a su vez, de habilidades de expansión y ocupación del espacio, el cuerpo está en tensión, interrogado. Un mueble habitable y transportable no es otra cosa que un manifiesto contra la arquitectura.

## RICARDO CUEVAS (UC - VALPARAÍSO, CHILE)

Abstracción y expresión de la danza y movimiento del cuerpo humano materializado en su propia escala y esfera proxémica. Nace desde la construcción del propio vacío del cuerpo manifestado en forma ,que integra poéticamente la necesidad íntima de vivir los 5 sentidos en proximidad.



## PABLO ALMADA (FAUD-UNC)

"Es un constructo que supera la condición meramente objetual del mueble para ubicarlo en la dimensión de un tipo de espacio equipado habitable"

## MARIANA INARDI ( FAUD -UNC )

"Nada como la imaginación del niño para volver habitable un mueble".

## PABLO OSHIRO ( FAUD - UNC )

"La Piel que Habito."

## SILVIA OLIVA (FAUD-UNC)

Se habla de los objetos como prótesis que extensionan funciones en el hombre, y de los muebles como objetos que incluyen al sujeto en una interfase de escala corporal. Cuando el mueble deja de ser soporte del cuerpo (y de las cosas) superando su hacer, pasa a "ser" receptor de experiencias, deseos, miedos, encuentros, frustaciones, disfrutes, enojos. Estos muebles que generan un lugar dentro de un lugar, nos participan desmitificando el peligro y eludiendo la catástrofe. Se abstraen del entorno para ser un entorno, constituyendo una dimensión, un límite de la percepción. Un mueble habitable nos permite preguntarnos ¿dónde estamos?

## ANDRES PALLARADA ( CENTRO DI - MONTEVIDEO URUGUAY)

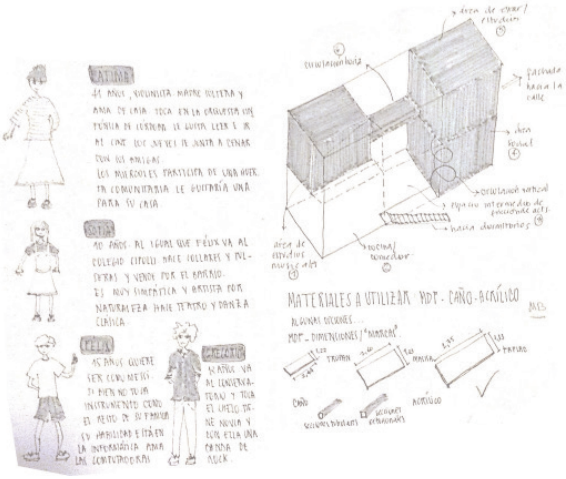
"un mueble habitable debería ser simple, flexible e inspirador"

## MARIA JOSÉ VERÓN (FAUD -UNC)

MH : un oxímoron??

(Del griego oxymoron, en latín contradictio in terminis). Combinación en una misma estructura sintáctica de dos palabras o expresiones de significado opuesto, que originan un nuevo sentido; p. ej., un silencio atronador.

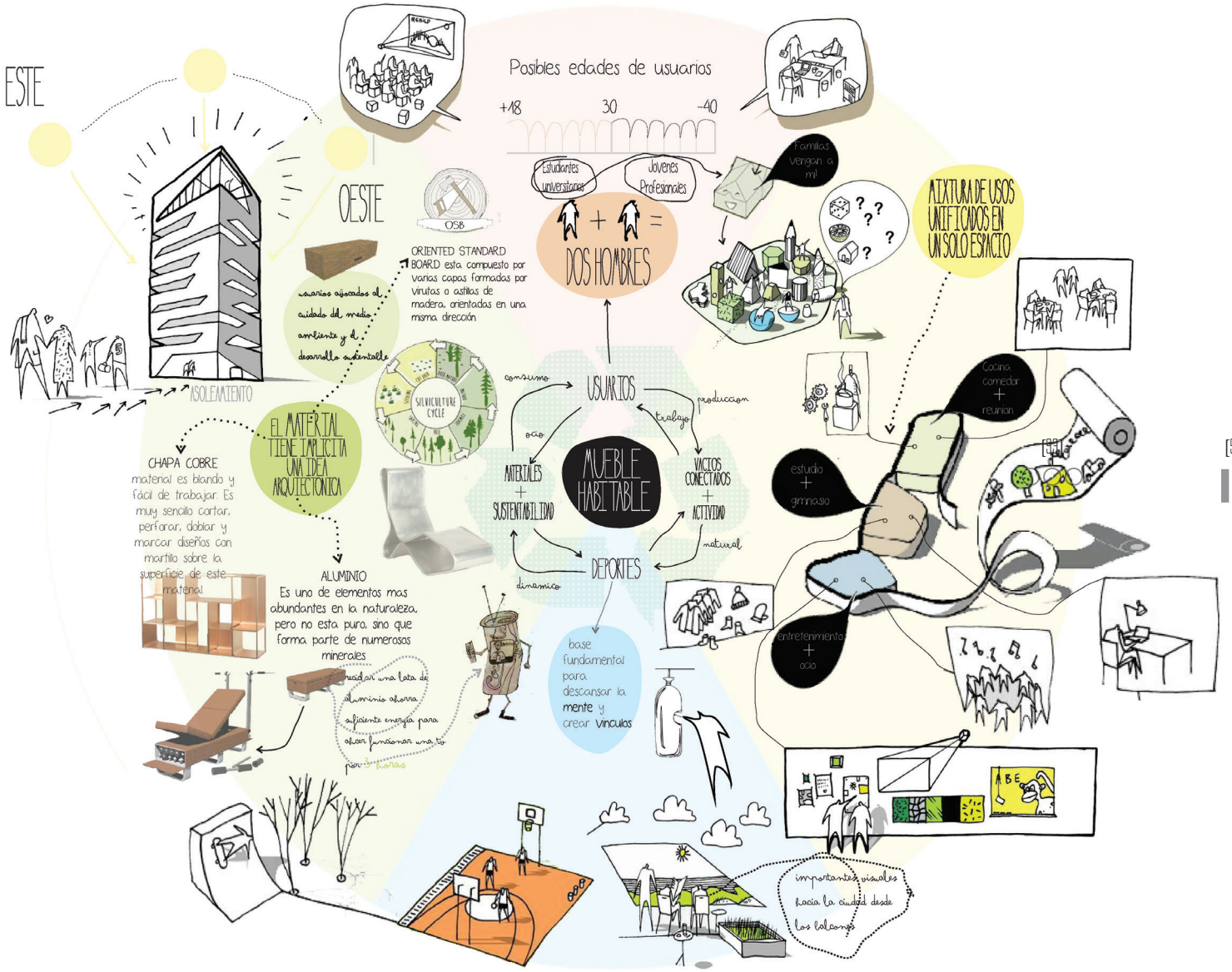
Borges definió así el oxímoron: «En la figura que se llama oxímoron, se aplica a una palabra un epíteto que parece contradecirla; así los gnósticos hablaron de luz oscura, los alquimistas, de un sol negro. Salir de mi última visita a Teodelina Villar y tomar una caña en un almacén era una especie de oxímoron; su grosería y su facilidad me tentaron. (La circunstancia de que se jugara a los naipes aumentaba el contraste). Pedí una caña de naranja; en el vuelto me dieron el Zahir; lo miré un instante; salí a la calle...»Jorge Luís Borges, «El Zahir» (El Aleph, 1949).




## MARIA FIGUEROA (FAUD -UNC)

Es la representación de una dualidad interior/exterior que deviene en experiencia de lugar, donde el espacio posibilita constantemente la acción que arma los escenarios de los propios acontecimientos.

# PROGRAMA




MH Florencia Jozami

# PROGRAMAS REPROGRAMADOS

## [ Arq. Florencia Liberati ]

Uno de los principales ideales de la sociedad contemporánea, es la negación de la existencia de valores absolutos y la aceptación de la diferencia y la pluralidad, como así también la idea de flexibilidad, libertad, incertidumbre y complejidad. Esto sienta las bases para un número ilimitado de formas de vivir y por consiguiente, de habitar.

Sabiendo que el hombre construye su hábitat en la medida que se construye a sí mismo, entendemos que los programas, tal cual los conocemos, están siendo re-programados. Así mismo, conservan mucho de sus objetivos primarios, e incorporan otros que se adaptan al hombre contemporáneo.

Para la modernidad, los programas debían diseñarse a partir del relevamiento de un problema y ofrecer una solución. Hoy, en cambio, los programas son múltiples interpretaciones de distintas realidades, que contemplan complejas acciones programáticas, y dejan libertad para que cada usuario encuentre su forma de habitar.

**"TENEMOS QUE DAR NUEVA VIDA A LOS ESPACIOS QUE LA HAN PERDIDO, SER CAPACES DE VER LO QUE TENEMOS DELANTE Y REINVENTARLOS; BUSCAR OPORTUNIDADES Y DAR VALOR A LOS PROYECTOS".**

**"HAY QUE TENER EN CUENTA LA CULTURA Y EL AMBIENTE EN EL QUE TRABAJAMOS, OFRECER DIFERENTES POSIBILIDADES Y DAR PERSONALIDAD A LOS PROYECTOS, SIN OLVIDAR EL OBJETIVO DEL ARQUITECTO. CREAR ESPACIOS ÚTILES."**

**"BUSCAMOS LA CREACIÓN DE UN ESPACIO ADICIONAL, QUE APORTE LIBERTAD. ESCENARIOS AMPLIOS QUE SE ADAPTEN AL MODO DE VIDA ACTUAL." [1]**

Entendemos que los "programas reprogramados" responden a la ausencia de valores universales para realizar determinadas acciones. De esta forma, espacios de trabajo, de compra, de ocio, presentan variadas y complejas relaciones que debemos decodificar. Un ejemplo es la nueva oficina, que actualmente es un lugar democrático, un ámbito compartido, donde una planta flexible permite disponer distintos puestos de trabajo que estratégicamente diseñados y organizados, estimulan la tarea en grupo y el intercambio de ideas con los "co-workers". Además, se proponen salas de reuniones, auditorios, y áreas de esparcimiento. Estas áreas son las que permiten que se descubra el componente lúdico de trabajar.

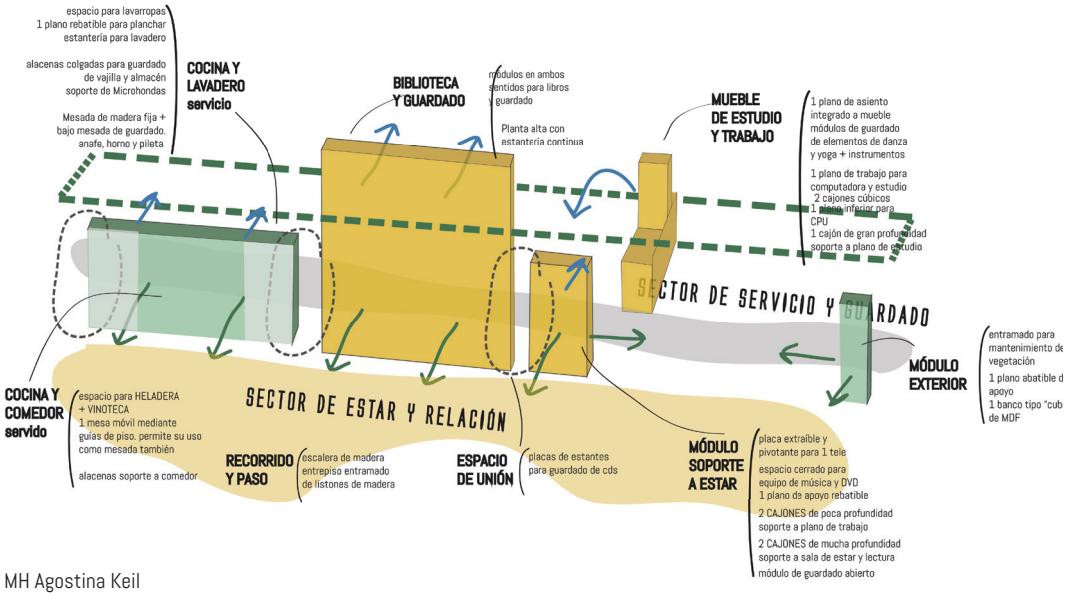
[1] Anne Lacaton. Conferencia "Sistemas de Trabajo". Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (COAM) Junio, 2014

También observamos cómo están cambiando nuestras viviendas para adaptarse a las nuevas formas de ser, vivir y de convivir. Existen hoy, múltiples modelos de familias y diferentes formas de relacionarse. Adquieren importancia otros valores, por ejemplo la igualdad y la libertad de cada uno de los miembros. Así observamos cómo la cocina pasa a ser un ámbito donde la familia sociabiliza mientras varios de sus miembros cocinan, los dormitorios se convierten en refugios individuales y tareas laborales encuentran un espacio dentro del hogar. Igualmente, ha variado en estos años la emocionalidad con la que hacemos las cosas, que se traduce en una búsqueda inconsciente para que nuestra casa sea una proyección de nuestra forma de ser, de nuestra estética y de nuestros gustos.

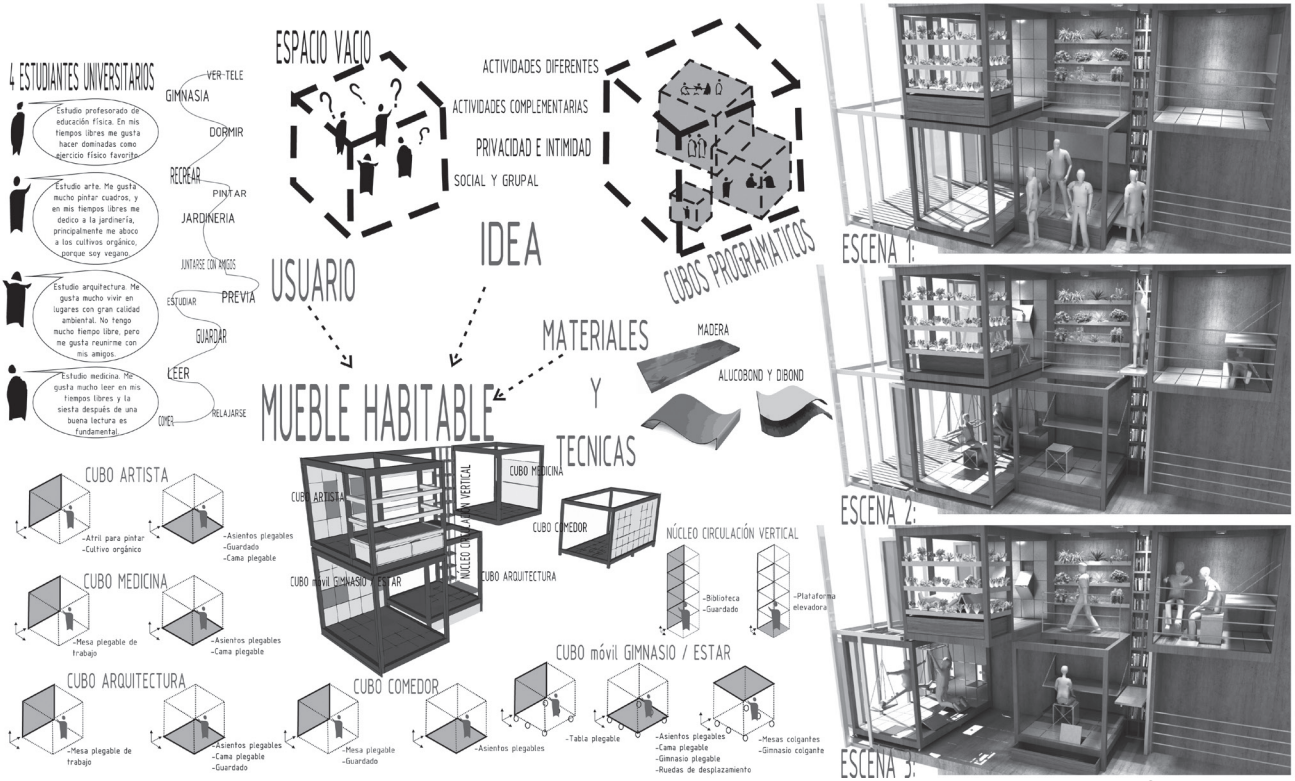
El ejercicio de diseño del Mueble Habitable es una posibilidad para reflexionar sobre el hombre contemporáneo, es una instancia para investigar cómo los equipos colonizan el OA y son capaces de habilitarlo. Es una oportunidad para entender cómo los programas sufren constantes modificaciones, y es tarea de los profesionales, interpretarlos, proponer diferentes acciones programáticas y ofrecer al usuario libertad para apropiarse de nuestro proyecto.

Finalmente, si entendemos a los equipos como caracterizadores de época por excelencia, seguramente serán los diseños de MH, una aproximación al paradigma actual.

