

LO PREPROYECTUAL Y LO PROYECTUAL

UNA INTRODUCCIÓN AL DISEÑO
ARQUITECTÓNICO DESDE LA MIRADA
DE ARQUITECTURA 1D 2011 FAUD

CÁTEDRA ARQUITECTURA 1D

DOCUMENTOS PARA EL TALLER DE
ARQUITECTURA 1D 2011 FAUD UNC

Dutari, Ian
 Lo preproyectual y lo proyectual:
 una introducción al diseño
 arquitectónico .
 - a ed. - Córdoba : el autor, 2011.
 160 p. : il. ; 21x21 cm.

ISBN 978-987-33-0351-7

1. Arquitectura.
 I. Título.
 CDD 720

CÁTEDRA DE ARQUITECTURA 1D
LO PREPROYECTUAL Y LO PROYECTUAL
DOCUMENTOS PARA EL TALLER DE ARQUITECTURA 1D 2011 FAUD UNC

Profesor Titular:
 Arq. Ian Dutari

Profesora Adjunta Interina:
 Arq. Carolina Vitas

Profesores Asistentes:
 Mgter. Arq. Daniel Avila
 Arq. Gabriel J. P. Bonacossa
 Arq. Carolina Ferreira Centeno
 Arq. Bibiana Oviedo
 Arq. Carolina Pastori
 Mgter. Arq. María Jose Pedrazzani
 Arq. Silvana Zaya
 Arq. Cecilia Bergero

Adscriptos y Ayudantes:
 Arq. Alejandro Cadelago
 Arq. Ana Paula Del Pino
 Arq. Ma. Gabriela Ferreras
 Arq. Nicolas Mora
 Arq. Catalina Parodi
 Arq. Ma. Florencia Soneira
 Arq. Carolina Salvia
 Sofía Bianchini
 Martín Bruno
 Maximiliano Garneró
 Ma. Cristina Cid Luchini
 Fernando Rizzi

Armado General/Corrección:
 Arq. Ian Dutari
 Arq. Carolina Vitas

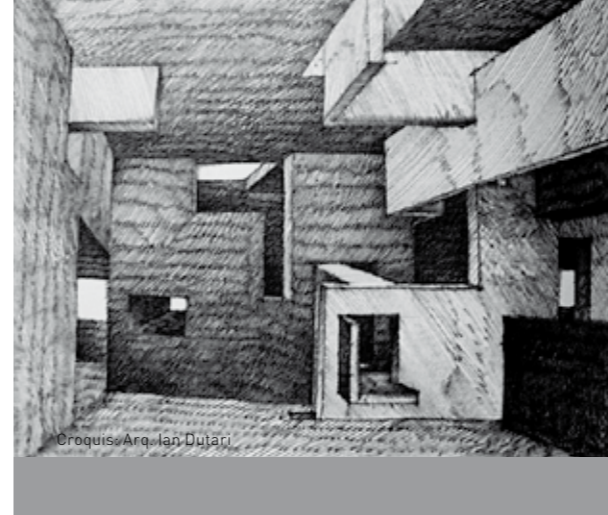
Material Gráfico:
 Arq. Ian Dutari
 Arq. Carolina Vitas
 Mgter. Arq. Daniel Avila
 Arq. Gabriel J. P. Bonacossa
 Arq. Carolina Ferreira Centeno
 Arq. Bibiana Oviedo
 Arq. Carolina Pastori
 Mgter. Arq. María Jose Pedrazzani

Textos para seminarios:
 Realizados y compilados por la Cátedra
 de Arquitectura 1D

Croquis de tapa:
 Arq. Ian Dutari

Fotografías de trabajos de alumnos:
 Carolina Vitas
 María Cristina Cid Luchini

Diseño y Diagramación:
 Silvia I. Oshiro
 www.designbysio.com



Croquis: Arq. Ian Dutari

LO PREPROYECTUAL Y LO PROYECTUAL

UNA INTRODUCCIÓN AL
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO
 DESDE LA MIRADA DE
 ARQUITECTURA 1D 2011
 FAUD

A la memoria de Arq. Juan Carlos
 Stevenazzi.

LO PREPROYECTUAL Y LO PROYECTUAL

INDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN por Ian Dutari	6
II. PROGRAMACIÓN DE LA CATEDRA DE ARQUITECTURA I D	8
III. GUÍAS PARA DESARROLLO DE TRABAJOS PRÁCTICOS	14
UNIDAD DIDACTICA Nº 1 / UD1	14
ej_1 [La exploración espacial]	15
ej_2 [La mirada atenta]	18
ej_3 [Imagen: construcción anticipada]	21
ej_4 [Sobre pensamiento y lenguaje]	24
[Espacios enlazados]	26
ej_5 [Indagando los procedimientos: Espacio, Uso, Geometría y Luz]	27
UNIDAD DIDACTICA Nº 2 / UD2	31
Mediateca. Presentación	32
[La Mediateca, una obra de la informática del nuevo siglo]	33
[Definición del tema / Mediateca]	37
[El lugar] Textos	39
[El lugar] Lectura de un lugar urbano	45
[El lugar] Datos generales	50
[Proyecto Extensión / Pasaje Escutti]	54
[El lugar] Datos Catastrales	58
[El lugar] Datos normativos	61
[El lugar] Maqueta urbana	63
[La geometría urbana]	67
[La ciudad como sistema]	69
[El programa arquitectónico]	79
[El programa arquitectónico] Ejercicio aplicado	83

[La métrica -lo tangible-]	89
[La métrica -lo tangible-] Ejercicio aplicado	91
[Definiendo el carácter del proyecto]	92
[Idea y tecnología]	94
Listado de entregas [Pre-entrega/Trabajo final]	104

IV. SELECCIÓN DE ESQUICIOS Y PRACTICOS DE ALUMNOS DE LA CÁTEDRA

108

V. TEXTOS DE DOCENTES PARA SEMINARIOS EN LA CÁTEDRA

113

El taller. La crítica	114
Por la Arq. Carolina Vitas	
El ambiente humano como realidad compleja, condicionante y posibilitante en el proceso de diseño	117
De la arquitectura y sus procesos	122
Por el Mgter. Arq. Víctor Daniel Avila	
El rol de la envolvente en la conformación del espacio arquitectónico	127
Por los Arqs. Gabriel Bonacossa, Mariana Cima, Claudia Turturro y Mgter. Arq. Víctor Daniel Avila	
Arquitectura, una emoción habitable	132
Por las Arqs. Carolina Ferreira Centeno y Mgter. Arq. María José Pedrazzani	
Reflexiones acerca de la tríada Creatividad – Proceso de Diseño – Enseñanza Aprendizaje Por la Mgter. Arq. María José Pedrazzani	136
Fotografía y la captura de escenas de arquitectura. Por las Arqs. Carolina Pastori, Bibiana Oviedo, Silvana Zaya, Cecilia Bergero	142

VI. BIBLIOGRAFÍA

155

VII. CRÉDITOS

156

Sobre los momentos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Arquitectura

Un libro sobre la introducción a los procesos de diseño de la Arquitectura nos remite a considerar momentos muy diferenciados: Como momento inicial creemos en la necesidad de la experimentación directa de la Arquitectura y la Ciudad como referencia ineludible para luego detectar, leer e interpretar los elementos en juego (tanto en su percepción, construcción como invención) a fin de poder abordarlos con eficacia. Consideramos así a las Ciudades y sus Arquitecturas como el referente pedagógico inicial de cualquier experiencia educativa.

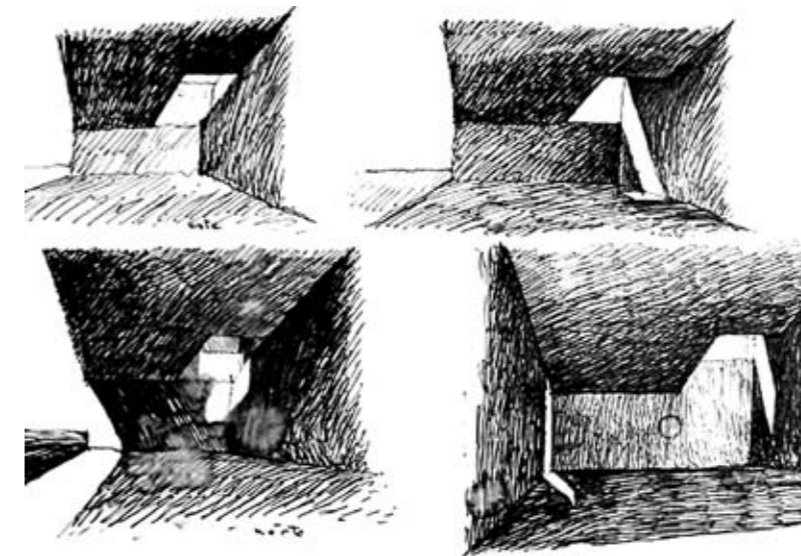
Aspiramos a la consideración en la enseñanza de la Arquitectura, de las dimensiones tangibles pero también de las intangibles, la noción del movimiento en el espacio por parte de las personas que habitan la arquitectura, la posibilidad de generar espacios calificados por su organización perceptual, pero también conceptual. Así también la naturaleza constructiva de la obra de arquitectura o su relación con un tejido social y urbano. Son estos ejemplos, entre muchos otros, de "layers" importantes, pero es indispensable abordar luego el momento de la sutura que imponen los análisis previos o los abordajes parciales para poder luego así recomponer la **integralidad de la Arquitectura** y su diseño.

Buscamos entonces modos de introducir a los alumnos en la comprensión e interpretación del rol de dichos elementos constitutivos de la Arquitectura para poder abordar su interpretación y definición con éxito. El diseño de la Arquitectura es una operación complejísima, y en el nivel inicial remite obligadamente a procesos de **exploración y descubrimiento** antes que a instancias de **invención y descripción**. Estas son etapas posteriores.

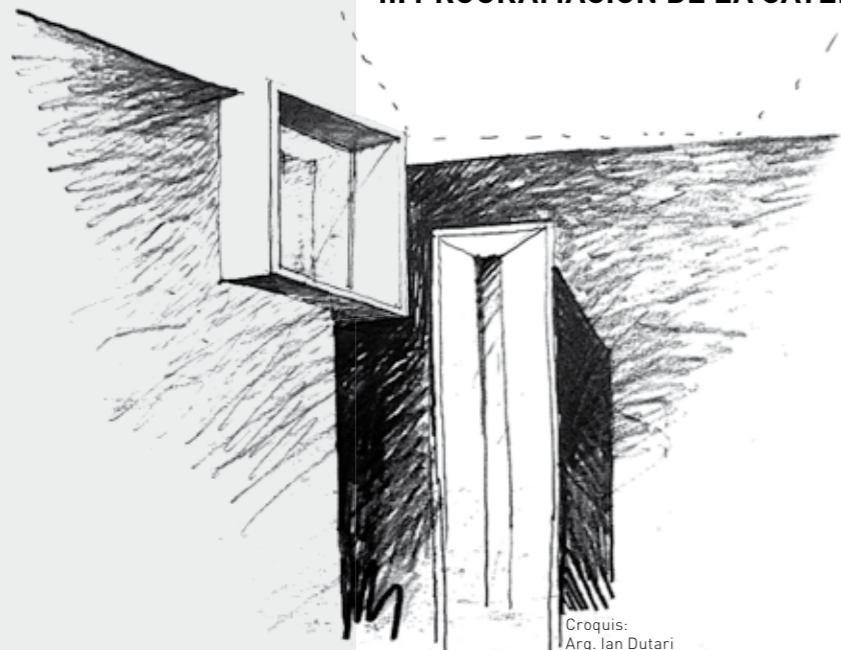
La naturaleza del espacio arquitectónico, y su relación con la vida de las personas que lo habitan, es también un punto de partida. Su consideración es ineludible. También lo es el hecho de que el instinto constructor que todos poseemos se encuentra en muchos de nuestros alumnos sumergido y sin expresión, a la espera del momento de ser puesto en acción.

Este libro remite a una visión sobre la Arquitectura y su enseñanza, para la que se proponen una serie de ejercicios que a nuestro entender ayudan al alumno a abordar esa complejidad original de la Arquitectura, de modo gradual pero no simplista, con una propuesta relación intencionada entre procedimientos y resultados. Ayudar a poner en juego el meollo de nuestro instinto expresivo y hacer pie en la voluntad constructora de nuestros alumnos. Tal es el propósito y la estrategia de este libro.

Arq. Ian Dutari
 Profesor Titular Arq.1D



II. PROGRAMACIÓN DE LA CÁTEDRA



Croquis:
Arq. Ian Dutari

Profesor Titular:

Arq. Ian Dutari

Profesora Adjunta Interina:

Arq. Carolina Vitas

Profesores asistentes:

Mgter. Arq. Daniel Avila

Arq. Gabriel J. P. Bonacossa

Arq. Carolina Ferreira Centeno

Arq. Bibiana Oviedo

Arq. Carolina Pastori

Mgter. Arq. María Jose Pedrazzani

Arq. Silvana Zaya

Arq. Cecilia Bergero

Adscriptos y Ayudantes:

Arq. Alejandro Cadelago

Arq. Ana Paula Del Pino

Arq. Ma. Gabriela Ferreras

Arq. Nicolas Mora

Arq. Catalina Parodi

Arq. Ma. Florencia Soneira

Arq. Carolina Salvia

Sofía Bianchini

Martín Bruno

Maximiliano Garnero

Ma. Cristina Cid Luchini

Fernando Rizzi

II. PROGRAMACIÓN

A1D

[Programa sintético A1D]

OBJETIVOS GENERALES

Introducir a los alumnos en:

- La experimentación y aplicación de los principios generales de la arquitectura: Idea, Orden como recurso compositivo.
- El recorrido del camino proyectual desde las ideas, al diseño; desde las ideas abstractas, a la arquitectura concreta.
- El reconocimiento y aplicación consciente del nivel significativo de la arquitectura.
- La Exploración de los mecanismos de traducción de las ideas derivadas del lugar, de la actividad y de la tecnología, a la arquitectura.
- La construcción consciente del proceso personal de diseño.
- La práctica de la técnica de pensar haciendo como procedimiento de investigación / proyectación, planteando hipótesis intuitivo-experimentales.
- La consideración de la tecnología como un aspecto indisoluble y primordial del diseño arquitectónico, desde su gestación hasta su concreción
- La elección crítica de los instrumentos a emplear en el diseño arquitectónico como un punto con incidencia significativa en el proceso proyectual.
- El desarrollo criterios para la determinación de la tecnología y procesos constructivos adecuados al problema y sus circunstancias.
- El uso de la expresión gráfica y tridimensional como instrumento de diseño.
- El planteo de soluciones básicas a problemas tecnológicos-constructivos que emerjan de la propuesta de diseño, coherentes con el nivel de estudios.
- Desarrollar y utilizar la imaginación creativa de los alumnos, en la gestación y concreción de ideas arquitectónicas.
- La evaluación crítica de sus propuestas de diseño, en vías de su ajuste, replanteo y efectividad.

[Programa sintético A1D]

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 1

Introducción al Diseño Arquitectónico.

Objetivo: Introducir al alumno a la noción de las variables en juego en relación al espacio como ámbito de la vida de las personas. La mirada compleja.

- **Lo pre- proyectual.** El espacio, la secuencia, la materialidad.
- **Ejercicios básicos.** La Forma, el Diseño y sus principios operativos. El hombre y el espacio.

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 2

Modulo 1**Introducción a la lectura crítica de Ideas en ejemplos significativos de Arquitectura.**

Introducción al diseño arquitectónico:

- la idea
- el sitio y el paisaje y el entorno ambiental.
- el programa
- la técnica y los materiales
- la síntesis.

Modulo 2**Introducción al proyecto**

Tema: Sistema de lugares

Objetivos específicos:

Introducir al alumno en el desarrollo **de las secuencias de lugares, previo al planteo del proyecto** arquitectónico a través de **tres ejes temáticos principales:**

- Ideas básicas sugeridas por el lugar y ordenes implicados en el sitio.

[Programa sintético A1D]

- Introducción de las componentes básicas de composición. Comprensión del principio de organización espacial.
- Introducción del diseño desde las perspectivas y croquis exploratorios y el diseño con maquetas

Modulo 3

Tema: Mediateca del Centro Vecinal de Bº Güemes. Trabajo Final.

Objetivos particulares del trabajo:

- Primeros ejercicios de proyectación a partir de programas de diseño de baja complejidad.
- Interpretación del espacio arquitectónico como la resultante de considerar la interrelación entre su estructura funcional, su estructura perceptual, su estructura geométrica y su estructura material .
- El habitante de la arquitectura y las actividades que desarrolla (el habitar).
- Detección y aplicación de los diversos roles de la tecnología, su sentido acondicionante, su valor como configurador del espacio, sus cualidades expresivas y su rol respecto del medio ambiente.
- Consideración de la indivisibilidad idea-soporte y forma material.

Proponemos diseñar un sistema de lugares públicos en donde podamos colaborar a enriquecer esta relación con el ambiente que nos rodea, proponiendo una arquitectura que favorezca la relación positiva y creativa entre el medio, y los habitantes.

El centro constará de salas de lectura, una cubierta y otra al aire libre, tres pequeños talleres de producción, bar con expansión al exterior y estacionamientos descubiertos.

El alumno puede imaginarse como usuario potencial del edificio a proponer, lo que es importante para este nivel inicial.

[Programa sintético A1D]

Se seguirá un proceso de diseño estructurado en tres etapas fundamentales.

1. PROCESO DE IDEACIÓN:

- Las ideas del lugar. Espíritu y vocación del sitio. (guía).
- El sitio y el área. Análisis objetivo y análisis de condiciones ambientales.
- El orden del lugar. Ordenes subyacentes.
- El tema. Cualidad esencial, conceptualización.
- Ideas sugeridas por cada actividad o subsistema.
- Relación entre actividades (cualitativas y funcionales).
- Ideas de la tecnología.
- Elaboración del programa cualitativo (premisas).

2. PROCESO DE FORMALIZACIÓN.

- La traducción de las ideas elaboradas a la forma arquitectónica concreta. Como funcionalidad, habitabilidad, geometría, materia y espacio le dan forma a las ideas a través del recorrido.
- Exploración de alternativas.
 - Croquis exploratorio. Secuencias. Los "relatos contruidos".
 - Maqueta de estudio.
 - Integración de los aspectos tecnológicos-materiales.
- El espacio. Organización geométrica y perceptiva del mismo.

3. PROCESO DE PROYECTACIÓN.

- La tipología funcional como paso al proyecto. El programa cuantitativo.
- Propuestas y elección de alternativas. El partido.
- Desarrollo del proyecto. Empleo simultáneo de los distintos instrumentos de proyectación (ajustes)
 - perspectivas polares y paralelas.
 - planta.

[Programa sintético A1D]

- corte.
- maquetas de estudio.
- corte fugado.

Evaluación

A medida que el alumno avanza en sus estudios corresponde evaluar o valorar cada vez más el producto o resultado y menos el proceso que lo llevo al objeto. En el caso de 1º año, esto es exactamente al revés. Es decir que es sumamente importante el proceso del alumno más que los valores intrínsecos del producto.

La asignatura cuenta con el régimen de promoción, se realiza una entrega final, donde se evalúa:

- La adquisición de los procesos metodológicos (modos y técnicas de trabajo), y la proposición de soluciones pertinentes a los problemas planteados.
- El grado de transferencia de los contenidos vertidos desde las demás asignaturas del nivel y de la propia arquitectura en el proceso del alumno.
- El grado de consolidación del conocimiento, verificado en la capacidad de sintetizar las relaciones que le permitan tomar decisiones en cualquier proceso similar de trabajo.
- La calidad general del trabajo, junto con la dedicación personal del alumno.

[Una introducción]

“Un joven arquitecto me ha formulado esta pregunta:

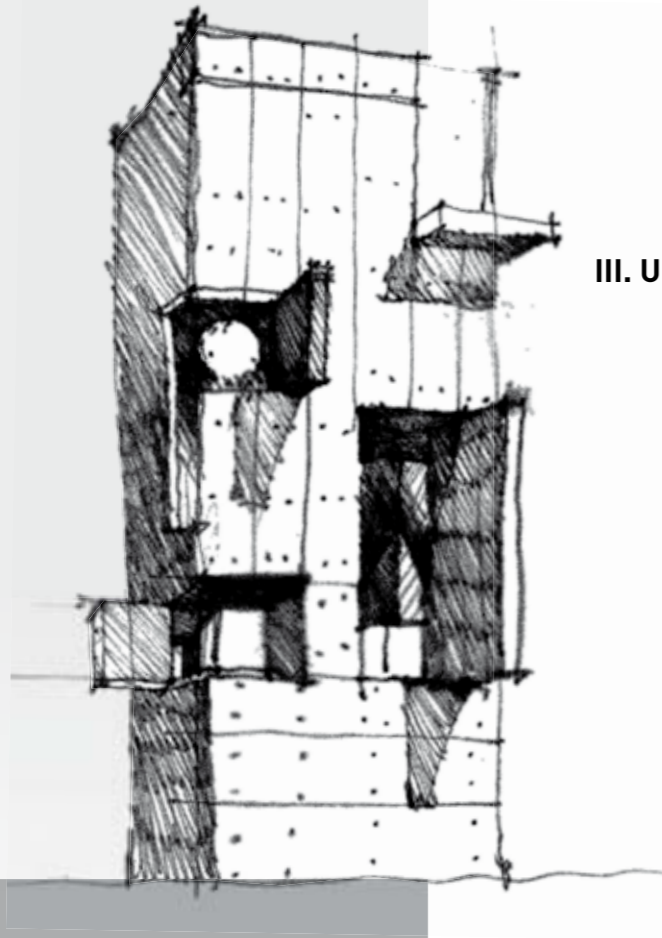
- Sueño con espacios maravillosos, espacios que surgen y se desarrollan fluidamente, sin comienzo ni fin, hechos de un material continuo, blanco y oro. ¿Por qué cuando trazo la primera línea sobre el papel, tratando de fijar el sueño, éste resulta desmerecido?

Es una pregunta interesante. He aprendido que una buena pregunta tiene más valor que la más brillante de las respuestas.

Esta es una pregunta que se relaciona con lo mensurable y lo inconmensurable. La naturaleza - la naturaleza física - es mensurable. Las emociones y la fantasía no tienen medida, no tienen lenguaje, y los sueños de cada uno son distintos. Todo lo que se hace, no obstante, obedece a las leyes de la naturaleza. El hombre es siempre más grande que sus obras porque nunca puede expresar completamente sus aspiraciones. Para expresarse a través de la música o de la arquitectura debe recurrir a medios mensurables como la composición y el diseño. La primera línea sobre el papel es ya una medida de lo que puede ser expresado cabalmente. La primera línea sobre el papel es ya una limitación.

- Entonces -preguntó el joven arquitecto-, ¿cuál es la disciplina, cuál es el ritual que puede acercarnos a la psique? Porque es en esta aura sin materia ni lenguaje donde siento que el hombre verdaderamente es.
- Vuelva al Sentimiento, aléjese del Pensamiento. En el Sentimiento está la Psique. El Pensamiento es el Sentimiento más la presencia del Orden. El Orden, hacedor de toda existencia, no tiene voluntad de Ser. Prefiero la palabra Orden en lugar de Conocimiento, porque el conocimiento personal no alcanza a expresar el pensamiento en forma abstracta. Esta Voluntad de Ser está en la Psique. Todo lo que deseamos crear tiene su principio, exclusivamente, en el sentimiento. Esto que es verdad para el científico, lo es igualmente para el artista.”

Louis Kahn
Del libro: Forma y diseño

**III. UNIDAD DIDACTICA 1****LO PREPROYECTUAL**

pensando e imaginando el espacio

[La exploración espacial]**OBJETIVOS**

El ejercicio propone:

- Experimentar la relación entre los procedimientos proyectuales y los objetos resultantes.
- Definir a priori las cualidades de un espacio propuesto.

DESARROLLO DEL EJERCICIO

Definir geoméricamente un sistema de volúmenes articulados, compuestos por tres episodios espaciales.

Trabajar con las actividades: ingresar, recorrer, encontrarse, mirar, subir, bajar, salir.

A cada actividad caracterizarla con dos cualidades como: luminoso, oscuro, estrecho, amplio, alto, bajo, colorido, áspero, abierto, cerrado.

Ejemplo:

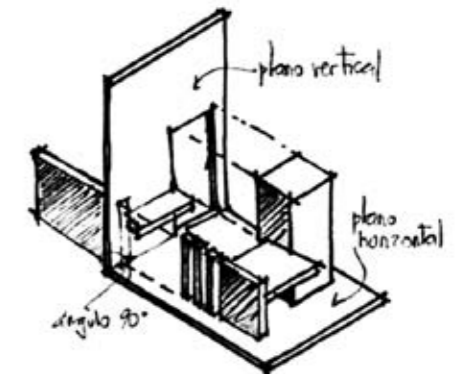
ACTIVIDAD	CUALIDAD
Encontrarse	luminoso y amplio
Ingresar	abierto y colorido
Recorrer	alto y oscuro

[La exploración espacial]**MODALIDAD DE TRABAJO**

- Construir una maqueta sobre una base rígida de cartón gris de 35 x 50 cm, empleando una trama derivada de la forma de la base (ver algún orden generado geométrica o matemáticamente).
- Trabajar la escala de la maqueta, proporcionalmente a una silueta humana (habitante) definida a priori. Por ejemplo: un espacio será amplio y alto con relación al habitante.
- A la base de la maqueta -plano horizontal- unir otra de iguales características, formando un ángulo a 90° -plano vertical- y sobre este, realizar las proyecciones en 2 dimensiones del sistema espacial construido en maqueta (como si el plano vertical fuera un "espejo que refleja" la construcción realizada en 3 dimensiones).
- Operar sobre la composición resultante en el plano vertical, generando una nueva propuesta espacial. Por ejemplo: una figura resultante de un volumen de la maqueta, podría perforarse generando un vacío, o podría transformarse en nuevo volumen.
- Realizar el ejercicio en equipos de 2 a 3 alumnos.

HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS

- Bitácora.
- Pegamento, trincheta, etc.
- Cartón gris 1.5 / 2mm.
- Varillas de madera.
- Hojas y cartulinas de colores.



[La mirada atenta]

“Piso unas hojas secas y cuando levanto una y la miro bien, la veo llena de polvo de oro viejo, traigo las hojas secas a mi pieza y las sujeto en la pantalla de una lámpara, viene Ossip, se queda dos horas y ni siquiera mira la lámpara. Al otro día aparece Etienne y todavía con la boina en la mano, se maravilla y levanta la lámpara, estudia las hojas, se entusiasma. Una situación y dos versiones... Me quedo pensando en todas las hojas que no veré yo, el juntador de hojas secas, en tanta cosa que habrá en el aire y no ven estos ojos... Lámparas y hojas que no veré.”

Julio Cortázar
Fragmento de RAYUELA

“...El verdadero significado del proyecto reside en el fenómeno de la experiencia, el suceso de andar a través del hormigón y después pasar a un espacio ligero. No puedo negar que tengo que usar palabras. No creo que mis proyectos pudieran existir si no fuera capaz de escribirlos en una sola frase...”

“...Creo que la arquitectura ofrece la esperanza de devolvernos todas esas cualidades de la experiencia, la luz, la textura, etc., de las que hemos visto desprovistos por un entorno cada vez más sintético, en parte debido a las imágenes procedentes de las pantallas de video. El reto está en devolver a la arquitectura a su papel de marco de nuestra vida cotidiana.”

Fragmentos extraídos de los reportajes realizados a Steven Holl
Revista EL CROQUIS, Nº 78 y 79, año 1996, Madrid.

[La mirada atenta]**OBJETIVOS GENERALES**

- Enfocar la atención a la experiencia del espacio.
- Abordar la experiencia concreta del espacio arquitectónico con eje en lo sensorial, es decir, prestando especial atención a lo que el espacio nos comunica y nos trasmite.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Percibir la atmósfera que caracteriza cada lugar e intentar describirla.
- Vivenciar y tomar conciencia de las cualidades emotivas afectivas que comunica el lugar.

DESARROLLO DEL EJERCICIO

A partir de los objetivos enunciados, visitar los siguientes lugares y hacer un registro gráfico y fotográfico para armar un relato gráfico-conceptual.

GRUPO -A-

CRIPTA JESUÍTICA - Av. Colón y Rivera Indarte.
PASEO DE LAS ARTES - M.T. Alvear y Achával Rodríguez.
PABELLON CEPIA- Ciudad Universitaria.

GRUPO -B-

PATIO DE LAS PALMERAS- Pabellón Argentina.
CLASTORUM – Ciudad Universitaria.
JARDÍN BOTÁNICO - Reserva el Infiernillo.

GRUPO-C-

FACULTAD DE DERECHO - Obispo Trejo (200-300).
PLAZA ESPAÑA - Av. Hipólito Irigoyen / Av. Estrada / Av. Chacabuco.
PASEO DE LAS ARTES - M.T. de Alvear y Achaval Rodríguez.

[La mirada atenta]**GRUPO -D-**

PATIO DEL RECTORADO – Obispo Trejo (200-300).
 MUSEO CARAFFA – Av. Poeta Lugones 411 – frente a Plaza España.
 JARDÍN BOTÁNICO - Reserva El Infiernillo.

GRUPO -E-

PABELLÓN CEPIA – Ciudad Universitaria.
 CLAUSTORUM - Ciudad Universitaria.
 PASEO DE LAS ARTES- M.T. Alvear y Achával Rodríguez.

MODALIDAD DE TRABAJO

- Realizar un registro sistemático del lugar en distintos días y horas para descubrir sus matices ambientales y variaciones en modos de uso.
- Interpretar y traducir estas vivencias en un relato y un registro gráfico y fotográfico.
- Trabajar en equipos de dos alumnos, en los diferentes lugares propuestos y asignados.
- Realizar el trabajo en paneles de cartón de 0.50 x 0.70 m.
- El material fotográfico debe mostrar fielmente lo vivenciado, con fotografías tamaño 13x18cm.
- Incluir el relato en el panel.
- El trabajo se presentará al Taller por medio de un Seminario.

[Imagen: construcción anticipada]

“La brutal franqueza arquitectónica del castillo y la rítmica imagen musical del templo griego producen en mi mente una idea sobre Le Corbusier. Creo que Le Corbusier, aun tomando en cuenta sus maravillosas revelaciones sobre la arquitectura, está apenas empezando a crear su más grande obra. Me atrevo a imaginar un edificio que él podría hacer, un gran bloque edificado, cortado de arriba abajo en varios lugares y de varias maneras que no olviden ni el castillo ni el orden del templo, iluminando espacios y pasajes al interior inmediato y llevando a un único y glorioso espacio central, dejando las paredes iluminadas con sus planos facetados intactos, formas que sean el registro de su hacerse, entretejidas con la serenidad de la luz que las baña desde lo alto.”

Louis I. Kahn

“Cuando, por fin, un arquitecto descubre que la LUZ es el tema central de la arquitectura, entonces, empieza a entender algo, empieza a ser un verdadero arquitecto.

En la Arquitectura, el movimiento de la Luz es real. Y si se consigue el diálogo entre el espacio, la Luz que lo recorre y el hombre que lo habita, allí aparece la arquitectura. Algo muy fácil y muy difícil a la vez.”

Alberto Campos Baeza
 La Idea Construida.

[Imagen: construcción anticipada]**El diseño implica un relato que está por detrás de la forma.****RELATO**

Encargaron a tres jóvenes arquitectos que pensarán un espacio para el ocio y la cultura.

Ellos partieron de la necesidad de dar acogida a grupos de personas que quisieran reunirse a disfrutar de alguna puesta en escena y de personas que quisieran ir a ver una exposición.

Pensaron que estos dos tipos de usuarios, estas dos actividades debían expresarse en un solo espacio pero diferenciadas, para lograrlo pensaron en diferentes niveles de piso que pudieran diferenciar a los distintos usos y en la luz como el elemento integrador.

El espacio principal mide doce metros de ancho por quince metros de largo, con una altura promedio de tres metros. Es muy luminoso y la luz es diáfana.

El suelo claro se pliega en tres bandas, el escenario, el sector de reunión y el sector de exposiciones. La primera mide tres metros de ancho y se encuentra sesenta centímetros más alta que el sector de reunión; la banda intermedia, el sector de reunión, mide siete metros de ancho. La última banda, por donde se accede al espacio, es el sector de exposiciones, que mide cinco metros de ancho y está a un metro del nivel del sector de reunión.

La altura del espacio de reuniones y el de exposiciones es de tres metros cada uno.

Hasta aquí está descrita lo tangible de la arquitectura, lo que podemos medir.

Lo más importante del proyecto, lo que han explorado hasta el cansancio estos jóvenes arquitectos es cómo la luz construye la experiencia espacial, lo intangible de la arquitectura, aquello que sienten y perciben las personas.

[Imagen: construcción anticipada]

La luz del espacio es muy homogénea, para lograrlo, decidieron perforar el techo reforzando el desnivel de un metro y de ésta manera llenan de luz al medio del espacio. Además, los dos muros de doce metros son muros que permiten el ingreso de luz indirecta. Los muros de quince metros son opacos y blancos para reflejar la luz.

Es un espacio ingrátido y etéreo.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Introducir al ejercicio de la anticipación espacial.
- Introducir al manejo de los diferentes instrumentos de comunicación.
- Construcción espacial anticipada de un relato cualitativo.

DESARROLLO DEL EJERCICIO

A partir del relato adjunto:

- Construir la imagen espacial sugerida.
- Deducir la planta y el corte a partir de las proporciones en ancho, alto y largo.
- Construir una maqueta.

MODALIDAD DE TRABAJO

- Registrar la tarea en la bitácora.
- Trabajar en grupos de hasta tres personas.

HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS

- Bitácora.
- Lápices blandos, pasteles, lápices de colores, etc.
- Cartón, yeso, papel de lija, cartón corrugado, MDF, etc.
- Pegamento, trincheta, etc.

[Sobre pensamiento y lenguaje]**Los vínculos entre el lenguaje y el espacio.**

“Imaginar y concretar; idear. El dibujo no solo sirve para describir lo que ya ha sido imaginado o para comunicar lo que has pensado, sino para idear. Es un soporte de la imaginación. Es un medio de pensamiento.

El hablar, el pensamiento y el lenguaje están ligados fuertemente. Por qué creen que sucede esto? Es porque el lenguaje y el pensamiento son inseparables. Traten de pensar en algo sin ponerle nombre. Cuando uno piensa, está nombrando, está “poniendo en palabras”, está empleando lenguaje para pensar. No se piensa en abstracto, se piensa sobre el lenguaje. Pensamos en termino de lenguaje. Nombramos como recurso de soporte conceptual, pero la palabra y pensamiento son dos caras de una moneda. Podemos pensar sin nombrar?

¿Cuál es el pensamiento que le corresponde al espacio.?Cuál es el pensamiento de imagen, o el pensamiento formal espacial?

La gráfica nos presenta una puerta a estos interrogantes.

Por eso el dibujo y la representación en general, son inseparables de la imaginación formal y espacial.

Bueno, así también la forma, el espacio, pueden pensarse gráficamente. Es decir, no se puede separar el grafico del pensamiento. Siempre es “expresión con pensamiento”. Y este es un punto crucial del dibujo. Porque es una de las herramientas que se tiene, para sostener la imaginación. Uno imagina y sobre lo que imaginó vuelve a imaginar y así sucesivamente y usas el dibujo como medio, por eso pensamos que es un soporte de la imaginación”.¹

Arq. Ian Dutari
“Arquitectura Inicial”

¹ Sin embargo, paradójicamente el dibujo es capaz de aludir a cualidades de la realidad que escapan lo “nombrable”.

[Sobre pensamiento y lenguaje]

“Creo que en la primera idea hay un fuerte componente de relación con el pasado a través de la memoria. La formación, el punto de desarrollo interior del autor es imprescindible para resolver la aportación gradual de conocimiento, de desarrollar el curso de racionalización y comunicabilidad, que es específico del proyecto dentro de la producción de la arquitectura. Lo espontáneo nunca cae del cielo, es más bien un ensamblaje de la información y del conocimiento, consciente o subconsciente... Cada experiencia proyectual se acumula para formar parte de la próxima solución. A mí me gusta mucho el modelo del arte para explicar el proyecto de arquitectura. He visto algunos documentales sobre Picasso donde la génesis de la obra se produce como un trazo que no contiene una idea previamente definida, sino que actúa como detonador de la acción. En mi caso esto se produce a menudo con un dibujo; quizás en otros arquitectos se produzca de otra manera, en otro medio, con una imagen, con una narración... En cualquier caso, no se puede imaginar sin instrumentos de soporte. Pero esta imaginación como reacción inmediata está siempre cargada de experiencias anteriores, de memoria, etc”

Alvaro Siza
Revista El Croquis 68-69

“...La arquitectura se construye con materias y formas, con texturas y geometrías, pero simultáneamente, la arquitectura nos acontece, se nos muestra en un particular marco de relaciones con su medio, y nos es atmósfera, luz en la sombra, espacio y significado, tiempo vivido y anticipado, fantasía y memoria. Lo posible y lo imaginario nos son también en la arquitectura que encontramos, en una imprevisible multiplicidad de recreaciones y metamorfosis...”

La arquitectura sin velos.
Construir, habitar y pensar, en la obra de Tadao Ando.
José Luis Gonzalea Cobelo.

[Espacios enlazados]**DESARROLLO DEL EJERCICIO**

La arquitectura entendida como un montaje, como una secuencia de espacios, espacios cualificados, "atmósferas espaciales". Espacios encadenados en el movimiento del habitante.

A partir del espacio del ejercicio TRES, armar el montaje y la secuencia espacial.

¿Cómo ingreso al espacio? ¿Cómo salgo?

Definir las cualidades y características de cada espacio.

MODALIDAD DE TRABAJO

- Realizar croquis exploratorios simples a nivel observador.
- Explorar en maqueta.

HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS

- Hojas de 1.00m x 0.70m blancas, negras o papel madera.
- Lápices blandos, pasteles, tizas de colores, etc.

[Indagando los procedimientos: Espacio, Uso, Geometría y Luz]

"La materia es luz consumida, usted es luz consumida, las montañas son luz consumida, los árboles son luz consumida, la atmósfera es luz consumida, el agua es luz consumida. Toda la materia es luz consumida. Si usted conoce los órdenes, quizás lo inverso pudiera ser posible: la materia puede volverse luz, uno nunca sabe..."

Louis I. Kahn

"Lo que es maravilloso de una habitación es que la luz entra a través de las ventanas de esa habitación pertenece a esa habitación, y el sol, de algún modo, no advierte lo maravilloso que él es, hasta después de que una habitación haya sido construida. Así la creación humana, la construcción de una habitación, es nada menos que un milagro. Pensar que un hombre puede reclamar una porción de sol".

Louis I. Kahn

Arquitectura.

"La primera vez que tuve conciencia del espacio en arquitectura fue en el Panteón de Roma. A menudo se dice que la arquitectura romana es, en términos generales, más espacial que la arquitectura de la Grecia antigua. Sin embargo lo que yo experimenté allí no fue un espacio conceptual, sino un espacio manifiesto. Por supuesto, la estructura del Panteón es muy particular, con un muro en forma cilíndrica, de 43,2 metros de diámetro, rematado por una cúpula semiesférica de la misma medida. El edificio tiene también 43,2 metros de altura, por lo que, en cierto sentido, el Panteón está construido en torno a una gigantesca esfera. Cuando esta estructura, con su orden geométrico simple, es iluminada por la luz procedente de un óculo de 9 metros de diámetro, situado en lo alto de la cúpula, se hace realmente evidente del espacio arquitectónico. Esta relación entre la materia y la luz no puede experimentarse nunca en la naturaleza.

La escena es únicamente posible en el medio arquitectónico. Lo que me conmovió fue ese poder de la arquitectura..."

Tadao Ando

[Indagando los procedimientos: Espacio, Uso, Geometría y Luz]

OBJETIVOS

El ejercicio propone:

- Experimentar la relación entre los procedimientos proyectuales y las características de los resultados obtenidos.
- Reconocer un proceso de pensar, diseñar y realizar un espacio a partir de la definición geométrica y cualitativa espacial a priori.
- Introducir la idea de la complejidad.
- Comprensión del sentido del abordaje del espacio desde las tres dimensiones, rol y limitaciones del sistema Monge.

DESARROLLO DEL EJERCICIO

Ejercicio inicial:

Diseñar un sistema de tres volúmenes articulados, encastrados, materializados en alto impacto transparente.

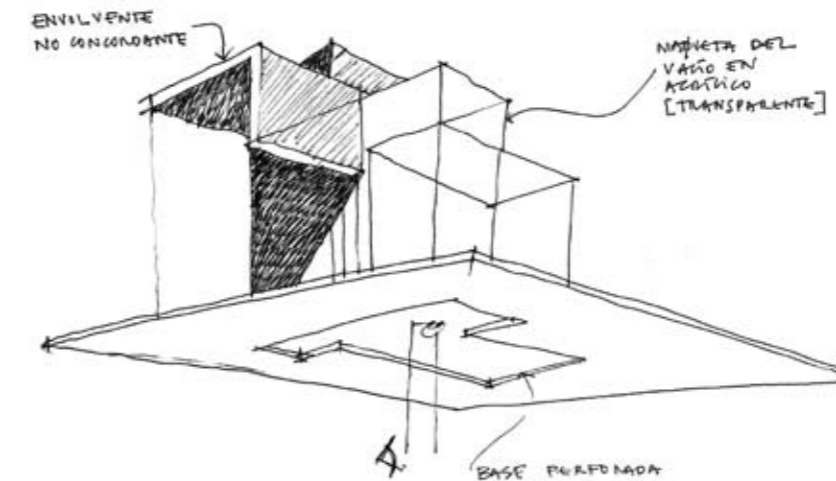
- 1) Emplear como base una trama ortogonal propuesta por cada grupo. 35 x 35 cm. tamaño máximo del objeto, mientras que la base podrá medir hasta 50 x 50. Se va a emplear el conjunto en escala 1:100.
 - Espacio A: ingresar
 - Espacio B: actividad recorrer
 - Espacio C: actividad encontrarse
- 2) Realizar la base en cartón rígido con un hueco en concordancia con el espacio transparente para poder mirar con un periscopio.
- 3) Materializar el sistema espacial (volumen tridimensional) en alto impacto transparente, definiendo la disposición de los espacios, conforme a una idea de organización.

[Indagando los procedimientos: Espacio, Uso, Geometría y Luz]

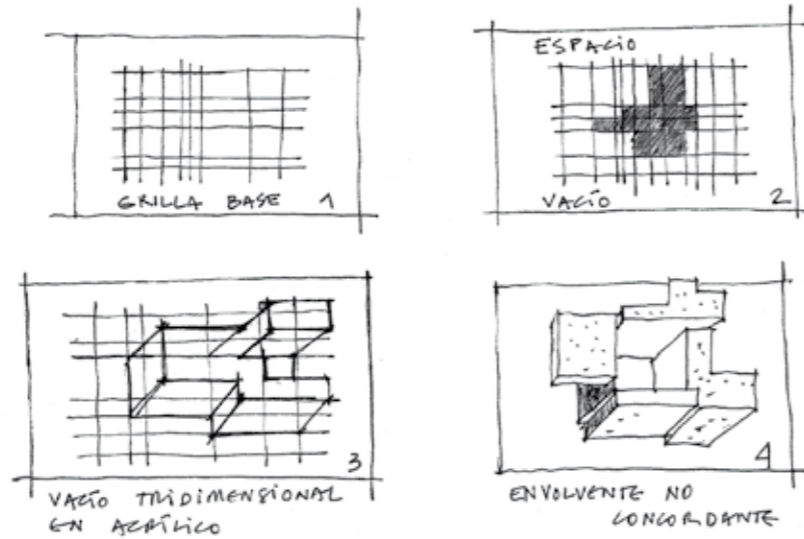
- 4) Una vez definido y materializado el sistema en alto impacto transparente, sumarle una envolvente no concordante con el volumen interior, es decir que la envolvente quedará con un espesor considerable y variable. Al definir la piel se estará definiendo el modo en que se lleva la luz al interior. El proceso de "cerrar" el espacio deberá ser definido en base a la "exploración exhaustiva" de alternativas, definiendo las mismas en base a sus orientaciones y su geometría.

- 5) Para este punto del proceso se deberá considerar que el objeto estará definido por **volúmenes de vacío y volúmenes llenos**.

Tener en cuenta en esta etapa la idea relacionada con la luz como estructurante espacial de la propuesta. Por ejemplo: idea "claridad": claridad al centro, claridad al fondo, claridad arriba, claridad a través.



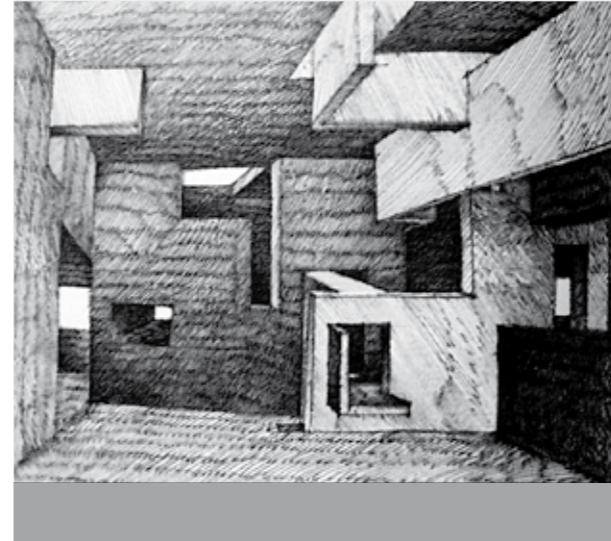
[Indagando los procedimientos: Espacio, Uso, Geometría y Luz]

**MODALIDAD DE TRABAJO**

- Realizar el trabajo en forma grupal max. 3 personas.
- Hacer un registro gráfico en bitácora.
- Realizar un seminario grupal como cierre conclusión del tema, con presentación de trabajos por equipos. Para ello realizar 2 paneles de 50 x 70 cm que contengan: fotos interiores y exteriores del modelo de yeso, vistas, plantas, cortes, y las conclusiones conceptuales del trabajo.

HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS

- Bitácora.
- Pegamento, trincheta, etc.
- Cartón gris, alto impacto transparente, yeso parís.
- Periscopio.

**III. UNIDAD DIDACTICA 2****LO PROYECTUAL**
el proceso de diseño

[Presentación de la unidad temática]

El tema que proponemos como ejercicio del desarrollo de un proceso de diseño es una Medioteca barrial.

Los criterios de elección de dicho programa consistieron en que presente una baja complejidad en su articulación programática y que los alumnos sean usuarios potenciales del mismo. Esto último consideramos tiene un fin pedagógico muy importante, ya que se acortan las distancias entre los conceptos teóricos con la propia mirada, construyendo los alumnos su propio conocimiento.

Lugar de intervención

El barrio que proponemos para la UDN°2 es Barrio Güemes, sobre Pasaje Escutti, entre las calles Av. Pueyrredón y Laprida. Dicho sector tiene una normativa de perfil vigente y tipos de usos coincidentes con los trabajos prácticos a desarrollar.

Las parcelas propuestas respetan la plancheta catastral.

Los barrios Pueblos presentan las características de ciudades dentro de la ciudad, con centro y periferia/borde propios, usos mixtos (residencial, comercial, cultural, cívico) que consideramos tienen una escala de complejidad media en el que se puede desarrollar el ejercicio final, adaptándose a las complejidades y contenidos del nivel.

[La Mediateca, una obra de la informática del nuevo siglo]**Resumen**

La arquitectura en cada época es resultado de la manera de pensar, de vivir y de las aspiraciones de los individuos y de las sociedades que la producen; con el siglo XX nacieron nuevos tipos de edificios o tipologías, como los multifamiliares y aeropuertos, otros sucumbieron ante el embate de nuevas tecnologías. El siglo XXI, el de la información, traerá nuevos tipos de edificios que ya asoman como centros de conocimiento abiertos al público; la mediateca es uno de ellos, su presencia se percibe positivamente como el de una institución que favorecen la democratización de la sociedad contemporánea, adquiriendo además gran significación y prestigio en la estructura urbana y simbólica de las ciudades. Su creación y promoción es una preocupación de las administraciones públicas que consideran a estas instituciones como mediadoras entre un acervo valioso y la gente que demanda acceso al ámbito de la información y del conocimiento.

Origen

La mediateca se encuentra históricamente ligada a la biblioteca que le dio origen, en la medida en que a ésta última se fueron incorporando y adaptando espacios para dar entrada a las computadoras u ordenadores, como terminales para consulta de información; de hecho, el término mediateca originalmente fue concebido como un espacio dentro de la misma biblioteca, donde se ofrecía a los usuarios acceso a la información digital y a la Internet.

Con la invención de la imprenta en 1436 por Gutemberg y la sustitución del pergamino por papel, los atriles de las bibliotecas fueron insuficientes para guardar una mayor cantidad de libros; hoy día se vive una revolución inversa y no menos profunda donde la información contenida en un gran acervo pierde buena parte de su materialidad para dejar de ocupar un lugar físico y permanente.

El primer edificio construido bajo el nombre de Mediateca es el Carré d'Art en la ciudad de Nîmes Francia, erigido entre 1988 y 1993. Esta mediateca

[La Mediateca, una obra de la informática del nuevo siglo]

no se despojó en su totalidad de la biblioteca ya que incorporó un acervo impreso, salas de lectura, y un museo de artes plásticas, convirtiéndose así en un edificio híbrido constituido por tres tipologías arquitectónicas. El Carré d'Art se localiza en el tejido urbano antiguo del foro de la ciudad, justo a un costado del templo romano conocido como la Maison Carre, edificado durante el siglo III d.C. La mediateca es una construcción tecnológica de forma cúbica soportada sobre un robusto basamento de piedra blanca. La fachada principal, dispuesta hacia un costado del templo romano, está conformada por un pórtico de doble altura con delgados pilares de acero que repiten el ritmo columnar de edificio histórico. La presencia de la Mediateca crea una hermosa tensión de tiempos históricos y de tecnologías en el lugar.

Definición

La mediateca es un centro de consulta de información digital, de exploración de medios de comunicación y de experimentación de nuevas formas de arte y expresión ligadas con la informática; resulta imposible pensar que hoy día un estudiante no recurra a la información digital para elaborar una tarea, lo mismo podría decirse de la mayoría de los investigadores. Nuevos materiales como discos compactos (CD-ROM y DVD), microfichas, audio casetes y filmaciones (videos, microfilm); permiten almacenar grandes cantidades de información, incluso ésta puede transitar por la mediateca a través de bases de datos en línea (OPAC), sin estar alojada en su interior, físicamente sólo se requieren las terminales de consulta y del siteo área de máquinas.

La transformación de los mecanismos de resguardo y de los medios de transmisión del conocimiento, con la aplicación de nuevas herramientas pedagógicas apoyadas en la información digitalizada, inciden indudablemente en la definición de las peculiaridades de este tipo de edificio.

La mediateca representa un mundo simbólico, positivo y democrático; sus

[La Mediateca, una obra de la informática del nuevo siglo]

colecciones pueden entrar sin restricciones y gratuitamente en la vida del ciudadano común.

La mediateca ha dejado de lado la solemnidad de la biblioteca, abriendo su acervo para que la gente explore por su cuenta en el laberinto real del conocimiento y la imaginación; el mobiliario mismo debe permitir posturas más relajadas y las acciones de búsqueda de información por parte de los usuarios libera al personal que allí trabaja, permitiéndole redistribuir su tiempo para atender otras labores más provechosas y de soporte técnico. También incorpora nuevas funciones en sus espacios buscando inclusive cierta autonomía económica al asumir funciones de consumo antes impensables en un edificio público: cafetería o restaurante, una tienda de regalos, una librería, galería de arte; también en sus instalaciones se pueden llevar a cabo eventos como foros, congresos, cursos de capacitación, prestamos de audiovisuales y exposiciones que le reditúen recursos económicos por la renta de sus áreas.

La interpretación de intereses por grupos de edades también es tema de partida en la mediateca; los adultos buscan espacios cómodos para la lectura de publicaciones periódicas como revistas o bien para escuchar música; los jóvenes lugares donde interactuar y recrear su imaginación como en el museo virtual o la sala de ciencias y los niños necesitan de un área en donde puedan aprender jugando sin asumir posturas de adultos; en las ludotecas el foro resulta especialmente enriquecedor cuando un cuentista con el poder de la narrativa despierta los grandes potenciales que tiene la imaginación infantil.

Las personas interesadas en el estudio de las lenguas podrán encontrar un lugar, como aquellos que tengan deficiencias visuales y auditivas; pero además requieren de un área de trabajo los amigos o patronos del centro quienes consiguen o aportan parte del dinero que la mediateca requiere para su funcionamiento. Otros espacios no habituales son la sala de exposiciones temporales, el museo virtual, sala de ciencias, sala de novedades, sala de telecomunicaciones, librería, tienda de regalos, jardín

[La Mediateca, una obra de la informática del nuevo siglo]

de escultura, terraza jardín y anfiteatro.

El siglo XXI, el de la información que viaja con celeridad, sin duda tendrá mucho que decir en el quehacer arquitectónico; la mediateca, los complejos como torres de comunicaciones, los llamados edificios inteligentes y los cambios que la tecnología de la información están induciendo en obras arquitectónicas tradicionales como en la biblioteca, el museo y hasta en la misma casa-habitación, donde la computadora ya ocupa un lugar preponderante, definirán con su influencia buena parte de las características arquitectónicas de las obras de los próximos cien años. En la imagen urbana de un mundo futuro sin duda la información tendrá un papel relevante como un componente más del espacio arquitectónico.

Por Arquitecto Cuauhtémoc Robles Cairo

Texto publicado en www.sociedadelainformacion.com

[Definición del tema / Medioteca]

“Para hacer arquitectura se necesita conocer la arquitectura...
...no se hace bien lo que no se conoce.....”

Rogelio Salmona

OBJETIVOS

Retomaremos los objetivos de los primeros ejercicios para vincular las experiencias anteriores con el tema de diseño a desarrollar en esta segunda etapa del aprendizaje y así podremos acercarnos a definir conceptualmente, **qué es una Medioteca? Cual es la escala del proyecto?**

- Abordar la experiencia concreta del espacio arquitectónico con eje en lo sensorial, es decir, prestando especial atención a lo que el espacio nos comunica y nos trasmite.
- Percibir la atmósfera que caracteriza cada lugar e intentar describirla.
- Descubrir el relato subyacente en cada lugar.
- Desarrollar la capacidad del control dimensional del espacio.
- Analizar la relación entre las actividades y el uso y el equipamiento empleado.

CONCEPTUALIZACIÓN DEL TEMA

La temática planteada es de suma actualidad, al conocimiento de la misma podemos abordarlo a través de diversos canales: ejemplos de libros, diarios, revistas, Internet, etc., que nos ayudan a conocer mejor el tema en su complejidad y desarrollo, pero además de estas formas de conocimiento, se propone la visita a dos lugares de la ciudad de Córdoba que por sus características nos puedan brindar información y vivenciar los espacios y sus actividades. Por esto y a modo de ejemplo sugerimos, visitar los siguientes bares de distintas temáticas y modalidades:

- Pabellón CePIA (Centro Producción Investigación en Artes)
- Centro Cultural España-Córdoba, la Medioteca

[Definición del tema / Medioteca]**ANALIZAR, INTERPRETAR Y CONCLUIR SOBRE LOS SIGUIENTES ASPECTOS:**

- **Funcional:** actividades, espacios que las contienen, dimensiones, equipos para su desarrollo, modos de uso, áreas, equipamiento, su orden y distribución, etc.
- **Morfológico:** definiciones geométricas: planas y volumétricas, composición, leyes de organización, color, textura, etc.
- **Tecnológico:** tipo de estructura, diferenciar entre soporte y soportado, clasificación de materiales, tipos y relación entre los mismos, etc.
- **Perceptual:** ¿cual es la atmósfera pertinente para este tema? Manejo de la luz artificial y natural, cualidades espaciales, etc.

El análisis requiere una observación detenida del lugar para poder encontrar valores positivos y negativos que nos permitan elaborar conclusiones sobre dichas resoluciones espaciales, esta observación deberá acompañarse también con la guía del Programa.

DESARROLLO Y PRESENTACIÓN

El trabajo se realizará sobre la visita a dos lugares de los mencionados y afines con el tema asignado, será de carácter individual y su presentación en láminas de 35 x 50cm.

Se registrará con esquemas de planta, cortes, vistas, croquis, fotografías y textos que ayuden a transmitir la oferta ambiental del lugar.

[El lugar] Textos**Arquitectura es recrear**

Hace algún tiempo me visitó un joven arquitecto francés. Quería que yo le explicara cómo se podía hacer arquitectura. El había estudiado muchos años y sólo le pedían resolver algo que, bajo su punto de vista, no era arquitectura: cocinas, baños, habitaciones ... Le contesté que sólo cuando resolviera bien y, puntualmente esos problemas funcionales, técnicos y constructivos, el halo poético que podría agregar era la arquitectura.

Le dije que para ello era necesario cumplir algunas reglas: por ejemplo observar bien el sitio para lograr el lugar; que tuviera el mayor cuidado con la implantación, pues un edificio mal implantado destruiría el sitio, y no lograría el lugar.

García Márquez, en una entrevista, dijo que para hacer literatura se necesitaba conocer la literatura.

Estoy de acuerdo con él: para hacer arquitectura se necesita conocer la arquitectura. No se hace bien lo que no se conoce, Por el contrario, es el conocimiento el que permite la escogencia y la selección. Es el gran momento de la creación, en el que al igual que en la música, se empieza a componer, a transformar lo existente, a elaborar la forma, a establecer la espiritualidad de la arquitectura y a definir la espacialidad particular de cada obra.

Le sugerí además mirar bien a su entorno, natural y humano. Ver bien de lejos, ver lodo de cerca. Y tener paciencia.

Le recordé que toda arquitectura debe ser construida, pero que no toda construcción es arquitectura. De todas maneras para diseñar es importante conocer bien la construcción. Muchas sorpresas se han llevado aquellos que creen que basta una buena composición para lograr una buena

[El lugar] Textos

obra de arquitectura. Claro está que éstas eran algunas sugerencias. El quería saber de otras posibilidades. Le dije que si él fuera americano, yo le sugeriría conocer la arquitectura de América. Los grandes conjuntos abiertos prehispánicos, la sutileza de la arquitectura colonial, la riqueza del mestizaje, y la sencillez de la arquitectura popular ...¡pero cuidado con copiar!. Se trata de recrear y de transformar. Le aconsejé, como lo hice, caminar por plazas, patios, galerías y zaguanes, para encontrar en su silencio su propia resonancia... medir cada espacio, dibujar cada lugar encontrado que lo hubiese emocionado (la emoción no engaña), y guardar en la memoria ese lugar, esa medida, esa resonancia, para algún día extraerlo, rememorando, y componer la obra arquitectónica.

Por último le dije que se puede componer con el material, con la luz y la penumbra, con la humedad, con las transparencias, y con los sesgos, para lograr una espacialidad enriquecedora para los sentidos.

La sorpresa, la armonía y el encuentro, también forman parte de la arquitectura. Esa es su profunda poética.

Rogelio Salmons

Prólogo de la conferencia pronunciada en el 7° SAL
San Pablo, agosto de 1993

[El lugar] Textos

Desarrollando ideas.... naturalmente

La creación arquitectónica es la combinación inédita de elementos preexistentes. Lo que hay que aclarar es cuáles con dichos elementos. Por un lado está el legado arquitectónico universal, pasado y moderno. Sin embargo, una arquitectura que recombina sólo dichos elementos puede ser erudita, pero es inevitablemente artificiosa. Sucede igual que con los escritores, de quienes se dice que se alimentan de la literatura. Pero si no se alimentan también de la vida real, sus obras no tendrían vitalidad creativa. Por lo mismo, una segunda fuente de elementos a absorber en las obras son las condiciones físicas, sociales y culturales del contexto donde se producen. (...)

La arquitectura es mucho más que un arte visual. Es un arte vivencial, que involucra todos los sentidos: visión, tacto, olores, humedad, temperatura, ruidos y silencios. A las razones de la historia y la geografía, habría que agregar la condición actual de nuestras ciudades. (...)

Clima, historia, geografía y realidad urbana son razones suficientes del "espíritu del lugar" para privilegiar la relación arquitectura-naturaleza. Pero hay también razones universales, muy del "espíritu de la época". Entre ellos la creciente conciencia de los problemas ambientales. Ha aumentado la preocupación global por la conservación de las fuentes energéticas no renovables, el adelgazamiento de la capa de ozono, el efecto invernadero, la deforestación, la polución urbana, y muchas otras que afectan la vida del planeta, de regiones o de ciudades. (...)

Cuando empecé a desarrollar ideas en torno a la relación arquitectura-naturaleza no estaba consciente de esfuerzos en otras latitudes. Más bien trataba de responder desprejuiciadamente al clima, geografía, costumbres

[El lugar] Textos

de uso, y rasgos urbanos. Es decir, responder a las características del lugar.

Paulatinamente fui apreciando concordancias en otras ciudades de América latina. Darme cuenta mucho más tarde de que mis preocupaciones tenían puntos de contacto con búsquedas actuales de artistas de otros continentes me dio la gratificante sensación de estar inmerso en el "espíritu de los tiempos".

Inmerso en una búsqueda común más profunda que las manipulaciones de lenguaje arquitectónico de los últimos años. Porque en casi todas partes los ciudadanos no ven el cielo ni las nubes asfixiados por el smog; no escuchan la lluvia ni el viento sobre los árboles, ahogados por el ruido del tránsito; no ven las puestas de sol sino como tarjetas postales; no aprecian los cambios de olor y color en las estaciones; no sienten las texturas sino que resbalan en plástico; se sofocan con el calor del hormigón.

Traer el mundo natural a las ciudades y edificios, reconciliar lo creado con lo hecho por el hombre, es económica y socialmente sano. Además es más bello. Es un ideal muy local y muy universal.

Enrique Browne
"Prólogo a catorce casas"
Summa+8 : Browne desarrolla ideas

[El lugar] Textos

"El lugar"

Ningún aspecto de la arquitectura requiere de tanta sensibilidad como diseñar un edificio que se conecte bien con su lugar. (...)

Los sitios no existen por si mismos. Forman parte de algo más amplio: un contexto natural o urbano. De igual modo, los edificios que diseñamos no existen por si mismos. Forman parte de un paisaje, una ecología, un vecindario o una ciudad. Los paisajes naturales y los entornos urbanos ofrecen diferentes oportunidades para el diseño pero todo lugar requiere respuestas sensibles. Un edificio en un paisaje no sólo disfruta de la vista sino que forma parte de ésta y puede cambiar el carácter de un lugar. Hoy en día, la mayoría de los edificios se construyen en el marco de otras edificaciones. Podrán estar en una ciudad, en un suburbio o en una ciudad universitaria, pero la condición es "urbana". El nuevo edificio formará parte de un conjunto de edificios. Un nuevo edificio podrá estar bien hecho pero lo que es más importante, se unirá a otros edificios y mejorará o empeorará la totalidad con su presencia.

Admiro muchos edificios por sus cualidades propias. Pero admiro más aquellos edificios que no sólo me conmueven por su belleza sino también por la forma como refuerzan las cualidades del lugar particular que ocupan en una ciudad o paisaje. Cuando la relación entre edificio y lugar es inadecuada, cuestiono el diseño aun cuando el edificio me parezca bello por si mismo.

A menudo, los diseños que son sensibles a sus lugares no sólo responden a sus emplazamientos y vecindarios sino también a la región, con su propio carácter, su tradición constructiva y su historia. (...) Es por eso que podemos reconocer y disfrutar del carácter arquitectónico regional de la Toscana, las Islas del Egeo o de la Quebrada de Humahuaca. (...)

Cuando diseño un edificio para que se inserte en su contexto, trato de identificar el centro temporal del lugar: el período en el cual fueron

[El lugar] Textos

construidas las estructuras que le otorgan su carácter dominante. Ésta es una apreciación personal que me ayuda mientras diseño. Mis impresiones se forman a través de la observación del lugar y de sus edificios y conversado con sus habitantes. (...)

Algunos procesos de diseño, tales como la búsqueda del centro temporal de un lugar, han resultado útiles únicamente en este siglo: cuando se ha acelerado la velocidad de los cambios, cuando construimos con tantos materiales y sistemas nuevos y cuando la ideología del modernismo imperante nos impulsa a romper con el pasado. Para los arquitectos de épocas anteriores, insertar bien nuevos edificios en su contexto físico era parte natural de sus tareas.

Cuando nos iniciamos como arquitectos, estamos encantados de recibir un pedazo de ciudad o de un paisaje para diseñar, por más pequeño que éste sea. Mientras buscamos crear el mejor diseño posible, nos enfrentamos con objetivos a veces contradictorios: lograr que el edificio se relacione a su lugar o con nuestras formas favoritas. En mi opinión, las ciudades y los paisajes son más importantes que cualquier edificio y el edificio es más importante que el arquitecto.

En la arquitectura, cada edificio desempeña un papel expresando su propia naturaleza y su lugar en la ciudad o en el paisaje. Puede ser útil recordar que los mejores actores - los artistas en el arte de la actuación - son aquellos que realzan a todo el elenco y que expresan cada papel en su plenitud, superando sus propias personalidades, en vez de aquellos que se roban el espectáculo y siempre se interpretan a si mismos.

Diseñar un edificio significa colaborar en la interminable y participativa obra de arte que es una ciudad, quizá la obra de arte más importante que puede producir cualquier cultura. (...)

César Pelli.

"Observaciones sobre la Arquitectura"
Ed. Infinito, Bs. As. 200

[El lugar] Lectura de un lugar urbano

Lectura e interpretación de un lugar urbano:

Entre las variables de diseño, el lugar conforma el conjunto de los factores condicionantes de la propuesta arquitectónica.

Consideraremos al lugar urbano-arquitectónico como una estructura, es decir como un conjunto de elementos o componentes relacionados entre sí conformado un todo o una unidad. Asumimos el lugar o un ambiente urbano como una unidad compleja, lo que significa comprenderlo sistémicamente, es decir que las características ambientales de un lugar determinado son el resultado de la interacción de sus componentes. Todo sistema es más que la simple suma de sus partes.

Abordaremos la lectura, descripción e interpretación del ambiente urbano-arquitectónico según tres dimensiones o categorías de componentes: la dimensión física o de las cosas concretas y materiales, la dimensión humana o vivencial, y la dimensión de los significados.

Es importante tener claro que una lectura interpretativa del lugar, no significa un simple análisis esquemático, que fraccione en partes inconexas el ambiente, reduciéndolo a aspectos aislados, sino que por el contrario implica descubrir las interrelaciones relevantes entre aquellos factores condicionantes o posibilitantes del diseño que podemos rescatar como límites necesarios o más aún como disparadores de ideas generadoras en nuestro proceso de diseño.

[El lugar] Lectura de un lugar urbano

A modo orientativo, se sugiere el siguiente esquema de lectura del lugar:

ESTRUCTURA FÍSICA:

Componentes del sitio y de la situación urbana:

Componente Natural:

- Suelo (relieve, dimensiones, límites, pendientes, constitución, etc.)
- Clima, orientación, microclima, vientos, asoleamiento, etc.
- Vegetación.
- Presencia de agua.