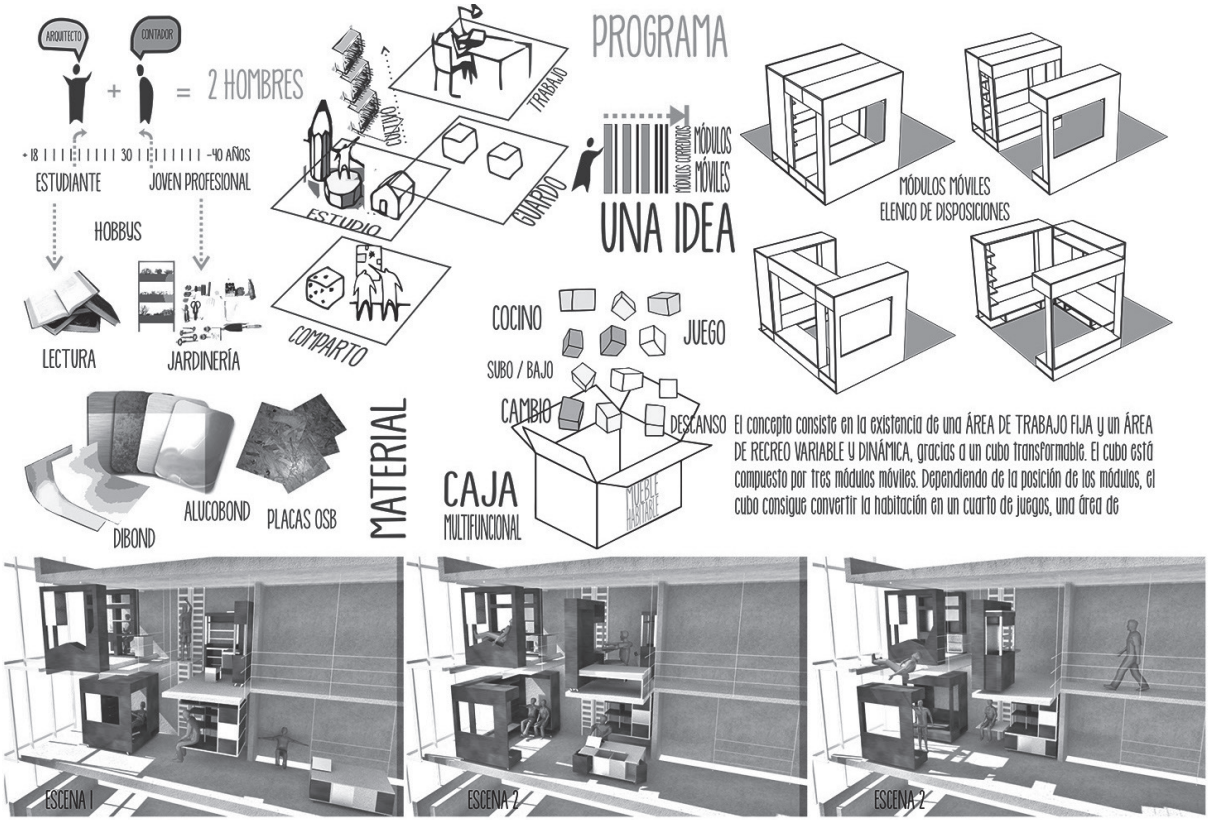





MH Agostina Keil




Gabriel Fernandez




Carla Agüero

# NUEVOS MODOS DE HABITAR

**[Arq. María José Verón]**

**HABITAR ES UN GERUNDIO.**

**LA TRANSFORMACIÓN DE LA UNIDAD FAMILIAR EVIDENCIA LA PROGRESIVA SUSTITUCIÓN DE LA IDEA CLÁSICA DE CONVIVENCIA-COMUNIÓN DE COMPORTAMIENTOS - POR LA DE UNA COHABITACIÓN - CONTRATO ( O RELACIÓN ) ABIERTO- SUSCEPTIBLE DE FAVORECER LA INDEPENDENCIA TANTO DE LAS ACCIONES Y DE LOS COMPORTAMIENTOS COMO DE NECESIDADES DIVERSAS Y CAMBIANTES. LA SIGNIFICACIÓN, PUES, DE LOS INDIVIDUOS POR ENCIMA DE LOS CLANES . [1]**

Conocer las modos de vida no es solo tema de estudio de sociólogos, psicólogos , antropólogos, sino que nos atañe a los arquitectos de modo directo para utilizarlo como una variable más en la práctica proyectual, es un insumo directo donde el mundo real ingresa para participar activamente. Habitar la arquitectura hoy es permitir la creación de mundos para el sujeto de este tiempo, construyéndolos a partir de un pensamiento arquitectónico reflexivo.



Zygmunt Bauman introduce el concepto de "mundo líquido" para definir el actual momento de la historia en el que las realidades sólidas se han desvanecido dando paso a un mundo más precario, provisional, ansioso de novedades , con frecuencia, agotador. Un mundo que Bauman ha sabido explicar como pocos. Según él, modernidad significa modernización obsesiva, adictiva, compulsiva. Modernización significa no aceptar las cosas como son, sino cambiarlas en algo que consideramos es mejor. Lo modernizamos todo. Tomamos las reglas, las relaciones, los objetos y tratamos de modernizarlos. No viven demasiado tiempo. Eso es el mundo líquido. Nada encuentra una forma definida que dure mucho tiempo. Hoy la mayor preocupación de nuestra vida social e individual es cómo prevenir que las cosas se queden fijas, que sean tan sólidas que no puedan cambiar en el futuro. No creemos que haya soluciones definitivas y no sólo eso: no nos gustan. Estamos acostumbrados a un tiempo veloz, seguros de que las cosas no van a durar mucho, de que van a aparecer nuevas oportunidades que van a devaluar las existentes. Y sucede en todos los aspectos de la vida. Y eso que es así con los objetos materiales funciona igual con las relaciones con la gente y con la propia relación que tenemos con nosotros mismos, cómo nos evaluamos, qué imagen tenemos de nuestra persona, qué ambición permitimos nos guíe. Todo cambia de un momento a otro, somos conscientes de que somos cambiables y por lo tanto tenemos miedo de fijar algo para siempre. Los cambios van y vienen. Mucha gente está hoy convencida de que ya hay

alternativas a esta liquidez, pero que son invisibles porque aún están muy dispersas.

Los núcleos de familias tradicionales como conocíamos hasta hace un tiempo se amplían y mutan en múltiples y diversos modos de conformarse: nuestros posibles clientes para éstos nuevos escenarios de la vida cotidiana pueden ser cualquiera de estos modelos, que en el censo de 1990 fueron llamados Unidades de Convivencia. Nos encontramos cada vez menos con familias conformadas por un padre que trabaja fuera de la casa para mantener un hogar con esposa e hijos, para dar lugar a familias que pueden ser ensambladas, parejas homosexuales, familias con menos niños, familias donde los rituales propios de encuentro o aislamiento toman otras características: a ellos debemos dar respuesta. Bucear en sus comportamientos hasta reconocer practicas, valores, costumbres, hábitos, sin dejar de lado los deseos, los sueños, los imaginarios, es parte de este reto .

Los esquemas a los que estábamos habituados de living/cocina/comedor más dormitorios/baños se caen, se diluyen, así como las prefiguraciones que nuestros padres tenían de cada uno de ellos. Lugares como el baño y la cocina ya

-

MH Francisco Griotto

## Tipo Familiar:
## Pareja de dos mujeres

SOFIA

- EDAD: ..... 29
- ALTURA: ..... 1,70
- TRABAJO: ..... Fotografa y disenadora grafica
- REQUERIMIENTOS ESPECIALES: ..... Guardado p/ bici + sala de proyeccion + exhibidor de su coleccion de camaras antiguas + atelier
- GUSTOS PARTICULARES: ..... Juntarse con amigos a ver cine independiente + coleccionista de camaras antiguas
- COLOR FAVORITO: ..... Indigo
- HOBBY: ..... Cocinar y pintar
- ACTIVIDADES RECREATIVAS: ..... Andar en bicicleta al parque + ir al cine + ir al Teatro
- TIEMPO DE PERMANENCIA EN EL HOGAR..... Suele estar todas las mananas y noches. A la tarde trabaja afuera. Los fin de semana esta todo el dia
- PARTICULARIDADES FAMILIARES..... Sus sobrinos la visitan los fin de semana a la tarde
- AMBIENTES DE MAYOR FRECUENCIA.. Atelier y sala de proyeccion

ARIANA

- EDAD: ..... 28
- ALTURA: ..... 1,70
- TRABAJO: ..... Lic. en Recursos Humanos
- REQUERIMIENTOS ESPECIALES: ..... Sala de musica + baile + sala de meditacion + vinoteca + habitacion de huespedes, ya que practica "couchsurfing"
- GUSTOS PARTICULARES: ..... Escuchar musica muy fuerte + ver cine de terror + le gustan los perros pequenos
- COLOR FAVORITO: ..... Verde manzana
- HOBBY: ..... Lectura + tocar el saxo
- ACTIVIDADES RECREATIVAS: ..... Ir al cine + salir al Paseo de las Artes + Teatro los fin de semana
- TIEMPO DE PERMANENCIA EN EL HOGAR..... Trabaja de lunes a viernes de 8:00hs a 18:30 hs. Los fin de semana descansa.
- PARTICULARIDADES FAMILIARES..... Su madre suele visitarla con frecuencia
- AMBIENTES DE MAYOR FRECUENCIA.. Sala de musica + patio + sala de estar

### act. en comun

- Ecuchar musica.
- Cocinar todas las noches.
- Vida social: juntarse con amigos en des-comun a jugar juegos de mesa, ver peliculas de cine independiente y cenar.
- Ver peliculas.
- Meriendas los fin de semana y desayuno y cena en la semana.
- Emprendimiento de permacultura: preparan plantines en botellas de plastico recicladas y jardineria.
- Mantenimiento general del hogar con musica
- Pintan y dibujan
- Decoracion del hogar

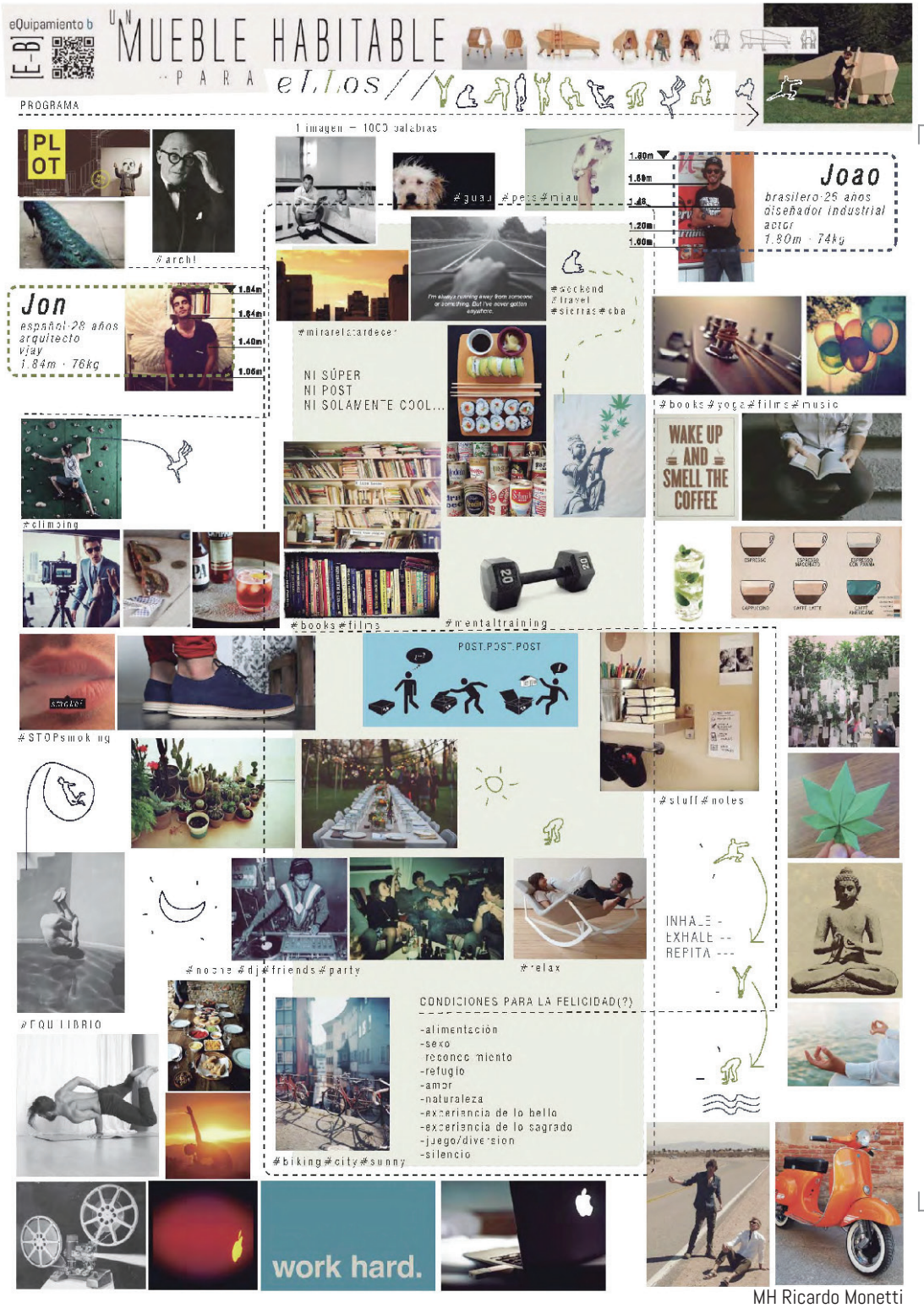
no son considerados como espacios aislados, compartimientos estancos sino que, invadidos por la tecnología, se transforman en mucho más que lo habitual hasta ahora . La tendencia actual de compartir el ritual de cocinar se ve reflejada en espacios donde los limites se diluyen integrándose física y perceptualmente convirtiéndose en pequeños laboratorios de experimentación, donde la familia o los amigos se encuentran, totalmente vinculados al resto de la casa. Una búsqueda de lo natural, lo orgánico y la revalorización de la optimización de recursos con una clara conciencia de cuidado del medio ambiente que se ve reflejado en sutiles acciones como la aparición de pequeñas huertas, incluso en las viviendas de menores superficies. Los dormitorios pueden ser desde espacios amplios, que incluyan lugares de esparcimiento, de estudio, hasta mínimos para solo dar respuesta a la necesidad básica de dormir, cediendo metros cuadrados a las áreas de encuentro . La casa debe tener flexibilidad suficiente para dar respuesta a usos diurnos y nocturnos, a usos en días feriados o de fines de semana. En este marco creemos es válido reflexionar acerca del Mueble habitable, como este puede con diferentes estrategias colonizar las viviendas y dar solución a los requerimientos describimos anteriormente.

En este contexto enseñar a pensar como dar respuesta a las nuevas forma de vivir implica reconocer claramente el momento y las consecuencias en el habitar , y más aun en el soporte físico que será el escenario de este habitante. Como construir lugar en estos tiempos fluidos es el desafío, como enseñar a hacerlo es un ensayo permanente. Pensar y ejercitar el hacer una arquitectura de sentido, más que una de espectáculo, es el objetivo.

**CUANDO EL MUNDO SE HA CONVERTIDO EN UNA MULTITUD DE FRAGMENTOS INHABITABLES, LA CONSTRUCCIÓN DE LUGARES HABITABLES RESULTA DECISIVA. SI NO HAY LUGAR, NO HAY VIDA. Y LA ARQUITECTURA , HOY MÁS QUE NUNCA, TAL VEZ NO SEA OTRA COSA QUE CONSTRUIR ESPACIOS HABITABLES DONDE ALGO PUEDA TENER LUGAR. [2]**

[1] Jose Morales, Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada

[2] Pablo Sztulwark , Ficciones de lo Habitar.




MH Ricardo Monetti

# MATERIALIDAD
## [Arq. María Figueroa]

¿Qué es la materialidad?

Definen este término como la característica principal de la cosa que es material, pertenece al mundo físico y puede percibirse por los sentidos [1], o la cualidad de los materiales y la apariencia de las cosas [2].

> **"YO TRABAJO UN POCO COMO UN ESCULTOR. AL INICIAR, MI PRIMERA IDEA DE UN EDIFICIO ES CON EL MATERIAL. CREO QUE ARQUITECTURA ES ACERCA DE ESO. NO ES ACERCA DE PAPEL, NO ES ACERCA DE LOS FORMULARIOS. ES ACERCA DE ESPACIO Y MATERIAL".**
>
> **PETER ZUMTHOR [3]**

Cuando comenzamos a diseñar, es imprescindible definir con qué material/es desarrollaremos nuestro proyecto. En esa toma de decisión interfieren muchísimos y variados aspectos, ya que a veces, después de la experimentación con diferentes opciones, podemos optar por el más adecuado. Elegir lo matérico, manipular la materia, construir con ella para transformarlo en material y llevarlo, después del conocimiento, a su máxima expresividad; ponerlo en tensión, conocer sus fortalezas y debilidades, cambiarle la lógica, explotarlo al máximo. Transformarlo aprovechando sus posibilidades y cualidades tecnológicas y dotarlo de sentido, para crear espacio habitable. Conocer el material, explorarlo, sentirlo, escucharlo, comprenderlo, para que se convierta en generador de contenido y represente aspectos simbólicos y comunicacionales.

Como bien explica Pablo Sztulwark en su texto sobre Materialidad aleatoria, todas esas operaciones revelan que las propiedades intrínsecas de la materia – que resultan de la experimentación y no de su ser en sí- constituyen lenguaje arquitectónico.

Resulta interesante que en cada proyecto revisemos nuestra relación con los materiales, entendiendo las condiciones físicas de cada uno y la lógica de su uso, para trabajar sus uniones, disposición, modo de ensamblaje, simplicidad o complejidad, dotando la obra de arquitectura con un carácter, una presencia y una autonomía específica. También podemos situarnos en otro lugar, y utilizar materiales conocidos de una manera subversiva, innovadora, manipulando y explorando los mismos para encontrar valores desconocidos, proponiendo nuevas formas constructivas, ofreciendo nuevas sensaciones desde los sentidos.

A través de estas reflexiones buscamos que la materialidad sea un punto de partida para la toma de decisiones en el proyecto, sea el recurso inicial para abordar lo técnico-específico-comunicacional y utilizar lo matérico como una excusa para abordar y experimentar una materialidad diseñada..