Componente Poblacional:

- Densidad, demografía.
- Actividades del hombre en el lugar.
- Recursos humanos.

Componente Técnico-Económico:

- Recursos técnicos, tecnologías existentes, materiales.
- Recursos económicos.
- Servicios e infraestructura.
- Transporte urbano.
- Equipamiento urbano.
- Mobiliario urbano.

Componente Político-Administrativo:

- Configuración y dimensiones del terreno.
- Leyes, reglamentos y ordenanzas. Código de edificación, alturas, retiros, perfiles.

ESTRUCTURA VIVENCIAL:

Componentes de la situación urbana:

[El lugar] Lectura de un lugar urbano

Componentes Humanos:

- Características cuali-cuantitativas de las personas que habitan en el lugar, y las personas previstas como futuras participes del lugar.
- Características socioeconómicas.

Componentes de Uso:

- Actividades y tiempos: espacios grupales, espacios comunitarios, socio-institucionales, públicos, privados, etc.
- Cómo se apropia el habitante de los espacios. Hábitos y costumbres.
- Usos del espacio: apropiación, disfrute, descuido.
- Nodos de actividades.
- Aspectos histórico-costumbristas (tipos)

ESTRUCTURA PERCEPTUAL Y SIGNIFICATIVA:

Componentes del sitio y de la situación urbana:

Componentes Perceptibles:

- Formales
 - llenos y vacíos.
 - estado edilicio.
 - Lenguaje arquitectónico.
 - visuales.
 - valor del horizonte.
- Sensitivas:
 - sensaciones térmicas
 - sensaciones acústicas
 - sensaciones lumínicas (luz y color) Paleta cromática de lugar.
 - valores lumínicos del espacio público (luz y sombra, penumbras)
 - sensaciones olfativas.
 - sorpresas, monotonía.

[El lugar] Lectura de un lugar urbano**Componentes Significativos:**

- Sectores u objetos de valor positivo.
- Sectores u objetos de valor negativo.
- Sectores u objetos indiferentes.
- Sectores u objetos que pueden ser revalorizados.
- Signos urbanos: hitos y referencias.
- Valores emotivos y sensoriales.
- Visuales significativas.
- Nodos de actividades.
- Tradiciones o costumbres propias del barrio.

Componente Histórico:

- Época de constitución del barrio y del sector.
- Evolución histórica.
- Mixtura actual

Modo operativo para la lectura e interpretación del lugar:

Para abordar una lectura del lugar, podemos comenzar por preguntarnos:

- ¿para qué vamos al lugar?
- ¿qué vamos a mirar?
- ¿en qué horarios es conveniente visitar el lugar?
- ¿de qué manera y con qué instrumentos puedo realizar los registros?
- ¿los habitantes del lugar me podrían dar información importante?
- ¿a qué conclusiones puedo llegar luego de una lectura interpretativa del lugar?
- ¿qué aspectos o factores del lugar pueden condicionar mi propuesta de diseño y de qué manera?

Siendo un lugar urbano un hecho complejo, puede ser comprendido, explicado y representado de diferentes maneras:

a) Descripción Técnica:

Con la mayor rigurosidad posible se hará el relevamiento del terreno y entorno comparando y tomando datos de planchas catastrales, fotos

[El lugar] Lectura de un lugar urbano

aéreas, etc.

Se trabajará en escala conveniente, y se graficarán todos los objetos, naturales y artificiales.

Es necesario una planta general y otras particulares, con cortes y vistas para la comprensión de todos los elementos del lugar.

Se confeccionará una maqueta monocromática del lugar en escala conveniente (1 :200)

b) Descripción Sensible:

Se realizará mediante imágenes (gráficas y fotográficas) que expresen las percepciones visuales, olfativas, auditivas y táctiles. (Representación de la estructura física, vivencial y significativa).

c) Relato:

Expresar mediante ideas el sentimiento emotivo, el sentir como opinión. Relatar es encontrar valores. El relato deberá decir si es agradable o no el medio físico, lo que la gente hace en ese medio, la forma en que se manifiesta el significado (histórico, cultural o simbólico) de los lugares u objetos arquitectónicos. Todo esto se expresa de manera unitaria, relacionando diferentes aspectos, donde el relato adquiere características subjetivas, casi poéticas, siendo una opinión que sugiere un sentimiento personal.

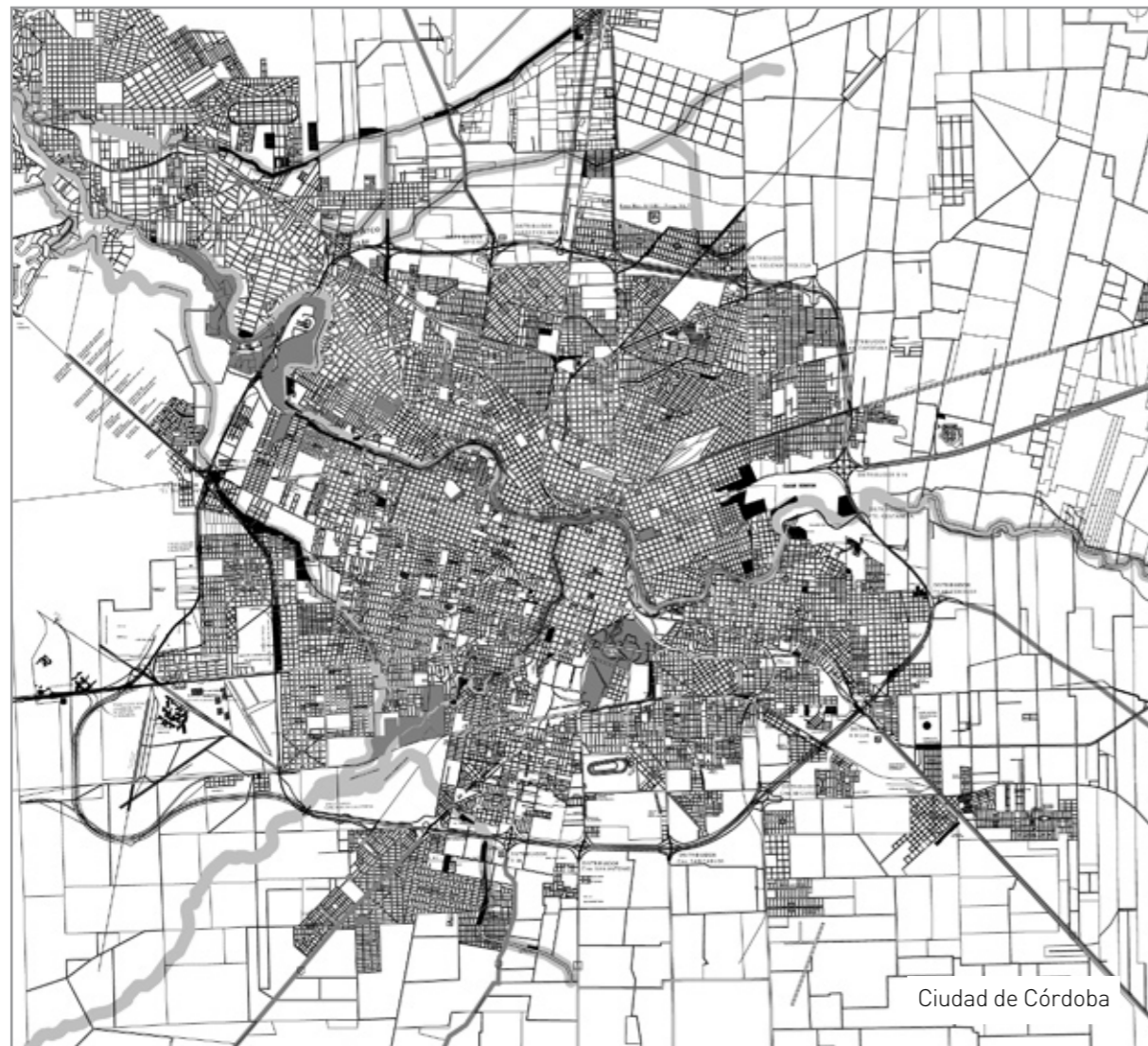
d) Síntesis:

- Espíritu del lugar y del sitio.
- Identidad del lugar y del sitio.
- Calidad de vida.
- Vocación del sitio y del lugar.
- Ideas - formas sugeridas para el lugar. Prediseños.

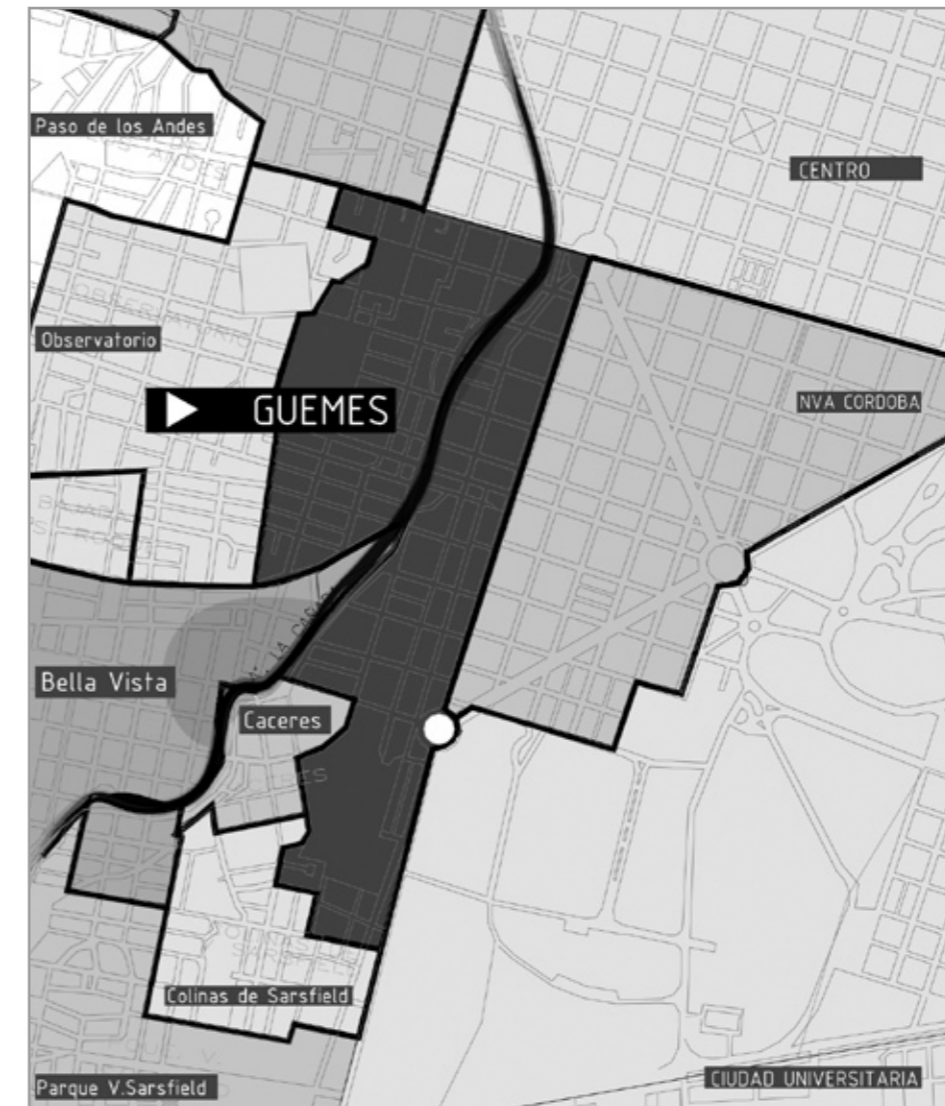
Modalidad de trabajo:

- Grupos de 4 alumnos, registro gráfico y fotográfico.
- Seminario a partir de los textos y de las visitas al lugar.
- Presentación de la lectura del lugar (gráfico-conceptual) en sus diferentes instancias, en paneles de 50x70, técnica libre.

[El lugar] Datos generales



[El lugar] Datos generales



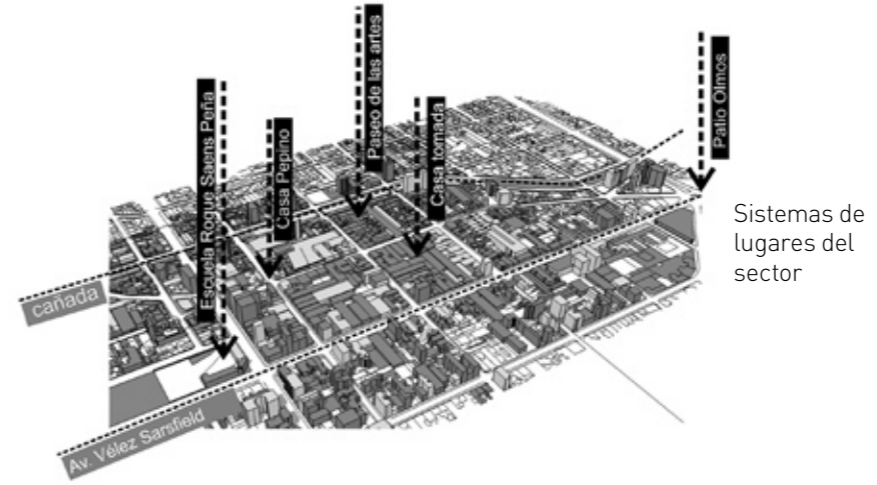
Sector de intervención
Barrio Güemes

[El lugar] Datos generales

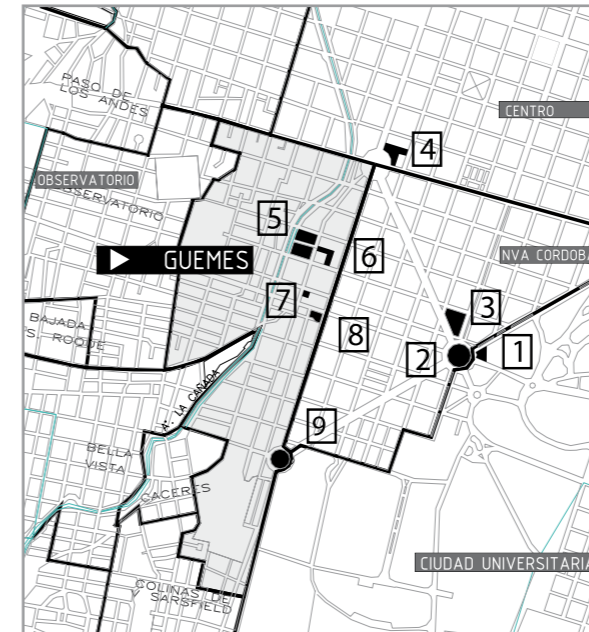
Foto Aérea - Tejido - Mancha Urbana - Llenos y Vacíos - Sector de Estudio: Pasaje Escutti



[El lugar] Datos generales



Sistemas de lugares del sector



SISTEMA DE LUGARES

1. Museo Caraffa
2. Plaza España
3. Museo Palacio Ferreyra
4. Shopping Patio Olmos
5. Paseo de las Artes
6. Paseo Casa Tomada
7. Casa Pepino
8. Escuela Vélez Sarsfield
9. Plaza de las Américas

[Proyecto Extensión / Pasaje Escutti]**Implantación urbana para la lectura e interpretación del lugar:**

La cátedra Arquitectura 1D, propone elaborar el tema Medioteca Barrial sobre un proyecto de Extensión Universitaria de la FAUD: "La re-significación del espacio público a través de las prácticas teatrales"

Equipo de trabajo:

Director Arq. Diego Ceconato / Co-Directora: Arq. Carolina Vitas
Arq. Maria Elena Figueroa / Arq. Cecilia Bergero / Rafael Reyeros / Mariano Petrello / Sofia Bianchini / Maximiliano Garnerio / Maria Cristina Cid Luchini

El trabajo de extensión se llevó a cabo entre el año 2009 y 2010, durante ese período de tiempo el equipo trabajó con el Teatro La Luna y vecinos de Güemes, observando prácticas teatrales en el espacio público; de esas experiencias, de la historia de Güemes y de la vasta experiencia de puestas teatrales en el espacio público de la Asociación Teatro La Luna surge el proyecto de puesta en valor del Pasaje Escutti.

Título Proyecto Extensión Universitaria:

"La re-significación del espacio público a través de las prácticas teatrales"

Hipótesis de trabajo (síntesis)

El presente trabajo de extensión universitaria tuvo por objetivos (modestos en principio y en final) construir líneas de acción (no tiene un status científico a partir de enfoques epistemológicos y metodológicos) en futuras intervenciones en el espacio público, a modo de conclusiones/recomendaciones a partir de la experiencia de observación, y en parte producción (sobre líneas de acción planteadas al grupo teatral), referidas a la relación entre el espacio de la calle y sus prácticas lúdicas (En este caso

[Proyecto Extensión / Pasaje Escutti]

por la acción de una performance teatral dirigida por el Teatro "La Luna" en la fiesta de "San Juan"). La pregunta que tratamos de responder es: ¿en qué condiciones espaciales, (en sus estructuras y símbolos) pueden surgir y desarrollarse estas prácticas que resquebrajan el andar instrumental y cotidiano del espacio? Se trabajó sobre la hipótesis: "habitar es narrativizar", es decir, hacer surgir los relatos sedimentados en la historia de un lugar, que lo espacializan y le dan sentido, y que, por esto modifican y crean las prácticas de apropiación que en el se desarrollan. Y que a través de esto se construye un espacio más democrático e inclusivo que se hace real desde y por los deseos colectivos.

Proyecto: Puesta en valor Pasaje Escutti**MEMORIA DE PROYECTO**

El anteproyecto se diseñó desde las recomendaciones hechas por el equipo de extensión en relación a las prácticas teatrales comunitarias que se realizan periódicamente en el pasaje, y fruto también de las sugerencias del Teatro La Luna sobre sus necesidades de espacio. La idea es realizar una peatonalización restringida de vehículos para darle prioridad a las prácticas peatonales, cotidianas y festivas, y así también integrarse al proyecto "Portal de Güemes" pasando, a través de este nodo cultural, del otro lado de la Cañada y revitalizando también este sector de Güemes deteriorado. Los elementos constitutivos de los límites son los siguientes:

- 1- Piso adoquín premoldeado de hormigón que unifica vereda y calle con separaciones / protecciones metálicos.
- 2- Soportes de pared multiusos para iluminación, afiches, colgado de cables de acero (de fachada a fachada), etc.
- 3- Asientos individuales de hormigón en el tramo entre Achával Rodríguez y Laprida.
- 4- Marcas/ inscripciones- lugares del habla- en el solado de premoldeado

[Proyecto Extensión / Pasaje Escutti]

de hormigón con texto referentes a los eventos y personajes del lugar (a realizar conjuntamente con el teatro La Luna).

- 5- Enredaderas sobre fachadas en proyección sobre la calle para sombra y calidad visual.
- 6- Esculturas (siguiendo el viejo proyecto del Teatro La Luna) sobre cornisas de casas (a realizar conjuntamente con el teatro y escuela de artes- UNC).

La intervención utiliza los mismos elementos básicos de las intervenciones municipales y provinciales sobre el espacio público más elementos particulares propios y necesarios para las prácticas culturales del pasaje, recuperando sobre todo los relatos orales, que pueblan el lugar, a través de estas marcas/ huellas a modo de índices de aquellas historias que dan sentido al espacio vivencial.

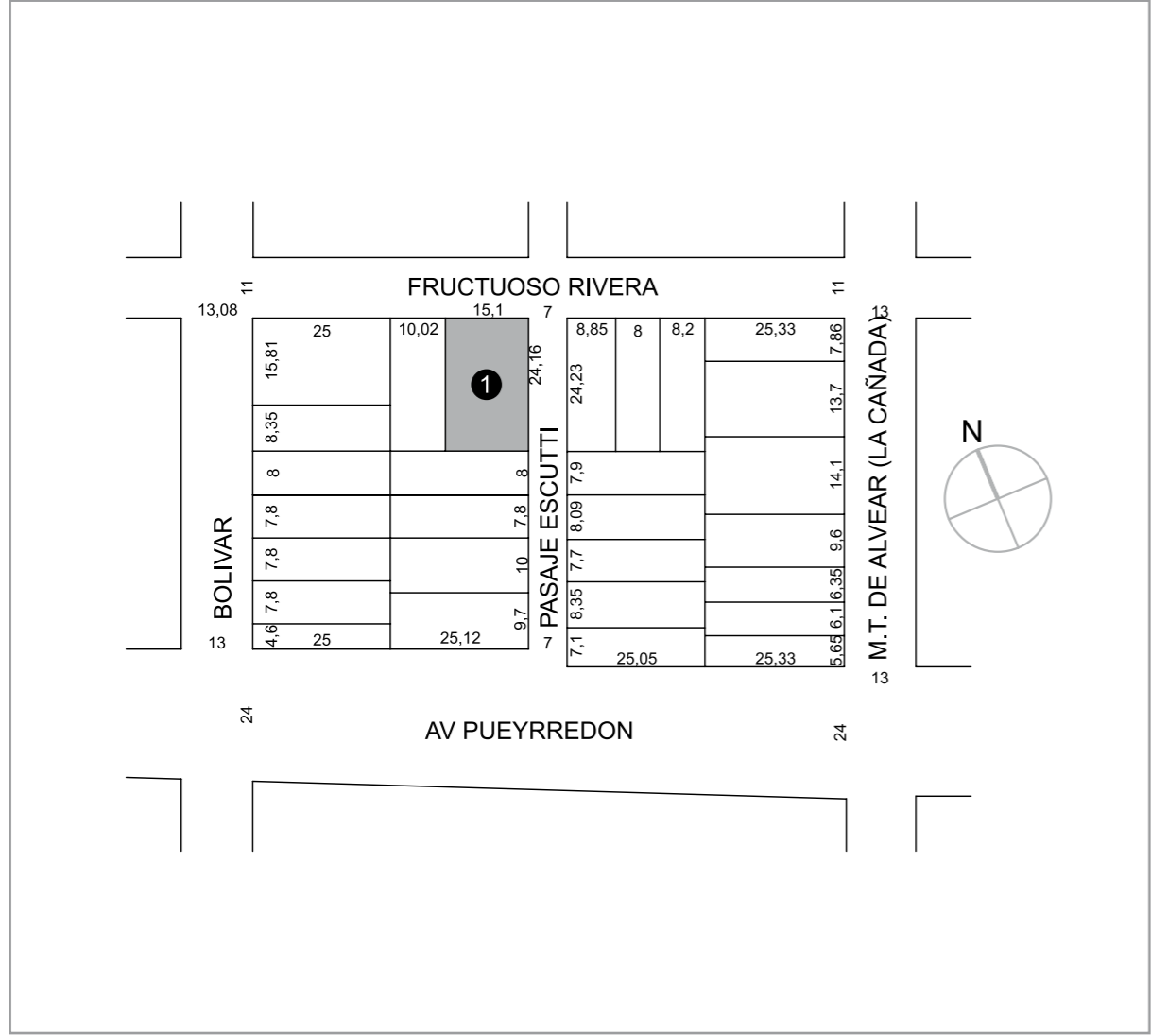
1 ¿Quiénes somos? (teatro La Luna)
Fuente: Facebook del teatro La Luna

[Proyecto Extensión / Pasaje Escutti]

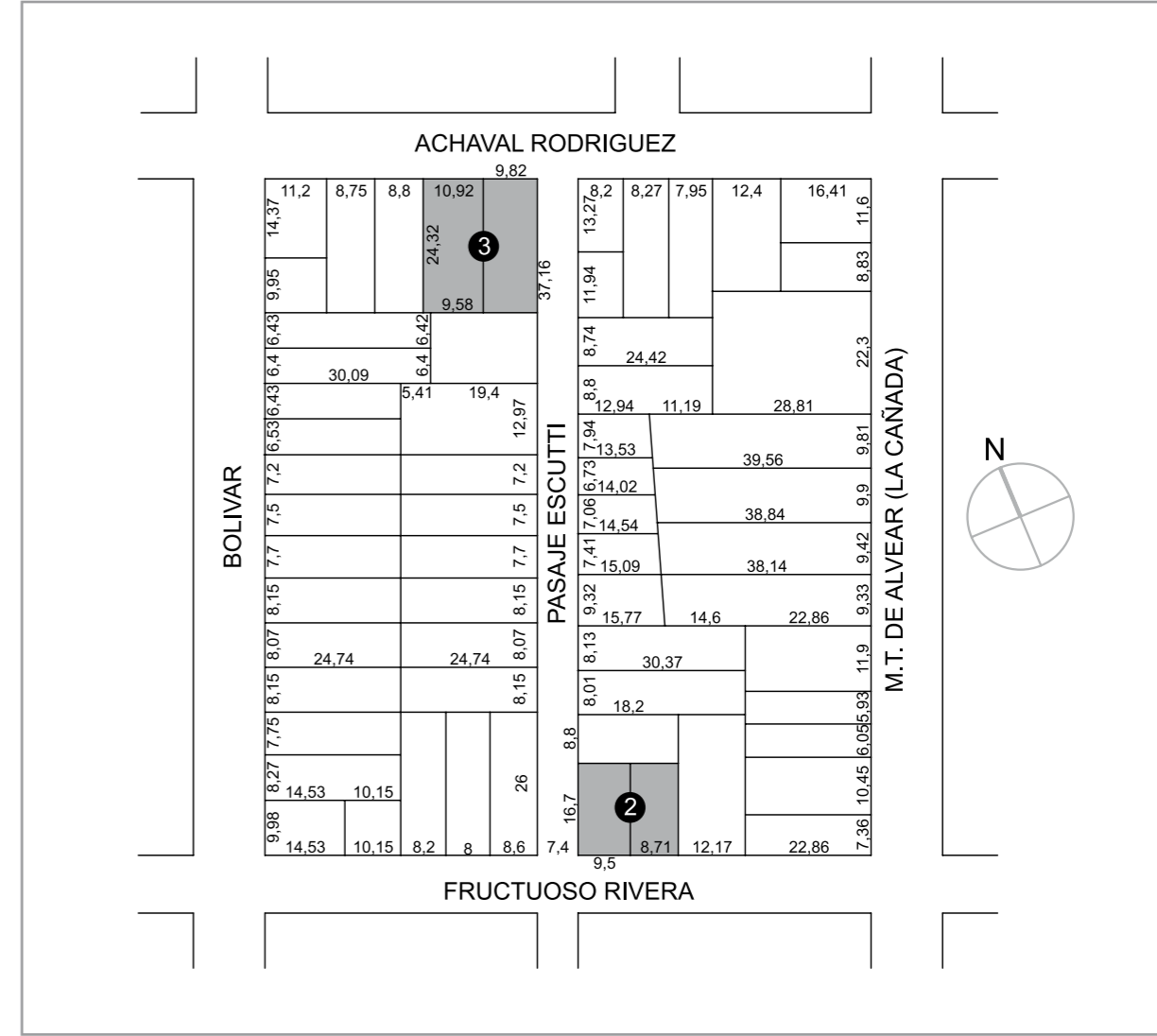
Ideas preliminares - Pasajes de Güemes



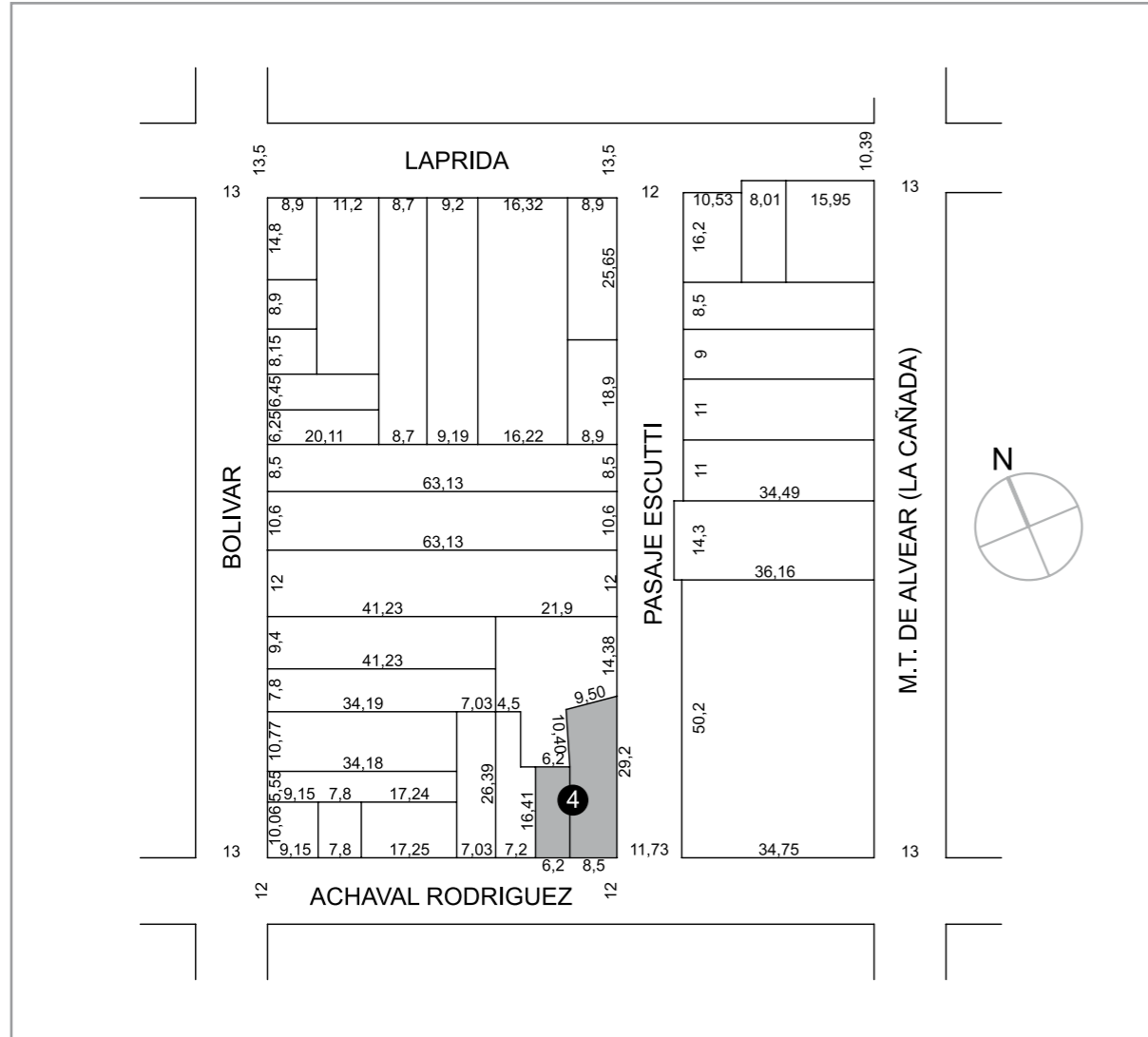
[El lugar] Datos Catastrales



[El lugar] Datos Catastrales



[El lugar] Datos Catastrales



[El lugar] Datos normativos.
Código de Edificación de la Ciudad de Córdoba

ORDENANZA N° 8256
OCUPACIÓN DEL SUELO DENTRO DEL EJIDO MUNICIPAL

Art. 1°.- La presente Ordenanza tiene por objeto regular las diversas formas de ocupación del suelo conforme a las actividades en él desarrolladas y dentro del ámbito del éjido municipal de la Ciudad de Córdoba.

CAPÍTULO II: DEFINICIÓN DE TÉRMINOS TÉCNICOS

Fachada de frente: La que se materializa en el frente de la parcela comunicándose directamente con el espacio urbano de la vía pública. **Fachadas internas:** Las que se materializan en el interior de las parcelas y no se comunican directamente con el centro de manzana o con el espacio de la vía pública. **Fachada de fondo:** La fachada interna más próxima a la línea divisoria de fondo de la parcela.

Fachada de frente interno: La fachada de fondo en las parcelas afectadas por centro de manzana que se comunica directamente con éste. **Fachadas laterales:** Las que se materializan distanciándose de las líneas divisorias de parcela generando un espacio que se comunica directamente con el espacio de la vía pública y/o con el centro de manzana.

Factor de Ocupación del Suelo (F.O.S.): La relación entre la superficie determinada por la proyección del edificio sobre un plano horizontal en el terreno y la superficie total de la parcela. **Factor de Ocupación Total (F.O.T.):** Es la relación del total de la superficie edificable y la superficie total de la parcela. **Línea Divisoria Lateral de la Parcela:** La que intercepta la línea municipal y/o la línea divisoria de fondo.

Línea Divisoria de Fondo de la Parcela: Línea comprendida entre las divisorias laterales y opuesta a la línea de frente de la parcela. **Línea de Edificación (L.E.):** Línea señalada por la Municipalidad a los fines de efectuar construcciones en planta baja. Dicha línea podrá ser coincidente con la Línea Municipal o fijarse a partir de una distancia mínima de la misma, que en relación a cada zona estuviere determinada o se determinare en la presente norma.

Línea Municipal (L.M.): La correspondiente a la traza del perímetro de la manzana respectiva, coincidente con el frente de la parcela. **Línea de Frente Interno:** Línea que define un polígono interior a las manzanas que lo contienen y que se obtiene trazando líneas paralelas a las Líneas Municipales de cada manzana, a las distancias fijadas y medidas según lo estipula la presente norma. Solamente se podrá avanzar de esta línea de frente interno con edificaciones que no excedan de las alturas y porcentajes de ocupación para dicho espacio, los que se fijarán en el Título II, Capítulo III.

Manzana: Superficie de terreno constituida por una o más parcelas edificadas o no, delimitadas por espacios del dominio público generalmente destinados a circulación. **Centro de Manzana:** Espacio cuya proyección sobre el Plano Horizontal queda definida en forma y ubicación por las líneas de frente interno y cuyos límites verticales quedan definidos por los planos límites de edificación asentados sobre las líneas de frente interno.

Art. 13°.- Los patios de primera categoría deberán ser de dimensiones tales que

[El lugar] Datos normativos.
Código de Edificación de la Ciudad de Córdoba

permitan inscribir dentro de su superficie un círculo de diámetro "D" igual a 1/3 (un tercio) de altura, manteniéndose la vigencia de las demás disposiciones del Código de Edificación.

DISPOSICIONES RELATIVAS A ZONAS A, B, C1, C2, D y E

Art. 34°.- Sin perjuicio de las disposiciones específicas vigentes en cada Zona, cuando existieren calles de anchos menores a 10 metros, la edificación en su fachada de frente tendrá una altura máxima de 8 metros. A partir de dicha altura deberá producirse un retiro mínimo de 12 metros a contar del eje de la calle medido perpendicularmente a ella.

Art. 35°.- En el caso de parcelas-esquinas, cuando sus medidas de frente fueren iguales o menores de 12 metros, o sus superficies fueren iguales o menores de 250 metros cuadrados y en el caso de parcelas entre medianeras o frente a la vía pública, cuya medida mayor de fondo - tomada perpendicularmente y a partir de la Línea Municipal - fuere igual o menor a 12 metros, el Factor de Ocupación del Suelo (F.O.S.) será de 100 %.

Art. 36°.- En el caso de parcelas-esquina, cuyas medidas de frente fueren mayores de 12 metros y sus superficies superaren los 250 metros cuadrados, el Factor de Ocupación del Suelo (F.O.S.) será de 100 % hasta los 8 metros de altura medidos desde la cota del predio.

DISPOSICIONES PARTICULARES
ZONA E

Art. 51°.- La presente Zona se regirá por las siguientes disposiciones:
1. Carácter Urbanístico

Zona candidata a renovación con densificación poblacional relativa. Características básicas de vivienda individual y colectiva y actividades de servicios a escala de su población.

Restricciones media y mínima al asentamiento de actividades industriales o asimilables.

2. Delimitación. Según plano de Zonificación.

3. Ocupación y Edificación

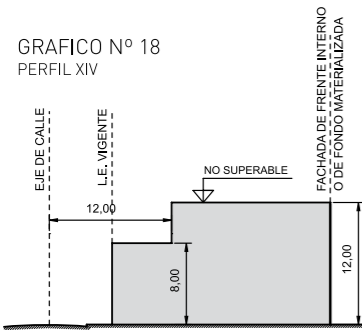
a) Factor de Ocupación del Suelo (F.O.S.) máximo: 70%

b) Factor de Ocupación Total (F.O.T.) Máximo: 2.

c) Gráfico N° 18.

La altura máxima de fachada será de 8 metros. A partir de dicha altura deberá producirse un retiro mínimo de 12 metros, a contar desde el eje de la calle, medido perpendicularmente a ella. Producido este retiro mínimo, la edificación podrá elevarse hasta una altura máxima de 12 metros.

c) Retiro de Línea de Edificación En la presente Zona la edificación podrá materializarse sobre la Línea de Edificación vigente o con mayores retiros respecto de la misma, de manera optativa.



[El lugar] Maqueta urbana

La maqueta urbana

Los modelos en escala son y han sido siempre instrumentos, no solo de representación sino de exploración de la arquitectura. Permiten trabajar sobre la tridimensionalidad de la forma arquitectónica, y aparece especialmente pertinente como instrumento para los alumnos de los niveles iniciales, por su menor manejo de otros instrumentos proyectuales.

Por qué?

El uso de maquetas permite elaborar, explorar e idear la forma arquitectónica relacionando interiores y exteriores, envolvente y espacio, vacío y lleno, dualidades estas propias de la generación arquitectónica. Es además, un instrumento de representación con una enorme capacidad de "síntesis expresiva" que posibilita una lectura comprensible de la complejidad inherente en todo proceso de diseño (mientras que otros medios solo comunican los contenidos "por partes separadas", la maqueta posibilita la visión del conjunto).

La representación tridimensional a través de maquetas permite comprender las relaciones espaciales, de proporción, escala, materialidad, geometría, luminosidad, función, etc, y en general, entre el entorno-ambiente barrial y el sitio de intervención-objeto de diseño.

Cómo hacerla?

1. Construcción Criterios Generales:

Construir un modelo espacial tridimensional, representando el sector de Barrio que se indica en gráfico N° 1.

La maqueta estará dividida en dos partes, coincidiendo con el eje medio de la calle "Achaval Rodriguez" de acuerdo a lo graficado, a los fines de organizar los grupos de trabajo y facilitar además, su traslado.

2. Equipos de trabajo:

Cada maqueta estará a cargo de grupos de trabajo integrados por 15 personas, los que a su vez se dividirán en 3 subgrupos (A, B y C). Los grupos A y B serán los responsables de la ejecución de la mitad del modelo espacial correspondiente al sector señalado. El grupo C estará a cargo de la ejecución de la base de la maqueta.

[El lugar] Maqueta urbana

Será importante entonces, el acuerdo, organización y comunicación fluida dentro del equipo, a los fines de obtener óptimos resultados en la producción de la maqueta.

3. Cantidad de maquetas por taller:

En los talleres mas numerosos, integrados por un numero aproximado a 50 alumnos, se construirán tres maquetas urbanas en total, y en aquellos mas reducidos, integrados por un promedio de 30 alumnos, se construirán dos maquetas urbanas.

4. Mecánica de trabajo:

Una vez conformados los equipos, procederán al relevamiento exhaustivo "in situ" (sector de intervención en el barrio). Se sugiere organizar previamente el relevamiento, de manera que resulte ordenado y sistemático, y los resultados de la información obtenida sean coherentes con la realidad y homogéneos para todos los grupos. Será indispensable además, emplear la plancheta catastral para extraer las medidas de los lotes, etc, y ayudarse de la foto aérea, donde se visualizará información imposible de captar a nivel peatón (configuración interna de llenos y vacíos en el interior de la manzana, por ejemplo). Se recomienda acudir al lugar con herramientas de trabajo tales como: cinta métrica, cámara fotográfica, elementos de dibujo, etc.

5. Escala de maqueta: 1:200**6. Límites-Tamaño de maqueta:**

Base: Será una caja de 5 cm de altura. El ancho y el largo serán los relativos al sector de barrio señalado en gráfico N° 1.

En el lado inferior derecho de la base, se colocará un rótulo que contendrá la siguiente información:

- Gráfico de Orientación y Escala de trabajo
- Maqueta urbana Barrio Güemes
- Profesor asistente: (docente a cargo del taller)
- Alumnos: (nombres de todos los integrantes del equipo)

[El lugar] Maqueta urbana**7. Materialidad de maqueta:**

BASE: Deberá ser rígida y estable. Para cada mitad de maqueta indicada en punto 1, se construirá un bastidor de madera de pino (1 ½" x 1") del tamaño indicado anteriormente para la base. Sobre este, se fijará una placa de fibrofácil de 4mm de espesor, que servirá de asiento para la representación de calles y manzanas, que estarán ejecutadas con cartón gris de 2mm de espesor. Las calles llevarán escrito sus respectivos nombres, y se diferenciarán de las manzanas utilizando el mismo cartón pero generando un desnivel correspondiente al espesor del mismo (2mm).

MODELO ESPACIAL: Se utilizará cartón gris de 1,5 mm de espesor. Los edificios se representarán como volúmenes (no como planos). El acabado será neutro-monocromático. Es importante tener en cuenta que se trata de una construcción sintética y no de una analogía descriptiva de la realidad. Si bien la representación será de carácter volumétrico, deberán estar presentes indicaciones de forma-configuración que identifiquen aspectos arquitectónicos relevantes de las edificaciones: llenos-vacíos (como por ejemplo: retiros, patios, pasillos, etc), salientes-entrantes (tales como balcones, voladizos, aleros, etc), aberturas (puertas-ventanas, etc; para lo cual se practicarán las perforaciones que sean necesarias en las envolventes), alturas, etc. Para el caso de las ventanas, se harán los vanos y se le pegará un cartón gris por detrás.

SITIO: El terreno a intervenir quedará vacío para poder trabajar libremente con la propuesta.

VEGETALES: Se trabajarán a escala proporcional con la maqueta, y el follaje estará representado con esponja vegetal natural.

Para el caso de los árboles, el tronco será elaborado con madera de pino color natural.

8. Herramientas de trabajo:

Se utilizará tablero móvil, elementos de dibujo (escalímetro, reglas, escuadras, lápices, hojas, etc) trincheta y tijera, cola vinílica y cemento de contacto, papeles de lija (para los acabados), etc.

UD2 / Medioteca en Barrio Güemes

[El lugar] Maqueta urbana

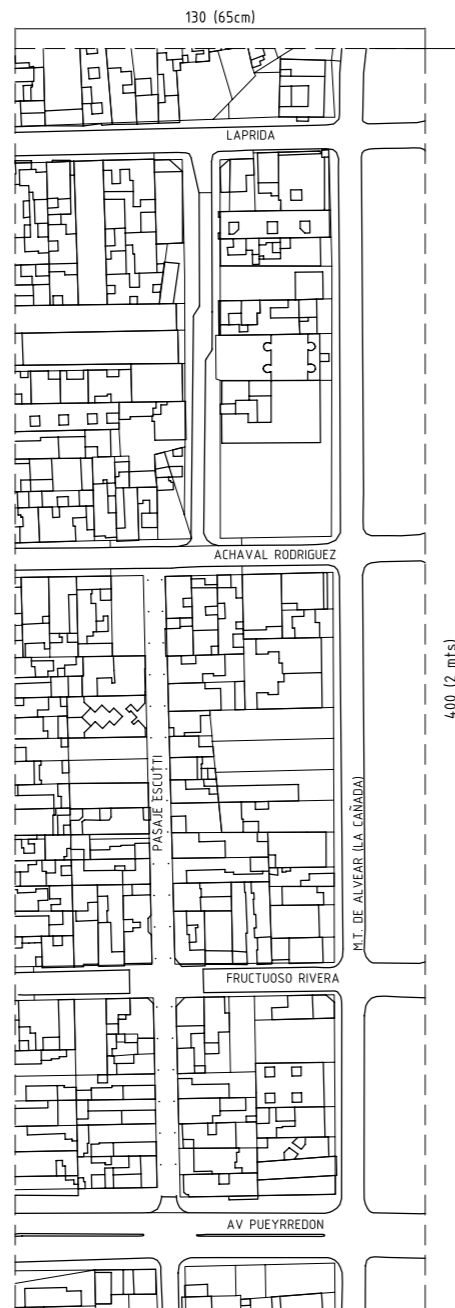


Gráfico N°1
Maqueta
Urbana.
Parcelario.
Terrenos.

UD2 / Medioteca en Barrio Güemes

[la geometría urbana]

“La primera definición de espacio que se lee en el diccionario es la de extensión indefinida: El espacio permanece indefinido, antes de lo cual no es sino un ámbito de posibilidades. Un conjunto de potencialidades. Estas otras potencialidades no tendrán nunca idéntico desarrollo en diferentes ámbitos pues cada grupo moldeará su medio imprimiéndole un carácter de acuerdo con sus expectativas, sus cualidades. Así surgirán los lugares ... ”

Marina Waisman

A1D

[la geometría urbana]**Objetivos**

- Indagar y encontrar las potencialidades de diseño, en un juego creativo con los resultados descubiertos a través de distintas exploraciones como proceso de gestación de la forma y su progresiva complejidad.
- Explorar y conceptualizar los principios fundamentales del diseño: la gestación de la forma como resultado de la traducción de ideas esenciales a través de diversos instrumentos de transferencia.

Desarrollo del Ejercicio

Usando como herramientas de trabajo:

- La maqueta del área, vistas/fachadas de las edificaciones contiguas relevadas, aereofotografía y fotos a nivel usuario del lugar.
- Descubrir, explorar y registrar los distintos órdenes geométricos y leyes presentes en el mismo, que definen la composición arquitectónica tanto bidimensional como espacialmente: (llenos, vacíos, volúmenes, líneas, alturas, tramas, ritmos, repeticiones, episodios, imprevistos, etc.)

Modalidad de Trabajo

- Trabajar en grupos de hasta tres personas.
- Registrar lo revelado en hojas transparentes que permitan superponer, comparar, combinar y componer diferentes tramas y tejidos deducidos a partir de lo encontrado.
- Realizar un registro fotográfico de la búsqueda realizada en maqueta.

Herramientas e Instrumentos

- Bitácora.
- Hilos, telas, tanzas, tijera, trincheta y alfileres.
- Papel transparente (vegetal - manteca), lápices negros y de colores.

[la ciudad como sistema]

La ciudad contemporánea no puede seguir siendo abordada en los términos de un solo lugar ni de una sola forma; tampoco en los de un solo estado evolutivo.

Por el contrario, la ciudad se manifiesta hoy como un sistema complejo el interactivo producido desde la acumulación de acciones y experiencias múltiples, simultáneas y a menudo, contradictorias: estados, estadios y estratos. Hoy el progreso social, el desarrollo técnico, el intercambio de información y el aumento de la movilidad han favorecido, en efecto, una creciente libertad de ocupación en el espacio. La ciudad contemporánea se presenta, así, como un sistema - un proceso - por tanto aceleradamente dinámico.

Nos mostramos desconcertados y algo temerosos ante lo diverso, lo inestable, lo poco familiar y lo insólito de esta manifestación nebulosa y difusa de la ciudad que deja paso, hoy, a todo un cúmulo de estructuras encajadas, encabalgadas - conformadas por múltiples subestructuras surgidas de la interacción entre situaciones diversas de planificación, de auto-organización de expectativa, etc.

Son estructuras que, a pesar de la aparente impresión de desorden o arbitrariedad que trasmiten, poseen, sin embargo, - como otras estructuras similares autogeneradas existentes en la naturaleza (bandas de pájaros, muchedumbres en movimientos, vasos de irrigación, expansiones de gases en el aire, formaciones arenosas, etc.)- códigos internos ajustados a reglas de formaciones elementales capaces de provocar, con el tiempo, procesos poli nucleares y discontinuos, con grandes niveles de complejidad.

El desarrollo de una red vial, la aparición de un proceso espontáneo de ocupación, el comportamiento individual y colectivo dentro de un

[la ciudad como sistema]

movimiento global de flujo espacial y , en último término, el propio modelo de crecimiento de una aglomeración urbana son, en efecto, estructuras complejas que se ajustan a sistemas dinámicos de definición espacio - temporal cuyas características se analizan en campos diversos de la ciencia y que pueden abordarse mediante modelos alternativos de analogía y simulación.

Diccionario Metápolis de la Arquitectura Avanzada.
Ed. ACTAR

Textos para la comprensión del Espacio:

Los textos que se ofrecen en este documento han sido recopilados de numerosos autores, entre los que se destacan:

- Enrico Tedeschi
- Irene Crespi
- César Naselli

[la ciudad como sistema/glosario]**Leyes de la Forma (Gestalt):**

- Ley de agrupamiento proximidad- semejanza.
- Ley de la buena continuación o buena dirección.
- Ley de la buena forma.
- Ley de cerramiento.
- Ley del destino común.
- Ley de figura y fondo.
- Ley de la pregnancia.
- Ley de la transponibilidad.

Ley de Agrupamiento:

Principio de la Escuela Gestáldica que se refiere al comportamiento de las partes respecto del todo, según los principios de semejanza y proximidad y según la cual, las partes que integran una Gestalt están próximas entre sí y tienden a agruparse espontáneamente en una unidad o conjuntos mayores que las contienen. En esta idea actúa también el principio de semejanza ya que tiende también a unirse en conjuntos mayores.

Ambos responden al principio de la simplicidad, reduciendo a las partes a su comportamiento mas simple.

En este sentido, la ley de la simplicidad, tiende a agrupar por proximidad o semejanza de la manera mas simple posible. Actúan decididamente los factores derivados de su forma, color, tamaño, textura, etc.

Ley de la Continuidad:

Factor que se observa en las unidades visuales cuya particularidad está en la continuidad dinámica visual, sugerida por la propia forma, en especial en los constituidos linealmente o en los bordes de las formas y figuras por el cual éstas tienden a prolongarse dinámicamente en la dirección del movimiento percibido: es una consecuencia de la ley de la simplicidad que tiende a dotar de una mayor coherencia la imagen visual.

[la ciudad como sistema/glosario]



Este factor también es aplicable a las formas cuando éstas, sugieren la continuidad de una progresión o retracción en torno a un tema.

Ley de Cerramiento:

Tendencia a comprender completo aquello que se percibe incompleto. Es la base de la interpretación de formas y figuras virtuales o sugeridas. Conduce ésta, a hacer estables aquellas agrupaciones incompletas o inestables, ya que las superficies cerradas aparecen como más estables que aquellas abiertas y sin limitaciones.

Ley de Figura y Fondo:

Es una tendencia a subdividir la totalidad del campo visual en zonas más o menos articuladas (figuras) y otras mas fluidas que constituyen el fondo. Según es la idea, toda superficie rodeada tiende a constituirse en figura y el resto en fondo. Según este precepto todo objeto sensible existe contra un fondo, las figuras adquieren el valor de cosa, el fondo en calidad de substancia. Siempre se tiene la impresión de que el fondo pasa por detrás de la figura.

La figura por lo general, es campo de menor tamaño, en colores es más nítido y compacto que el del fondo, también presenta mayor precisión, estabilidad y claridad que la del fondo. Aparece siempre como mas cerca del espectador.

No puede desprenderse este concepto (figura y fondo) de la de contraste, actuando éste de modo tal que podamos identificar ambos factores. Es decir que de la combinación de cualidades opuestas refuerza la idea de figura-fondo.

El contraste, hace genéricamente referencia a una diferencia esencial de la luminosidad en el campo perceptual que hace posible la visión. Esto refiere la imposibilidad de percepción en un campo totalmente homogéneo. Los contrastes también se interpretan como las diferencias que establecen



[la ciudad como sistema/glosario]

entre ellos y los hacen reconocibles como tal, como figuras, formas, colores.

Ley de Pregnancia:

Es el factor que se identifica a partir de una descripción simple de una cosa. Cuando mas simple sea la descripción y comprensible, mas pregnante será.

El espacio arquitectónico. Definiciones geométricas.

Es un continente, contenido.

Es un vacío delimitado.

Es un ámbito protegido.

Es un lugar en donde podemos permanecer protegidos.

Decíamos que el espacio estaba definido por datos objetivos y subjetivos que actuando sobre la percepción modificaban los primeros. El espacio provoca una sensación espacial que puede estar asociada al movimiento, no a la estaticidad del mismo.

La atmósfera del lugar, impregnada de valores mutables (sonido, aromas, luz, vibraciones, ópticas, texturas) otorgará al habitante diversas sensaciones. El habitante del espacio experimentará según algunos factores, diversas situaciones.

El espacio es activo psicológicamente y es continuo, físicamente.

De hecho también resulta: estático - dinámico - articulado.

Relación con el exterior

continuidad

discontinuidad



[la ciudad como sistema/glosario]**Espacio bidimensional:**

Genéricamente es una extensión o territorio:

El espacio bidimensional: se denomina al concepto de campo, campo visual o bien al ámbito de toda composición. Es el medio en donde se desenvuelven las fuerzas ópticas sujetas a leyes y tensiones internas del espacio y su estructura (mapa estructural).

La psicología de la forma (Gestalt) es la parte de la psicología que estudia la estructura de la cual forman parte los fenómenos perceptivos. La psicología de la forma no admite la acción aislada de estímulos (Newtoniana o principios de causalidad - causa - efecto) ni la autonomía cualitativa. Tampoco es asociativa, provocando por asociación mecánica sensaciones.

Por el contrario, tiende a comprender que existe una estructura que liga o relaciona de manera independiente a las partes en un todo.

La composición como organización visual bidimensional:

Es la organización estructural voluntaria de unidades visuales en un campo dado, de acuerdo a leyes preceptuales, teniendo como fin un resultado integrado y armónico. Las partes, como unidades visuales independientes, adquirirán un valor como parte, pero subordinadas a una totalidad.

De este modo, las direcciones principales estarán dadas por el borde exterior y las líneas de fuerza o tensión expresados en el campo circunscripto. De este modo se puede descubrir el mapa estructural de un campo. Éste sugiere o bien dicta leyes de organización a las que se ciñen formas, líneas, colores, espacios.

Características del espacio bidimensional:**Unidad:**

Ley universal de composición que hace referencia a la buena relación entre

[la ciudad como sistema/glosario]

las partes que componen una totalidad, de tal modo que el resultado será un todo orgánico, integrado y armónico.

Organicidad:

el significado orgánico, hace referencia a la necesidad de relación entre los diversos componentes de un sistema.

Cualidades esenciales de una organización estructural orgánica:

- Integración
- Armonía
- Equilibrio
- Ritmo

Integración:

Es la disposición ordenada (regida por una ley ordenadora) de los componentes plásticos, lo que da por resultado una estructura armónica y unificada (que es una). De este modo las partes que componen la totalidad "pierden" su valor absoluto para adquirir uno relativo pero integrado a una mayor y en función de sus vecindades ópticas.

Armonía:

Principio estético universal de organización plástica que se relaciona íntimamente con la unidad de los valores formales. Incluye a su vez los principios de simetría / equilibrio / proporción. La armonía, fruto de una justa relación de los anteriores, provoca en el observador una sensación de deleite, de agrado, de placer.

Equilibrio:

Fuerzas opuestas en unidad. Según la física, es el estado por el cual las fuerzas que operan en él se compensan mutuamente.

El equilibrio puede ser:

[la ciudad como sistema/glosario]

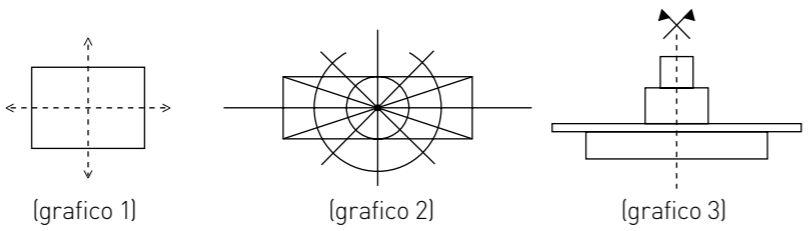
Axial: (grafico 1)
Referidos al eje vertical y horizontal (presentes o implícitos)

Radial: (grafico 2)
En torno a un punto y por rotación.

Simétrico: (grafico 3)
No se equilibra explícitamente respecto de ejes ni puntos, sino controlando atracciones.

Lo que está bien proporcionado y equilibrado.
Concordancia entre las partes que integran un todo unitario.

La simetría por aproximación habla de la bilateralidad presente en la naturaleza y en el cuerpo humano, la cual se presenta de modo que para una parte de una totalidad le corresponde una similar pero de sentido opuesto. Esta manera de comprender la simetría evidencia o bien sugiere la presencia de un eje.



Así como la física habla del equilibrio como resultado de la compensación de fuerzas, ejes, puntos de equilibrio y centro de gravedad, en el diseño y

[la ciudad como sistema/glosario]

las organizaciones plásticas, rigen los mismos conceptos, aunque estos surjan de la interpretación psicológica de dichos factores y fenómenos. Aún así los valores perceptuales no están regidos por los de la física, aunque estos parezcan análogos.

En la bidimensión los factores de equilibrio parecen regidos por el marco o borde del campo visual, sujeto a las reglas que se desprenden del mapa estructural.

El equilibrio se relaciona principalmente con los pesos visuales que intervienen en la organización plástica.

En la tridimensión, carente de marco o cuadro, la organización plástica depende otros factores y leyes.

La simetría dinámica se refiere a las relaciones que no guardan apariencia simétrica, pero cuyas razones presentan relaciones matemáticas constantes: el número de oro, la serie de Fibonacci, Pell, El Modulor, etc.

Ritmo:
Movimiento virtual provocado a través de la percepción de acentos y pausas o intervalos. Estos acentos son factores que se repiten, crecen, alternan o desaparecen siempre relacionados entre sí.

El ritmo presenta siempre una recurrencia esperada y cambiante distinta de toda repetición regular. El ritmo establece una relación de movimiento sugerido entre las partes de la unidad plástica.

Interpretación del Orden

- 1 - Colocación de las cosas en el lugar que les corresponde.
- 2 - Concierto, buena disposición de las cosas entre sí.
- 5 - Regla o modo que se observa para hacer las cosas.
- 4 - Serie o sucesión de las cosas.
- 5 - Relación o aspecto de una cosa a otra.

[la ciudad como sistema/glosario]

Las diferentes formas del orden

Cuando hablamos de orden hablamos de diversas formas de orden o tipos de orden, que según mi percepción están contenidas en una estructura subyacente, una estructura flotante. A veces evidente y otras no. Para poder mirar, descubrir y clasificar estas estructuras contenidas en cualquier campo del elemento observado considero oportuno siempre tener en cuenta la forma visual.

La forma visual que nace como resultado del Diseño se comporta como un organismo, aunque el objeto sea artificial creado por el hombre. Así como un organismo esta compuesto por órganos la forma lo está por partes.

La resultante final de la forma también es mas que la suma de sus partes dado que tiene una organización que le da orden a las partes, las que en verdad se comportan como miembros. Y del mismo modo que el organismo vivo, la forma visual depende del ambiente, del contexto, de las demás formas con las que convive y participa.

Los elementos visuales básicos de la forma son como las partes compositivas de una organización, en la cual dichas partes dependen del todo formal y el todo a su vez depende de cada parte.

"...El orden es, y el diseño es dar forma en el orden. La forma surge de los elementos inherentes..."

Louis Khan

Forma y Diseño. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires.1961.

[el programa arquitectónico]

"El programa no es la mera manipulación de áreas. Es su reescritura para hacer a la arquitectura detectable."

Louis Kahn

TEMA / PROGRAMA

Conceptos básicos:

Programa: ¿qué es un programa arquitectónico? Es un instrumento de diseño que define condiciones cuantitativas y cualitativas del tema a proyectar.

La definición del mismo implica una mirada conceptual del diseñador, es decir que existe un pensamiento propio en relación al tema.

Actividad:

- Lo cuantitativo se expresa en medida (m²), la lectura interpretativa de este dato puede derivar en interpretaciones conceptuales muy diversas con respecto a un tema.
- Lo cualitativo se expresa en los aspectos perceptuales, ambientales, modos de habitar los espacios, tecnología apropiada, etc.

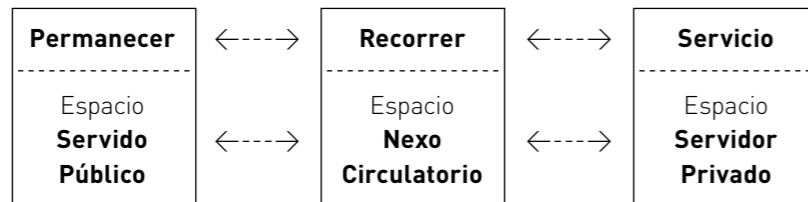
El programa contempla:

- **Qué vamos a diseñar?** Definición de áreas, sistemas, etc.
- **Para quién?** Reconocimiento de los diversos habitantes (visitante/ socio/ personal de atención/ personal de administración / etc). La definición del habitante con sus características propias (modos de moverse, edad, relación con la institución, etc) acercan datos de diseño muy importantes.
- **Donde se realiza la actividad?** Equipo necesario / modos y tiempos de uso

[el programa arquitectónico]

- **Cómo se realiza la actividad?** Los espacios promueven la actividad. Definición de envolventes, equipo, condiciones de confort, grado de privacidad / exposición, etc
- **Qué?** Sistema: un conjunto de elementos relacionados entre sí con un fin determinado

SISTEMAS / SUBSISTEMAS



El ámbito no siempre responde a un local, sí a un lugar para... como tal, podría por momentos concebirse como un espacio interno contenedor de... Pero también un espacio externo puede ser el ámbito adecuado para... Y la transición entre ellos, el espacio intermedio no se excluye de estas posibilidades.

[el programa arquitectónico]

SUBSISTEMAS FUNCIONALES

Sistema CULTURA

Conocer / encontrarse / conversar / reunirse / distraerse / entretenerse / informarse / permanecer / leer / realizar seminarios de publicaciones / exposición de publicaciones / consultar publicaciones / guardar publicaciones / vender publicaciones / etc.

SISTEMA circulatorio

Recorrer / ingresar / circular / conectar / vincular / atravesar / salir / moverse / llevar / traer / etc.

¿Cómo se realizan? ¿Cómo se manifiesta? ¿Qué tipos de espacios sugieren? [expresión / sensaciones / formas / dimensiones / proporciones / etc.]

Sistema Servicios / Administrativo

Almacenar / preparar / guardar / mantener / higienizarse / recibir / atender / recibir / despachar

¿Qué equipo necesita? ¿Cómo se relacionan las actividades? ¿Cual es el orden más pertinente?

[el programa arquitectónico]

LOCALES REQUERIDOS Y SUPERFICIES

Programa Cuantitativo

La medioteca se organiza en Sistemas:

- Subsistema A
- Subsistema B
- Subsistema C

Sistema Administrativo

Oficina de administración-gestión-dirección.	16 m ²
Informes	2 m ²
Recepción	2 m ²

Sistema Cultura

Medioteca: Biblioteca, hemeroteca, CD.
Incluye los lugares para la organización
el procesado del material

Expansión para lectura al aire libre (semicubierto)	120 m ²
	50m ²

Sistema Servicios y Mantenimiento

Kitchenette y cafetería	10m ²
Sanitarios ambos sexos	24m ²
Sanitario mujeres (1 inodoro / 1 bache de aseo)	
Sanitario hombres (1 inodoro / 1 mingitorio / 1 bache de aseo)	
Sanitario discapacitados (para ambos sexos, 1 inodoro/ 1 bache de aseo)	
Sanitarios personal	12m ²
Sanitario para uso de personal con espacio para gabinetes de guardado (lockers) (1 inodoro / 1 bache de aseo / 1 ducha)	
Depósito	10 m ²

A estas superficies hay que incorporarle un 20% de circulaciones.

[el programa arquitectónico] ej_aplicado

TEXTOS de la Cultura Arquitectónica sobre el tema de PROGRAMA

Fathepur Sikri

“Un rey en la India le encarga a un arquitecto que le construya un palacio. El programa incluía un espacio para que el pueblo se reúna y peticione, un espacio para los ministros y un lugar para él. **Debía ser un lugar para reinar.**

El arquitecto dispuso los espacios de siguiente modo:

A nivel de suelo un gran espacio de planta circular para alojar al pueblo peticionante. Sobre éste dos pasillos en forma de cruz en cuyo centro estaba el rey y en los extremos cada uno de sus cuatro ministros.

De este modo el pueblo peticionaba ante el rey, el rey consultaba a sus ministros, pero los ministros no podían comunicarse entre sí, y de este modo no podían conspirar.

El arquitecto había concretado “el lugar para ejercer el poder en forma autoritaria”. Había “re escrito” el programa, había relacionado programa y tipología.

Con el programa solicitado por el rey se podrían haber planteado innumerables alternativas pero no todas ellas hubieran respondido a la idea de palacio.”

El Texto citado fue tomado de una conferencia del arq. **Charles Correa** en su visita a la FAUD en 1993.

ENTREVISTA A LOUIS KAHN

Pregunta: “¿Con qué relaciona los aspectos más sutiles de su trabajo?”

Louis Kahn: Realmente, busco la naturaleza de las cosas. Cuando hago una escuela, intento resolverla a partir de “escuela”, y no de “una escuela”. En primer lugar, está el problema de por qué una “escuela” es distinta a cualquier otra cosa. Nunca leo un programa literalmente. Es algo circunstancial. La cantidad de dinero de que dispongas o donde

[el programa arquitectónico] ej_aplicado

debe localizarse, y las cosas que necesitas no tienen nada que ver con la naturaleza de un problema. Así que buscas su naturaleza y después lo confrontas con el programa. Mirad la naturaleza de algo, y veréis en el programa lo que queráis... una biblioteca, por ejemplo. Lo primero que se hace es re escribir el programa. Ahora bien, la re escritura debe ir acompañada de algo que la interprete. Tu programa no significa nada por sí mismo, porque estás hablando de espacios. Así que también envías los dibujos que acompañan a tus pensamientos sobre la naturaleza de tu problema. Invariablemente, se necesitan más espacios porque todos los programas los escriben los non- arquitectos y están destinados a ser una copia de otra escuela o edificio.

Es como escribir a Picasso y decirle, "quiero un retrato... con dos ojos... y una nariz... y sólo una boca, por favor". No puedes hacer eso, porque estás hablando del artista, y él no es así. La naturaleza de la pintura es tal que se pueden pintar cielos negros durante el día. Puedes pintar de azul un vestido rojo. Puedes hacer puertas más pequeñas que las personas. Como pintor, tienes esa prerrogativa. Si lo que quieres es una fotografía, contratas a un fotógrafo. Si lo que quieres es un arquitecto, tendrás que hablar de espacios..., de espacios inspirados..., así que tendrás que reconsiderar las necesidades de la naturaleza del entorno que inspira la actividad de esa institución del hombre. Lo ves en una escuela o en un edificio de oficinas, o una iglesia, o una fábrica, o un hospital, instituciones del hombre"

Pregunta: "¿podría hablar de la educación del arquitecto y de cómo conseguir la integración entre diseño y oficio? Si fuera el director de una escuela, ¿cómo iniciaría la educación del arquitecto?"

Louis Kahn: Creo que un método puede ser tan bueno como otro. Yo lo explicaría así: tenemos obligaciones profesionales en todos los edificios, ya que trabajamos con otras personas y sus distintos intereses.