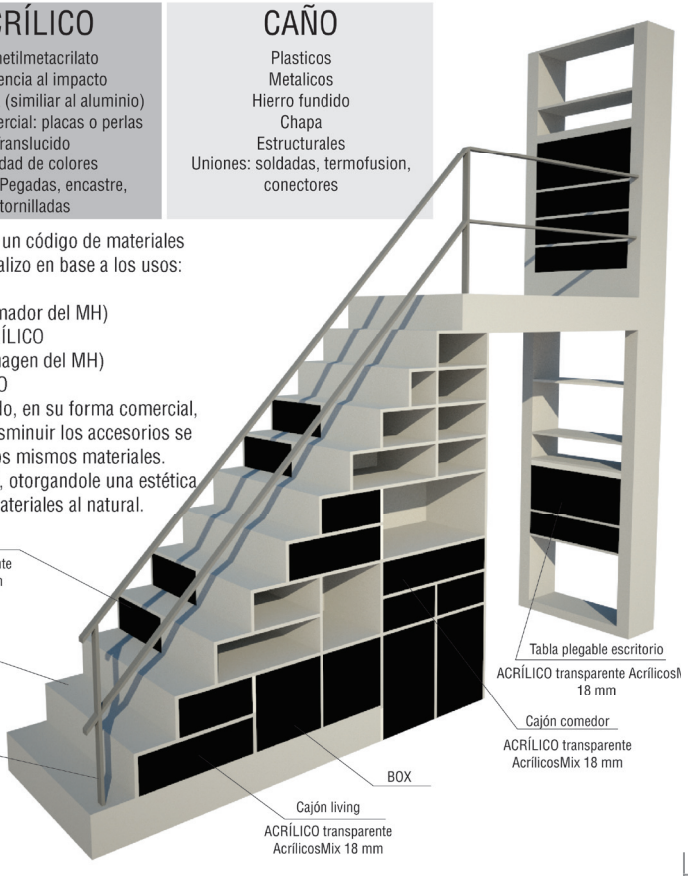
[1] Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L.

[2] Diccionario Enciclopédico Vox 1. © 2009 Larousse Editorial, S.L.

[3] SZTULWARK, Pablo - Ficciones de lo Habitar – Nobuko, Buenos Aires 2009

| MDF | ACRÍLICO | CAÑO |
|---|---|---|
| Aglomerado de fibras de madera<br>Textura fina<br>Estructura uniforme y homogénea<br>Opaco<br>Estructural<br>Forma comercial: placas 3 mm / 25 mm<br>Uniones: pegadas, clavadas, atornilladas | Polimetilmetacrilato<br>Resistencia al impacto<br>Poca dureza (similiar al aluminio)<br>Forma comercial: placas o perlas<br>Translucido<br>Variedad de colores<br>Uniones: Pegadas, encastre, atornilladas | Plasticos<br>Metalicos<br>Hierro fundido<br>Chapa<br>Estructurales<br>Uniones: soldadas, termofusion, conectores |

Para la resolución del MH, se propone el uso de un código de materiales comprensible para los usuarios. El mismo se realizo en base a los usos:
GUARDADO = MDF
(estructurante, de peso visual, conformador del MH)
ELEMENTOS MÓVILES = ACRÍLICO
(situaciones puntuales, alivianan la imagen del MH)
TERMINACIONES = CAÑO
Se opto también por utilizar los materiales en crudo, en su forma comercial, sin ningún tipo de terminaciones; e intentando disminuir los accesorios se plantean soluciones como la perforación de los mismos materiales.
La finalidad es la clara lectura y utilización del MH, otorgandole una estética de lineas puras y simples mostrando los materiales al natural.

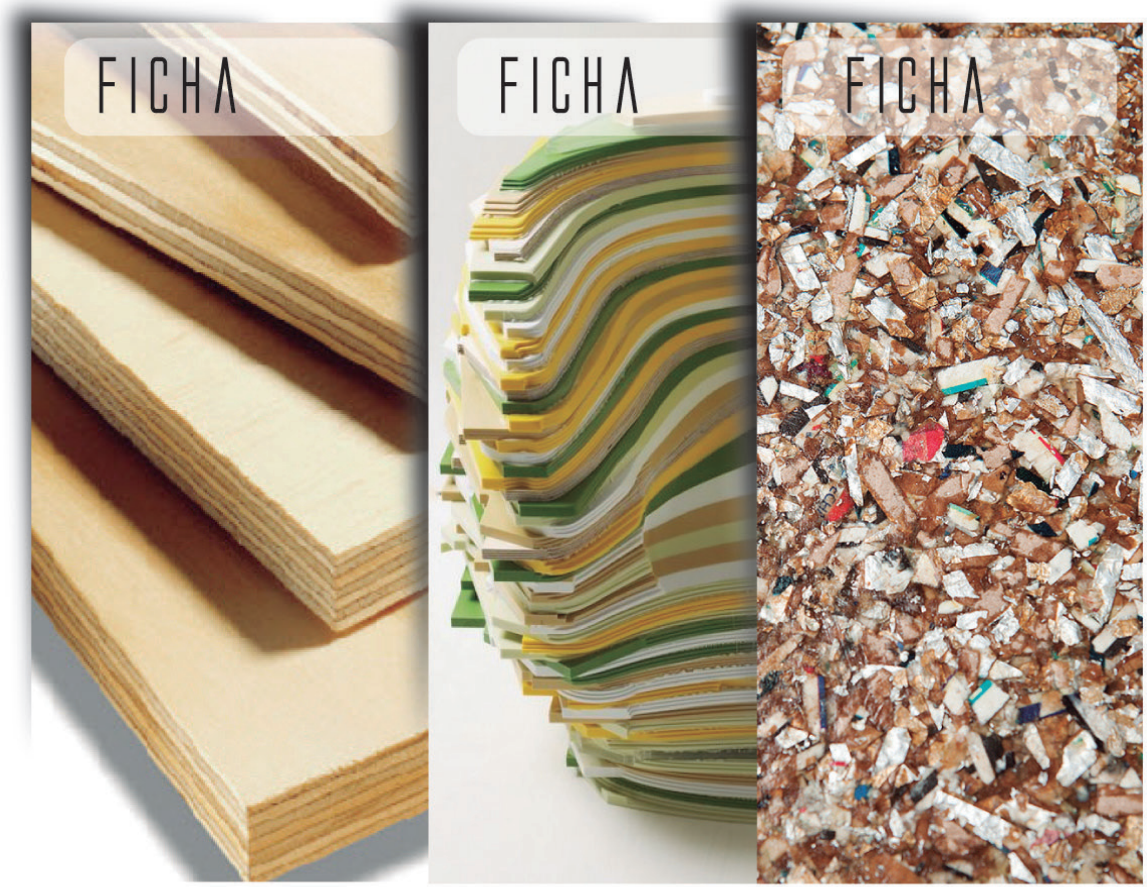


GUIA

eQuipamiento b

[E-B]

# i - MATERIAL




## entrega y seminario en taller

eQuipamiento b

[E-B]

# GUIA
# I - MATERIAL

LA INVESTIGACIÓN ES DETERMINANTE PARA PROPONER, SIN INVESTIGACIÓN NO EXISTEN CERTEZAS, TODO ES AMBIGUO, DUDOSO, DÉBIL.
SIN INVESTIGAR NO PODEMOS EXPLORAR LOS LIMITES, EN ESTE CASO DE LOS MATERIALES, CONOCER LOS LIMITES DE LOS MATERIALES NOS PERMITE UTILIZAR SU MÁXIMA CAPACIDAD EXPRESIVA Y TÉCNICA.
TODO PROYECTO, ES UNA PROPOSICIÓN, EL GRADO DE INNOVACIÓN DE ESA PROPOSICIÓN ESTA DIRECTAMENTE RELACIONADO CON EL CONOCIMIENTO DEL MATERIAL QUE UTILICEMOS.

"LA CIUDAD ES LA CONDICIÓN MATERIAL DEL RELATO URBANO Y ESTE SE CONSTITUYE A PARTIR DE MÚLTIPLES Y VARIADAS MATERIALIDADES, TAL VEZ LA MAS EVIDENTE SEA LA MATERIALIDAD ARQUITECTÓNICA, PERO TAMBIÉN SON DECISIVAS OTRAS MATERIALIDADES COMO LAS QUE NOS PROVEEN LOS OBJETOS Y VESTIMENTA, LAS IMÁGENES, LA NATURALEZA, LA GEOGRAFÍA, ETC. EN RIGOR, EN LA CO-EXISTENCIA DE MÚLTIPLES Y VARIADAS MATERIALIDADES RESIDE LA RIQUEZA, LA COMPLEJIDAD Y LA HETEROGENEIDAD DEL CAMPO DEL DISEÑO, ENTENDIENDO AL CAMPO COMO AQUEL CONSTRUYE EL MUNDO MATERIAL DONDE LA VIDA HUMANA SE DESARROLLA."

PABLO SZTULWARK

formato de trabajo en el taller

# INVESTIGACION MATERIAL

OBJETIVO:
Dinamizar el taller, provocar en el alumno interés por la investigación, movilizar la utilización de nuevos materiales y promover el intercambio de recursos.-
Siempre con la visión de utilización para arquitectura, conocer el medio local, donde y como se comercializan los materiales.
Generar una guía de materiales con sus características que será utilizada en el taller, durante el desarrollo del proyecto: un mueble habitable para tríptico-

## CONSIGNAS

1- Cada alumno trabajará con un material determinado asignado por su docente.
2- El alumno deberá OBTENER UNA MUESTRA DEL MATERIAL investigado
3- Deberá aportar además al taller la siguiente información:

Origen.
Nombre comercial y Nombre técnico
**Precios, Medidas, espesores, peso**
Propiedades, resistencias.
Características propias definidas.
Comercios en los que se consigue el mismo. (DIRECCIÓN, WEB, MAIL, TELÉFONO)
Como se lo consigue: colores, cantidades, medidas, modelos, etc.-
Mano de obra, especializada, gremio
Formas de trabajo.
Encastres, uniones, aportes, etc.
Propiedades, aplicación, elementos para vincularlo a otros o con el mismo material
Accesorios necesarios.
Tiempos de trabajo.
Mantenimiento posterior
Reciclado
Sustitutos
Ventaja y Debilidades
Ejemplos de aplicación

**Con lo que logre investigar y aportar el alumno, se realizará una jornada de intercambio en el taller.-**
**Es fundamental el aporte de piezas, retazos, o partes de los materiales que se investiguen.-**
4- Se trabajará en formato de seminario en el taller PARA ELLO SE DEBERÁ APORTAR EL MATERIAL EN CUESTIÓN (MUESTRA) y la información requerida.
5- El alumno deberá llenar la ficha y aportarla para la creación de una base que será utilizada en el taller por el resto de los compañeros para el desarrollo del trabajo.
6- Ejemplos de aplicación, reales o bibliográficos.



**Guía Materiales**

# “DIOS ESTA EN LOS DETALLES”

## [ Arq. María Figueroa y Belén Clariá ]

Cuando representamos nuestros proyectos arquitectónicos, existen dos variables que ponen de manifiesto las relaciones de proporción y la definición tecnológica del objeto de estudio.

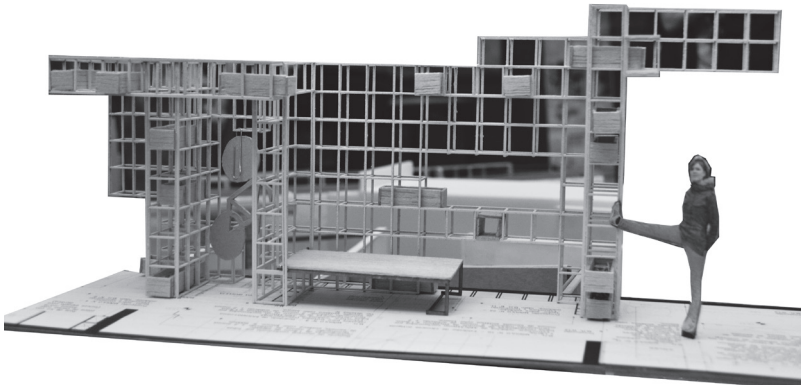
Ellas son la **ESCALA** y los **DETALLES**.

“Si la proporción es una cierta relación entre las dimensiones de una pieza, la escala relaciona dimensiones de objetos distintos: o bien, de objeto y sujeto.

En un proyecto de arquitectura, los planos guardan, en sus medidas, una cierta escala con el edificio que representan. Otro tanto sucede con las maquetas a escala: reproducen el edificio en modelo reducido, conservando sus proporciones.

Las proporciones, en el edificio y en su maqueta, son las mismas. Varía su escala. La proporción no depende del tamaño, la escala sí. La proporción es o no es: cuando no es se llama desproporción. La escala, por el contrario, siempre es: mayor y menor, con relación a alguna referencia. Con relación al edificio o al territorio, la escala del plano, o del mapa, es siempre pequeña escala, reducida escala. En ambos casos partimos de una cierta ratio o relación. La diferencia estriba en que esa ratio, en proporción, lo es de dimensiones distintas en el mismo objeto y, en la escala, de la misma dimensión en objetos distintos.

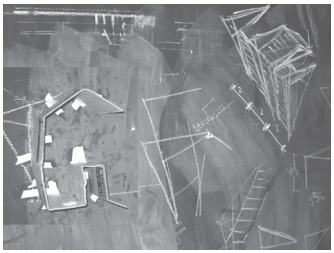
Sabemos que el hombre, en el origen, mide las cosas en relación con su propio cuerpo: lo que quiere decir que aplica una escala humana. Esta escala es el instrumento fundamental en la **humanización de la Arquitectura**. Una arquitectura de la pura proporción y fuera de escala es una arquitectura de dioses. Por las descomunales gradas del estilobato o plataforma donde asienta el Parthenón no puede de ningún modo ascender el pie humano. Una arquitectura para los hombres no se da en cambio sin la observancia de una escala humana. Por la proporción, la Arquitectura puede ser sólida o bella. Pero sólo la escala la hace útil. La escala es condición necesaria de la utilidad.” [1].



MH Franco Griotto

Los arquitectos dibujamos los detalles para definir la tecnología con la que será construido un edificio o fabricado un mueble, y es ilimitada la cantidad de detalles que requiere un proyecto para su concreción. A partir de los detalles, cada uno de los especialistas (constructores, carpinteros, herreros, etc.) interpretará las ideas y pautas de diseño que están presentes en el proyecto y quizás también puedan comprender las resoluciones tecnológicas adoptadas durante el proceso de diseño, lo que permitirá ejecutar o construir la pieza detallada.

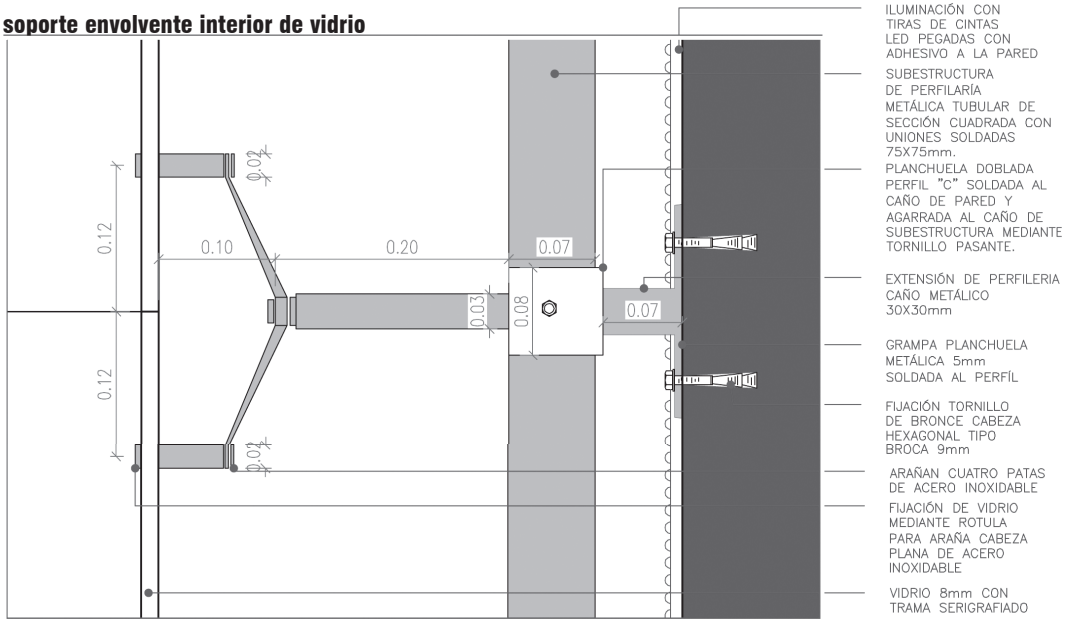
También los detalles resultan un aprendizaje en el proceso de pensamiento del diseñador, ya que debemos investigar y conocer sobre los materiales, anclajes y uniones para elaborar un legajo de representaciones gráficas de cada detalle específico. La resolución de estas representaciones gráficas bidimensionales - plantas y cortes- implican simular mentalmente e imaginar el funcionamiento y la complejidad del detalle de forma tridimensional, de la misma manera que se construirá en obra (con condicionantes específicas y dentro de un espacio determinado) y trasladarlos a las dos dimensiones y a escala de proyecto. De esta manera damos las instrucciones precisas al especialista encargado de la ejecución.



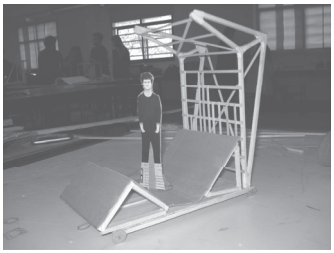
**expermentación de múltiple escala workshop TOCO MADERA**



**soporte envolvente interior de vidrio**




Nicolás Campo, Belén Clariá, Ma. Paz Rotondo

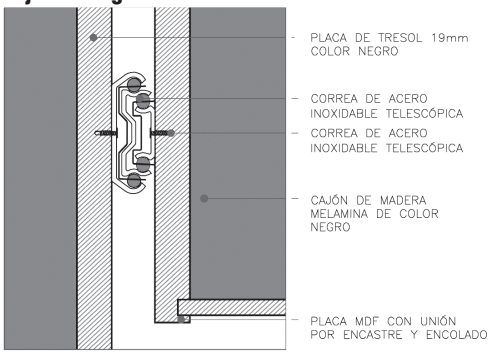


"Los detalles constructivos son una parte fundamental de la arquitectura, al igual que su forma exterior y su distribución interior. Tanto si son tan sutiles como para hacerse invisibles o si presentan una complejidad extraordinaria, los detalles determinan la calidad y el carácter de un edificio. El diseño de unos buenos detalles requiere la aplicación del máximo cuidado y atención a los encuentros entre materiales, entre diferentes elementos de un edificio y en los cambios de dirección de un material. Por medio de los detalles, los múltiples componentes que constituyen un edificio se unifican para formar un todo: juntas, uniones, encuentros, aberturas y superficies se transforman en un edificio a través de la combinación de la tecnología y el ingenio.

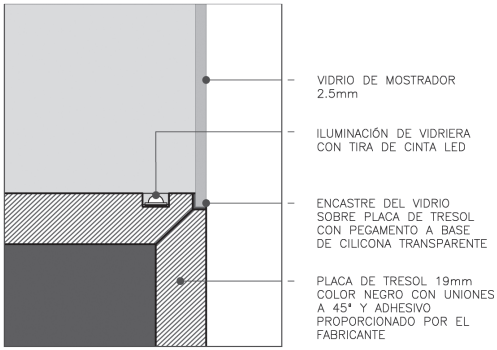
Estamos acostumbrados a que la arquitectura se muestre a través de representaciones fotográficas en libros, revistas e Internet, con imágenes inspiradoras que continúan siendo el eje central de la representación bidimensional de esta disciplina. Cada vez con mayor frecuencia, estas imágenes suelen acompañarse de plantas, para favorecer una mejor comprensión sobre el funcionamiento de un edificio. Sin duda, disponer de las plantas es de gran utilidad para llegar a comprender las secuencias espaciales, el tamaño y la escala de un edificio, pero el objetivo de una planta o de una fotografía, incluso cuando vienen acompañadas de una sección, no es propiamente mostrar los elementos por separado -las tuercas y los tornillos, literalmente- que se ensamblan para formar un tabique, el pavimento, una cubierta, una ventana, una escalera, una cocina, etc., son los detalles constructivos los que cumplen este cometido, y, por ello, es importante incluir fotografías, plantas y secciones con los respectivos detalles para poder comprender el verdadero funcionamiento de cada edificio." [2]



**cajonera - guía**

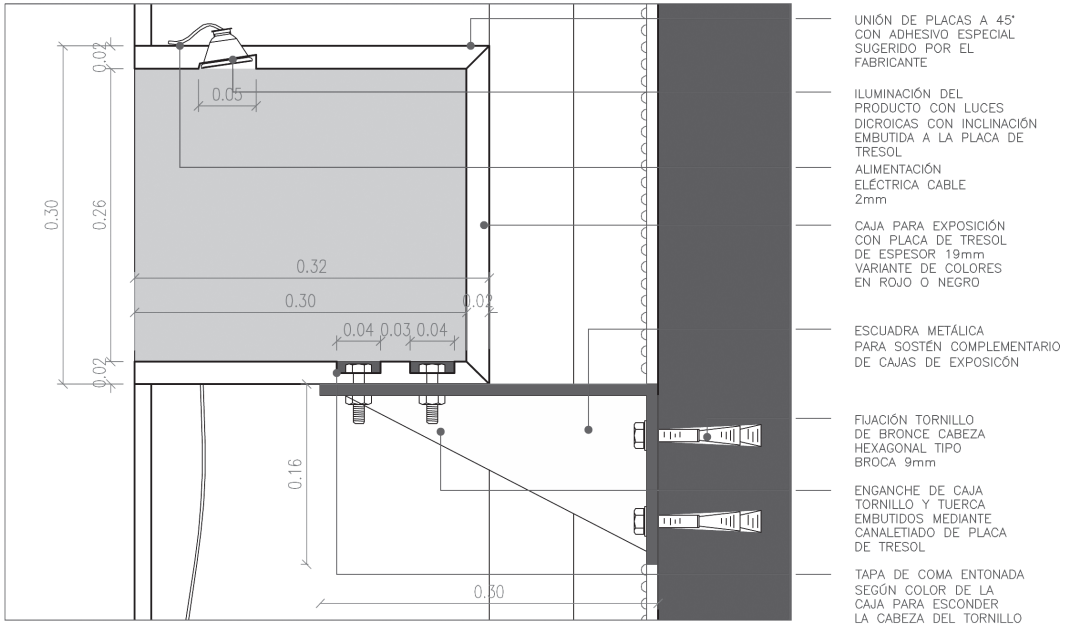



**mueble caja / iluminación vitrina**

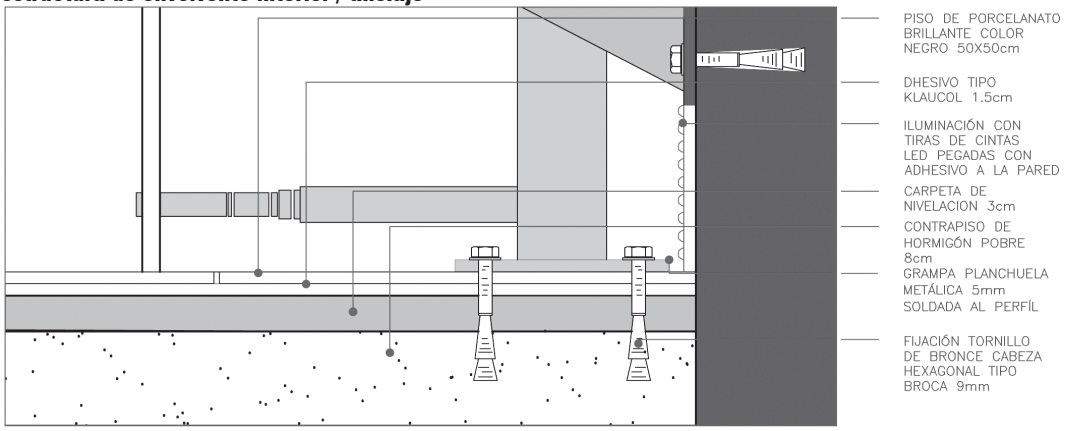



Nicolás Campo, Belén Clariá, Ma. Paz Rotondo

## cubículos de exposición / soporte e iluminación




## estructura de envolvente interior / anclaje




Nicolás Campo, Belén Clariá, Ma. Paz Rotondo

Diseñar el espacio, semantizar los equipos, definir los detalles: de eso se trata nuestra materia EQUIPAMIENTO. Trabajar la multiescalaridad desde las escalas de reducción propias del espacio (1:50 – 1:20) hasta sumergirse en escalas de proyecto nunca antes abordadas como 1:10, secciones secuenciales 1:5, detalles 1:2 – 1:1 o escalas de ampliación 2:1 en caso que el proyecto lo requiera.

Diseñar los detalles es una manera de comprender la realidad tridimensional de lo que se construye, es ir de las partes al todo. Como arquitectos descubriremos el verdadero sentido de los detalles arquitectónicos cuando seamos capaces de navegar entre lo general y lo particular, dedicándole la misma atención y entusiasmo al diseño de un edifico de gran escala como a la resolución de una baranda de escalera.

Prestar atención y deleitarse con el detalle compromete la perfección de la obra desde lo material, funcional, social y simbólico. Cuidar el detalle, para que nuestra obra sea un proceso acabado de principio a fin, habiendo estudiado y teniendo el control de cada etapa constructiva.

**"DIOS ESTA EN LOS DETALLES"**

**dijo Mies Van der Rohe ... pero alguien completó la sentencia afirmando:**

**Y EL DIABLO TAMBIEN !**

[1] ARNAU, Joaquín , 72 Voces para un Diccionario de Arquitectura Teórica. Celeste Ediciones. España 2000.

[2] MC LEOD, Virginia - GG: Detalles constructivos de la arquitectura doméstica contemporánea. Ed. GUSTAVO GILI. Barcelona 2007.

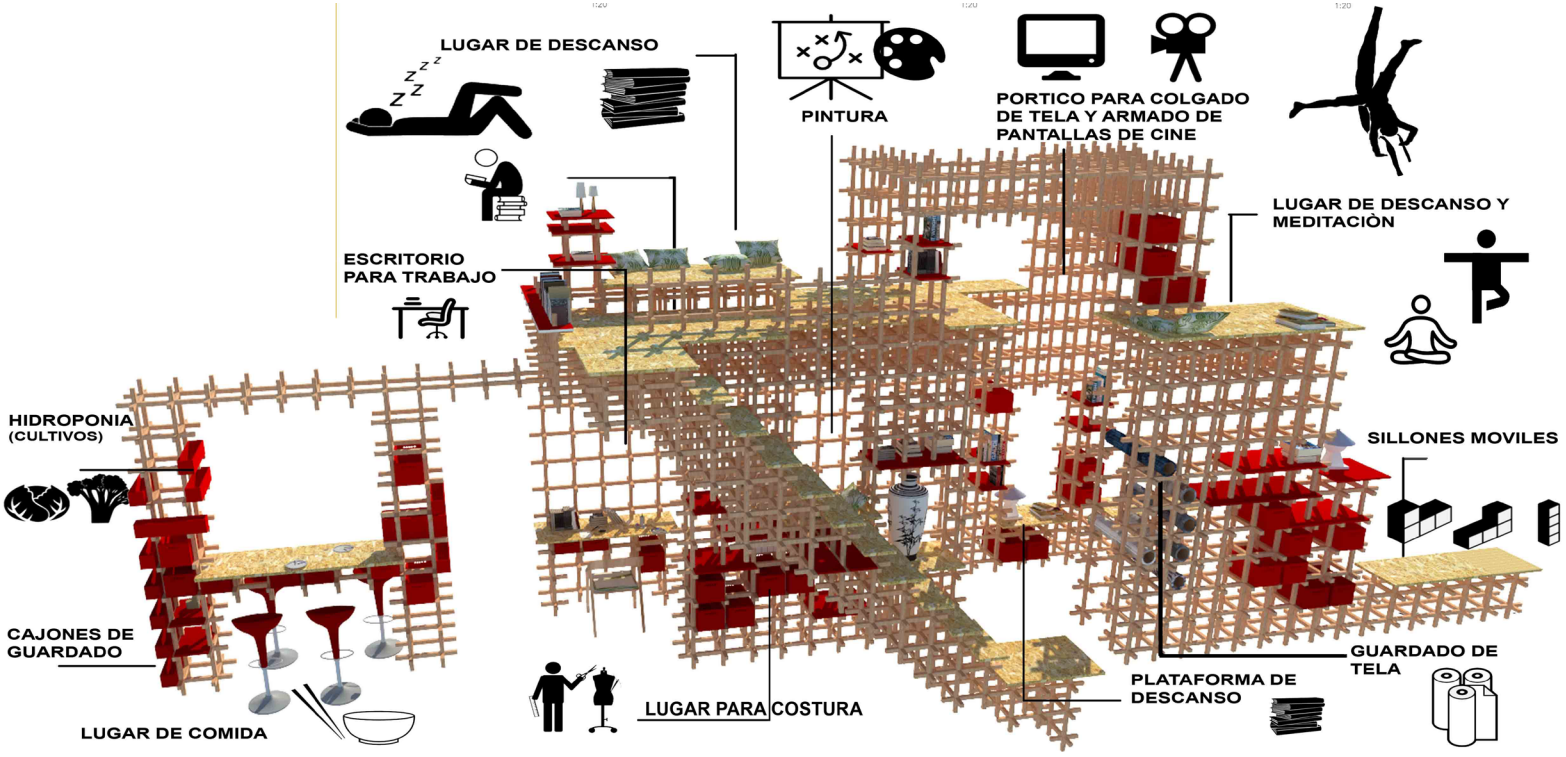
[113]

# IV

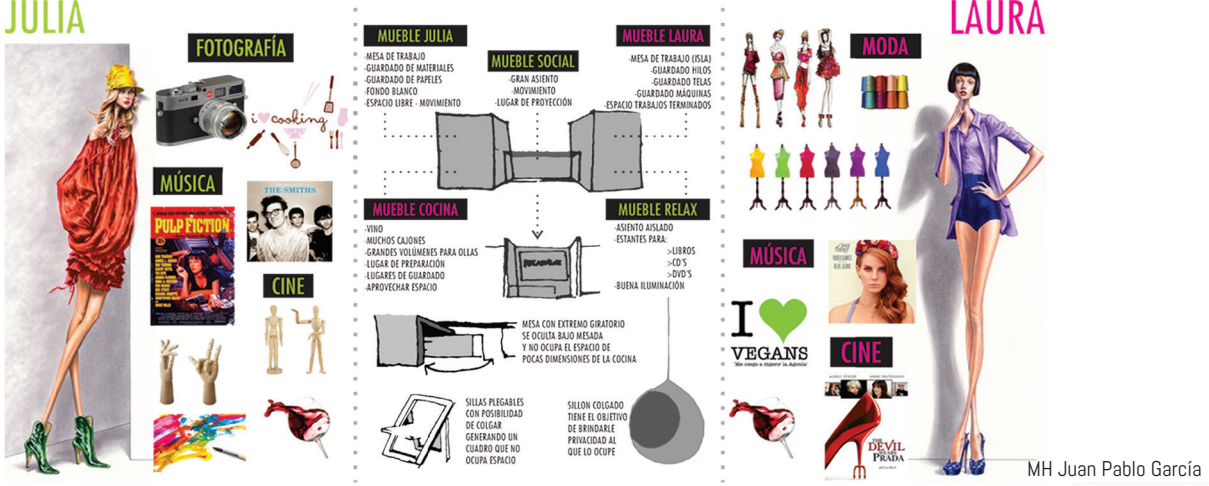
[174]

# IV

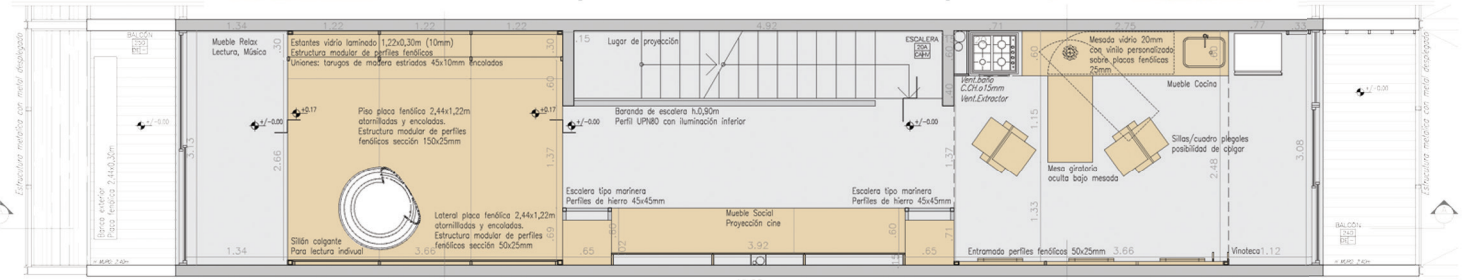
# PRÁCTICAS DE TALLER
## mueble habitable