Debemos conocer las obligaciones que conlleva tratar asuntos económicos, el coste de un edificio para el cliente, las facturas que paga, sus necesidades de espacio, y todo lo demás. Debemos conocer este tipo de obligación, y entender cómo supervisarla, su honestidad, algo necesario para otorgar al

[el programa arquitectónico] ej_aplicado

hombre su valor justo.

Tenemos una profesión, pero también está el hombre y su espíritu.

Para educar al hombre, se debe entrar en el terreno de la filosofía, de la creencia, de las demás artes. Las formas de expresión están ahí... esto no es expresión; es una preparación para lo que se debe saber. Tus obligaciones como profesional son las de un hombre al que se le confía un trabajo que interesa a la gente, porque, después de todo, un arquitecto no lo paga de su bolsillo.

También diría que existe la obligación de idear programas adecuados. En lo profesional, diría que la posibilidad de encontrar la naturaleza de algo se encuentra precisamente ahí. El arquitecto encuentra en su edificio cierta naturaleza que pertenece a una cierta actividad del hombre.

Si fuera músico, y hubiera inventado el vals, el vals no me pertenecería, porque cualquiera puede escribir un vals, una vez le haya explicado que hay una naturaleza musical basada en un tiempo de tres por cuatro.

¿quiere eso decir que el vals me pertenece? El vals es tan mío como el oxígeno es del hombre que lo encontró por primera vez. Uno simplemente encuentra cierta naturaleza, y como profesionales, debemos encontrar esas naturalezas.

Nuestra profesión es lastimosa sólo porque no cambiamos los programas. Si cambias un programa, liberas fuerzas maravillosas, porque el individuo nunca comete el error de hacer que sólo le complazca a sí mismo en la expresión verdadera.

Ese es el espíritu de la arquitectura que dice que la arquitectura no existe... eso dice el espíritu. No sabe de estilos o métodos. Está preparado para cualquier cosa. Así que el hombre debe desarrollar la humildad necesaria para ofrecer algo, una ofrenda a la arquitectura. Un arquitecto forma parte de la tesorería de la arquitectura, a la que pertenece el Partenón, y el Panteón, y las grandes academias del Renacimiento. Todos ellos pertenecen a la arquitectura y la enriquecen; son ofrendas.

Creo que esta es una base para la enseñanza. Y tiene que ver con el diseño, la pintura, la escultura, o cualquier otra cosa a la que te dediques. Se trata de tu expresión personal; no solo de tecnología.

[el programa arquitectónico] ej_aplicado

Rescribir los programas para que la arquitectura pueda detectarse, y no hablo aquí de la simple manipulación de metros cuadrados. En la manipulación de superficies no hay nada que pertenezca al arquitecto, aunque pueda contribuir al proceso, como quien escribe una nota explicativa. Pero esto todavía no le hace ser un buen arquitecto; un buen profesional sí, pero no un buen arquitecto, ¿de acuerdo? En cualquier escuela en que se establezcan estas diferencias, el método también será claro”

Texto extraídos del libro “Conversaciones con estudiantes”
Louis Kahn, Editorial Gustavo Gilli

EJERCICIO DE APLICACIÓN*

Programa arquitectónico. Exploración de alternativas y manejo de la lógica funcional del mismo.

Objetivos generales

- Comprensión del rol e importancia del programa arquitectónico, su implicancia cuantitativa y cualitativa. Introducción al concepto de programación e interpretación creativa del mismo. La reescritura de la programación.

Objetivos específicos

- Introducir a los alumnos en la comprensión del rol del programa en el proceso de diseño de la arquitectura.
 - Definir a priori las cualidades de un proyecto a partir de la conceptualización del programa arquitectónico
 - Instrumentar un proceso de diseño que incorpore al programa arquitectónico como instrumento de diseño **propositivo**.

[el programa arquitectónico] ej_aplicado

Desarrollo del ejercicio

Paso 1: análisis del tema a tratar y del programa. Estudio de antecedentes.

Después de haber estudiado los antecedentes y de leer la presente guía, realizar una lectura interpretativa del programa arquitectónico registrando de manera gráfica y escrita los **conceptos elaborados** relacionados con el tema. **El carácter del registro debiera ser interpretativo, y propositivo.** Así también se deberá discutir con modalidad de seminarios el tema a abordar y el estudio de antecedentes.

Paso 2: el programa tridimensional

Construir en **maquetas (1:100 y 1:75)** sobre base rígida de cartón gris propuestas que espacialicen (cuantitativa y cualitativamente) el programa arquitectónico propuesto, para ello se sugieren algunas preguntas de referencia:

a. Sistema de movimiento | conectividad | vínculos

¿Qué principios podrían aplicarse para la organización del recorrido?

A partir de la aproximación al edificio, acceso al edificio, configuración del recorrido, relaciones recorrido / espacio, forma del espacio de circulación.

b. Sistema espacial | secuencias

Cómo enlace o vinculo los espacios [cubiertos / semicubiertos / descubiertos]

Central / radial / lineal / agrupada / trama

c. Con esponjas coloreadas según cada subsistema materializar diversas organizaciones que resuelvan el correcto y eficiente funcionamiento de la tipología. **Es importante la exploración de alternativas.**

[el programa arquitectónico] ej_aplicado

Las maquetas mostrarán los diversos subsistemas materializados con esponja teñida con anilina. Y el sistema de movimientos deberá ser perfectamente identificable. Una alternativa es en las maquetas 1:100 emplear PARA ESE SUBSISTEMA el acetato transparente del trabajo realizado en la primera parte del año.

Luego de conocido perfectamente el funcionamiento del sistema implicado en el programa estaremos en condiciones de abordar el paso siguiente: **el partido**

En relación a las orientaciones (clima, visuales, maneras de ingreso de luz, etc.) a la trama urbana y el entorno inmediato, en relación a la accesibilidad a cada terreno.

Modalidad de trabajo

- El trabajo se realizará en forma individual, pero con instancias grupales y de crítica colectiva. Como son la discusión colectiva sobre el tema y sobre el carácter de la institución a diseñar.

Pautas de evaluación

- Claridad en la interpretación del concepto de programa.
- Correcta comprensión de los aspectos funcionales de la mediateca.
- Habilidad en el manejo bi y tridimensional del programa.
- Capacidad de interpretación y transmisión de ideas | conceptos.
- Actitud personal de compromiso con el trabajo.
- Diseño de la presentación del trabajo.
- Claridad en la expresión oral | gráfica y escrita.

*** Material elaborado por Arq. Ian Dutari**

[La METRICA -lo tangible-]

A lo largo de la historia hay una preocupación del hombre por transformar su entorno, para hacerlo habitable, que tenga un sentido, un significado.

A través de la arquitectura, el hombre ha transformado su entorno, pero nada de ello sería posible sin las medidas.

Se dice que Pitagoras al pasar frente a una herrería escuchó el sonido de unos martillos y le resultó agradable. Esto lo llevó a descubrir cual era la relación numérica entre ellos, por lo que experimentó con cuerdas tirantes de igual tamaño y grosor y pesos distintos, y comprobó que los sonidos eran armoniosos.

Si una de las producciones culturales mas efímeras, como la música tiene medida, relaciones numéricas, es innegable que la escala y la proporción desempeñan un papel central en la definición de la arquitectura. Además del hecho que la arquitectura se construye con materiales sutiles y densos que tienen medida e intensidad.

A lo largo de la historia de la Arquitectura, podemos apreciar la preocupación del hombre por encontrar un sentido a la métrica.

Por qué hablamos de Métrica y no de medidas? Porque la métrica implica las relaciones dimensionales, tiene la intención de encontrar un orden. La medida es un dato del sistema de relaciones.

La arquitectura es por esencia un trabajo de medidas, proporciones y espacios.

La profesión de arquitectos es una de las pocas profesiones donde no operamos nosotros directamente sobre la ejecución de la obra, sino que confeccionamos planos que son un conjunto de instrucciones para que otros interpreten y construyan el proyecto. Es decir, que finalmente las ideas, las intenciones de proyecto (lo intangible) se traducen con decisiones de medidas y relaciones métricas (lo tangible) para poder tomar cuerpo, ser una experiencia espacial.

Arq. Carolina Vitas

[La METRICA -lo tangible-]

Hay que conocer las MEDIDAS con las que se va a levantar la arquitectura. Hay funciones que son posibles con unas medidas, y que no lo son con otras. Aunque la forma y las proporciones fueran correctas. Hay construcciones que son posibles con unas dimensiones y con otras no. Hay temas de LUZ que son eficaces con unas medidas y no lo son con otras.

Alberto Campo Baeza
Pensar con las manos
Ediciones Nobuko

[La METRICA -lo tangible-] ej_aplicado**Objetivos particulares**

- Entrenar en el hábito de medir y registrar
- Desarrollar la capacidad del control dimensional del espacio
- Aprender las dimensiones y relaciones dimensionales de los espacios y los equipos.

Objetivos generales

El ejercicio se ha planteado para tomar conciencia de las dimensiones y proporciones espaciales, mediante la experiencia y el registro dimensional de los espacios. Se propone como instrumento la percepción en relación con el espacio real medido, para construir la dimensión del espacio personal al que denominamos **ruleta espacial**

Desarrollo del ejercicio

El ejercicio consiste en MEDIR y REGISTRAR los siguientes espacios:

- El taller
- cocina, baño y comedor de su vivienda
- sector de consumo de un bar – sector de pc de un ciber – una biblioteca pequeña (puede ser de escala barrial)
- baños públicos (mujeres y hombres)

Se deberá medir las dimensiones espaciales generales, los objetos, artefactos y equipamiento que se encuentren en los mismos como así también las distancias entre ellos.

Modalidad de trabajo

- La tarea será registrada en la bitácora. Técnica libre / prolijo
- plantas, vistas, cortes, perspectiva paralela
- El trabajo es individual.

Herramientas e instrumentos

- Cinta métrica
- Bitácora

**[Definiendo el carácter del proyecto]
entre las ideas del lugar y la interpretación del programa
ej_aplicado**

Objetivos generales

Introducir a la complejidad del proceso de diseño:

- Comprensión del rol e importancia del programa arquitectónico, su implicancia cuantitativa y cualitativa.
- Generar un pensamiento y accionar articulado.
- Introducir a la complejidad del proyecto urbano arquitectónico.

Objetivos específicos

- Definir a priori las cualidades de un proyecto a partir de la conceptualización del programa arquitectónico y de las lecturas intencionadas del lugar.
- Instrumentar un proceso de diseño que permita articular variables de diseño:
 - **al programa arquitectónico como instrumento de diseño propositivo**
 - **al lugar a partir de una mirada intencionada**
 - **la materialidad como parte del programa cualitativo**

Desarrollo del ejercicio

Después de haber estudiado los antecedentes, de haber realizado una manipulación del programa arquitectónico (esponjas), de conocer el lugar desarrollar los siguientes ejercicios:

Etapas 1. El programa . Lo conceptual y lo propositivo.

Armar un breve relato de espacios enlazados cualificando los sistemas y construir una maqueta. Puede trabajarse con medios niveles sin superposición de losas.

Etapas 2. Mirada propositiva e intencionada del lugar.

A partir de las siguientes preguntas sugeridas : cómo condiciona el lugar / cuáles son las oportunidades del lugar / etc . Cuales son las posibilidades de ocupación de un lote en esquina / en tramo: en relación a las orientaciones, al espacio público que genera, a la configuración del tejido, es decir: cuáles son las oportunidades de proyecto?

“Uno podría proyectar y construir una medioteca, pero esa medioteca “situada”, es decir transformando, potenciando condiciones del barrio,

[Definiendo el carácter del proyecto] entre las ideas del lugar y la interpretación del programa / ej_aplicado

de la cuadra, de la manzana... del lugar generan posibilidades de uso, apropiación diferentes. Por ejemplo uno podría enlazar conceptos del programa con posibilidades del lugar: cómo sería una Medioteca plaza? Medioteca patio? Medioteca pasaje?”

Construir maquetas que espacialicen el relato en relación a las potencialidades del sitio y de las características del barrio. Para ello realizar propuestas interpretativas del programa arquitectónico “situado”, registrando de manera gráfica y escrita los **conceptos elaborados** relacionando el tema con el lugar, es decir que sea la Medioteca Barrial en Pasaje Escutti de Barrio Güemes.

Etapas 3. Transformando el lugar

En la bitácora registrar: ¿cómo se modifica el lugar a partir de las diferentes ocupaciones intencionadas? A través de croquis que muestren cómo las personas se apropian de los distintos espacios.

Modalidad de trabajo

- El trabajo se realizará en forma individual.
- Se trabajara en escala 1.75
- Técnica libre, se sugiere planchas de poliestireno expandido (telgopor) de 5mm o algún material que tenga espesor similar.

Pautas de evaluación

- Capacidad de transferir y articular contenidos.
- Capacidad de traducción del concepto y la bidimensión a la espacialización.
- Capacidad de interpretación y transmisión de ideas | conceptos.
- Actitud personal de compromiso con el trabajo.
- Diseño de la presentación del trabajo.
- Claridad en la expresión oral | gráfica y escrita.

Material elaborado por Arq. Carolina Vitas

[Idea y Tecnología] De la ideación a la materialización

“Nuestra misión principal como arquitectos sigue radicando, precisamente, en esa capacidad de articular una mediación propositiva entre las fuerzas de la producción (el poder económico, político, social, cultural...) y las de aquellos escenarios (físicos, procesales, tecnológicos, culturales...) a la que estas remiten: de ello derivaría la propia capacidad de **PROYECTAR**, esto es, para **CONOCER**, **IDEAR Y PRODUCIR**; para **RELACIONAR** (explorar, anticipar, inventar); y para **FABRICAR** (construir, estructurar, organizar, coordinar...)”

Manuel Gausa- Diccionario de arquitectura avanzada Metápolis.
Ediciones Gustavo Pili

En la gestación de la Arquitectura intervienen componentes abstractos y concretos. La IDEA, el componente abstracto por excelencia, es esa inigualable “chispa” que relaciona de modo innovador elementos de la realidad (el lugar, el tema, el clima, etc.) y valores subjetivos del diseñador (sus memorias previas, sensaciones, aptitudes, etc.) para generar una propuesta que se hará corpórea, tangible... habitable. Para lograrlo como arquitectos materializamos esos intangibles, recurrimos a la MATERIA para develar nuestra IDEA al mundo.

Sólo allí podremos pensar que estamos inmersos en la gestación de la Arquitectura; cuando desde la génesis de proyecto aparece la noción de materialidad (ideación, proyectación, materialización, construcción y verificación)¹.

Entonces surge como primer interrogante ¿Qué entendemos los arquitectos por MATERIA?... son aspectos, cualidades, variables que puedo manipular para configurar los espacios, delimitar vacíos, cualificarlos. ¿Cada MATERIA contiene una IDEA? ¿En cada IDEA subyace una MATERIA?

¹ Durante la formación en la facultad no realizamos la etapa de la construcción y verificación, pero esto no valida que soslayemos la irreductible necesidad de considerar la materialidad como una interface para alcanzar la Arquitectura “construible”.

[Idea y Tecnología]**OBJETIVOS GENERALES**

Incorporar la Tecnología como generadora de “ideas de diseño” y/o como expresión indisoluble de las mismas.

Promover la consideración de la Materialidad como una variable insoslayable en la configuración del espacio arquitectónico.

Estimular la coherencia en la toma de decisiones de diseño entre criterios tecnológicos, espaciales, funcionales, formales, etc.

DESARROLLO DEL PRÁCTICO

Si bien cuando proyectamos las variables arquitectónicas se nos presentan de manera desordenada, a veces solapadas, superpuestas o simultáneas, proponemos una aproximación a la Tecnología en tres instancias claves del Proceso de Diseño.

Estas etapas, como estrategia pedagógica, constituyen un medio para que cada alumno, como individuo, realice su apropiación del conocimiento. El objetivo último de los prácticos es realizar las transferencias de la información específica disciplinar y la carga de valores emotivo-conceptuales al propio trabajo. Por lo que cada una de las instancias será desarrollada individualmente.

Para el desarrollo de las sucesivas instancias se acompañan textos a modo de “disparador”, que inducen a la experimentación de la Tecnología como fibra indisoluble de la Arquitectura y desde un abordaje abstracto hasta mayores niveles de concreción.

INSTANCIA 1 - DEL RELACIONAR Y PROPONER. Primera aproximación a la materialidad.**Texto 1**

“Empleáis piedra, madera y hormigón, y con esos materiales edificáis casas y palacios; esto es construcción. El ingenio funciona.

[Idea y Tecnología]

Pero de pronto tocáis mi corazón, me hacéis un bien. Yo me siento feliz y digo: "esto es hermoso". Eso es ARQUITECTURA. El arte hace su entrada. Mi casa es práctica. Os doy las gracias, como podría dárselas a los técnicos ferroviarios o al servicio de teléfonos. No habéis tocado mi corazón. Pero supongamos que las paredes se alzan hacia el cielo de tal modo que me impresiono. Percibo vuestras intenciones. Vuestra actitud ha sido gentil, brutal, encantadora o noble. Así me lo cuentan las piedras que habéis erigido. Me fijáis en el lugar y mis ojos lo contemplan. Captan algo que expresa un pensamiento. Un pensamiento que se revela sin palabras, ni sonidos, sino tan sólo por medio de formas que sostienen entre sí una cierta relación. Estas formas son tales que quedan claramente reveladas a la luz. Las relaciones entre ellas no poseen necesariamente ninguna referencia a lo que es práctico o descriptivo. Son una creación matemática de vuestra mente. Son el lenguaje de la Arquitectura. Mediante el uso de materiales inertes y partiendo de condiciones más o menos utilitarias, habéis establecido ciertas relaciones que han suscitado mis emociones. Esto es Arquitectura."

Le Corbusier

"Hacia una arquitectura"

Objetivos particulares instancia 1

- Explorar las ideas contenidas por cada materia-material, sus órdenes (apilarse, moldearse, encastrarse, etc.). Sus potencialidades y su incidencia en el orden general de la arquitectura.
- Explorar sobre criterios expresivos desde una mirada abstracta.
- Indagar las posibilidades espaciales y expresivas de los distintos modos de construir (vía húmeda-vía seca).

[Idea y Tecnología]**Modalidad de trabajo**

Para la incorporación de la variable materialidad al proceso de diseño en curso cada alumno explorará en maquetas en escala 1:200 tres alternativas de materialidad buscando expresar la IDEA que se viene trabajando en relación al lugar, al tema, etc.

Deberá considerar, a modo ilustrativo, interrogantes como

- opaco/transparente... ¿Qué materia me otorga esas cualidades? ¿Qué actividad me solicita esas cualidades? ¿Quiero abrirme o cerrarme hacia la calle?
- denso/etéreo o pesado/liviano... ¿Qué uso requiere densidad en sus envolventes?
- criterios ¿puedo establecer un criterio de materialidad según los usos? y según la escala de los espacios?

Registrar el trabajo de exploración realizado en las maquetas fotográficamente. Bajarlo a la bitácora, así como la búsqueda gráfico-conceptual.

Elaborar un cierre gráfico-conceptual en hoja opaca de 35x50 de las decisiones y criterios adoptados como óptimos para relatar mi IDEA. Para mostrar las relaciones establecidas entre el lugar, la materialidad, el clima, lo significativo, etc.

INSTANCIA 2 - DEL FABRICAR. La estructura y el orden espacial.**Texto 2**

"La gravedad construye el espacio. Los elementos materiales pesantes, que hacen reales las formas que conforman el espacio tienen que acabar transmitiendo la gravedad, el peso de su materialidad a la tierra. El sistema gravitatorio sustentante, la estructura, es la que ordena el espacio, la que lo construye."

Alberto Campo Baeza

"La idea construida"

[Idea y Tecnología]

Texto 3

TRES ACTITUDES ESTRUCTURALES

“Las estrategias proyectuales que se pueden adoptar para hacer frente a la coherencia entre el orden estructural y el orden del espacio interior son tres: la FORMAL, la EXPLÍCITA y la RADICAL. Esta nomenclatura no quiere tener ningún componente moral, ningún ánimo jerarquizador o preferencial. Estas implican conceptos estructurales y criterios constructivos diferentes (más allá de sus múltiples posibilidades de combinación).

Uno de estos criterios constructivo es el de “muro portante” en el que la envolvente vertical asume la función de conformador del espacio interior y transmisor de cargas de las cargas recibidas de la envolvente superior. Este criterio se asocia más a la arquitectura estereotómica. El otro criterio es el de la “estructura independiente”, como su nombre lo indica cerramiento y estructura están respondiendo de modo dissociado, aquí se le quita a la envolvente vertical su responsabilidad de transmitir cargas, enfatizando su función de cierre-apertura del espacio interior. Esto es posible gracias a las vigas y columnas (o los pórticos en algunos casos) que son quienes realizan la transmisión de los esfuerzos estructurales.

ACTITUD FORMAL. Llamaremos así a la estrategia de dar prioridad a la composición arquitectónica expresada en los cerramientos y orientada hacia la satisfacción de las exigencias funcionales, subordinando a esa prioridad el orden propio de los elementos estructurales. Así se produce la reabsorción de los elementos estructurales en el orden de los cerramientos.

ACTITUD EXPLÍCITA. Es la voluntad de manifestar ambos órdenes sin subordinar uno al otro. Esta alternativa sólo es posible en edificios donde sus programas de usos son muy poco exigentes. La estructura es trabajada casi como elementos escultóricos dentro del espacio interior, por consiguiente el mismo es muy flexible (pueden ser modificados sus cerramientos sin grandes intervenciones en el edificio).

[Idea y Tecnología]

ACTITUD RADICAL. Esta estrategia propone prevalecer el orden estructural sometiendo los cerramientos a ese criterio. Se diseña una estructura cuyas luces coincidan con las dimensiones de los locales (o múltiplos de estos) y se ubican los cerramientos en relación con los ejes estructurales.”

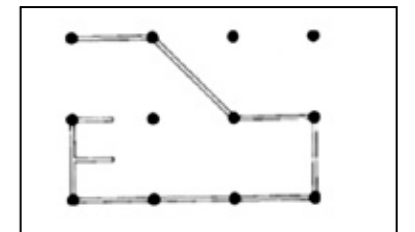
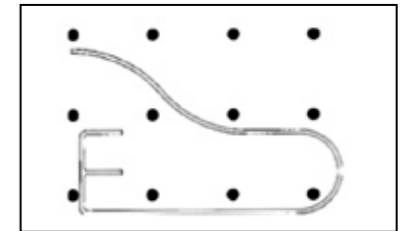
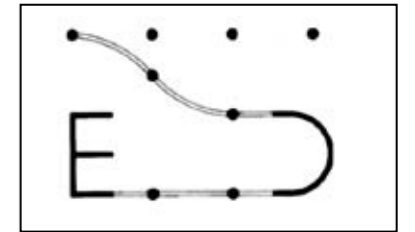
Ignacio Paricio

Adaptación de “La construcción de la arquitectura”
Volumen II. La composición, la estructura.

FORMAL. Llamaremos así a la actitud de dar prioridad a la composición arquitectónica expresada en los cerramientos y orientada hacia la satisfacción de las exigencias funcionales, subordinando a esa prioridad el orden propio de los elementos estructurales. Así se produce la reabsorción de los elementos estructurales en el orden de los cerramientos.

EXPLÍCITA. Es la voluntad de manifestar ambos órdenes sin subordinar uno al otro. Esta alternativa sólo es posible en edificios donde sus programas de uso son muy poco exigentes. La estructura es trabajada casi como elementos escultóricos dentro del espacio interior, por consiguiente el mismo es muy flexible (pueden ser modificados sus cerramientos sin grandes intervenciones en el edificio).

RADICAL. Esta estrategia propone priorizar el orden estructural sometiendo los cerramientos a ese criterio. Se diseña una estructura cuyas luces coincidan con las dimensiones de los locales (o múltiplos de éstos) y se ubican los cerramientos en relación con los ejes estructurales.



[Idea y Tecnología]**Objetivos particulares instancia 2**

- Explorar la ESTRUCTURA como configuraciones dinámicas, como distribuciones de cargas en el espacio tridimensional.
- Explorar la relación entre orden geométrico y orden espacial.
- Explorar la relación entre los sistemas constructivos y sus posibilidades expresivas.

Modalidad de trabajo

La estructura como "esqueleto" del espacio al igual que nuestro sistema óseo (que posibilita o imposibilita algunos de nuestros movimientos) es un conjunto de componentes que tienen jerarquías, medidas, proporciones y su función es soportar y transmitir cargas estableciendo el equilibrio entre las fuerzas que actúan sobre la arquitectura.

Nuestra osamenta por sí misma y de manera autónoma no es capaz de realizar movimientos articulados depende de los músculos y de nuestra voluntad para ordenar dicha acción. De igual modo la estructura arquitectónica es imprescindible para la configuración del espacio y se interrelaciona con las demás variables arquitectónicas.

Cada propuesta espacial lleva implícito un orden tridimensional geométrico que la sustenta, la estructura contribuye o genera este orden reforzando el relato espacial.

Cada alumno, de manera individual, explorará en maqueta escala 1:100 la ACTITUD ESTRUCTURAL (o las combinaciones de ellas) que expresen y refuercen el relato espacial y la materialidad propuestos.

Deberá considerar, a modo ilustrativo, interrogantes como

- ¿Qué criterio estructural colabora para mantener este espacio etéreo/denso?
- ¿Cómo quiero que se sienta?... que flota livianamente... se apoya pesadamente... apenas emerge del suelo
- ¿Qué criterio tomo en cuanto a la relación de las distintas escalas de los espacios (dadas por los usos que albergan)?

[Idea y Tecnología]

Registrar el trabajo de exploración realizado en la maqueta fotográficamente. Bajarlo a la bitácora, así como la búsqueda gráfico-conceptual.

Elaborar un cierre gráfico-conceptual en hoja opaca de 35x50 de las decisiones y criterios adoptados como óptimos para relatar mi IDEA. Para mostrar las relaciones establecidas entre el espacio, la materialidad, la estructura, lo significativo, etc.

INSTANCIA 3 - DEL FABRICAR. La doble piel.**Texto 4**

"La definición de la pared no ya como línea divisoria sino como un "ancho técnico", un "muro grueso", una "pared o tabique equipado", permite soluciones, incluso en fachada, no ya como simple línea de separación interior/exterior, sino como eficaz sostén de servicios, un grueso alveolar de llenos equipados y vacíos, que dejan penetrar luz y aire...."

Manuel Gausa

Diccionario de arquitectura avanzada Metápolis. Ediciones Gustavo Gili

Texto 5

"La construcción es un instrumento para concebir, no una técnica para resolver: no debe determinar solución alguna, sino propiciar decisiones cuyo sentido necesariamente será trascendente.

La construcción es la condición de la arquitectura, y la tectonicidad, un valor inequívoco de sus productos.

La construcción no es la componente oculta de la arquitectura, es la disciplina que a menudo vertebra la apariencia, no como mera expresión de la técnica.

La construcción es capaz por sí sola de devolver a la arquitectura la cualidad que tuvo en otros tiempos.

Es simplemente una condición básica del acto de concebir.

[Idea y Tecnología]

No hay concepción sin técnica, ni proyecto sin materia. El detalle no es un requisito administrativo, es el testimonio más intenso de la concepción.”

Helio Piñón

Objetivos particulares instancia 3

- Explorar las cualidades climáticas, lumínicas y espaciales de la doble piel.
- Estimular la toma de conciencia del ajuste en la materialidad como instancia necesaria para la factibilidad de construcción del objeto arquitectónico y como etapa del proceso de diseño y creación más concreta, específica de la disciplina.
- Desarrollar la capacidad de transferencia de contenidos de asignaturas como Sistemas de Representación Gráfica e Introducción a la Tecnología en pos de lograr una síntesis del propio proceso de diseño.

Modalidad de trabajo

Con mayor especificidad, ya inmersos en la etapa de PROYECTACIÓN, aún debemos continuar pugnando por expresar la IDEA, por lograr que sea legible hasta en el detalle constructivo, que la IDEA se reconozca tanto en sus partes como en el todo.

Esta pulsión para develar mi mensaje será ahora entre mis intenciones y los materiales con los que lo concretaré, con sus cualidades, sus proporciones, medidas, modos constructivos, uniones/encuentros, etc.

El detalle, como cierre del proceso de diseño, tiene otras leyes, otra escala que demandan herramientas de exploración más precisas y cargadas de información técnica-concreta. Esta instancia, orientada a terminar de hacer “construible” mi IDEA, requiere de la investigación metódica sobre las características de los materiales a emplear.

Cada alumno seleccionará, para explorar con mayor profundidad, un sector de su proyecto que se encuentre exigido en cuanto a las demandas climáticas según la orientación, lumínicas según el uso, espaciales según

[Idea y Tecnología]

la atmósfera que esté implícita en el relato espacial, etc. Explorará, realizando una maqueta en escala 1:50 de un fragmento de una envolvente exterior (a convenir con su docente), las distintas posibilidades de concreción de las cualidades buscadas.

Deberá considerar, a modo ilustrativo, interrogantes como

- ¿Qué roles debe cumplir esta envolvente?
- ¿Qué material responde a mi IDEA?
- ¿Cómo manipulo el material para tamizar la luz y permitir el paso del aire?
- ¿Qué medidas tiene el material? ¿Cómo se lo construye?...se lo atornilla... pega... apila... etc.

Realizar un registro fotográfico de la exploración realizada en la maqueta, poniendo especial acento en las cualidades espaciales, lumínicas, etc. de los distintos momentos del día y en los encuentros entre distintas componentes. Bajarlo a la bitácora, así como la búsqueda gráfico-conceptual y los antecedentes o información técnica específica de los materiales investigados.

Elaborar un cierre gráfico-conceptual en hoja opaca de 35x50 de las decisiones y criterios adoptados como óptimos para construir mi IDEA en la doble piel.

Realizar las piezas gráficas técnicas en escala 1:50 necesarias para la adecuada comunicación de la misma (mínimo una planta, un corte y una vista). La técnica es libre, debiendo hacer especial hincapié en las normas de representación según lo exige la escala.

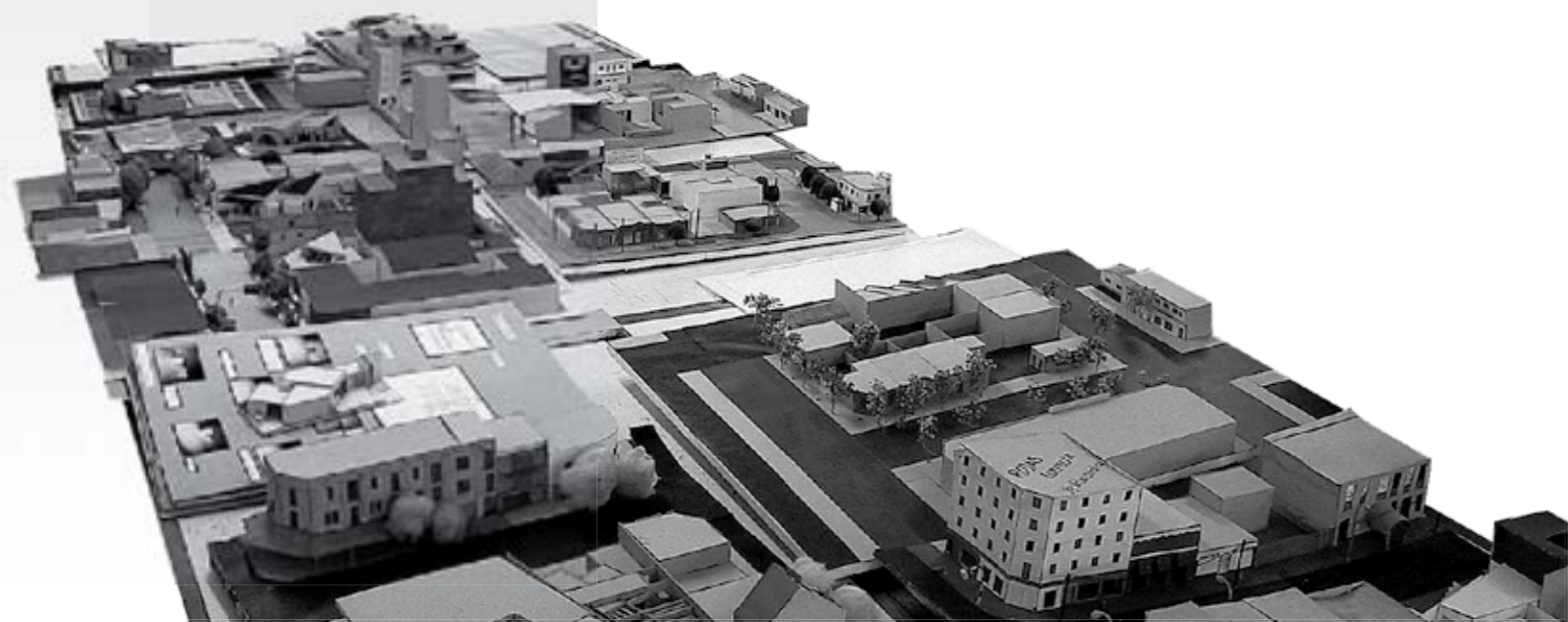
Material elaborado por Arq. Carolina Ferreira Centeno



LISTADO DE ENTREGAS

PRE-ENTREGA

TRABAJO FINAL



[Presentación Pre-entrega]

1. Antecedentes

Bitácora con el proceso de diseño de la Mediateca



2. Maquetas

- Maqueta 1:200, volumétrica
- Maqueta 1:75, con propuesta de materialidad

3. Representación grafica técnica

Escala 1:200

- Planimetría con inserción urbana con sombras

Escala 1:100 / 1:75

a) en lápiz: Planta, cortes y vistas con entorno inmediato (cantidad necesaria para mostrar la propuesta, mínimo 2 de cada uno). Las vistas deberán llevar tratamiento de sombras y diferenciando lo opaco y lo transparente

b) Idea Tecnología / La estructura: lo tectónico y lo estereotómico

- 2 láminas con el desarrollo de la Guía Idea Tecnología
- 2 maquetas (lo tectónico y lo estereotómico)
- Esquema estructural, incluye criterios estructurales y diferenciación de componentes
- 1 maqueta estructural de la propuesta

Escala 1:50 Área húmeda (sector sanitarios / kitchenette)

c) en lápiz:

- 1 planta y 2 cortes
- Acotados y con especificaciones de materialidad.

d) Lámina Idea Tecnología / La Envolvente:

- criterios y premisas de diseño en relación al concepto de habitabilidad

4. Representación grafica expresiva

- 4 croquis de recorrido (2 exteriores y 2 interiores)
- Técnica libre (materialidad / colores / collage / atmósfera/ figura humana)
- Tamaño A4

Notas:

- Toda la presentación se hará en carpeta de tamaño 35x50 cm.
- En todas las piezas graficas solicitadas deberá estar presente la referencia de la figura humana.