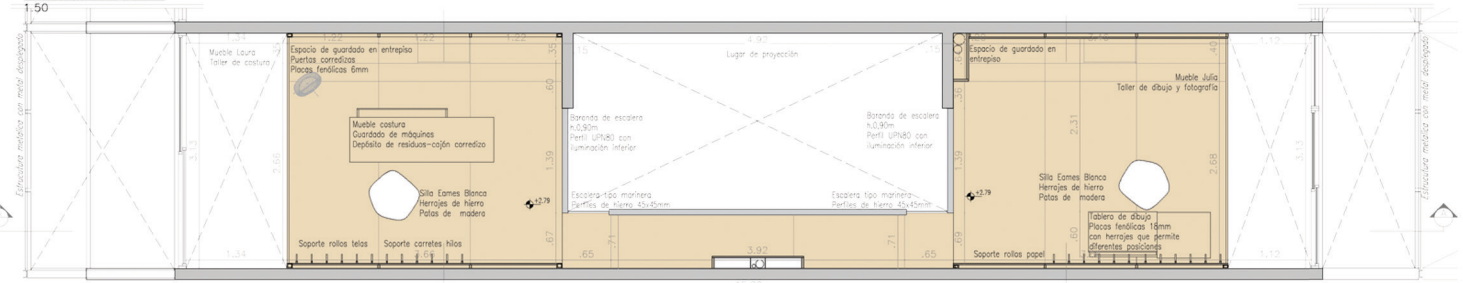

MH Luis Rueda



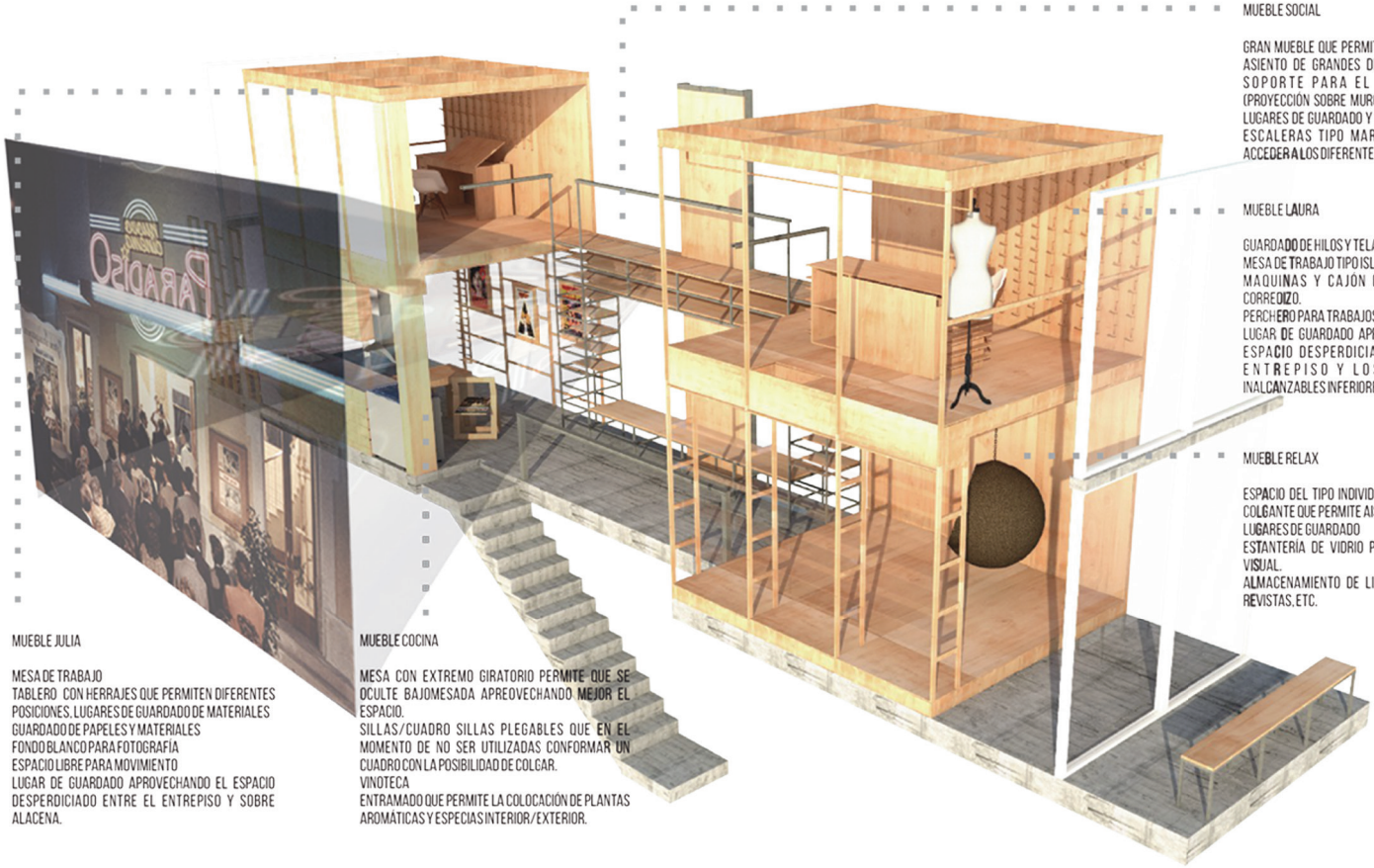

MH Juan Pablo García



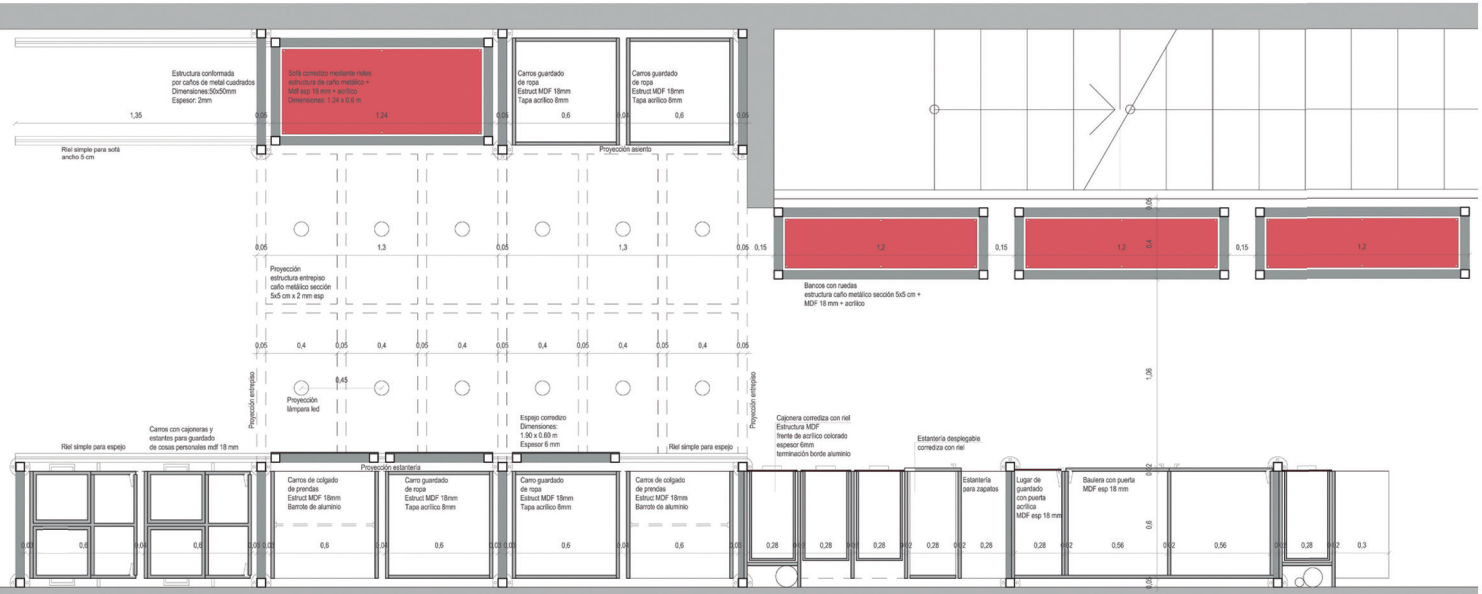

PLANTA 2º PISO
1.50



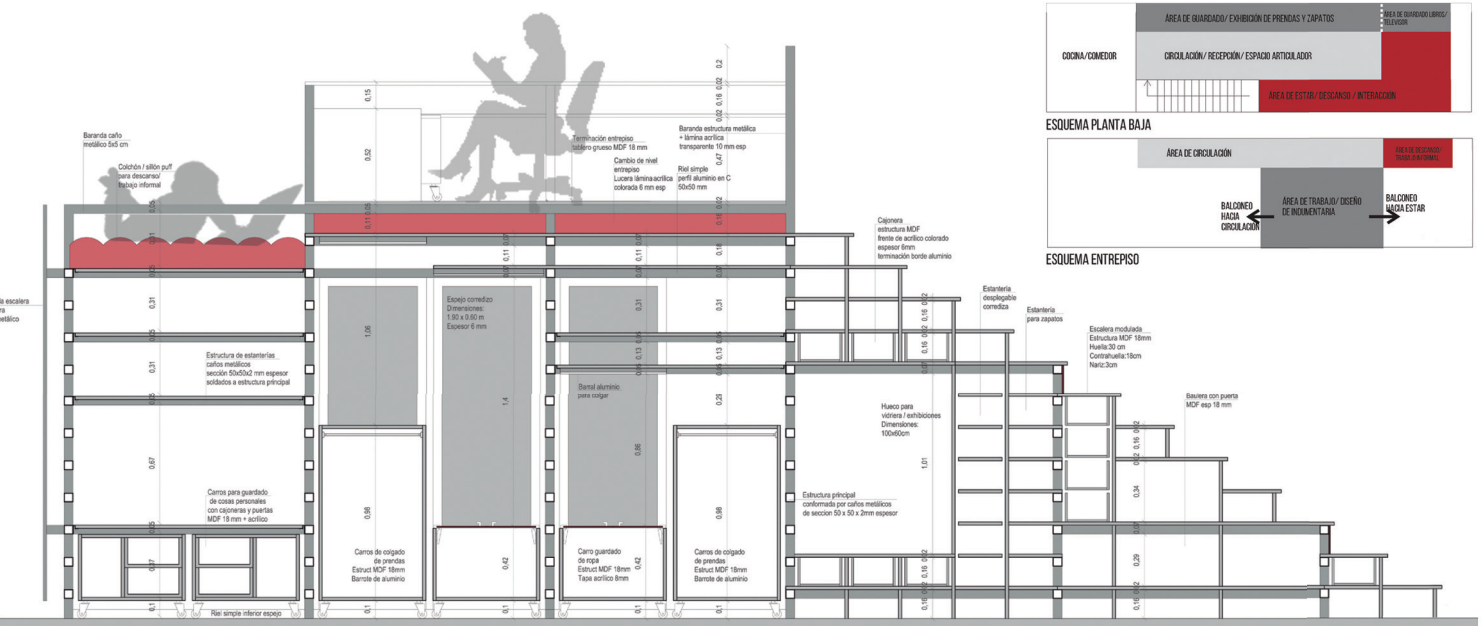

PLANTA ENTREPISO
1.50


MUEBLE SOCIAL
GRAN MUEBLE QUE PERMITE SU USO COMO ASIENTO DE GRANDES DIMENSIONES. EL SOPORTE PARA EL PROYECTOR (PROYECCIÓN SOBRE MURO DE ESCALERA) LUGARES DE GUARDADO Y GENERAICIÓN DE ESCALERAS TIPO MARINERAS PARA ACCEDER A LOS DIFERENTES MUEBLES.
MUEBLE LAURA
GUARDADO DE HILOS Y TELAS
MESA DE TRABAJO TIPO ISLA, GUARDADO DE MAQUINAS Y CAJÓN DE DESECHOS CORREDIZO.
PERCHERO PARA TRABAJOS TERMINADOS.
LUGAR DE GUARDADO APROVECHANDO EL ESPACIO DESPERDICIADO ENTRE EL ENTREPISO Y LOS LUGARES INALCANZABLES INFERIORES
MUEBLE RELAX
ESPACIO DEL TIPO INDIVIDUAL CON SILLÓN COLGANTE QUE PERMITE AISLACIÓN.
LUGARES DE GUARDADO
ESTANTERÍA DE VIDRIO PARA LIVIANDAD VISUAL.
ALMACENAMIENTO DE LIBROS, CD, DVD, REVISTAS, ETC.
MUEBLE JULIA
MESA DE TRABAJO
TABLERO CON HERRAJES QUE PERMITEN DIFERENTES POSICIONES, LUGARES DE GUARDADO DE MATERIALES
GUARDADO DE PAPELES Y MATERIALES
FONDO BLANCO PARA FOTOGRAFÍA
ESPACIO LIBRE PARA MOVIMIENTO
LUGAR DE GUARDADO APROVECHANDO EL ESPACIO DESPERDICIADO ENTRE EL ENTREPISO Y SOBRE ALACENA.
MUEBLE COCINA
MESA CON EXTREMO GIRATORIO PERMITE QUE SE OCULTE BAJOMESADA APREOVECHANDO MEJOR EL ESPACIO.
SILLAS/CUADRO SILLAS PLEGABLES QUE EN EL MOMENTO DE NO SER UTILIZADAS CONFORMAR UN CUADRO CON LA POSIBILIDAD DE COLGAR.
VINOTECA
ENTRAMADO QUE PERMITE LA COLOCACIÓN DE PLANTAS AROMÁTICAS Y ESPECIAS INTERIOR/EXTERIOR.

MH Ana Ines Buteler




## SECCIÓN HORIZONTAL +0.30



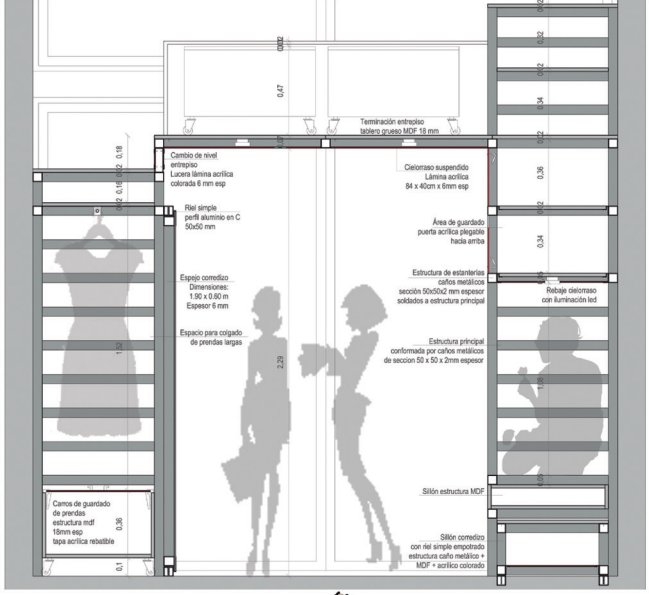

## SECCIÓN VERTICAL LONGITUDINAL

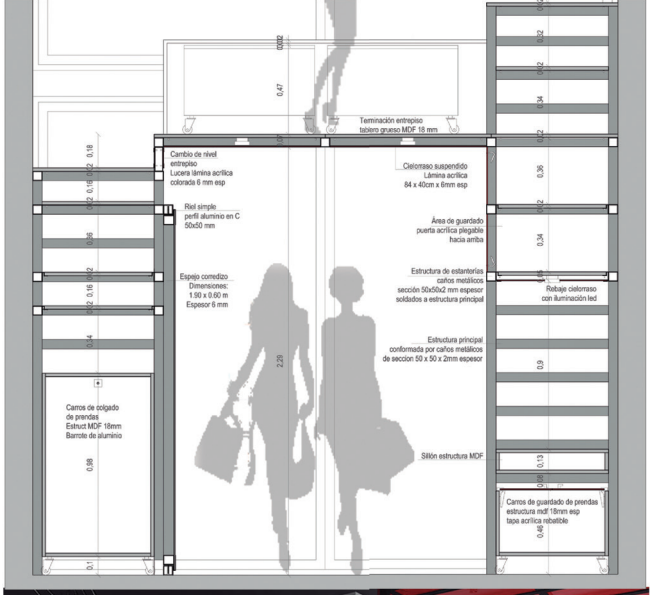


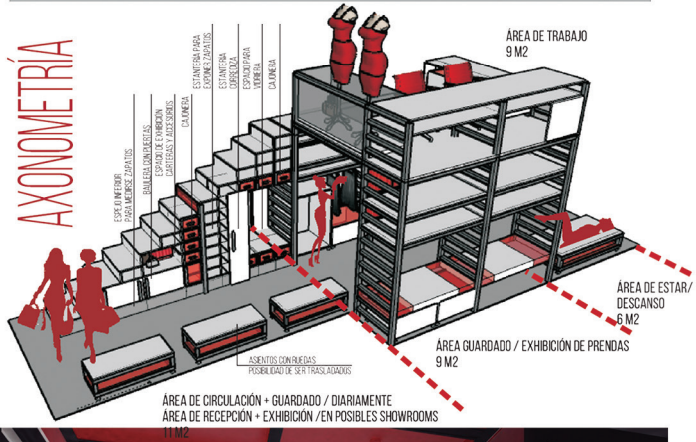

ESQUEMA PLANTA BAJA



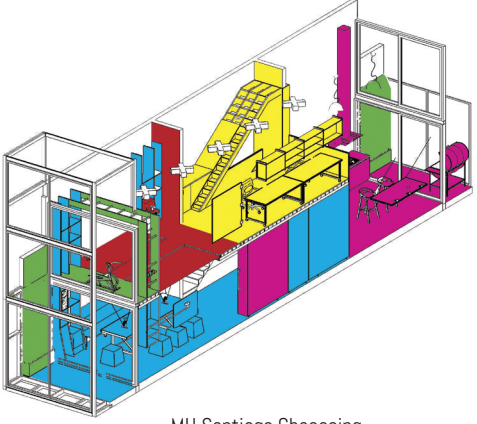

ESQUEMA ENTREPISO


Terminación entrepiso
tablero grueso MDF 18 mm
Cambio de nivel
entrepiso
Lucera lámina acrílica
colorada 6 mm esp
Cielorraso suspendido
Lámina acrílica
84 x 40cm x 6mm esp
Riel simple
perfil aluminio en C
50x50 mm
Área de guardado
puerta acrílica plegable
hacia arriba
Espejo corredizo
Dimensiones:
1.90 x 0.60 m
Espesor 6 mm
Estructura de estanterías
caños metálicos
sección 50x50x2 mm espesor
soldados a estructura principal
Rebaje cielorraso
con iluminación led
Espacio para colgado
de prendas largas
Estructura principal
conformada por caños metálicos
de seccion 50 x 50 x 2mm espesor
Sillón estructura MDF
Carros de guardado
de prendas
estructura mdf
18mm esp
tapa acrílica rebatible
Sillón corredizo
con riel simple empotrado
estructura caño metálico +
MDF + acrílico colorado

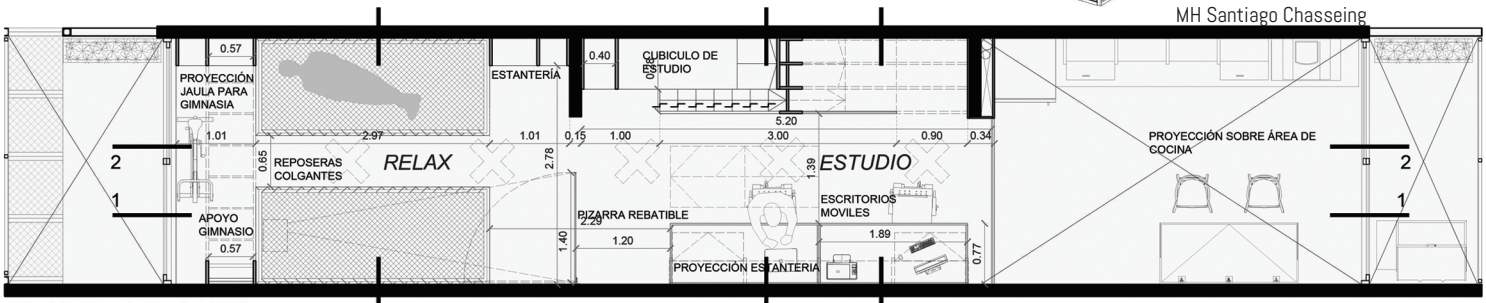

Terminación entrepiso
tablero grueso MDF 18 mm
Cambio de nivel
entrepiso
Lucera lámina acrílica
colorada 6 mm esp
Cielorraso suspendido
Lámina acrílica
84 x 40cm x 6mm esp
Riel simple
perfil aluminio en C
50x50 mm
Área de guardado
puerta acrílica plegable
hacia arriba
Espejo corredizo
Dimensiones:
1.50 x 0.60 m
Espesor 6 mm
Estructura de estanterías
caños metálicos
sección 50x50x2 mm espesor
soldados a estructura principal
Rebaje cielorraso
con iluminación led
Estructura principal
conformada por caños metálicos
de seccion 50 x 50 x 2mm espesor
Carros de colgado
de prendas
Estruct MDF 18mm
Barrote de aluminio
Sillón estructura MDF
Carros de guardado de prendas
estructura mdf 18mm esp
tapa acrílica rebatible


AXONOMETRÍA
ESPEJO INTERIOR
PARA MEJOR DE ZAPATOS
BANQUETA PARA PROBARSE
ESPACIO DE EXHIBICIÓN
CARTERAS Y ACCESORIOS
CALONERA
ESTANTERÍA PARA
EXPONER ZAPATOS
ESTANTERÍA
DOBLADA
ESPACIO PARA
MANTAS
CALONERA
ÁREA DE TRABAJO
9 M2
ÁREA DE ESTAR/
DESCANSO
6 M2
ÁREA GUARDADO / EXHIBICIÓN DE PRENDAS
9 M2
ASIENTOS CON RUEDAS
POSIBILIDAD DE SER TRASLADADOS
ÁREA DE CIRCULACIÓN + GUARDADO / DIARIAMENTE
ÁREA DE RECEPCIÓN + EXHIBICIÓN /EN POSIBLES SHOWROOMS
11 M2

LIVE
LAUGH
LOVE

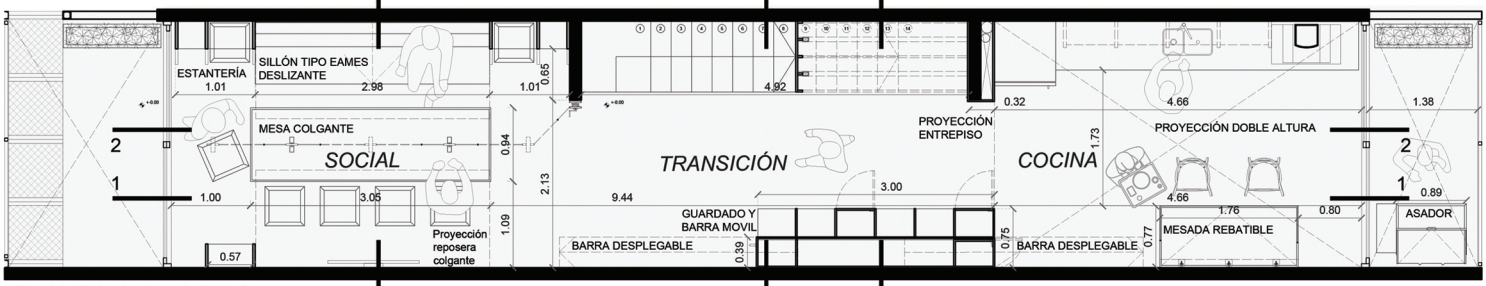


MH Santiago Chasseing

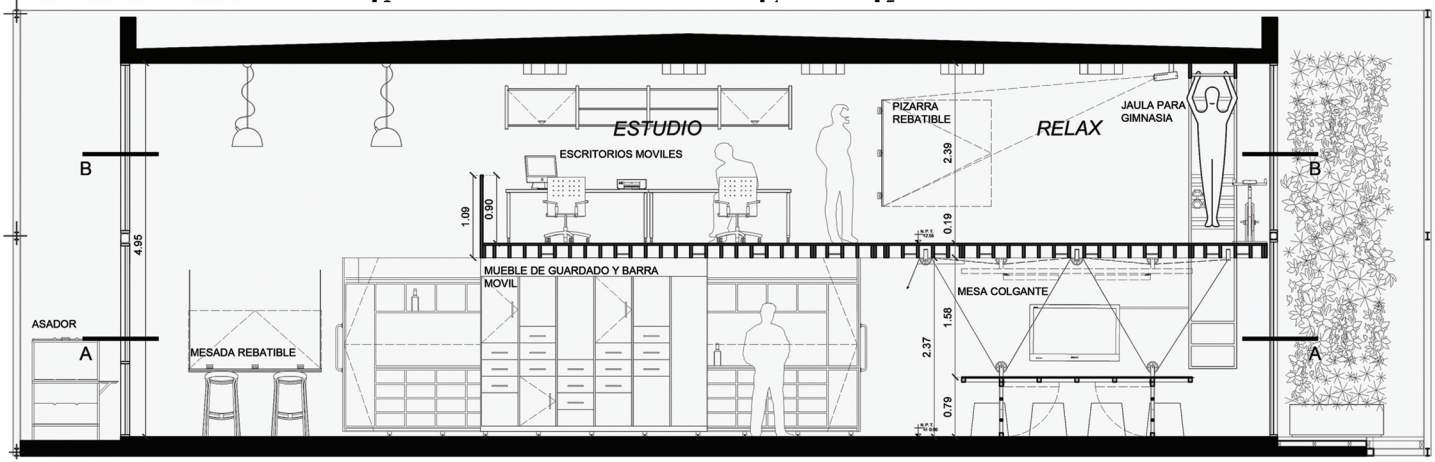



PLANTA B-B +3.75M

1:50

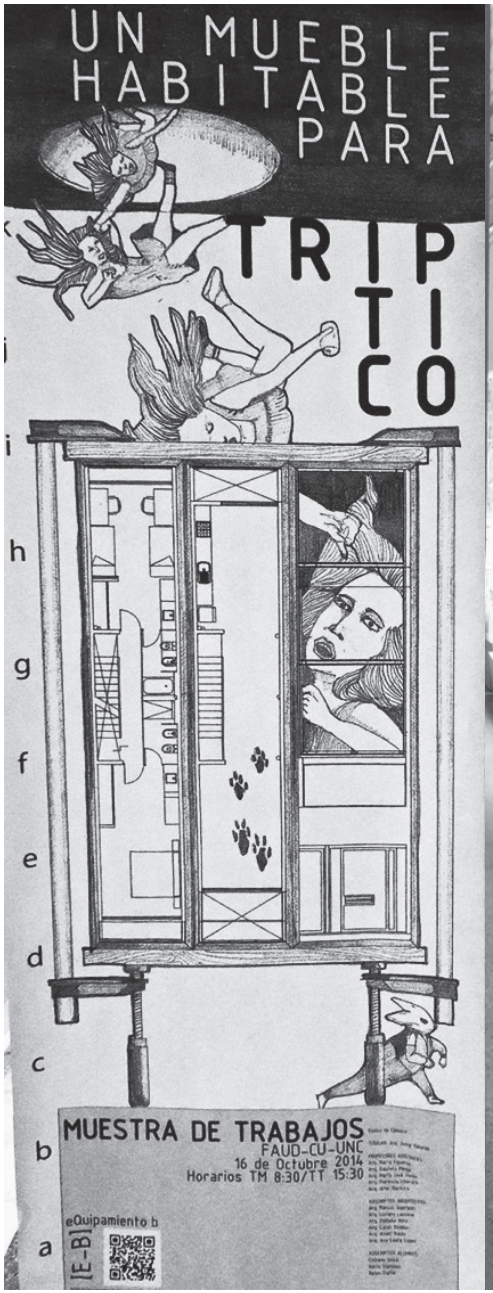



PLANTA A-A +1.30M




CORTE 2-2

COCINA TRANSICIÓN SOCIAL


UN MUEBLE
HABITABLE
PARA
TRIP
TI
CO
MUESTRA DE TRABAJOS
FAUD-CU-UNC
16 de Octubre 2014
Horarios TM 8:30/TT 15:30
eQuipamiento b
[E-B]

EXPOSICION MH

Habitares en deriva
asumen desfasajes
espacio- temporales
que movilizan
la intensidad del
encuentro
para esfumarse
en la bruma del olvido.
E.S.

la Piel
que Habito
R.O.

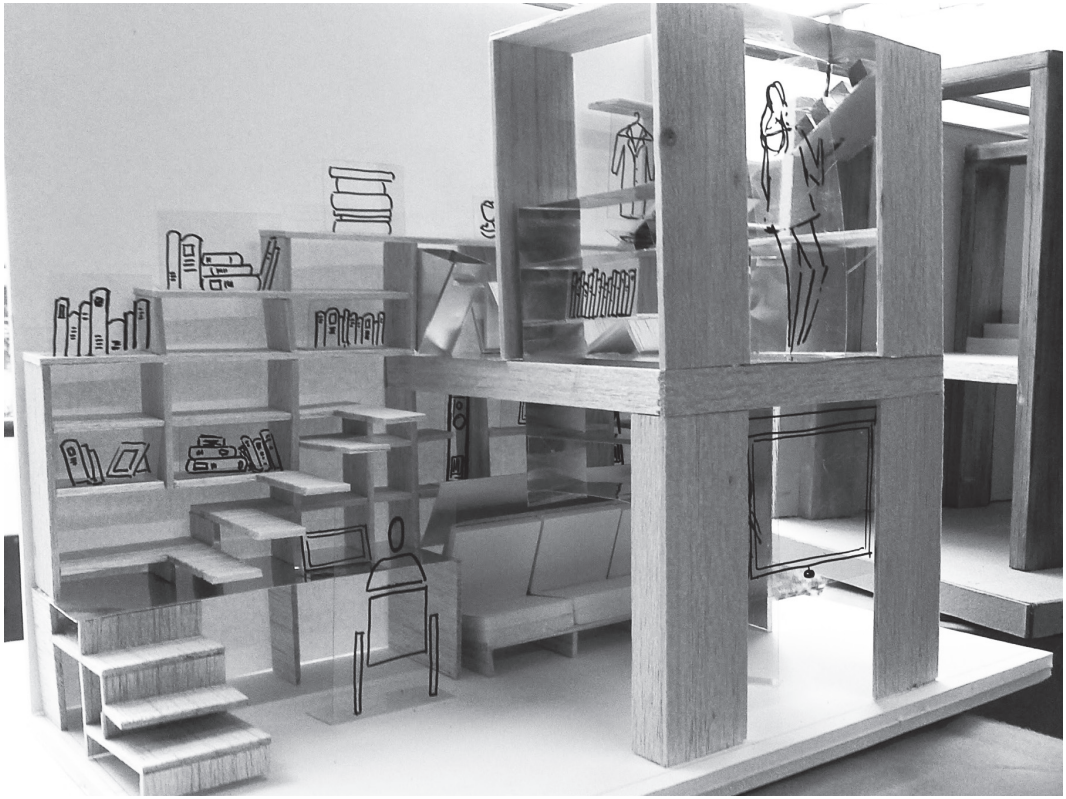
## **“¿QUÉ ES EL MH PARA VOS?”** / Interpelación alumna Ana Julia Karlen

El mueble habitable se manifiesta en las diversas formas de hacerse dueño del día a día, donde la conjunción del diseño y los hábitos se hacen uno, para dar lugar al hecho físico que nos garantiza la interfase que el hombre necesita para componer un espacio mensurado a la escala del propio usuario.

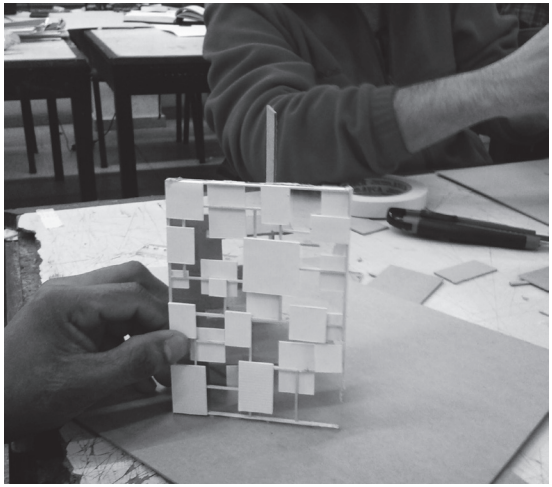
Así, entiendo dicho módulo como **MECANISMO** que intenta resolver las necesidades cotidianas [en este caso de dos hombres]; mecanismo que a base de **FLEXIBILIDAD y FACIL MONTAJE**, compone una **UNIDAD HETEROGENEA** y **DINAMICA** que permite **MULTIPLES SITUACIONES** espaciales y de apropiación apto para diversidad de personalidades, y con la posibilidad de **CAMBIOS A TRAVES DEL TIEMPO** gracias a su sistema constructivo de encastre.

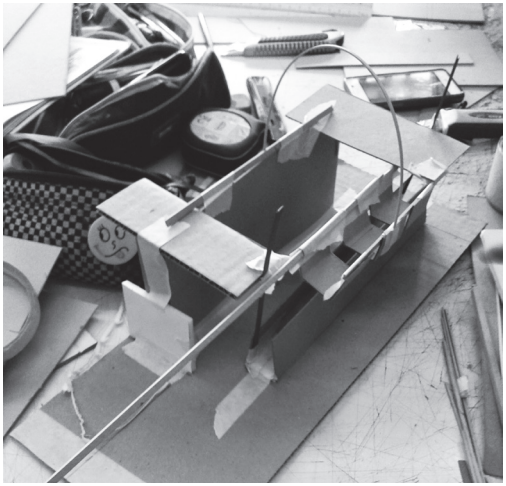
Será el habitante quien defina su **LOGICA COMPOSITIVA,** permitiendo así una manipulación del equipo que apunta a fomentar un hecho lúdico de creación y diseño del propio dispositivo que se quiere habitar.

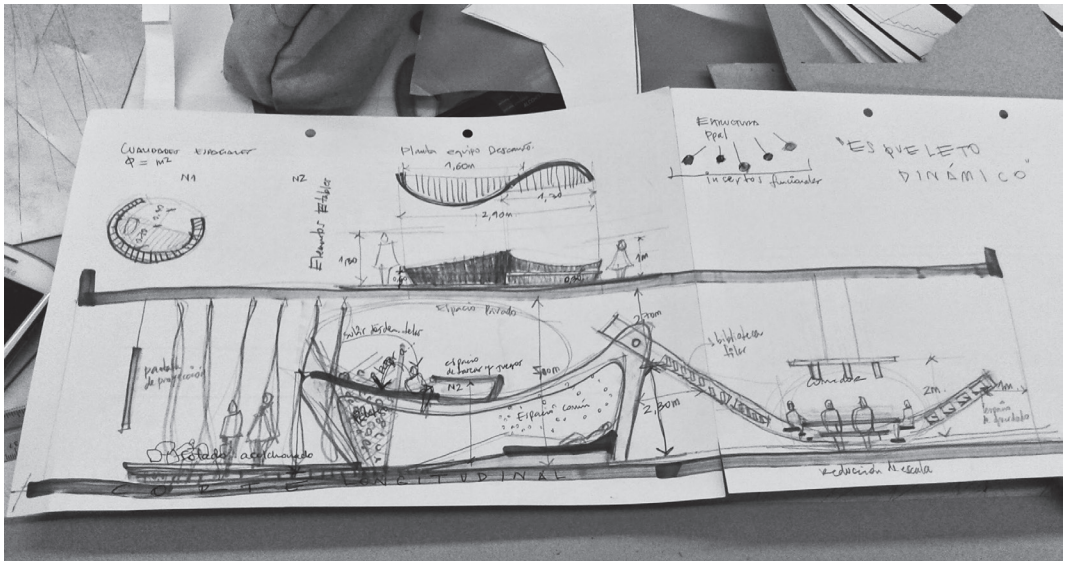
El **MUEBLE HABITABLE** como instrumento de expresión cotidiana...