[Presentación del trabajo final]**1. Antecedentes**

Bitácora con el proceso de diseño de la Mediateca completo ordenado / maquetas de proceso según requerimiento del docente.

2. Trabajo Final**a) Memoria gráfica conceptual**

con las ideas provenientes del lugar y del tema
- 1 lamina síntesis, gráfico conceptual

b) Representación grafica técnica

Escala 1:200 con valores y sombra

Planimetría -incluye entorno inmediato, nombre de calles, orientación, etc.

Escala 1:100 / 1:75

- Planta técnica designación de locales, cotas, niveles y equipo fijo.
- Planta equipada.
- 1 corte longitudinal y 2 cortes transversales.
- 2 vistas externas -propuestas color-
- 1 corte-vista.
- Vista con entorno inmediato.
- Lámina Idea Tecnología / La estructura: esquema estructural, incluye criterios estructurales, con fotos de la maqueta estructural y proceso de configuración de la estructura / espacio.

Escala 1:50 Sector Cocina-sanitarios.

- 1 planta y 2 cortes.
- Acotados y especificaciones de materialidad.

Escala 1:20 Tramo doble envolvente.

- Planta y Corte.
- Lámina Idea Tecnología / La Envolvente: criterios y premisas de diseño, como así también enunciar decisiones en relación al concepto de habitabilidad (clima, espacio que configura, materialidad, morfología,

niveles de confort, sistema constructivo, etc.)

- Corte constructivo desarrollado en Introducción a la Tecnología

c) Representación gráfica expresiva

- 1 croquis exterior del ingreso
- 1 croquis exterior de la expansión
- 2 croquis interiores significativos
- 1 fotomontaje de la propuesta en la cuadra para la tapa de la carpeta de presentación

Técnica libre (materialidad / colores / collage / atmósfera / figura humana)
Tamaño 35x50

d) Maquetas

- 1:200 para insertar en maqueta urbana
- 1:75 con entorno

e) Digital

- 1 CD con entrega digitalizada y ordenada

Notas:

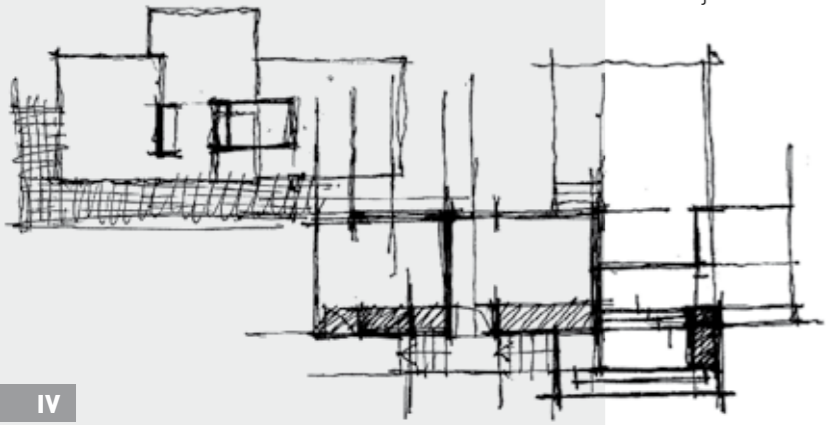
- Se presentará ordenado y encarpetaado en láminas 35 x 50 cm
- Todas las piezas graficas tienen que tener la información acorde a su desarrollo y escala.

IV. SELECCION DE ESQUICIOS PRACTICOS DE ALUMNOS DE LA CATEDRA

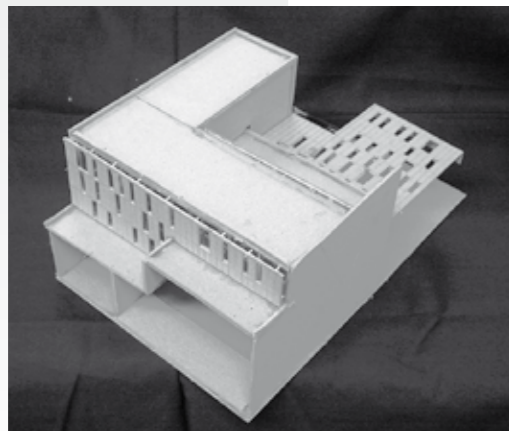
Trabajos realizados por alumnos de la cátedra A1D 2010

IV. SELECCIÓN DE ESQUICIOS PRÁCTICOS DE ALUMNOS DE LA CÁTEDRA

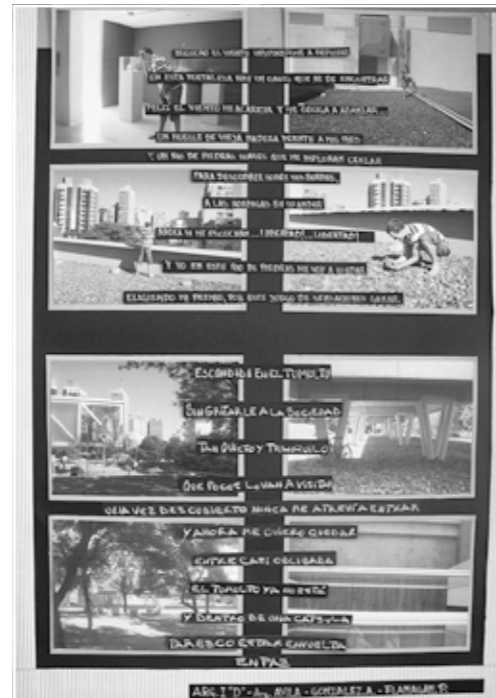
Trabajos realizados por alumnos de la cátedra A1D 2010



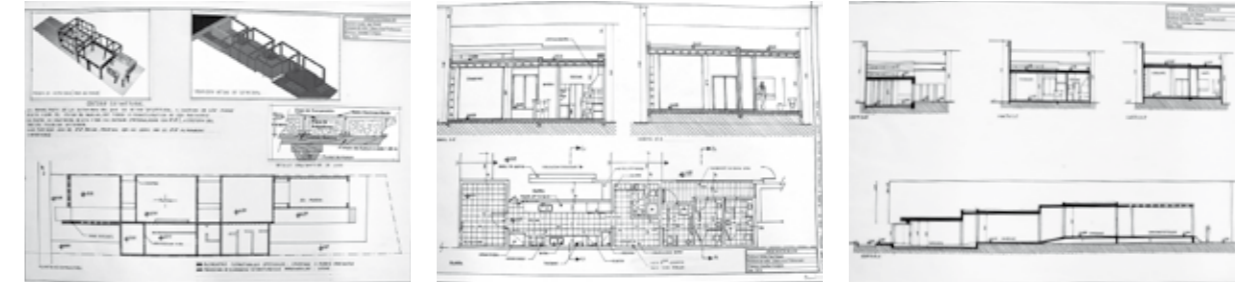
IV



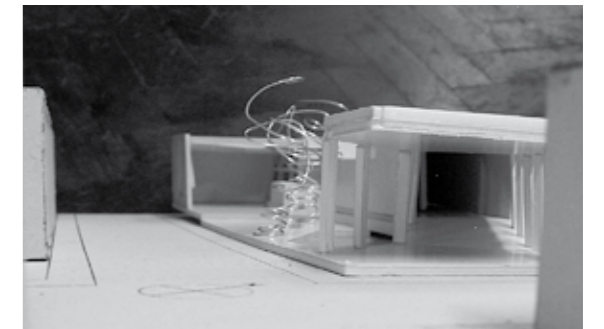
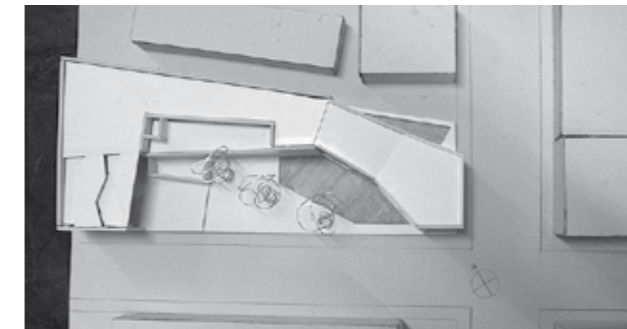
Fernando Mateo



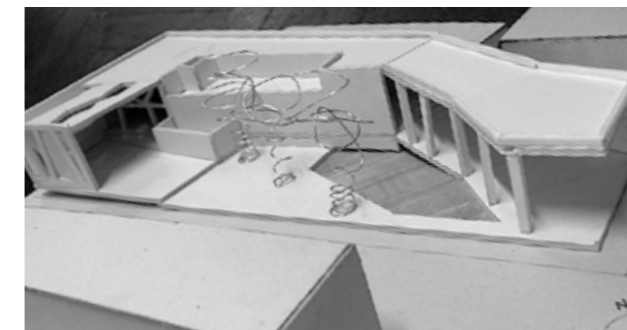
Gonzalez-Flanahan



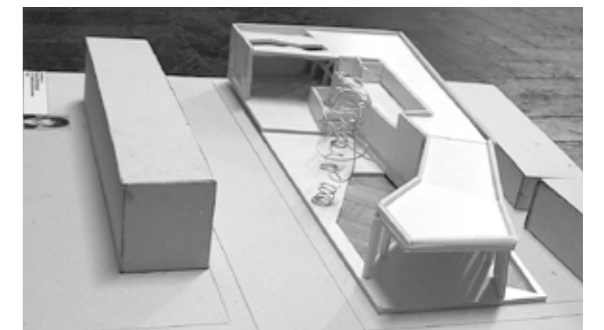
Esteban Campos



IV

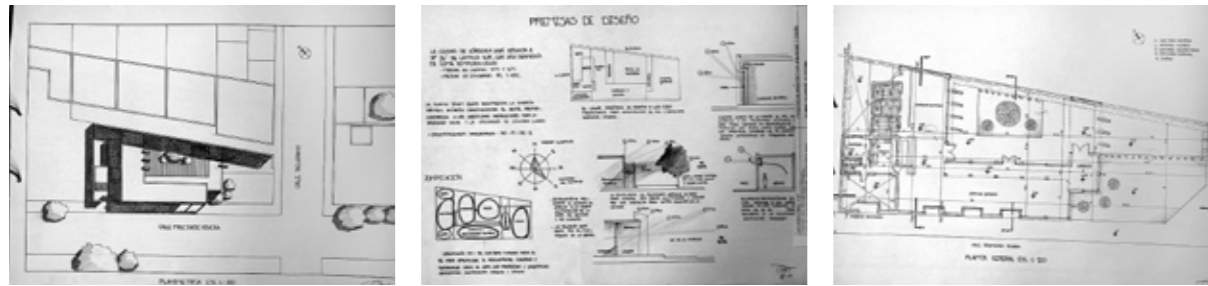


Javier Bussolini

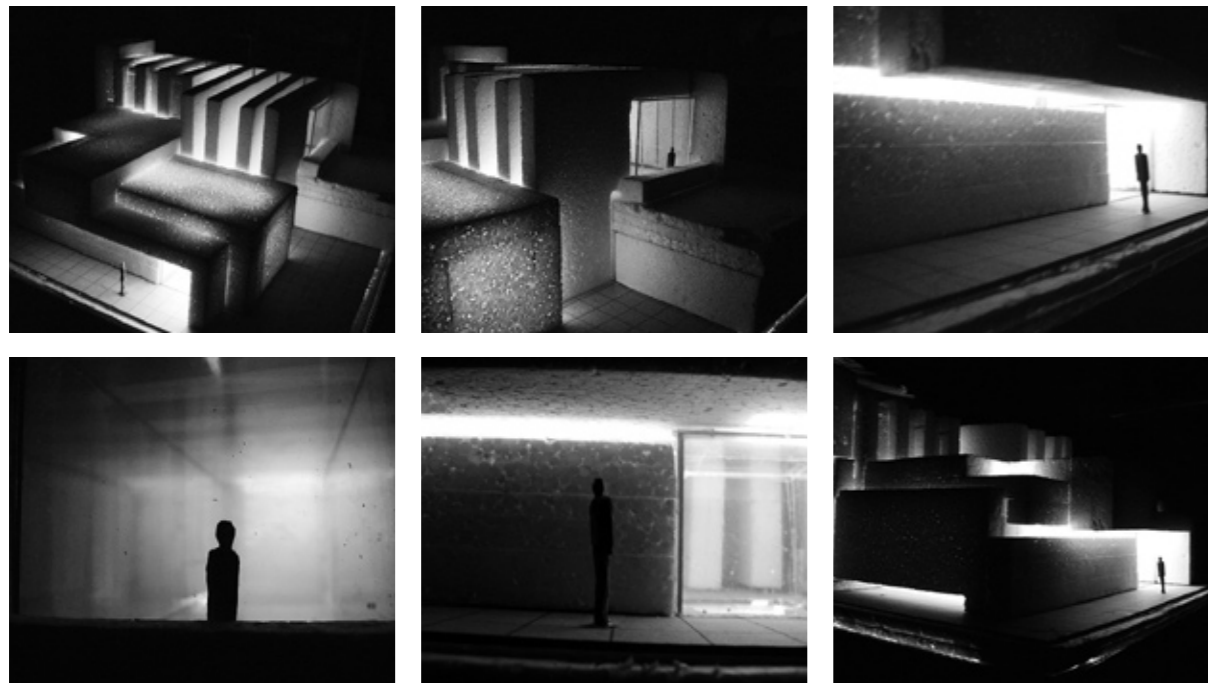


IV. SELECCION DE ESQUICIOS PRACTICOS DE ALUMNOS DE LA CATEDRA

Trabajos realizados por alumnos de la cátedra A1D 2010



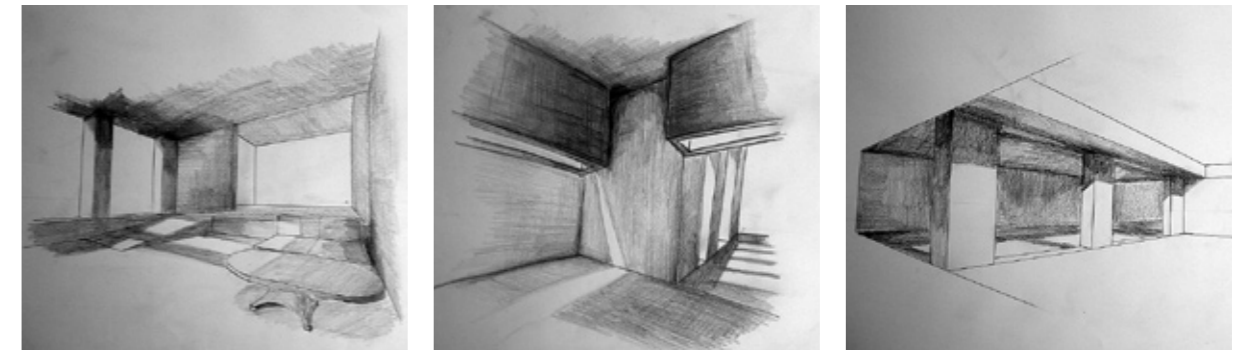
María Victoria Villarroel



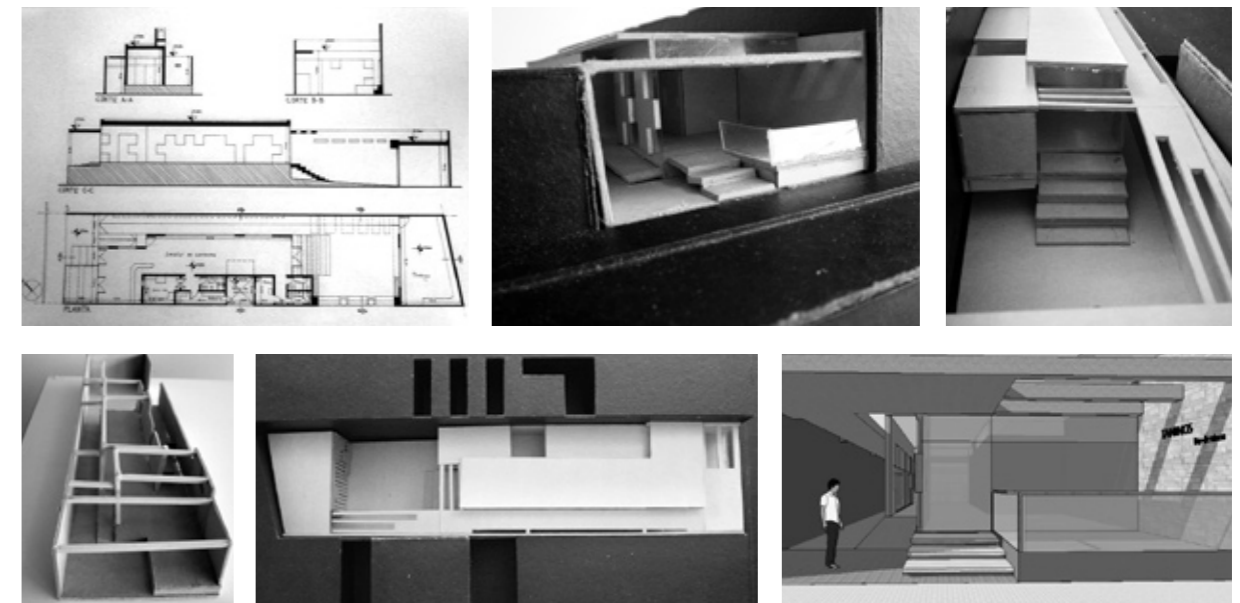
Cintia Pozzo - Ivan Rojo - Carlos Roldan

IV. SELECCION DE ESQUICIOS PRACTICOS DE ALUMNOS DE LA CATEDRA

Trabajos realizados por alumnos de la cátedra A1D 2010



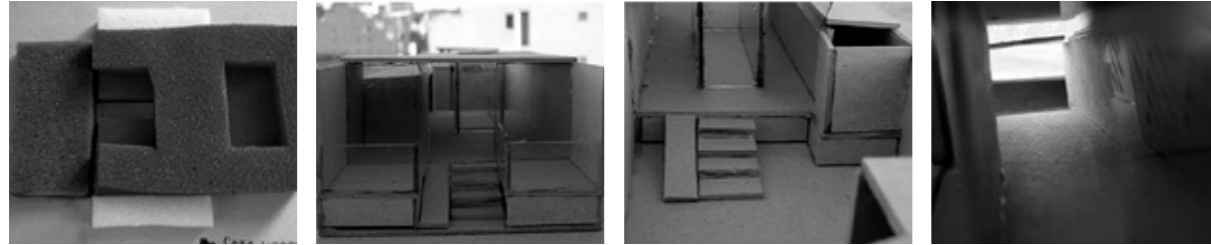
Juan Marinelli Dendarys



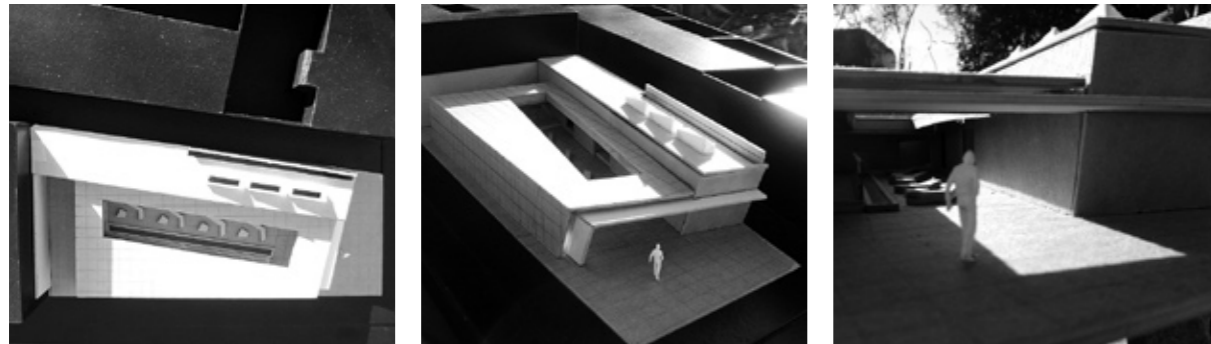
Ramiro Raimondo

IV. SELECCION DE ESQUICIOS PRACTICOS DE ALUMNOS DE LA CATEDRA

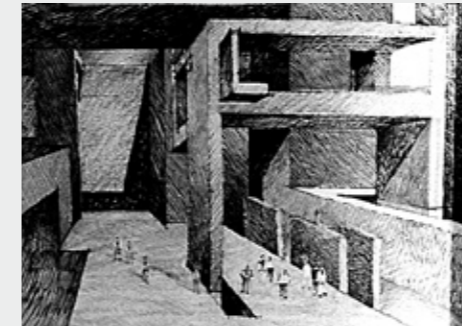
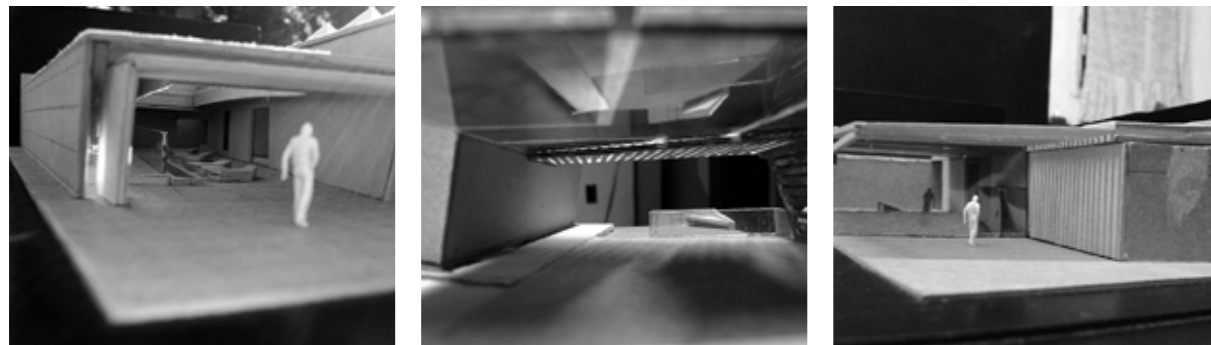
Trabajos realizados por alumnos de la cátedra A1D 2010



Constanza Proserpio



Ivan Rojo - Carlos Roldan



V. TEXTOS DOCENTES PARA SEMINARIOS EN LA CÁTEDRA

El taller. La crítica
Por la Arq. Carolina Vitas

El ambiente humano como realidad compleja, condicionante y posibilitante en el proceso de diseño.
 De la arquitectura y sus procesos.
Por el Mgter. Arq. Víctor Daniel Ávila

El rol de la envolvente en la conformación del espacio arquitectónico.
Por los Arqs. Gabriel Bonacossa, Mariana Cima, Claudia Turturro y Mgter. Arq. Víctor Daniel Ávila,

Arquitectura, una emoción habitable.
Por las Arqs. Carolina Ferreira Centeno y Mgter. Arq. María José Pedrazzani

Reflexiones acerca de la tríada
 Creatividad – Proceso De Diseño – Enseñanza Aprendizaje
Por la Mgter. Arq. María José Pedrazzani

Fotografía y la captura de escenas de arquitectura.
Por las Arqs. Carolina Pastori, Bibiana Oviedo, Silvana Zaya, Cecilia Bergero

EL TALLER. LA CRÍTICA

Por la Arq. Carolina Vitas

Formando **personas**. Formando **ciudadanos**. Formando **diseñadores**.
Formando **arquitectos**.

Creo que la duda es el mayor motor del aprendizaje.

Es nuestro propósito entrenarnos para resolver problemas y prepararnos para dudar.

La creatividad, el descubrimiento

El aprender de manera fenomenológica es a mi entender la mejor manera de aprender, **acción observación reflexión**, tres momentos en ese estricto orden, develan muchos mecanismos internos en el alumno:

Aprender en el haciendo: desarrollar habilidades instrumentales y operacionales.

Aprender observando: desarrollar la capacidad de crítica desde lo propositivo, D.A.F.O.

Aprender reflexionando: desarrollar habilidades intelectuales, construyo una teoría.

Aprender a partir del proceso de diseño, es aprender fenomenológicamente. Es poder aprender de las propias decisiones. Permite incorporar **gradualmente, integralmente y creativamente**, todas las variables intervinientes en la anticipación del espacio habitable.

Obtenemos virtudes ejercitándolas, en primer termino, como ocurre también en el caso de las artes. Las cosas que es preciso aprender, las aprendemos haciéndolas; es construyendo que los hombres se vuelven constructores, y tocando la lira se convierten en ejecutantes de la lira...

Así pues, es muy importante que formemos hábitos de una u otra clase en nuestros jóvenes.”¹

El Taller

Un taller de arquitectura es:

Un laboratorio de experiencias,

Exploro, manipulo

Es un espacio para el entrenamiento,

¹ Etica de Nicomaco. Aristóteles. La Filosofía. Jaime Barylko. Ediciones Planeta.1997

**EL TALLER. LA CRÍTICA**

Observo, registro, me expreso

Y es un espacio para reflexionar

Debato, confronto, cuestiono

Y es un lugar de creación – recreación y producción arquitectónica

Cada clase tiene su propio diseño, camino, programación, tanto en contenidos como en su modalidad, manejo de tiempos y actividades a desarrollar. La distribución de las personas en el espacio, el equipamiento móvil, las voces, también debiera estar en sintonía con este diseño. Resulta deseable que exista una cierta flexibilidad y congruencia entre diseño de la clase y diseño del espacio. Lo más interesante de destacar es que tiene demostración que la estructuración del espacio funcional - espacio visual - espacio sonoro depende, en el aula - taller, del diseño que propongamos con el equipamiento, más allá de los límites fijos. Que producen un profundo efecto sobre el comportamiento de los estudiantes y que tal efecto es mensurable.

La naturaleza móvil del equipamiento nos permite ciertas gradaciones para situaciones diversas.

Puede parecer que esta propuesta haga más hincapié en la estructura formal que en el contenido, creo que allí radica la falacia. Debemos cambiar.

Podemos decir que el contenido y la estructura formal forman parte de una misma cosa, pues las condiciones físicas, emotivas, perceptuales, son importantes. El espacio hace al compromiso, abre la puerta para escaparnos o involucrarnos con ese contenido.

La Crítica

¿Qué es una crítica?

Es ver / observar, relacionar, sinónimo de consideración.

Es un examen atento que nos permite meditar, formar con respeto, reflexionar, explicar una cosa, objeto, proceso o un proceso de enseñanza-aprendizaje. En éste último caso, la crítica a un proceso de enseñanza-aprendizaje, consiste en establecer relaciones, comparaciones, relacionar los objetivos y contenidos generales y particulares de la materia. Es también poner en crisis, es decir generar movilidad a través del cuestionamiento, de poner en duda.

Por esto podría diferenciar dos tiempos, dos miradas; una, al proceso que es la crítica a lo detectado, a lo transferido, a lo anclado, lo re-elaborado y



EL TALLER. LA CRÍTICA

a lo no detectado, a lo no transferido, etc. Ésta es la crítica que conecta, que sugiere, que dispara. Y la otra es la crítica al resultado final, representado por el ejercicio síntesis final; es más precisa que disparadora, es la crítica a las elecciones: de criterios, de sistemas, a lo conciente del proceso de diseño y proceso de enseñanza-aprendizaje.

La crítica y el tiempo

Otro aspecto importante es la relación de la crítica con el tiempo. De acuerdo con R. Arheim "...el tiempo es la dimensión del cambio" El tiempo es percibido no por una conciencia de su transcurrir, sino por observar una secuencia organizada, cuyas fases sucesivas se siguen significativamente, ésta concepción del tiempo es aplicable al proceso de aprendizaje y de diseño, creo que es importante contemplar la crítica de la re-visión, del reconocimiento, a ambos procesos, como si fuera un rebobinado de un film, con el fin de formar un alumno conciente de su proceso de aprendizaje y su formación del proceso de diseño.

La crítica es diálogo.²

El diálogo es producto de la duda.

La duda expresada a través de una pregunta es la actitud crítica.



2 diálogo: origen griego, día (varios) logos (razón) la razón que se basa entre varios, alcanzar la pertinencia tal en las interpretaciones que a sus integrantes les resulta imposible alcanzarla de manera individual.

EL AMBIENTE HUMANO COMO REALIDAD COMPLEJA, CONDICIONANTE Y POSIBILITANTE EN EL PROCESO DE DISEÑO

Por el Mgter. Arq. Víctor Daniel Ávila

Diseñar un edificio significa colaborar en la interminable y participativa obra de arte que es una ciudad, quizá la obra de arte más importante que puede producir cualquier cultura.

César Pelli

El proceso de diseño arquitectónico tiene como punto de partida una demanda social de espacios aptos para el desarrollo vital de las necesidades y actividades humanas. El tema-problema de diseño involucra los datos necesarios para su abordaje resolutivo: la finalidad institucional de la arquitectura, y el conjunto de factores que conforman el lugar de intervención. Componentes humanos y sociales -habitantes, usos, significados- y componentes de localización -factores naturales y factores urbanos, - se traman en una compleja estructura que condiciona, determina y posibilita la ideación, el desarrollo proyectual y la realización de la propuesta arquitectónica.

Este conjunto de elementos constituyen de manera sistémica el Ambiente Humano, producto resultante de las interacciones de los sistemas Sociedad y Naturaleza. Los componentes del sistema sociedad surgen a partir del habitar humanamente, culturalmente por parte de un grupo humano en un espacio-tiempo. La idea de naturaleza involucra tanto a componentes de naturaleza primaria, como a componentes de segunda naturaleza, o naturaleza antropizada, es decir apropiada y transformada culturalmente por el hombre.

El hecho arquitectónico-urbano forma parte de la estructura físico-espacial del Ambiente Humano y configura su territorio, espacio y paisaje. Abordar su conocimiento y proyectación implica comprender la realidad urbana y arquitectónica como una realidad compleja que existe, se organiza, se manifiesta y se percibe en diversas dimensiones.

El hombre, a lo largo de su historia, ha manifestado una permanente tendencia o necesidad de intentar comprender su entorno. En su actitud de apertura al mundo en una constante interrogación, descubre el sentido de las cosas y diferentes modos de relación con él. Jean-Marie Aubert explica cómo la realidad siempre se le ha presentado al hombre como una realidad compleja manifestada en diversos niveles o dimensiones, en donde su interrogación se

EL AMBIENTE HUMANO COMO REALIDAD COMPLEJA, CONDICIONANTE Y POSIBILITANTE EN EL PROCESO DE DISEÑO

expresa como un encuentro perceptual, sensible, racional, hasta emotivo con el mundo, a través de diferentes tipos de experiencias o maneras de conocer: el conocimiento del hombre corriente, el conocimiento científico, el saber filosófico y la experiencia estética o artística². La naturaleza, tanto primaria como antropizada, se resiste a la intención del hombre de una simplificación, de un conocimiento simplificado, debido a su extraordinaria complejidad. Ella es susceptible de varios tipos de abordajes, explicaciones y valoraciones en diferentes planos, capas o niveles³. Edgar Morin, retomando la idea de Popper, propone comprender la realidad del universo humano desde el entrelazamiento de tres mundos: el mundo de las cosas materiales externas, el mundo de las experiencias vividas y el mundo constituido por las cosas del espíritu humano -ideas, valores, cultura-⁴.

Así, comprender la complejidad y multidimensionalidad de la realidad arquitectónica y urbano-ambiental, implica necesariamente un abordaje integrador, en donde se diluyan visiones reduccionistas o simplificadoras. Se requiere de una forma de conocer, que evitando la simplificación, abarque lo uno y lo múltiple, lo simple y lo complejo, el objeto y su contexto. La lectura e interpretación de la complejidad del ambiente, no puede ser fragmentaria, sino por el contrario, debe ser capaz de visualizar y comprender las acciones e interacciones de las fuerzas internas de y entre los distintos componentes de esa realidad. El conocimiento del ambiente como realidad compleja, implica el desarrollo de un pensamiento integrador, respetuoso de lo diverso sin dejar de considerar lo particular, multidimensional y sistémico en términos de reconocer las interacciones entre sus elementos naturales, sociales, culturales, económicos y políticos que lo conforman.

De esta manera, un determinado lugar de intervención, es más que un sitio, más que una porción física de territorio. Es el sitio impregnado por los factores urbano-ambientales que al mismo tiempo lo condicionan y califican. El lugar es una porción de espacio ambiental determinado por la manera cultural de habitar del hombre. Y la arquitectura configura las delimitaciones espaciales adecuadas a ese modo de habitar, como parte indisoluble del ambiente. Al respecto, César Pelli asegura: "Los sitios no existen por sí mismos. Forman parte de algo más amplio: un contexto natural o urbano. De igual modo, los edificios que diseñamos no existen por sí mismos. Forman parte de un paisaje,

EL AMBIENTE HUMANO COMO REALIDAD COMPLEJA, CONDICIONANTE Y POSIBILITANTE EN EL PROCESO DE DISEÑO

una ecología, un vecindario o una ciudad. Los paisajes naturales y los entornos urbanos ofrecen diferentes oportunidades para el diseño pero todo lugar requiere respuestas sensibles"⁵.

Desde este enfoque, es posible aproximarse a una lectura ambiental del lugar de intervención comprendiéndolo en tanto Ambiente Humano, como una realidad compleja y sistémica. Consideramos a la realidad urbano-arquitectónica como una estructura, es decir como un conjunto de elementos o componentes relacionados entre sí conformando un todo o una unidad. Asumimos el lugar o un ambiente urbano como una unidad compleja, lo que significa comprenderlo sistémicamente, es decir que las características ambientales de un lugar determinado son el resultado de la interacción de sus componentes. Todo sistema es más que la simple suma de sus partes.

Operativizando estos conceptos en el proceso de diseño, abordamos la lectura, descripción e interpretación del ambiente urbano-arquitectónico según dimensiones o categorías de componentes de dicha realidad: la dimensión física o de las cosas concretas y materiales, la dimensión humana o vivencial, y la dimensión de la expresión, de los significados, ideas, y conceptos. Estos componentes categorizados en la estructura física, la estructura vivencial y la estructura perceptual- significativa, conforman la compleja estructura ambiental de un determinado lugar de intervención.

Una lectura interpretativa del lugar, no significa un simple análisis esquemático, que fraccione en partes inconexas el ambiente, reduciéndolo a aspectos aislados, sino que por el contrario implica descubrir las interrelaciones relevantes entre aquellos factores condicionantes y posibilitantes del diseño que podemos rescatar como límites necesarios o más aún como disparadores de ideas generadoras en nuestro proceso de diseño.



"Sincretismo Ambiental", Arq. Bruno Stagno. La lectura e interpretación ambiental de las condiciones socio-culturales y climáticas de Costa Rica, determinan las cualidades configurativas, espaciales y tecnológicas de su arquitectura. **1-2:** arquitectura tradicional de San José, Costa Rica. **3:** Casa Rodríguez, 2002, Valle del Sol, Costa Rica. Banco Rohmser, 1998, San José, C. R. **5-6:** Oficinas Holcim 2003, San José, C.R.

BIBLIOGRAFIA

1 BRAILOVSKY, Antonio, y Dina FOGUELMAN. Memoria Verde: historia ecológica de la Argentina. Edit. Sudamericana, Buenos Aires 2004. Los autores definen el ambiente como "la resultante de interacciones entre sistemas ecológicos y socioeconómicos, susceptibles de provocar efectos sobre los seres vivos y las actividades humanas", lo cual resalta las ideas de sistema e interacción como determinantes del Ambiente, en tanto el mismo no se configura en base a ninguno de los dos sistemas por separado. Los componentes de estos sistemas y sus interacciones son la cantidad y calidad de los recursos naturales factibles de ser utilizados, la estructura de las relaciones sociales establecidas con fines productivos, y el grado de desarrollo tecnológico como instrumento de apropiación y transformación de la naturaleza. Desde las interacciones de estos componentes es factible definir modos de utilización de los recursos y del espacio, que cada sociedad legitima y desarrolla en un momento o período dado, configurando sus características ambientales particulares.

2 AUBERT, Jean-Marie. Filosofía de la Naturaleza. Ed. Herder. Barcelona, 1994.

3 DOCZI, György. El poder de los límites. Proporciones armónicas en la naturaleza, el arte y la arquitectura. Troquel. Buenos Aires, 1999. Doczi, en su planteo acerca de las interrogaciones de "los por qué" del orden subyacente en las configuraciones y conformaciones perceptibles del mundo natural y cultural, deja abierta la necesidad de interpretación y comprensión interdisciplinaria del mundo en donde se enlazan a veces en difusas fronteras, la ciencia, el arte la filosofía y la religión.

Por su parte, Rene Dubos Un dios interior. El hombre del futuro como parte de un mundo natural. Salvat Barcelona, 1986), propone que el hombre en su afán por explicar los fundamentos de los fenómenos percibidos del mundo exterior, configura un "entorno conceptual" como construcción intelectual propia, tanto o más fuerte que el entorno ambiental, en donde los componentes ambientales son capaces de poseer entidad propia, una "Fuerza o Ser", responsable de sus comportamientos en función a la legalidad, orden o dimensión de su existencia.

4 MORIN, Edgar. El Método. Las Ideas. Cátedra. Madrid, 1998.

5 PELLI, César. Observaciones sobre la arquitectura. Ediciones Infinito. Bs. As. 2000. Respecto a la importancia del lugar como determinante del diseño, agrega: "Cuando nos iniciamos como arquitectos, estamos encantados de recibir un pedazo de ciudad o de un paisaje para diseñar, por más pequeño que éste sea. Mientras buscamos crear el mejor diseño posible, nos enfrentamos con objetivos a veces contradictorios: lograr que el edificio se relacione a su lugar o con nuestras formas favoritas. En mi opinión, las ciudades y los paisajes son más importantes que cualquier edificio y el edificio es más importante que el arquitecto".

DE LA ARQUITECTURA Y SUS PROCESOS

Por el Mgter. Arq. Víctor Daniel Ávila

Acerca de la arquitectura

Las ideas planteadas por Heidegger – “el hombre construye en tanto que habita y piensa” – definen el habitar como propiedad esencial de la existencia de la vida humana, en función de que el hombre construye desde el sentido de su habitar y desde su ser existencial que piensa. El espacio (construido, pensado, habitable) recibe su esencia de los lugares (espacio dotado de sentido, de significado), no “del espacio” (objeto). La esencia del construir es el dejar habitar. La producción arquitectónica deviene entonces del acto existencial del hombre que “es-ahí”, que habita-piensa-construye.

La arquitectura entonces, constituye el conjunto de actuaciones por las cuales el hombre humaniza el espacio mediante su apropiación, delimitación y calificación, dotándolo de sentido, sentido de espacio humanizado / habitado. Superando una mirada puramente objetualista, la arquitectura conforma el marco / soporte espacial habitable para la vida humana con sus prácticas, sus rituales, sus instituciones, como manifestación cultural de valores, que le otorgan identidad en un determinado contexto.

Al respecto, Norberto Chávez explica: “[...] intervenir sobre el hábitat no es crear un objeto sino un entorno. No se trata de una “cosa” sino del contexto en que se produce el conjunto de comportamientos humanos que denominamos “vivir”. [...] Proyectar un lugar habitable, o sea, un espacio con sentido, es transcribir las expectativas de su habitante -individual o colectivo, real o potencial- en los términos de un código socialmente válido. El proyecto es el instrumento específico para la inserción de cada voluntad habitacional particular en la sociedad, el codificador cultural de la necesidad concreta”.

Así entendida, la arquitectura puede definirse como la materialización de esencias, de conceptos, reelaborados desde los valores existenciales del hombre en un momento y lugar, es decir habitando culturalmente, socialmente. Esta idea implica superar las simplificaciones que se reflejan en tantos “ismos” conocidos (modas, tendencias, “estilos”) y en una mera visión objetualista de la problemática urbano-arquitectónica y su conformación. Supone centrarse en el fin primordial de su campo de actuación: producir el marco habitable de la vida humana considerándolo como espacio habitado / habitable, localizado, formalizado y materializado, producto de ideas / pensamiento, valores y procesos de realización en determinadas condiciones físico-naturales, económicas, políticas, sociales, históricas y culturales, que le otorgan sentido desde el contexto ambiental o urbano-ambiental.

DE LA ARQUITECTURA Y SUS PROCESOS

Desde los conceptos precedentes, se puede entender entonces a la arquitectura como sistema de ideas, como actividad operativa, y como objeto / contexto, nociones que implican respectivamente pensamiento, proceso y materialidad. La integración de estos tres niveles de conceptualización de la arquitectura permitiría establecer en sus interconexiones los procesos de generación y producción y sus fases de conformación: el proceso de diseño como interpretación crítica de la realidad / ideación / formalización / realización-materialización.

De esta manera, es factible concebir la arquitectura y su proceso de aprendizaje, como la construcción de un conocimiento arquitectónico pertinente en términos de conceptualización / producción del hecho arquitectónico-urbano como configuración espacial localizada y materializada, como organización posibilitante de la resolución de las necesidades del hombre y la sociedad, como espacio habitable / habitado, y al mismo tiempo como expresión de cualidades y significaciones que denotan y connotan los valores propios de una cultura en un espacio-tiempo. La construcción de un conocimiento arquitectónico pertinente promoverá en el estudiante la conformación de un sistema conceptual que, originado en la experiencia reflexiva, crítica y creativa en el campo arquitectónico, y como generador de ideas de diseño, apunte a formular pautas para la acción proyectual, dirigidas a contribuir a la calificación del hábitat y mejorar la calidad de vida social, que es en definitiva el rol social del profesional arquitecto comprometido con su tiempo.

Proceso de diseño y proceso de enseñanza-aprendizaje de la arquitectura

El espacio arquitectónico, además de un “objeto material”, es una vivencia, una experiencia vital que se enriquece a partir de sus cualidades, que condicionan o posibilitan la vida humana. Para ser comprendido, imaginado, “anticipado” –es decir diseñado, proyectado–, el espacio debe ser experimentado. El aprendizaje del proyectar arquitectura parte de la observación y la memoria, del “mirar atentamente” de la “mirada inteligente”, de la “percepción creadora” en y desde la experiencia espacial, para comprender los factores, parámetros y variables que conforman tanto el espacio físico, medible, cuantificable, como el espacio vivencial-perceptual, el espacio de la luz y el movimiento, poseedor de cualidades intangibles, no mesurables. Aprender el diseño del espacio arquitectónico implica además comprender que es una construcción conceptual previa a una construcción material, que genera universos de sentido.

DE LA ARQUITECTURA Y SUS PROCESOS

La singularidad de la enseñanza y aprendizaje del diseño arquitectónico (diferente a otras disciplinas) radica también en la naturaleza compleja de su objeto de estudio -el hecho arquitectónico-urbano- donde convergen conocimientos y procedimientos interdisciplinarios provenientes de diversos campos (ciencias naturales y sociales, tecnología, arte, economía, ecología, etc.). Esto implica multidimensionalidad, operación / experimentación con múltiples variables, análisis, visiones alternativas, conceptualizaciones, materializaciones de ideas, etc., lo cual define a la enseñanza y aprendizaje del diseño arquitectónico como una teoría y una práctica diferenciada de las convencionales, mediante el desarrollo de un pensamiento complejo. La didáctica del diseño arquitectónico desarrolla estrategias en el proceso de diseño en términos de construcción del conocimiento arquitectónico, articulando teoría / práctica / experimentación / verificación, donde el alumno opera con los contenidos, generando "constructos" propios, -conceptualizaciones- a partir la interacción de imágenes, vivencias, experiencias, información, inferencias, etc-

La generación y conformación del la arquitectura y el espacio habitable, no constituyen un acto único, sino que requieren del desarrollo de un proceso -el proceso de diseño- compuesto por fases o etapas que parten de una mayor generalidad conceptual en relación a un tema a resolver, con un recorrido hacia una mayor particularidad y especificidad técnico-material que culmina en la concreción física de un objeto arquitectónico localizado y materializado. El proceso de diseño es factible de ser enseñado-aprendido en tanto interactúen conocimiento analítico y conocimiento sintético (integración de variables); en tanto se entienda la práctica del diseño como una habilidad integral del arquitecto que parte de percepciones globales del objeto de estudio hacia definiciones particulares del mismo y que no se puede pensar / aprender atomizadamente; que el diseño depende de la capacidad del diseñador para descubrir / imaginar cualidades existentes y/o posibles en el espacio; de su capacidad para transformar ideas-conceptos en objetos.

Este proceso particular de enseñanza-aprendizaje de los primeros pasos en diseño y particularmente en el primer año, se desarrolla en el Taller de Arquitectura, espacio didáctico disciplinar específico, que desde los conceptos anteriores implica fundamentalmente "aprender haciendo", aprender a diseñar diseñando, en términos de una práctica reflexiva desde la "reflexión / conocimiento en la acción". Reflexión en la acción en el proceso de diseño implica "experimentar" como "probar, examinar, operar para descubrir, comprobar, demostrar, en fin, "actuar para ver lo que resulta".

DE LA ARQUITECTURA Y SUS PROCESOS

En el Taller de Arquitectura cobran relevancia los instrumentos, los dispositivos didácticos como elementos mediadores entre docente / alumno / materia: el trabajo práctico, la experimentación con modelos, los registros gráficos / fotográficos, la vivencia y el análisis de obras, la crítica a trabajos, los plenarios, el estudio de casos, el trabajo de campo, la investigación bibliográfica, los seminarios, son las herramientas instrumentales y las estrategias didácticas para la interacción social y colectiva con el objeto de estudio para el desarrollo del pensamiento anticipatorio y la inteligencia espacial, propios del arquitecto. Todo esto en el Taller de Arquitectura, se facilita mediante la optimización del espacio físico y organizacional del aula y la planificación de las actividades en términos de "espacio pedagógico", como así también el trabajo de campo -por ejemplo experiencias en espacios arquitectónicos del medio- constituye una actividad esencial para la comprensión del espacio y sus cualidades como realidad física y vivencial.

De esta manera, se desarrollan procedimientos donde se distinguen diferentes momentos y aproximaciones al objeto de estudio en el proceso de diseño: instancias vivenciales, experimentales, sincréticas, momentos investigativos, analíticos y de síntesis parciales e integradoras. Enfrentando situaciones vivenciales, experimentales y conceptuales con el hecho arquitectónico-urbano en observación/análisis y/o en gestación, el estudiante opera con el objeto de estudio generando sus "constructos". Realiza aprehensiones perceptuales e intelectuales de la realidad, experimenta y elabora conceptos, adquiere las habilidades que conformarán las herramientas para actuar con autonomía y libertad en sus procesos de diseño. Es decir que con una manera propia de mirar el mundo, podrá explorar, experimentar, vivenciar, descubrir, interpretar, analizar, relacionar, seleccionar, valorar, significar, imaginar, idear, y en última instancia, intentar imaginar / crear soluciones alternativas de transformación de la realidad.

El proceso de aprendizaje de la arquitectura también se nutre del conocimiento de las realidades y preexistencias arquitectónicas como producto sociocultural e histórico. Esto implica comprender los factores intervinientes en la conformación / producción arquitectónica de la época, del momento actual, y también los referentes que la cultura arquitectónica ha producido en diversos momentos y lugares. Al respecto es importante la motivación del estudiante que, con curiosidad y entusiasmo disciplinar vivencie y experimente obras singulares del medio local rescatando sus cualidades y valores, y analice e interprete obras regionales e internacionales las cuales constituirán un

DE LA ARQUITECTURA Y SUS PROCESOS

material adecuado para trabajos de investigación y seminarios.

En este camino, el proceso de aprendizaje del proceso de diseño debe orientarse hacia una síntesis proyectual, la cual requiere para su concreción, de la integración de la teoría y la práctica en una incorporación simultánea y progresiva de la totalidad de las variables intervinientes en el proceso de diseño. En realidad, la "síntesis" no es un contenido que pueda "enseñarse", en tanto que proviene de las "transferencias" en términos de "evocar y relacionar pertinentemente componentes e interrelaciones en una síntesis (...)", y la realiza en alumno en su propio proceso de aprendizaje, por sí mismo. Contexto / sitio / tema / habitante / materialidad / expresión / significados, se integran en un todo de sentido en la propuesta proyectual.

En este contexto, el docente en el Taller de Arquitectura tiene un rol activo como operador de los instrumentos mediadores entre el estudiante y el objeto de estudio: no propone "recetas" sino que da lineamientos y consignas generales, reelabora y transfiere conceptos y contenidos a la práctica, orienta el recorte de lo pertinente, co-experimenta con el estudiante, refuta hipótesis y pone en crisis, en fin, muestra posibles caminos. Orienta / devela las intenciones propias del estudiante, persuade para liberar de dependencias de modelos preexistentes para promover en el alumno un "hacer por sí mismo", crítico, reflexivo y creativo.

- 1 HEIDEGGER, Martín. Construir, habitar, pensar. Córdoba, Alción Editora, 1997.
- 2 CHÁVEZ, Norberto. El diseño invisible. Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Buenos Aires, Paidós, 2005.
- 3 Cfr. DUTARI, Ian. 2006. Arquitectura Inicial. Una mirada sobre los primeros pasos en la enseñanza y aprendizaje de la arquitectura. EDUCC. Córdoba.
- 4 Cfr. SCHÖN, Donald. 1992. La formación de profesionales reflexivos. Paidós, Barcelona.
- 5 Cfr. FANDIÑO, Lilians. 2003. La enseñanza del proceso de diseño. La búsqueda de la caja translúcida en la enseñanza del proceso proyectual. Córdoba, Colección Pedagógica, FAUD-UNC. Por otra parte, la "inteligencia personal" define la relación sujeto / objeto, mediante la sensibilidad, la emoción, como condiciones constitutivas del pensamiento y de la motivación, como vinculación al mundo de lo concreto.
- 6 Cfr. FANDIÑO, Lilians. 2003. op. cit.

EL ROL DE LA ENVOLVENTE EN LA CONFORMACION DEL ESPACIO ARQUITECTONICO

Por los Arqs. Gabriel Bonacossa, Mariana Cima, Claudia Tuturro y Mgter. Arq. Daniel Avila.

A partir del concepto de arquitectura como organización de espacios que brindan y posibilitan las condiciones de habitabilidad para el desarrollo de las actividades humanas en el marco de un contexto situacional y social, se entiende a la envolvente arquitectónica como un conjunto de elementos que definen, organizan y cualifican el espacio habitable.

Es decir, la envolvente se comporta como una estructura que delimita, diferencia y acondiciona el espacio. Esta organización implica la materialización del espacio a través de componentes físicos interrelacionados, que determinan las diferentes funciones que se le asignan a la envolvente arquitectónica:

Configurar el espacio arquitectónico:

Como configuradora del espacio, la envolvente arquitectónica organiza su forma física. En sí misma tiene una forma o figura y el espacio configurado, del mismo modo, adquiere una forma propia. No necesariamente se corresponde la forma externa de la envolvente con la forma del espacio contenido, por lo tanto, se puede hablar de una envolvente externa y una envolvente interna.

Siendo configurante espacial, la envolvente es una estructura de componentes formales materiales y/o virtuales que diferencian un espacio habitable de otro adyacente: uno interior de otro interior, un interior de un exterior o un exterior de otro exterior.

La envolvente como configurador espacial se identifica por su posición en el objeto: inferior, superior y lateral, según sean las características y tipos espaciales que definen. Para facilitar la descripción de la envolvente de las habitaciones, se han clasificado los cerramientos exteriores e interiores en los siguientes tipos:

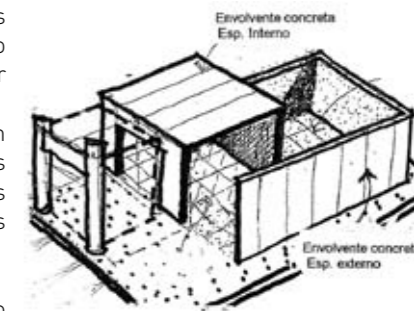
- Fachada: cerramiento vertical exterior.
- Medianera: cerramiento vertical en contacto con un lote colindante, edificado o no.
- Cubierta: cerramiento horizontal superior.
- Solado: cerramiento horizontal inferior en contacto con el terreno.

Contener actividades humanas.

La envolvente tiene un papel fundamental en la función del objeto arquitectónico, ya que contiene y materializa el albergue de actividades humanas. No sólo las contiene, sino que además y fundamentalmente cualifica el espacio habitable.



Espacio Múltiple Interno Articulado (Apariencia Interna)



Gráficos realizados por Arquitecto Gabriel Bonacossa

EL ROL DE LA ENVOLVENTE EN LA CONFORMACION DEL ESPACIO ARQUITECTONICO

El espacio arquitectónico no es solamente una figura geométrica sino que además debe posibilitar el desarrollo de las personas en acción, en actividad. Esto implica que la envolvente participa en la provisión de condiciones de habitabilidad (entendidas éstas en su condición física y también en los aspectos psicológicos-emotivos-significantes) a la función prevista para el objeto arquitectónico. La envolvente organiza las personas y los objetos propios de la actividad en el espacio y el tiempo. El espacio delimitado adquiere proporciones y dimensiones de acuerdo a las actividades que alberga y también sus características figurativas y materiales dependerán de los requerimientos físicos, dimensionales, perceptuales y significativos de aquellas actividades. La envolvente arquitectónica puede cualificar los espacios habitables, jerarquizarlos o posibilitar y/o condicionar los modos de vida.

El concepto de "lugar" aclara lo expuesto anteriormente: "el lugar es el conjunto de hechos físicos, perceptuales y significativos, naturales y construidos, que son el ámbito propicio para la vida humana ... En el lugar el hombre satisface sus necesidades de ser y estar ... la envolvente es uno de los estructurantes del lugar humano, puesto que es uno de sus elementos componentes" .

El concepto de función interesa en tanto que implica el uso del espacio en el sentido del "habitar" y el uso que la actividad misma involucra a la envolvente en la función. La envolvente puede comportarse como instrumento o equipamiento, como objeto de uso para el desarrollo de la actividad, interviniendo en la complejidad de la función y sus requerimientos (espacio, equipo y acondicionamiento).¹

Controlar las condiciones físico-ambientales del lugar.

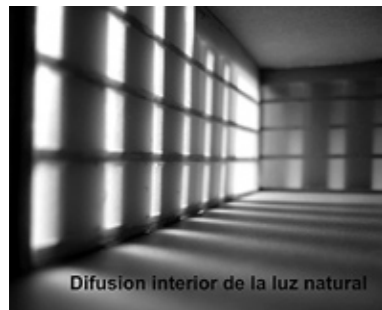
"...La arquitectura se va adaptando a las diversas condiciones y situación, proponiendo materiales, estrategias de organización espacial, tecnologías que permiten interactuar con el clima de manera lógica y eficaz"². En este sentido, la envolvente arquitectónica actúa en el objeto como membrana laminar o espacial que posibilita el aprovechamiento o protección de las condiciones que

1 Naselli, César . Figuración de la envolvente en la arquitectura : apuntes para una teoría de su diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Córdoba, 1982.

2 DUTARI, Ian. Arquitectura Inicial. Una mirada sobre los primeros pasos en la enseñanza y aprendizaje de la arquitectura. Editorial de la Universidad Católica de Córdoba. Córdoba, 2006.



envolvente como hecho físico - material - constructivo



Difusión interior de la luz natural

Trabajos elaborados por alumnos del taller del Arquitecto Gabriel Bonacossa la cátedra Arquitectura 1 D

EL ROL DE LA ENVOLVENTE EN LA CONFORMACION DEL ESPACIO ARQUITECTONICO

plantean tanto los factores del ambiente físico, natural y construido (clima, microclima, polución, etc.), como del ambiente social, generando condiciones ambientales de confort o lo que es lo mismo de bienestar de las personas habitando el lugar.

La envolvente interactuando con los factores ambientales se configura según sus condicionamientos completando su formalización.

Significar la función del objeto y expresar el contexto socio-cultural

Si se entiende a la envolvente solamente como instrumento utilitario se dejan de considerar los aspectos del significado que puede expresar la envolvente en el lugar. La misma se comporta como vehículo, como significante, canal de expresión o signo de la función del objeto arquitectónico en un contexto sociocultural, es decir, de los significados del hecho arquitectónico. Esto se puede ejemplificar claramente se considera cuáles son las características de la envolvente de las sedes de diferentes instituciones. Así, la apariencia de un templo no es semejante a la de un centro deportivo, o a la de una vivienda.

En referencia al significado social se ubica la estructuración morfológica del hecho arquitectónico inserto en una circunstancia socio-cultural y económica determinada. Las formas, las escalas, los materiales, son variables que juegan en la conformación de la envolvente para cumplir la finalidad prevista del objeto arquitectónico. La organización y el ordenamiento de la envolvente según un lenguaje formal y espacial, están enmarcados en una determinada realidad socio-cultural y económica que la hace comprensible por el medio. Cada forma, relación espacial o material de una construcción tiene un mensaje y un significado. Por ejemplo, frontis con columnas significa entrada a un edificio, el espacio vertical de las catedrales con sus juegos de luces y sombras simboliza la elevación espiritual, el uso de mármol en las fachadas es signo de poder económico, etc.

Cualificar el hecho arquitectónico como hecho perceptual.

El espacio arquitectónico es un hecho físico, en tanto es medible y cuantificable y un hecho perceptual, que se expresa por las cualidades de su morfología. Luz y materialidad, orientaciones y visuales, textura y color, opacidad y transparencia, se conjugan o interactúan cualificando el espacio y, de igual modo, sensaciones y vivencias que surgen con la apropiación y/o uso del mismo.

Desde el punto de vista morfológico la envolvente se presenta con una apariencia



Espacio Múltiple Interno Articulado (Apariencia Interna)



Espacio Intermedio

EL ROL DE LA ENVOLVENTE EN LA CONFORMACION DEL ESPACIO ARQUITECTONICO

real o virtual según sea la conformación físico material de los elementos que la definen. Por su configuración con el objeto arquitectónico, puede expresarse como una masa cuando su apariencia es volumétrica, o como piel cuando su apariencia es laminar.

La morfología y la orientación de la envolvente y las dimensiones y posición de los aventanamientos en interacción con el ingreso de la luz, son variables decisivas de la configuración del espacio vivencial-perceptual.

Ser soporte de su propia materialidad y/o del conjunto del objeto arquitectónico respondiendo a las condiciones físicas del lugar.

Como componente material del objeto arquitectónico, la estructura envolvente cumple el rol fundamental de sostenerse a sí misma en el lugar adecuado y en condiciones de estabilidad estructural y de responder a los factores físicos externos del medio. Está conformada por materiales concretos que son parte de un sistema constructivo apropiado a las condiciones situacionales y del contexto socioeconómico y productivo. Además puede ser estructura resistente de la totalidad del objeto arquitectónico, por ejemplo, cuando la envolvente es muro portante.

Todos los aspectos considerados anteriormente no pueden entenderse de manera aislada unos a otros sino que estarán en estrecha interacción según sean los propósitos e intenciones que el diseñador tiene, en relación a su modo de concebir el hecho arquitectónico en general y a la envolvente en particular.

Entre las funciones acondicionantes de la envolvente como piel externa, se pueden mencionar:

- Aumentar al máximo la reflexión de la radiación solar (especialmente en cubierta y en fachada oeste) para evitar el sobrecalentamiento de los espacios interiores en verano o épocas de temperaturas elevadas.
- Garantizar la impermeabilidad a la lluvia y otros focos de agua, procurando conservar la permeabilidad al vapor de agua.
- Procurar superficies absorbentes acústicas para atenuar en espacios interiores el exceso de ruido exterior.

Entre las funciones acondicionantes de la envolvente como piel interna, se pueden mencionar:

- Aumentar la reflexión y difusión interior de la luz natural y artificial.



La arquitectura sigue y refuerza con sus masas, espacios y formas

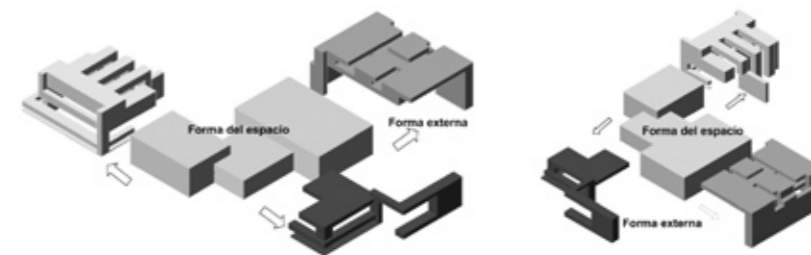
Los cambios de niveles en pisos ayudan a delimitar espacios de uso



Gráficos realizados por el arq. Gabriel Bonaccosa

EL ROL DE LA ENVOLVENTE EN LA CONFORMACION DEL ESPACIO ARQUITECTONICO

- Controlar el riesgo de deslumbramiento especialmente en superficies interiores con asoleamiento directo.
- Utilizar superficies blandas para atenuar los ruidos de impacto.
- Preservar la capacidad de acumulación térmica en el interior del local.
- Permitir ambientes secos y limpios, impidiendo la proliferación de microorganismos, la presencia de sustancias alérgicas y la emisión de sustancias nocivas o insalubres.



Trabajo elaborado por alumnos de la cátedra Arquitectura 1 D

BIBLIOGRAFÍA:

- ALLEN, Edward. Como funciona un edificio. Principios elementales. Editorial G. Pili. Barcelona, 1982.
- CHING, Francis. Arquitectura, forma, espacio y orden. Ediciones G. Pili. México, 2000.
- DUTARI, Ian. Arquitectura Inicial. Una mirada sobre los primeros pasos en la enseñanza y aprendizaje de la arquitectura. Editorial de la Universidad Católica de Córdoba. Córdoba, 2006.
- LITWIN, B., Sorondo, R. et. Alt.. Pasos hacia una metodología de diseño. Editorial de Belgrano. Bs. As. 1985.
- NASELLI, César. Figuración de la envolvente en la arquitectura : apuntes para una teoría de su diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Córdoba, 1982.

ARQUITECTURA, UNA EMOCIÓN HABITABLE

Por las Arqs. Carolina Ferreira Centeno y Mgter. Arq. Maria José Pedrazzani

“La arquitectura es una emoción habitable”

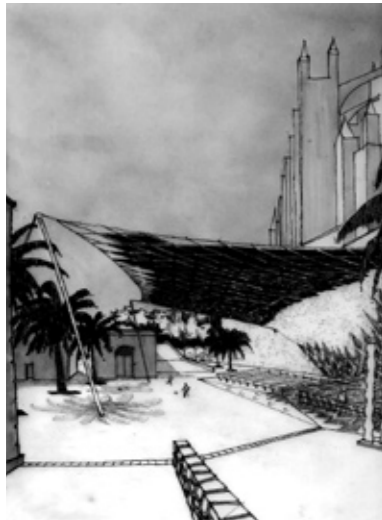
José María Aparicio Guisado

Vivenciar arquitectura, estudiar arquitectura, hacer arquitectura, implica exponer y experimentar el intelecto y la emotividad en el uso, disfrute e imaginación de los espacios. Tenemos la oportunidad de expresarnos a través de la arquitectura, valiéndonos de recursos netamente disciplinares manipulados desde nuestra sensibilidad, nuestra capacidad, nuestra memoria perceptual ... nuestra individualidad.

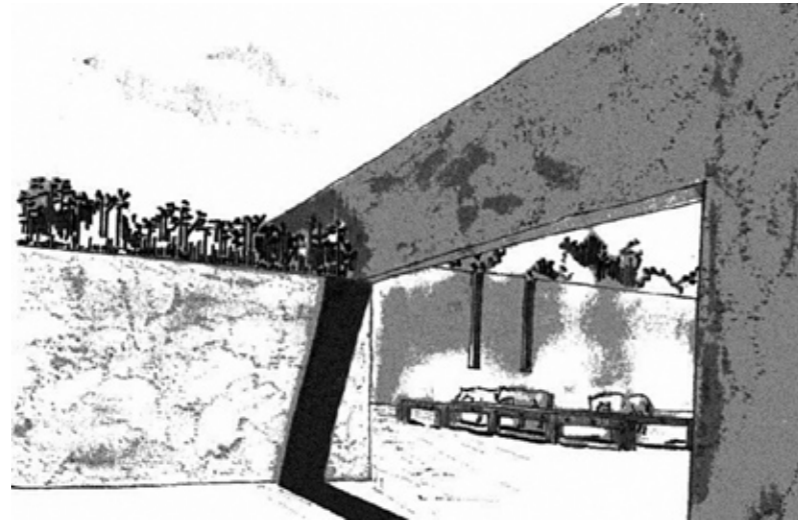
Al relatar ideas a través del espacio como arquitectos debemos asumir constantemente diferentes identidades, a fin de satisfacer a través nuestro los deseos de los niños, de jóvenes y demás individuos. Debemos anticipar las necesidades, proponer nuevas sensaciones que puedan enriquecer tanto el lugar como al ser humano que lo habita.

El espacio arquitectónico se concreta cuando alguien lo habita, lo vivencia, actúa sobre y con él. La arquitectura, como ya dijimos, es a través del espacio...

Croquis realizados por las arqs. Carolina Ferreira Centeno y Maria José Pedrazzani



Paseo de la Ronda



Caballerizas. Arq. Luis Barragán

ARQUITECTURA, UNA EMOCIÓN HABITABLE

de sus muros... su luz... sus vacíos...sus ritmos tiene en su esencia no sólo la capacidad de satisfacer un uso, una actividad; sino también un deseo humano, un anhelo de trascendencia.

El mensaje se transmite mediante la manipulación que el diseñador realiza de los elementos arquitectónicos. Entendemos “manipulación” como la búsqueda creativa de las relaciones entre variables arquitectónicas como la geometría, la escala, la función, la luz, la materia, la secuencia perceptual, etc.

Si buscamos en nuestra memoria perceptual, vivencial, todos tenemos un bagaje de “emoción habitable”, y por ello podemos identificar tres estadios del espacio : el espacio interior, el espacio intermedio y el espacio exterior.

El espacio interior tiene una implicancia de resguardo, de mayor privacidad, de control de agentes climáticos (lluvia, sol, viento, frío, calor, de visuales y de sonidos, etc.). Sus límites son reales, palpables envolviéndolo de forma total. Generalmente configurado por cuatro planos, o cuatro envolventes. Esta interioridad materializa “el adentro y el afuera”, hace concreta la idea de la propiedad, de la intimidad. Donde yo tengo la posibilidad de dejar entrar al otro, así como de aislarme también de lo que me rodea; de tomar porciones de la luz exterior para mi atmósfera interior.