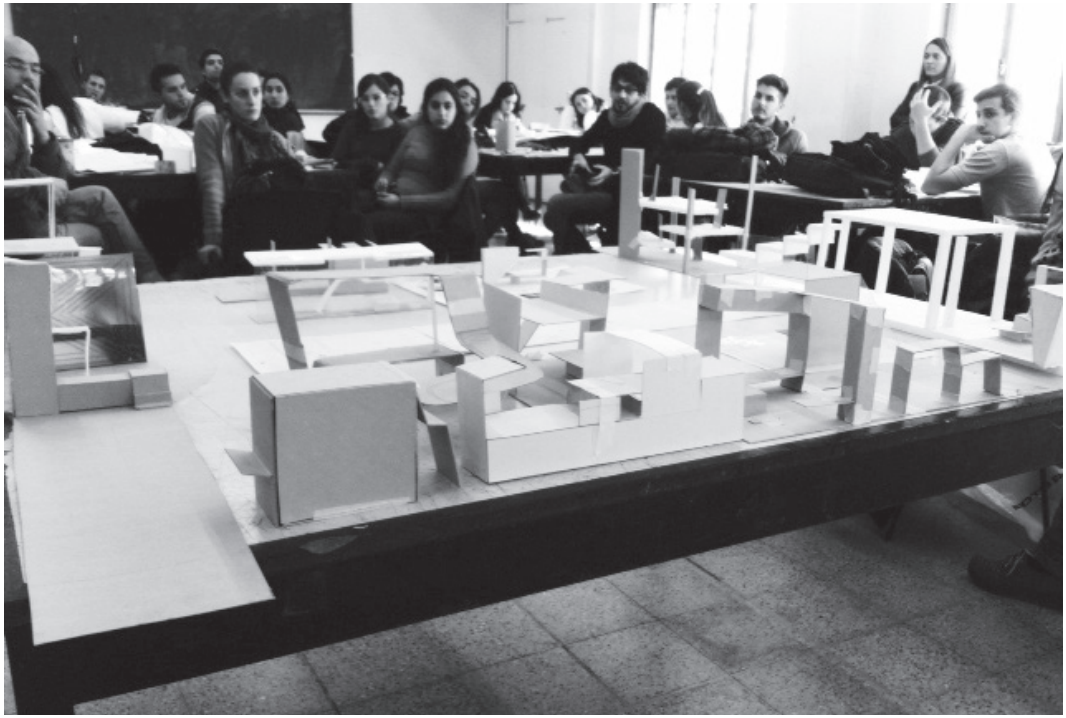


# EXPERIENCIAS EN TALLER
## proceso



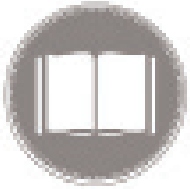



Planta equipo Desconocido
1,60m
2,10m
1,90
Espacio Privado
Espacio de barrer y guardar
Espacio común
2,90m
Comedor
2m
Perspectiva acotada
CORTE LONGITUDINAL
Reducción de escala
"ESQUELETO DINÁMICO"



# HABITA [TE]
## COSAS CULTUROSAS

POR ROCIO VAZQUEZ



### NO TE OLVIDES DE LEER!

ALBERTO CAMPOS BAEZA.....APRENDIEMOS A PENSAR
PABLO SZTULWARK.....RECORDES DE LO HABITAR
LOUIS KAHN.....FORMA Y DISEÑO
PETER ZUMTHOR.....ATMOSPHERE
REM KOOLHAS.....DELIRIO EN NEW YORK
JUHANI PALLASMAA.....LOS OJOS DE LA PIEL
GASTÓN BACHELARD.....LA POÉTICA DEL ESPACIO

### INVESTIGÁ-CONOCÉ!

... HERMANOS BOUROLLEC
... MOLD DESIGN
... ESTUDIO MONO
... ALDO SESSA FOTOGRAFÍA

### CULTURIZATE

CENTRO CULTURAL ESPAÑA CÓRDOBA... CAPITAL RÍOS 46 - (0351) 425-8140
DÍNAMO- CASA DE ARTISTAS... RÍO DE JANEIRO 1779 AL ALLENDE
KOSENO GALLERY... ACAMA RODRIGUEZ 344
CENTRO CULTURAL MARÍA CASTAÑA... TUCUMÁN 399
CINECLUB MUNICIPAL HUGO DEL CARRIL... SV. SAN JUAN 48
LA NOCHE DE LOS MUSEOS... WWW.NOCHEDELOSMUSEOS.COM.AR

### LA WEB!

... WWW.INVASIVA.COM.AR
... WWW.IDEACLIKSER.COM.AR
... WWW.CHAPADBUETOS.COM.AR
... WWW.AGENDA-CULTURAL.COM.AR
... WWW.DREAMSANDPAPER.COM
... WWW.DEZEEN.COM
... FB: /CBAARO

### RELAJATE CON UNA PELI!

... METROPOLIS... 1927... FRITZ LANG
... ROMA... 1972... FEDERICO FELLINI
... MANHATTAN... 1979... WOODY ALLEN
... ZOO... (ZOO A ZEO & TWO HOLIDAYS)... 1985... PETER GREENAWAY
... EL VIENTRE DE UN ARQUITECTO... (THE BELLY OF AN ARCHITECT)... 1987... PETER GREENAWAY
... EL COCINERO, EL LADRÓN, SU MUJER Y SU AMANTE... (THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE & HER LOVER)... 1989... PETER GREENAWAY
... CUBE... 1998... VINCENZO NATALI
... MINORITY REPORT... 2002... STEVEN SPIELBERG
... HIERRO 3... (BIN-JIP - "EMPTY HOUSES")... 2003... KIM KI-DUK
... DOGVILLE... 2003... LARS VON TRIER
... PERDIDOS EN TOKIO... (LOST IN TRANSLATION)... 2003... SOFIA COPPOLA
... ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS... (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND)... 2004... MICHEL GONDRY
... PAISAJES TRANSFORMADOS... (MANUFACTURED LANDSCAPES)... 2006... JENNIFER BACHWAL
... PARIS, JE T'AIME... 2006... JOEL E ETHAN COEN, ISABEL CORET, GUS VAN SANT, BERNARD BONNIOLLI, ALFONSO CUARÓN, VINCENZO NATALI, ELIAS MERHAGE, FRÉDÉRIC AUBIER, BÉNARD DEPARDIEU
... AGORA... 2009... ALEJANDRO AMENÁBAR
... CHILDE... 2009... ATOM EGOYAN
... EL HOMBRE DE AL LADO... 2009... GASTÓN DUPRAT, MARIANO COHN
... EL ESCRITOR OCULTO... (THE GHOST WRITER)... 2010... ROMAN POLANSKI
... MEDIANERAS... 2011... GUSTAVO TARETTO
... UNFINISHED SPACES... 2012... ALEXIA MARMAI, BENJAMIN MURAY
... THE HUMAN SCALE... 2012... ANDREAS DALSGAARD

Título: Aprendiendo a Pensar
Autor: Alberto Campos Baeza
Nº de páginas: 132 págs.
Editorial: NOBUKO
Lengua: CASTELLANO
ISBN: 9789875841673

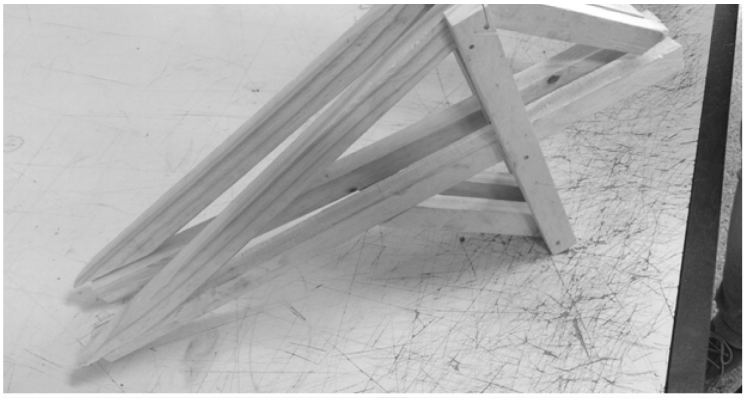
Título: Metrópolis
País y año: Alemania, 1927
Dirección: Fritz Lang
Duración: 123 min.
Guión: Thea von Harbou
(N.: Thea von Harbou)
Música compuesta por:
Gottfried Huppertz
Productor: Erich Pommer

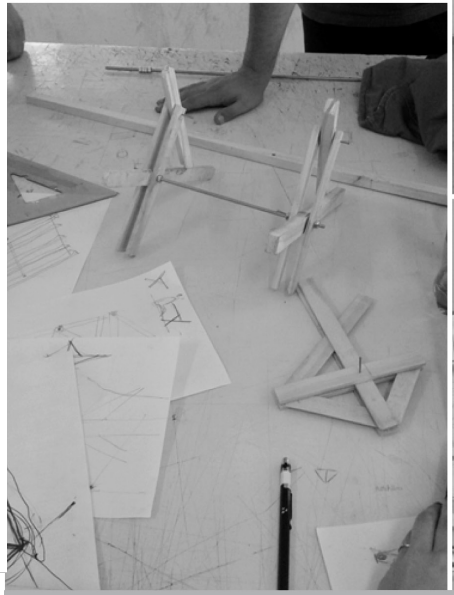
Título: El vientre de un arquitecto
(The belly of an arquitect)
País y año: Reino Unido, 1987
Dirección: Peter Greenaway
Duración: 120 minutos
Guión: Peter Greenaway
Música compuesta por:
Wim Mertens, Glenn Branca

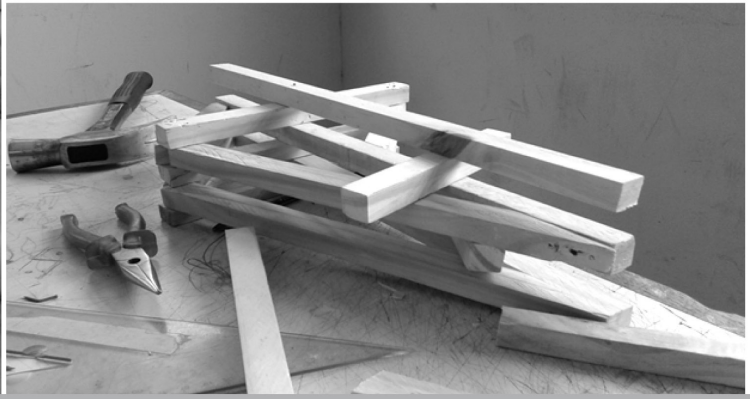
# NOTAS

# NOTAS

# CAPÍTULO V
## [ trabajos de articulación]







# Seminario/Taller TOCO MADERA

Duración: 18 hrs.

Acredita a "Experiencias Proyectuales Alternativas"

## Organiza

Arquitectura 4A + Arquitectura 1D + Construcciones 3A + Estructuras 2B + Equipamiento B

## Coordinadores

Arq. Ian DUTARI, arq. Ignacio José IMWINKELRIED (Arquitectura 4A); arq. Carolina VITAS (Arquitectura 1D); arq. Susana GUZZETTI (Construcciones 3A); ing. Silvina PRADOS (Estructuras 2B); arq. María José VERON, arq. Jonny GALLARDO (Equipamiento B)

## Coordinadores en taller

docentes Arquitectura 4A

docentes Arquitectura 1D

docentes Equipamiento B

docentes Construcciones 3ª

docentes Estructuras 2B

## Disertantes

Arq. Carolina VITAS

Ing. Sivina PRADOS

Arq. Jonny GALLARDO

D.I. Cristian MOHADED

Arq. Alfredo TAPIA

## Tema de trabajo

Los estudiantes deberán resolver, con la madera como materia central, un dispositivo factible de ser habitado e instalado en los patios del edificio de la FAUD en Ciudad Universitaria.

Estos dispositivos deberán dar respuesta a necesidades concretas que tengan que ver con los espacios abiertos de la FAUD y los modos de usos de los alumnos, profesores, visitantes, etc. Aparecerán como líneas de trabajo: reunirse, refugiarse, protegerse, descansar.

Habitar el detalle.La madera ofrece la particularidad de ser un material que no necesita de otros para generar vínculos, encuentros, movimientos.

La nobleza del material le permita ser soporte y envolvente, textura y fibra, nudo, aroma y color. Habitar la madera nos traslada a tiempos remotos que permanecen en la memoria colectiva del hombre, memoria que se construye con materiales que son a su vez el espesor de la historia.

Te invitamos a pensar alternativas programáticas para tipología conocidas y re-definirlas, o proponer nuevas donde la estructura sea generadora de la idea: ¡Diseñemos con triángulos!

El triángulo es una figura geométrica que nos permite lograr estructuras indeformables, resistentes y con innumerables recursos expresivos, transformando a la estructura en arquitectura misma y donde el detalle ¡es el gran protagonista!

## Objetivos

Articular contenidos entre cátedras pertenecientes a las áreas de DISEÑO: arquitectura y equipamiento, de TECNOLOGIA: Construcciones y estructuras.

Acercar a los estudiantes a materiales y tecnologías alternativas tales como la MADERA.

## Objeto final a presentar

Modelo en madera a escala 1:10 (con posible verificación en escala 1:1)

Presentación formato PDF para exponer de 15 diapositivas máximo (duración total 5 min.)

## Materiales

Aportados por FAUD/UNC

Maderas en diferentes formatos (madera balsa, tablas, varillas, etc.)

Elementos metálicos (varillas roscadas, tuercas, clavos,  alambre de cobre, etc.)

Aportados por los participantes

Herramientas para trabajo en madera: sierras, trinchetas, martillo, gubias, lijas, etc.

Notebooks, cámara de fotos, bitácora, instrumentos de registro, escalímetros, transportadores, escuadras, etc.

## Equipos de trabajo

Los grupos deberán estar conformados entre 3 y 5 integrantes (estudiantes) y coordinadores participantes del seminario/taller.

Barra, Karlen, Restelli, Rueda, Scotta, Taborda.

Donato, Heredia, Lobato, Mardisa, Moretti

# Taller de CÓMICS

## Organiza:

Morfología 2A. Adhiere Cátedra Equipamiento b.

## Charlas con historietistas invitados:

Juan Manuel Franco

Pablo Guaymasi

Juan Ayala Nunes

Workshop/ taller con invitados

Diego Cortés y Nicolás Brondo

## Consignas del trabajo de taller / Construcción del Cómic

"Los guiones son investigaciones de conceptos, así como técnicas. Ellos exploran la relación entre eventos ("el programa") y los espacios arquitectónicos, por una parte, y los dispositivos de transformación de un carácter secuencial, por el otro."

Bernard Tschumi

El comic tendrá énfasis en la mirada espacial y expresará las acciones transcurridas desde la noción de habitar en relación al guión e interacción entre personajes. Contendrá rasgos atmosféricos del espacio arquitectónico y des rrollará una historia ficcional, una narrativa gráfica en una serie de representaciones secuenciadas que constituirán un relato. La técnica a emplear es libre: podrá construirse a partir del dibujo, de collages (con fragmentos de otros cómics, fotos de los personajes y de las espacialidades) o de técnicas mixtas.

## Elementos del comic:

1.- Secuencias/ viñetas (modo de lectura/ interpretación).

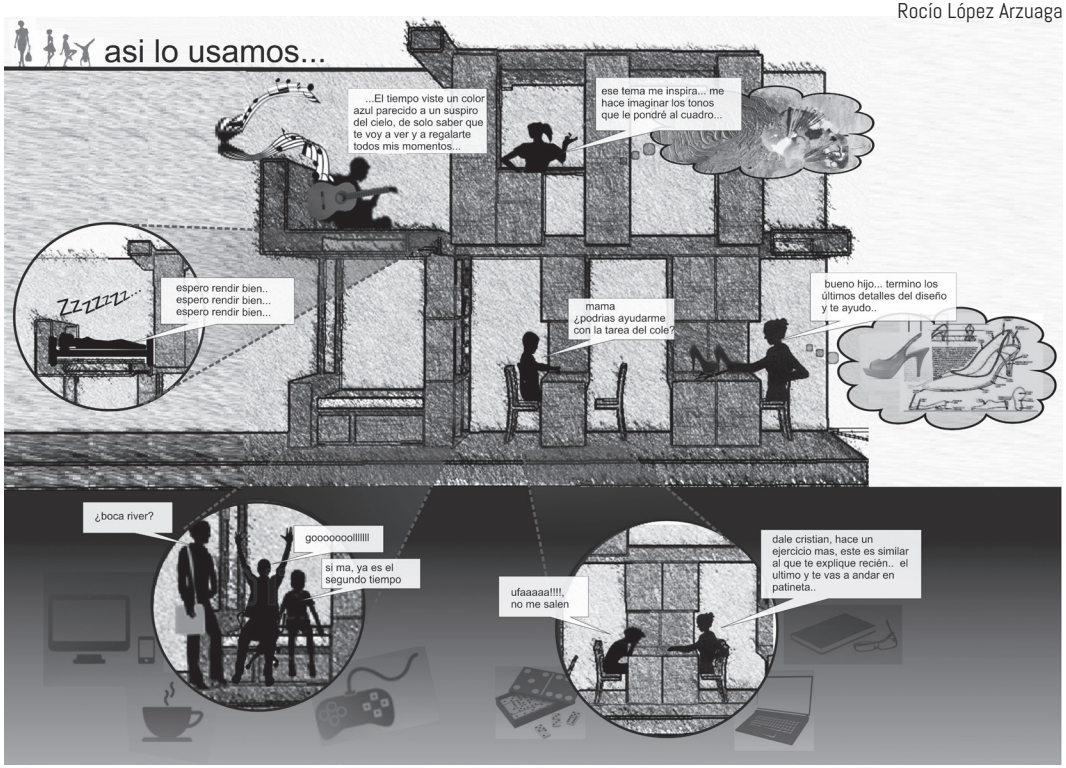
Secuencialidad/ simultaneidad.

2.- Representación dibujada de la imagen de cada plano.

3.- Descripción de lo que ocurre dentro del plano: espacio donde se desarrolla, personajes que aparecen, qué sucede, diálogos y acciones de trayectorias que introducen la relación entre personajes y fragmentos del espacio y límites arquitectónicos.

El resultado esperado es la creación de un relato, cómics, o pieza gráfica que ayude a entender al habitante, el lugar y la relación intersubjetiva, entre el OAE, el MH y el sujeto.

Rocío López Arzuaga




Brenda Casas

# Concurso fotográfico / DOMESTIALIDADES

## 3er Concurso de serie/producción fotográfica "Domestialidades"

Organizado por las cátedras "TEORÍA Y MÉTODOS B", "MORFOLOGÍA IIA", "MORFOLOGÍA IA" y "EQUIPAMIENTO B", destinado a la comunidad de la FAUD- UNC, en el marco de la "2 Semana de Acciones Académicas 2014", y de las Jornadas "(entre) Realidades" de la Agrupación Regional Córdoba de SEMA (Sociedad de Estudios Morfológicos de la Argentina), en la FAUD, UNC; con el auspicio de la Revista "Cuadernos de arquitectura latinoamericana- 30/60".

# Bases del Concurso

## Tema:

"Domestialidades" alude a la articulación entre palabras cuya conjunción resulta paradójica: domus (casa- espacio doméstico) y bestia (pasiones instintivas que resisten la domesticación), en sus acepciones ampliadas de domesticidad y bestialidad.

Se propone afectar ambos conceptos en el marco contenido y producido por "arquitecturas" que propician habitares múltiples, alimentan pasiones, reacciones y acontecimientos ligados a la experiencia de lo otro que anida en lo propio.

Domesticidades alienadas por congestión, apretamiento, amuchamiento, encierro, oclusión visual, intrusión, ensimismamiento, soledad, precariedad, excesos, etc.

Bestialidades que amenazan la armonía monótona de los ritmos habituales por la emergencia de pasiones disruptivas: lo monstruoso que anida en lo doméstico y lo doméstico que atenúa el extrañamiento ante lo desconocido/temido.

Estas temáticas se inscriben en condiciones sociales del habitar contemporáneo permeadas por desigualdades, exclusiones, marginalidades, y al mismo tiempo, inclusiones, ambigüedades, hibridaciones y mezclas.

El desafío consiste en atrapar en imágenes de nuestra ciudad situaciones (situadas y/o sitiadas), que habiten lo inhabitable, o deshabiten las rutinas cotidianas.

Pensar en términos paradójicos implica asumir qué de lo uno anida en lo otro y viceversa. (Edith Strahman)

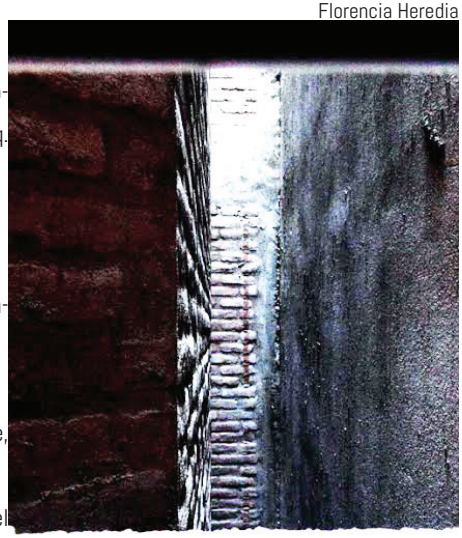
# Participantes:

Alumnos, adscriptos y docentes de la FAUD- UNC, (individual o en equipo).

# Requisitos:

1. Cada participante presentará una serie o producción fotográfica (mínimo tres fotografías).
2. Formato digital: jpg [RGB], Resolución: 150 dpi, peso máximo: 1 mega por foto.
3. Cada uno de los archivos de la producción fotográfica se nombrará con el título de la serie y una numeración que la ordene, más una breve memoria conceptual.
4. El hecho de concurrir al presente concurso supone la aceptación de sus bases y de su resolución, y la renuncia a cualquier tipo de reclamo.
5. Los participantes aceptan registrarse por las bases de esta convocatoria y son responsables legalmente de cualquier asunto relacionado con la autoría de las fotografías presentadas. (Fidelidad, originalidad y calidad).
6. Las fotografías seleccionadas serán exhibidas en la FAUD-UNC.

Florencia Heredia



## Jurado:

Estará compuesto por representantes de las cátedras organizadoras: Arq. Edith Strahman, Arq. Jonny Gallardo, Arq. Liliana Rost, Arq. Mariana Inardi, y el Arq. Omar Paris por la revista 30/60.

## Ganadores:

Primer premio: Celestine Bazán con la serie "Principio de Heinsenberg"

Segundo premio: Gerardo Masanti con la serie "Adiestramiento"

Tercer premio: Florencia Pasi Pavón con la serie "Lo inhabitable, habitado"

Primera mención: Florencia Heredia con la serie "Patologías del [des]habitar "

Segunda mención: Francisco Griotto con la serie "Okupas urbanos"

Tercera mención: Eric Reinoso  con la serie "Jaula"

Francisco Griotto

Franco Griotto

# ASISTENCIAS

[E-B] eQuipamiento b

ASISTENCIAS A CLASES PRACTICAS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |

ASISTENCIAS A CLASES TEÓRICAS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |

ASISTENCIAS ESPECIALES

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... | FECHA..... |

# CIERRE / REFLEXIONES

MH Agostina Keil

# CIERRE / REFLEXIONES SOBRE MH

## Breves reflexiones en torno a la experiencia del mueble habitable

Por Pablo Almada - Arq. Prof. Adjunto / Prof. Asist. Cátedras Matemáticas ARQ. y DI.

El acto de interpelar supone a priori al menos una cuestión que no es menor y que es importante visibilizar en el marco de la experiencia transitada por la Cátedra de Equipamiento. Porqué interpelar y no simplemente interrogar. Porque en la interpelación se parte del supuesto de que la respuesta posible viene acompañada de cierta responsabilidad y conocimiento por parte de quien la emite. Y en este contexto, es pertinente "interpelar" a docentes y alumnos –de nivel 5- de nuestra Facultad acerca de lo ¿qué es un mueble habitable? La respuesta implica entonces una toma de posición respecto de algo que se conoce en tanto objeto –o texto- de una disciplina en una universidad –contexto-.
Y la interpelación desata una suerte de cascada de reflexiones cuando el texto "mueble habitable" se aborda en un contexto de formación, "la Facultad de Arquitectura". Por ello propongo una serie de breves reflexiones que dan cuenta de la riqueza de una experiencia que se lleva a cabo de manera colectiva en el seno de una Cátedra que abre sus puertas a la comunidad académica, comprometiéndola con la posibilidad de pensar o repensar "el mueble habitable".



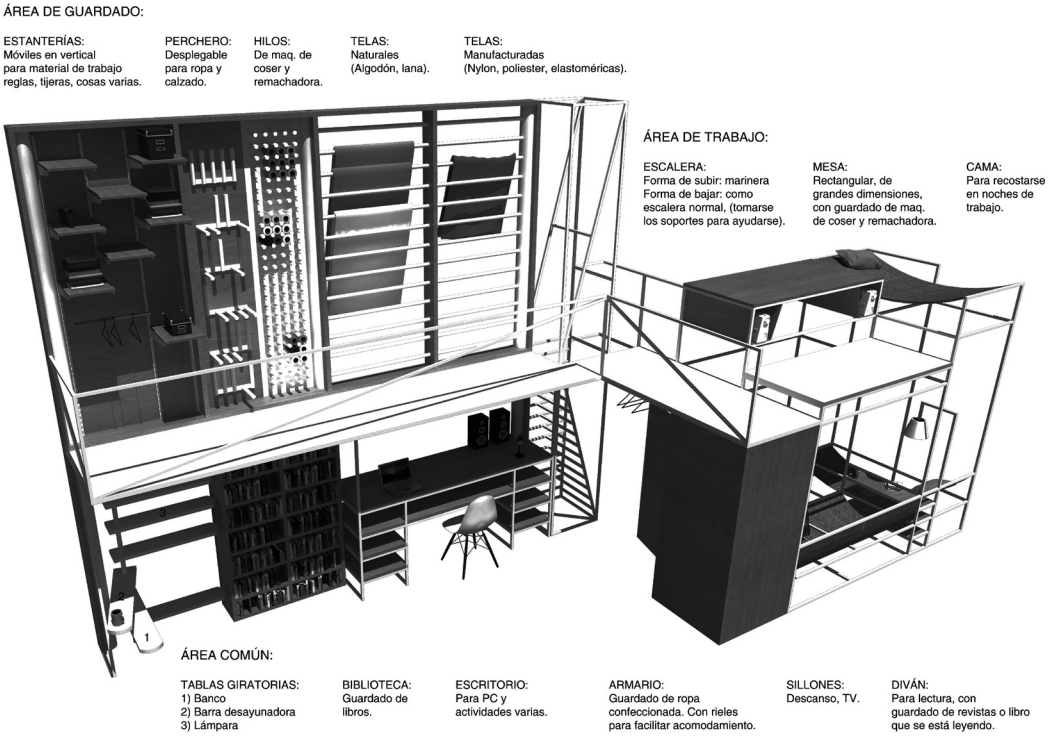
La primera reflexión gira en torno a reconocer que, tanto la proposición del tema como el desarrollo del ejercicio proyectual están en línea con lo que se denomina "experimentación proyectual". Así concebido, el proyecto se transforma en instrumento cognitivo, superando su condición meramente instrumental y representacional. Hay sin dudas por detrás una concepción pedagógica del potencial del proyecto en la fase de formación de los alumnos. En una universidad masiva como la nuestra la riqueza de las múltiples experimentaciones elevan exponencialmente dicho potencial.

La segunda reflexión se ubica en el plano de los paradigmas. El tema del ejercicio es en sí mismo una posibilidad de indagar en la "complejidad" del paradigma contemporáneo. El mueble habitable lleva intrínsecamente el desafío de superar ciertas categorías duales, propias del paradigma de la simplicidad : interior-exterior, estático-dinámico, móvil-inmóvil, permanente-transitorio...en definitiva "lo uno o lo otro". El proyecto será el que disuelva estas categorías y las reinterprete e integre en un todo coherente y complejo.

La tercera, tal vez la más obvia, tiene que ver con la resignificación de la idea de mueble en el marco del proyecto como un todo integral. El ejercicio propone superar la concepción objetual del mueble que se anexaba a posteriori en la caja arquitectónica para resolver cuestiones funcionales, de conformación espacial - pero también en términos funcionales- o de aspectos ligados al valor de signo . Tras haber recorrido la exposición en la que se exhibieron todos los trabajos de los alumnos de la Cátedra, podría afirmar, en términos generales, que la triada vitruviana - firmitas, venustas y utilitas - se encuentra amalgamada en una conformación compleja, en la que el espacio arquitectónico, el mueble habitable y el destinatario parecen fundirse - al menos en muchas de las propuestas-.

La cuarta reflexión es más egoísta. Tiene que ver con un aspecto de los proyectos en el que he reparado en particular a partir de mis propios intereses: la geometría. El tema, la problematización del mismo, el programa con sus condicionantes y requerimientos, el espacio asignado para el desarrollo de la propuesta actuaron como insumos que permitieron desplegar de manera creativa un sinnúmero de respuestas diversas y originales. Pero en todas estaba la






MH Federico Dho

geometría como soporte de una configuración formal que daba cuenta de un "orden". Pero no de un orden entendido como la disposición regular de las partes en un todo, sino de un orden que se vale de la geometría para diseñar un mueble habitable altamente generador de subjetividades - dada su escala y la relación con el destinatario -. Me han interesado en especial aquellas propuestas que trabajan con un orden generativo que da cuenta de flexibilidad, alternativas de uso y posibilidades de crecimiento, es decir, capaces de reinterpretar desde la arquitectura la complejidad contemporánea.

Por último, la conceptualización del mueble habitable. Sin dudas, la construcción de un concepto es una acción colectiva que se pone un funcionamiento cuando las evidencias de un vacío conceptual son tan fuertes que movilizan distintos engranajes en ese sentido. Pareciera que algo de esto está ocurriendo, pero aún no tenemos la certeza. Se ha denominado a priori "mueble habitable" a un conjunto de relaciones originales que encuentran bajo esta designación la posibilidad de ser pensadas. Así, docentes de nuestra facultad lo han conceptualizado a través de metáforas, analogías, lo que quiere ser, lo que no es, o desde definiciones más replegadas sobre sí mismas.

A esta altura, sólo puedo permitirme elaborar algunos interrogantes a manera de hipótesis: ¿es el mueble habitable un constructo emergente de una complejidad contemporánea? y ¿su rasgo central radica en la superación de la condición meramente objetual del mueble y la asociación a cuestiones vitales del habitar? La única certeza es que no puede concebirse en términos dicotómicos de lo uno o lo otro. Un mueble habitable es "lo uno y lo otro".



[1] La simplicidad ve a lo uno y ve a lo múltiple, pero no puede ver que lo Uno, puede al mismo tiempo, ser Múltiple. El principio de simplicidad o bien separa lo que está ligado (disyunción), o bien unifica lo que es diverso (reducción)" Edgar Morin en Introducción al pensamiento complejo.

[2] La distinción planteada por Baudrillard en Crítica de la economía política del signo entre valor de uso, de cambio, de signo y de símbolo nos ayuda a acercarnos de manera más fidedigna al objeto de estudio.

# Interpelación “Mueble Habitable”

Mariana Inardi - Arq. Prof. Adjunto Cátedra Morfología II /Prof. Asistente Cátedra Teoría y Métodos B.

**“NADA COMO LA IMAGINACIÓN DEL NIÑO PARA VOLVER UN MUEBLE HABITABLE”**

La noción de mueble habitable desnaturaliza la relación entre la arquitectura y el mueble, y la desplaza de la habitual figuración de un contenedor y su contenido, induciendo con ello a retomar y repensar las ideas originarias y arquetípicas de cobijo y de refugio. Entre esos replanteos emerge como una posible línea a seguir para indagar, la apropiación lúdica que el niño, con su cuerpo y su imaginación, imprime a los rincones y los recovecos de los muebles, para reconstruir en ellos escondites o guaridas fantásticas de características y proporciones inusitadas.

En forma similar, la noción de mueble habitable, al desplazar el eje de la indagación del objeto-mueble o del objeto-arquitectura hacia las prácticas del habitar, recentra al sujeto en el rol protagónico de esta interpelación: un sujeto particular que se apropia, que redefine, adapta y resignifica los usos de esos objetos que lo rodean y con los que se relaciona, de una manera afectiva e intencional (recepción activa).

El mueble habitable se constituye así como una interface, un dispositivo posibilitante del acto del habitar al interior de la caja tectónica, definida ésta por el binarismo estructurante de sus planos horizontales y verticales. Pero además, el mueble habitable se diferencia de un mueble a secas por su capacidad de habilitar otras formas de apropiación, al permitir al habitante apartarse de las posiciones y los desplazamientos definidos por las coordenadas cartesianas habituales que fijan apriorísticamente un esquema de movimientos, posiciones y disposiciones, y que prefiguran un sujeto universal cuasi autómata.

Como refiere Sou Fujimoto desde una línea de investigaciones afín a esta mirada, los arquetipos de la cueva y el nido configurarían dos estadios primitivos y opuestos de la arquitectura, capaces de configurar realidades también disímiles. En este sentido, para Fujimoto, aquel que habita el nido se halla ante un “lugar funcional” acondicionado previamente de forma acogedora; y en cambio, quien habita la cueva con sus huecos e inflexiones, y las expansiones y contracciones inesperadas de su espacio, se ve obligado a redescubrir el modo de apropiarse de ellos. En ese sentido, para Fujimoto, “una cueva no es funcional, sino heurística. En lugar de un funcionalismo coercitivo, consiste en un lugar estimulante que permite una gran variedad de actividades. Cada día sus habitantes descubrirán nuevos usos para un mismo lugar”.

Pensando esto desde la noción de mueble habitable, éste debería ser entonces, capaz de sostener la tensión entre estos dos polos arquetípicos del habitar humano, pues debería hacer posible tanto un habitar no previsto, imaginativo

y heurístico como el del arquetipo de la cueva, como también ofrecer algo de aquel habitar "funcional" del arquetipo del nido, proveyendo de sectores acogedores pensados y acondicionados para un habitar más previsible.

**En definitiva, un mueble habitable debería ser capaz de conjugar, en dosis variables pero equilibradas, tanto la racionalidad como la imaginación.**

MH Tomás Gilardi

# El Mueble Habitable

Por Silvia Oliva - Diseñadora Industrial – Prof. Titular Cátedra Diseño Industrial II.

Entendido el diseño como fenómeno antropológico, se dice de los objetos que actúan como prótesis extensionando funciones en el hombre, prolongando partes del cuerpo o reemplazándolas parcial o totalmente. Remontándonos a esta mirada primigenia, y en general, podemos decir entonces que estas herramientas fundamentalmente son objetos para "hacer", con las que se ejerce control y dominio, se manejan, se operan a través del cuerpo.

Pero hay formatos en los que se ponen en juego elementos que sobrepasan la instancia de manipulación propia de los artefactos, abordando una dimensión en la que el sujeto es incluido en la relación desde una interfase de escala corporal. El cuerpo es aquí, ya no un operador del objeto, sino motivo del mismo. El cuerpo reposa, se cuelga, se cobija, se envuelve, se fusiona en el objeto, muchas veces como si se tratara de un molde.

Así, hacemos referencia a una categoría que por su básica condición de traslabilidad denominamos mueble, aunque por supuesto el medio por el que se define se aproxima a un complejo mucho más abarcante. Por eso, entendemos que cuando el mueble deja de ser soporte del cuerpo (y de las cosas) superando su hacer, pasa a "ser" receptor de experiencias, deseos, miedos, encuentros, frustraciones, disfrutes, enojos. Todo lo que somos contenido en un lugar dentro de un lugar, que se retrae desmitificando el peligro y eludiendo la catástrofe. Que nos participa y se abstrae del entorno para ser en sí mismo un entorno, constituyendo una dimensión, un límite de la percepción.

**Cómo recurso para su reconocimiento, podemos decir que un mueble habitable nos permite preguntarnos ¿dónde estamos?**

MH Consuelo Ferrer

Esta es la primera publicación de un proyecto de cátedra que nace a partir de la intención de crear un espacio donde plasmar nuestras ideas y compartir otras que valen la pena, expresar inquietudes, definir contenidos, invitar a la reflexión y exponer trabajos de alumnos que con su esfuerzo nutren a este equipo.