El espacio intermedio es la sutil transición o vínculo entre los dos estadios opuestos, donde ambos comparten elementos. Generalmente este espacio está configurado por tres planos o tres envolventes, es el punto de inflexión entre el espacio cerrado y el espacio abierto. Por su condición de gradiente entre dos espacios se nos brinda no sólo como un recurso de acondicionamiento climático donde controlar la insolación, la lluvia, los vientos; se nos presenta poéticamente como el momento de cambio que propone como será la relación entre los dos extremos (interior-exterior).

El espacio exterior desde su espíritu de la ínfima presencia de envolventes hace directa alusión al plano de soporte, de la arquitectura, del suelo que nos sostiene. Su configuración es posible tan sólo con la envolvente inferior en su mínima expresión primando en él lo abierto, lo expansivo. “El espacio exterior es la materia en bruto que la arquitectura toma para sí, transformándola en algo sublime. La arquitectura nace de la Idea y la Materia. Idea y Materia son fibras constitutivas de la arquitectura .La idea tiene un carácter abstracto, es detectable gracias a la materia concreta y precisa”, según sostiene J. Ma. Aparicio Guisado

La idea puede tener múltiples formas de materializarse a través de estos tres



Museo de los Niños. Arq. Tadao Ando



Caballerizas. Arq. Luis Barragán

Croquis realizados por las arqs. Carolina Ferreira Centeno y Maria José Pedrazzani

ARQUITECTURA, UNA EMOCIÓN HABITABLE

estadios del espacio pero conlleva en su esencia una manera de actuar con la materia, de manipularla, explorar los elementos arquitectónicos como un modo de expresión personal, individual de cada arquitecto. En esta noción de actuar sobre la materia para materializar nuestras ideas lo tectónico y lo estereotómico son nociones que tiñen la manera de percibir y concebir la arquitectura. Por consiguiente también teñirán la arquitectura resultante.

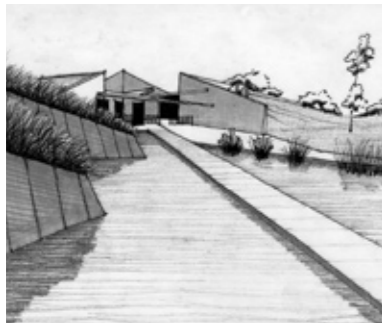
La arquitectura estereotómica esta ligada a la materia de la arquitectura, acentúa su presencia, su gravedad. El espacio es hermético, sus envolventes ocultan el interior; se entiende desde un punto en quietud. El modo constructivo destaca la continuidad, lo unitario, lo indivisible. La operación sobre la materia se realiza por extracción, socavando la masa densa para permitir el ingreso de la luz. Pensemos como ejemplos la obra del Arquitecto Luis Barragán, o Santa Andrea del Quirinale de Bernini.

Mientras que la arquitectura tectónica acentúa la levedad, la permeabilidad hacia la naturaleza, el entorno penetra en la arquitectura con su rasgo mutante. El espacio se comprende en movimiento, recorriéndolo. El modo constructivo evidencia cada componente, cada elemento que se ensambla creando un ser discontinuo. La operación sobre la materia es por adición, donde es palpable la función, la construcción y los esfuerzos estructurales de cada una de las piezas. Esta arquitectura etérea, filar, planar debe eliminar la luz que la desborda, generando la piel que la filtre. Valgan como ejemplo la obra del Arq. Renzo Piano, o la casa Farnsworth de Mies Van der Rohe.

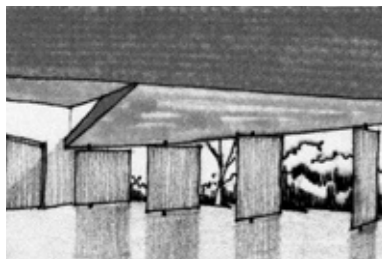
Hemos hablado de los estadios del espacio, de los modos de operar sobre la materia para concretar esos espacios más lo primordial es que el espacio es arquitectura cuando media la voluntad del hombre de expresar una idea.

La arquitectura sublima la naturaleza y la hace emocionante, austera, vibrante, ostentosa, serena...pues a través de ella realiza arquitectura. La naturaleza y sus elementos son la materia que manipula el arquitecto. La naturaleza en la arquitectura está presente en el agua; el fuego, la luz y la sombra; el aire, el viento; la vegetación y la tierra. Los materiales se obtienen de la naturaleza como la piedra, la madera y los devolvemos estableciendo una manera de comunicarnos con ella.

Esta comunicación y fruición de los espacios materializados es viable por la mediación de nuestros sentidos: la vista, el tacto, el olfato, el oído, el gusto, como también la sinestesia, la memoria, la intuición. Son facultades a través de las cuales vivenciamos el espacio, aptitudes que pueden ejercitarse para



Jardín Botánico. Arq. Ferrater



Croquis realizados por las arqs. Carolina Ferreira Centeno y Maria José Pedrazzani

ARQUITECTURA, UNA EMOCIÓN HABITABLE

alimentar el espíritu. Los sentidos que actúan de interface entre la idea y los elementos, por el cual percibimos la emoción del espacio, lo intangible de su idea contenida.

El significado es la revelación del objeto arquitectónico mediante una determinada manipulación de la composición, la escala, la geometría, la tecnología, etc. Expresando así su función, su uso. Es la representación o signo de LA IDEA

Les proponemos pensar sobre el espacio arquitectónico. La propuesta es ejercitarse en la mirada sensitiva que hacemos de éste, interpretarlo para así crear nuestra arquitectura, expresando una idea. LA PROPIA IDEA.

“Pues esa es la Belleza que uno querría para su Arquitectura. Una Belleza desnuda, inteligente, ESENCIAL, capaz de cautivarnos por la cabeza y por el corazón.

Por la cabeza, con la aplastante lógica de la razón; con la precisión de las dimensiones, con la eficacia de las proporciones, con la claridad de la Escala. Con una idea construida.

Por el corazón, con el cálido sentimiento de la emoción. Con el esplendor de la luz. Con la serenidad del orden espacial que da control a la gravedad.”

Alberto Campo Baeza

BIBLIOGRAFIA:

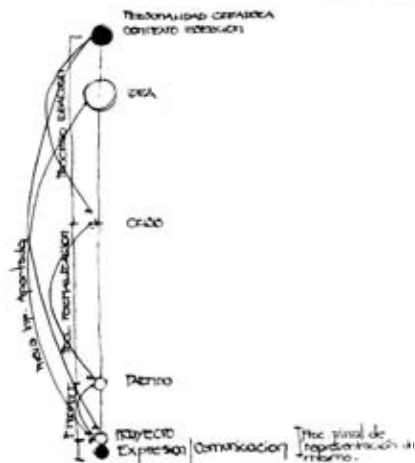
Arquitectura: forma, espacio y orden. Francis D. H. Ching. Ediciones Gustavo Gili. México 1993.

Diccionario de arquitectura avanzada Metápolis. Manuel Gausa, Vicente Guallart, Willy müller, Federico Soriano, José Morales, Fernando Porras. Editorial Actar. Barcelona 2001.

El muro. Jesús María Aparicio Guisado. Aspan y Universidad de Palermo. Madrid 2000.

La idea construida. Alberto Campo Baeza. Aspan y Universidad de Palermo. Madrid 2000.

Reflexiones acerca de la tríada
CREATIVIDAD – PROCESO DE DISEÑO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE
 Por la Mgter. Arq. María José Pedrazzani



Esquema de proceso proyectual según Cesar Naselli. Pos grado en diseño innovativo ID UCC

CREATIVIDAD

La complejidad en la arquitectura es propia de la idea, [aludiendo como ideas: a la definición de un mundo propio, en el que incluso, algunas contradicciones son posibles y bienvenidas], y que aparece como síntesis de los factores concretos que concurren en el complejo hecho arquitectónico: contexto, función, composición y construcción.

Esquema de proceso proyectual según Cesar Naselli. Pos grado en diseño innovativo ID UCC

Entendiendo la arquitectura como una disciplina en la que hacer y pensar son dos fases para una misma actividad sincrónica: Pensar mediante la acción y actuar mediante la reflexión, siendo su interfase la CREATIVIDAD¹



Pensando la reflexión como una arca de herramientas que provee instrucciones, y la acción como un saco de intenciones que produce pensamientos concretos: haz esto y no lo otro, ejecútalo así y no de otro modo, explora este material, ordénalo así, etc...²

¹ En coincidencia con lo expresado por Doctora TONELLI de MOYA Ma. Arq. Inés. en la exposición de su Tesis doctoral:
 EL ROL DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PROCESO DE DISEÑO Y EN LA ENSEÑANZA

APRENDIZAJE DEL PROYECTO EN ARQUITECTURA

- creatividad como instrumento de conocimiento, como esa capacidad de "descubrir" nuevas posibilidades a la realidad.
- creatividad que permite abordar los diversos campos disciplinarios desde diferentes miradas
- creatividad como método de enseñanza aprendizaje

² al citar a ADAMSON, G; MARTINEZ BOUQUET, C y SARQUIS, J. 1985. Creatividad en Arquitectura desde el Psicoanálisis. Edit. Paidós.

"El diseñador hace emerger un "interlocutor imaginario", con quien dialoga durante el proceso de diseño y que está presente en toda actividad creadora"

Reflexiones acerca de la tríada
CREATIVIDAD – PROCESO DE DISEÑO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Es bueno creer que puede realizarse una práctica reflexionada de la arquitectura, y una reflexión practicada la misma. Concebir al arquitecto en un papel de pensador y constructor del mundo material, sobre el papel de mero reproductor técnico.

En la consideración de la arquitectura como amplificación de escenarios concretos del mundo. Pensando "amplificación" como despliegue, lo re leído, re interpretado, re formulado, lo simultáneo, (la consideración del planteo del mito de la "hoja en blanco" como falacia, ya que cualquier lugar, momento u objeto de atención, están llenos de información, de datos, de sucesos, de material de proyecto). Leyendo "escenario" como relación afectiva y "concreto" no como abstracción sino como experiencia.

Se debería madurar el proyecto de arquitectura como una opción abierta.

SIN.TESIS

El Pensamiento no funciona linealmente, sino en curvas o zigzag ante..., de manera mucho más sincrética, y esa sinuosidad del pensamiento es la que admite la generación de información nueva que no estaba con anterioridad, porque se encuentra abierta a posibles accidentes, a imprevistos.

La formación, el espacio de desarrollo interior del diseñador es imprescindible para resolver la aportación gradual de creatividad y conocimiento, de desplegar el curso de racionalización y comunicabilidad, propio del proyecto y su proceso dentro de la producción de la arquitectura. En la primera idea existe un marcado componente de relación con el pasado a través de la memoria.

La fibra de un buen proyecto nace en la personalidad creadora y en la capacidad de percibir el mundo ya sea mediante los sentimientos o por la razón. Un buen proyecto arquitectónico es sensorial; un buen proyecto arquitectónico es racional.

Previo a conocer el vocablo arquitectura, la hemos vivenciado. El origen de nuestra comprensión de la arquitectura habita en las primeras experiencias arquitectónicas: nuestro dormitorio, nuestra casa, nuestra calle, nuestro barrio, nuestra pueblo, nuestra ciudad y nuestro paisaje son cosas que hemos experimentado anteriormente y que luego comparamos con otros paisajes, ciudades y casas que hemos ido sumando a nuestra experiencia. Las raíces de nuestra comprensión arquitectónica están en nuestra niñez, en nuestra

**Reflexiones acerca de la tríada
CREATIVIDAD – PROCESO DE DISEÑO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

juventud, moran en nuestra biografía. Debemos aprender a trabajar de manera conciente con nuestras vivencias propias y biográficas de la arquitectura, los proyectos se emprenden poniendo en movimiento todo ese proceso. Lo espontáneo nunca proviene del cielo, sino más bien se presenta un ensamblaje de la información y del conocimiento, consciente o subconsciente... Todas y cada una de las experiencias proyectuales se acopian para formar parte de la próxima solución. La imaginación que se presenta como reacción inmediata, está siempre cargada de experiencias anteriores, de memoria, etc. El proceso de diseño se basa en el permanente juego combinado de sentimiento y razón. En un lado, los sentimientos, las nostalgias, las voluntades y los anhelos que emergen en el deseo de tomar forma, estos, deben reconocerse por medio de la razón crítica. Del otro, el sentimiento nos indica si las cavilaciones abstractas coinciden entre si.

“Parece necesario.... Mirar nuestros habituales objetos de estudio a través de instrumentos ajenos explicados con sistemas diferentes. Si esa mirada, y esos instrumentos se alejan de lo científico y analítico, tanto más probable será que podamos, al menos por un momento dejar de lado nuestro propio aparato de intelección y tener una visión diferente que enriquezca la habitual o la modifique y que nos prevenga de la alienación causada por el encierro en nuestro propio círculo...”

Maria Waisman³

Para desarrollar la inventiva y la creatividad es preciso que potenciemos nuestras capacidades como diseñadores | mentores de diseñadores a partir de planteos no habituales, donde podamos explorar ideas - conceptos, y percibir la particular relación entre “forma diseñada” (forma urbana, objeto arquitectónico, objeto, comunicación, etc.) y calidad de vida.

Hablar idiomas distintos simultáneamente y cristalizar diferentes estratos, comunicarse con diferentes interlocutores. Mirar lo próximo sin inocencia, con ojos suspicaces, buscando efectos y lecturas no literales, el uso de contexto y lo sacado de contexto, la escala, buscando rescatar ahí, dentro del sistema, de la capacidad de producción

3 WAISMAN Marina, 1995, La Arquitectura descentrada, Escala, Bogota.

**Reflexiones acerca de la tríada
CREATIVIDAD – PROCESO DE DISEÑO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

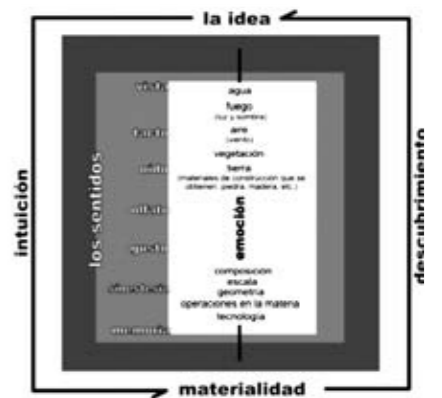
material de nuestra época, una distancia, una condición crítica, la capacidad de ver con otros ojos y decir otras cosas, de afirmar y negar simultáneamente. Ambigüedad ligada al sentido, como una técnica contemporánea de la fantasía, de la imaginación, algo que refiere fielmente la producción material de nuestras sociedades, dado que la contiene y la caracteriza.⁴

La arquitectura sublima la naturaleza y la hace emocionante, pues a través de ella realiza arquitectura. La naturaleza en la arquitectura esta presente en el agua, fuego (luz y sombra), el aire (viento), la vegetación y la tierra; construimos arquitectura con: flujos de aire leves, automóviles veloces y sonoros, cambios climáticos lentos, historias efímeras, vidrios frágiles, modelos de electrones, piedras duraderas. También con los sentidos, la vista, el tacto, el olfato, el oído, el gusto, e igualmente, la memoria, intuición, el movimiento, tiempo, la sinestesia... Facultades a través de las cuales vivenciamos el espacio, aptitudes que pueden ejercitarse para alimentar el espíritu. Los sentidos que actúan de interlocutor entre la idea y los elementos, por el cual percibimos la emoción.... lo intangible.

Algo que puede relacionarse con lo que Joseph Beuys propuso como ampliación del numero de los sentidos del hombre y que incluía además de los cinco clásicos, el sentido térmico, el del equilibrio, el del dolor (dramático), el del espacio el tiempo y la vitalidad. Sentidos que dotan de “sentido” nuestras acciones y la interacción sujeto – objeto.

Al relatar ideas a través del espacio el arquitecto debe asumir constantemente diferentes identidades. Debe anticipar las experiencias que pueden enriquecer tanto el lugar como al ser humano. Vivenciar arquitectura, Estudiar arquitectura, Hacer arquitectura, Diseñar arquitectura implica exponer y experimentar el intelecto y la emotividad. Ejercitarse en: expresar / se.

4 En coincidencia con lo expresado por Doctora TONELLI de MOYA Ma. Arq. Inés. en la exposición de su Tesis doctoral: EL ROL DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PROCESO DE DISEÑO Y EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PROYECTO EN ARQUITECTURA De acuerdo a la definición de Paul Torrance, divergencia equivale a Mirar lo que todos miran y pensar diferente Creatividad innovadora. Capacidad de distanciarse de las ideas establecidas, formulando nuevos enfoques alternativos. Alto grado de originalidad.



Cuadro elaborado como material teórico para ejercicio de Diseño confeccionado por la Arq. Pedrazzani para la cátedra De ARQUITECTURA ID – Prof. Titular J.C. Stevenazzi

**Reflexiones acerca de la tríada
CREATIVIDAD – PROCESO DE DISEÑO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Se podría comenzar reconociendo que no es fácil saber hacia donde dirigirnos, además si se supiese el final posiblemente perdería interés y necesariamente se realizarían cambios de curso más drásticos.

Explicar que posiblemente no se encuentre ningún maestro que plantee preguntas ante las cuales él no haya necesitado de antemano indagar la respuesta. Hacer arquitectura conlleva plantearse una misma pregunta, significa hallar una respuesta propia a través de una sucesión de acercamientos, aproximaciones y exploraciones, reiteradas una y otra vez.

La tarea que compete al arquitecto como docente es la de ayudar a los alumnos a Reconocer, Estimular y Potenciar su propia Creatividad. Su herramienta: la Crítica, direccionada hacia fuera, direccionada hacia dentro, en la develación de contenidos subyacentes, los que se podrán poner en crisis, o no, en el devenir del proceso proyectual para su gestación y desarrollo.

El taller de trabajo es un espacio para el estímulo, el descubrimiento y experiencia personal del origen del diseño, de las pautas alternativas de su desarrollo y los caminos para concretarlos.⁵

5 En coincidencia con lo expresado por Doctora TONELLI de MOYA Ma. Arq. Inés. en la exposición de su Tesis doctoral: EL ROL DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PROCESO DE DISEÑO Y EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PROYECTO EN ARQUITECTURA

- El pensamiento paralelo: habilidad de considerar y evaluar simultáneamente las ideas propias y las producidas por otros, habitual en las disciplinas proyectuales y en lo formativo representa la modalidad de "aprender haciendo" propia del taller.
- Consistente en poner unas ideas al lado de otras, numerosas, diversas y variadas, operativas y provocadoras de cuya interacción emergerá dialécticamente la idea innovadora que se busca.
- Proviene del método básico de la creatividad: la brainstorming o torbellino de ideas propuesto por Alex Osborn (1938).

Otra vertiente interesante, centrada en la personalidad creadora, es el juego como hilo conductor de la creatividad en Gadamer[1] y el carácter creador del juego, ampliamente desarrollado por Alfonso López Quintás.[2]

Liliana Fandiño[3] ponen su acento en determinados aspectos relacionados a la enseñanza y el aprendizaje creativos, uno de ellos es la "motivación" y la "razonable tensión" al momento de plantear el problema, ambos aspectos abordados desde la teoría del aprendizaje de Jerome Bruner.[4]

[1] GADAMER, Hans. 1977. Verdad y Método Primer Tomo, Sígueme. Salamanca.

[2] LÓPEZ QUINTAS, Alfonso. 1998. Estética de la Creatividad. Juego. Arte. Literatura. Ediciones Rialp. S.A. Madrid.

[3] SECYT-UNC. 2004. Pedagogía de la creatividad. Un estudio de casos: la enseñanza del proceso de diseño en la carrera de arquitectura. FAUD

[4] BRUNER, J. 1987. La importancia de la educación. Paidós. Bs.As.



Disposición y trabajo en taller cátedra de ARQUITECTURA 1D – Prof. Titular J. C. Stevenazzi Grupo conducido por Arq. Pedrazzani

**Reflexiones acerca de la tríada
CREATIVIDAD – PROCESO DE DISEÑO – ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

**re | pensar | re | aprender | re | enseñar
ARQUITECTURA**

Se hace evidente así, la necesidad de establecer el foco en las ciudades y sus arquitecturas como referente pedagógico primero, como eje movilizador de creatividad de cualquier práctica educativa. La naturaleza del espacio arquitectónico, y su correspondencia con la existencia de los hombres que lo habitan, es el momento inicial. Su consideración inexcusable.

El punto de partida, el impulso innovador: la experiencia directa de la arquitectura y la ciudad como reseña obligatoria para luego descubrir, leer e interpretar los componentes en juego (ya sea en su percepción, su construcción como su ideación).⁶

Considerar en la enseñanza-aprendizaje de la arquitectura, las dimensiones tanto tangibles como igualmente intangibles, la trascendencia del movimiento en el espacio por parte de las personas que habitan la misma, la perspectiva de generar espacios calificados por su organización perceptual, pero también conceptual; igualmente la naturaleza constructiva de la obra arquitectónica, de su relación con el tejido social urbano. Estos, son patrones importantes, entre muchos otros, que resultan necesarios emprender desde la observación y el análisis para poder después recomponer la integralidad de la arquitectura y su diseño. Abordar esta complejidad propia de la arquitectura, de manera gradual pero no simplista, con una propuesta intencionada entre procedimientos y resultados, es propósito y estrategia.

BIBLIOGRAFIA

- CAMPOS BAEZA Alberto, Aprendiendo a Pensar, Nobuko, 1ª ed. Buenos Aires, 2008.
 CAMPOS BAEZA Alberto, La Idea Construida, Librería Técnica CP67 S.A.,Bs As., 2002.
 DE BONO, Edward, El pensamiento lateral, Paidós Plural, Buenos Aires – Barcelona - México, 1986.
 FANDIÑO, Liliana, Pedagogía de la creatividad. Un estudio de casos: la enseñanza del proceso de diseño en la carrera de arquitectura, SECYT-UNC. FAUD., Córdoba, 2004.
 SARQUIS Jorge, Itinerarios del Proyecto, Nobuko, Buenos Aires, 2003.
 WAISMAN Marina, La Arquitectura descentrada, Escala, Bogota, 1995.

6 En coincidencia con lo expresado por Doctora TONELLI de MOYA Ma. Arq. Inés. en la exposición de su Tesis doctoral: EL ROL DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PROCESO DE DISEÑO Y EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL PROYECTO EN ARQUITECTURA L.S. Vygotski [1], plantea que la función imaginativa soporte del acto creador depende de la experiencia, las necesidades, los intereses, y sobre todo del medio ambiente que nos rodea. [1] VYGOSTKI, L.S.1986. La Imaginación y el Arte en la Infancia. Ed.Akal.Madrid.

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

Por las Arqs. Carolina Pastori, Bibiana Oviedo, María Cecilia Bergero, Silvana Zaya

“La palabra fotografía lo dice: **escribir con luz**, toda fotografía se refiere y se entiende a través de la luz. La luz es el elemento esencial de la fotografía.”

Gustavo Sosa Pinilla
fotógrafo, entrevista 2006

INTRODUCCION**Fotografía y luz**

La Fotografía, pertenece nítidamente al dominio de las artes visuales, junto con el cine, el video y la imagen digital. Su materia prima es la percepción visual, siendo así una excelente herramienta de exploración y registro para emprender la experiencia real del espacio arquitectónico. Asimismo, es de suma importancia mencionar la incidencia de la luz en la fotografía, ya que sin ella sería imposible visualizar los objetos.

El presente trabajo propone verificar la capacidad de la fotografía como instrumento que permite capturar las escenas contenidas en la arquitectura, poniendo el acento en la incidencia de la luz natural como elemento cualificador de los espacios y edificios.

La ejercitación practica esta dirigida a alumnos del primer nivel de la facultad de arquitectura.

Objetivos Generales

- Introducir la fotografía como medio de expresión artística en el proceso de aprendizaje del nivel inicial de la facultad de arquitectura, para contribuir eficazmente a desarrollar la sensibilidad estética, activar la imaginación creativa y estimular una apreciación reflexiva de los aspectos visuales que rodean al estudiante.
- Contribuir a que el estudiante desarrolle su capacidad para percibir e interpretar críticamente las imágenes de la arquitectura y su entorno.
- Reconocer a la fotografía como un excelente medio de exploración y registro para emprender la experiencia real del espacio arquitectónico.

Objetivos específicos

- Incentivar una mirada desde lo sensible y perceptual a través de la captura de atmósferas para descubrir lo que el espacio comunica y trasmite.
- Incentivar una mirada creativa manipulando el escenario real para generar imágenes ilusorias con acento en la ficción.

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA**DESARROLLO****Fotografía y la captura de escenas de arquitectura**

Considerando que los alumnos de niveles iniciales tienen cierta dificultad en el manejo de las herramientas gráficas, aparece la fotografía como posibilidad expresiva en la experiencia directa del espacio.

La ejercitación práctica propone entonces, capturar escenas arquitectónicas resignificándolas a partir de la mirada sensible y creativa del alumno, que busca entender y transmitir un mensaje cargado de contenidos de un espacio tridimensional a un plano bidimensional.

La luz en la arquitectura

Hay muchas formas de registrar las ideas contenidas en la arquitectura, y mostrar como estas se materializan en la construcción real en donde la luz aparece como elemento cualificador.

El camino de la luz es esencial para la concepción espacial de la arquitectura. Forma, luz y color son inseparables y están presentes simultáneamente.

La luz puede provenir de fuentes naturales o artificiales, y en cada caso posee una serie de características.

La luz natural es más difícil de controlar pues cambia constantemente de intensidad, dirección, calidad y color; con la luz artificial todos estos parámetros pueden controlarse.

Aparte de ser un factor físico imprescindible en el proceso fotográfico, la luz posee una función plástica de expresión y modelado que confiere un significado y un carácter tal, que muchas veces ella sola determina la calidad de una fotografía.

Los principales factores que determinan la iluminación son:

- El origen: natural o artificial. Esto determina muchas veces el resto de los factores.
- Número de las fuentes luminosas: influye sobre el contraste y el modelado de la imagen,
- Dirección o posición de la fuente respecto a la cámara y la altura desde la que incide: tienen importancia decisiva en el aspecto general de la fotografía. De la dirección de la luz también depende la sensación de volumen, la textura y la intensidad de los colores. Psicológicamente también pueden transmitirse sensaciones sugerentes con el uso de la luz. En general pueden distinguirse tres tipos de posición de luz: frontal, lateral o a contraluz.

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

- Difusión o forma de llegar al objeto: directa, difusa, etc. Determina la nitidez del borde de las sombras y por lo tanto la dureza o suavidad de la imagen.
- El color: determinado por la longitud de onda de la luz y por el color intrínseco del objeto y sus diferentes variaciones en función de la luz que reciba.

Modalidad de trabajo

Tomando como disparadores de motivación los dos ejes temáticos a desarrollar: **“La captura de atmósferas”**, y **“Lo real y lo ilusorio”**, se propone aplicar el siguiente trabajo como un ejercicio práctico de taller de primer año, en la etapa inicial, cuando la mirada del alumno es más intuitiva.

La exploración despliega su búsqueda en las escenas arquitectónicas de la ciudad de Córdoba, a partir de un recorrido libre que surge como propuesta del alumno.

A continuación se presentan las miradas planteadas en los objetivos como disparadores del ejercicio práctico:

1. LA CAPTURA DE ATMÓSFERAS

“...la imagen fotográfica tiene la capacidad de contener y transmitir ideas de un modo más o menos claro. Que esta potencialidad se realice depende tanto de la agudeza y el poder de síntesis de quien genera la imagen, como de la alfabetización visual de quien pretenda leerla después. Hablar del proceso de construcción de la imagen es introducirse en un terreno muy ligado a procesos de percepción, relación y creación. Creo también que llevar adelante una tarea interpretativa implica un proceso de aproximación, observación, estudio, comprensión y, finalmente, apropiación de la idea contenida en la obra, cuya metodología y resultados dependerán de los recursos y habilidades del fotógrafo.”

Manuel Pascual
fotógrafo-Entrevista personal-2006

De igual modo y adhiriendo a estos conceptos, creemos que la fotografía puede capturar una atmósfera contenida en una obra de arquitectura (sus formas, colores, texturas) y transmitir las sensaciones que estas producen (serenidad, dramatismo, tensión, reposo, entre otras). Más aún, es posible construir escenas a partir de esas atmósferas, capaces de transportarnos más allá de la percepción inicial, convirtiéndonos “...en espectadores libres de las

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

condiciones materiales de su existencia.”

Richard Pare
fotógrafo-“The colours of lights”-2000

En este tema, la relación que se establece entre la luz natural y la obra de arquitectura resulta fundamental al momento de crear y capturar atmósferas. “La luz, componente primero del fenómeno visual, determina la percepción que tenemos de lo que vemos. Esta determinación está signada por la relación que la luz establece con las cosas. Las motivaciones que lleven al fotógrafo a mirar la arquitectura, habrán de ser en última instancia, las que terminarán configurando la relación que la luz habrá de establecer con la obra y su medio.”

Manuel Pascual
fotógrafo-Entrevista personal-2006

En la ciudad de Córdoba, con su característico cielo transparente de color azul intenso, existe usualmente un despliegue de sol brillante y sombra incisiva que articulan las formas arquitectónicas de un modo muy particular, presentando una visión escenográfica muchas veces paralela a la experiencia real del espacio arquitectónico.

Si comprendemos entonces que una fotografía no es un fin en sí mismo sino un medio, veremos como es posible usarla como recurso para expresar emociones, ideas y sentimientos contenidas en una atmósfera arquitectónica y que envuelven un momento determinado en ese espacio, en ese lugar. “Una buena fotografía debe provocar una respuesta emocional acorde con el tema que representa...”

A. Becquer Casaballe
“Reflexiones sobre arte, naturaleza y fotografía”-web: fotomundo.com- 2006

1.a. EL REGISTRO DE UN INSTANTE EN LA CAPTURA DE ATMOSFERAS

Fijar eternamente un instante es lograr captar y reunir en una fracción de segundo la confluencia entre lo físico, lo psicológico y lo espiritual.

Con la fotografía podemos lograr la captura del “momento decisivo” es decir, ese momento efímero en que se expresa la FORMA, el CONTENIDO y la EMOCIÓN. “Se trata, pues, de poner la cabeza, el ojo y el corazón en el mismo momento en el que se desarrolla el clímax de una acción.”

Henri Cartier-Bresson
The Decisive Moment

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

Muchas veces, la fotografía que registró un instante urbano, se convierte en maquina del tiempo y del espacio, ya que "ese momento", que fue capturado, ocurrió "en y a través de" un espacio y literalmente ocupó un lugar. Esto, es posible visualizarlo al comparar dos fotografías de un mismo escenario urbano, realizadas en dos momentos diferentes.

La luz como componente fundamental del hecho fotográfico, interactúa en un espacio urbano arquitectónico, conformado por materiales que poseen propiedades físicas y químicas con diferentes comportamientos ante la incidencia de la misma. En dicho espacio se desenvuelven actores, y de esta manera se genera una situación que dará a la fotografía su condición de acto único e irrepetible en el tiempo.

Posteriormente a la captación de la luz en dicha fotografía hay un proceso perceptual por parte de un espectador que reinterpreta, reelabora, y hace una crítica valorativa de la atmósfera captada.

"Para mi la cámara es un libro de dibujos, un instrumento de intuición y espontaneidad; la maestra del instante que, en términos visuales, pregunta y decide simultáneamente."

Henri Cartier-Bresson

2. LO REAL Y LO ILUSORIO

En la filosofía hindú, la Ilusión se denomina Maya: "...El uno es la realidad. La multiplicidad es ilusión. Esta ilusión de multiplicidad la crea el poder de ocultar el uno...este poder de encubrir crea la ilusión... el mundo de los fenómenos es el mundo de Maya... Maya es el escenario y la puesta en escena...."

Raíz Johari
"Lilah" 1987,32

La palabra ilusión en su definición nos refiere a un concepto, idea o imagen sin realidad, sugerida por la imaginación o por error de los sentidos y el término ilusorio nos refiere a la capacidad de engañar.

Destacamos aquí dos conceptos fundamentales para nuestro trabajo, el de manipulación de los sentidos y de intencionalidad artística de quien lo realiza.

"...es posible introducir nuevos conceptos creando realidades paralelas a las preexistentes, ... Como fotógrafo es una de las situaciones que más

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

me entusiasman: el hecho de ver cosas donde otros no las veían y luego mostrarlas."

Gustavo Sosa Pinilla
fotógrafo, entrevista 2006

Así fotografía nos permite una mirada particular sobre la arquitectura y sin dudas que esta mirada esta teñida del enfoque y la búsqueda expresiva de cada artista y cuando éste pone su acento en la ficción manipula intencionalmente a la imagen real y nos da la posibilidad de tener una multiplicidad de imágenes ilusorias.

Y donde a través del juego de la luz incidiendo en los materiales se puedan lograr efectos de inmaterialidad, límites difusos, bordes contrastantes, reflejos multiplicadores, brillos extremos, exaltación de los materiales, etc... Parecería que la luz en la arquitectura se convirtiera en materia, y es la fotografía quien captura y potencia en una imagen bidimensional estos efectos por ella creados, fundiéndose en nuevas composiciones, alterando la percepción real del espacio.

Así la arquitectura pasa a ser el motivo inspirador que través de la mirada creativa del artista nos sugiere una multiplicidad de imágenes posibilitándonos sumergirnos en ese mundo Maya, esa puesta en escena.

2.a. LOS BRILLOS Y REFLEJOS en LO REAL Y LO ILUSORIO

En la fotografía este concepto de lo real y lo ilusorio puede ser complementado al capturar desde la perspectiva del fotógrafo las propiedades de los materiales y la incidencia de la luz acentuando las características propias de los mismos y exaltando intencionadamente sus cualidades de manera de generar cierta imagen irreal que trasciende los límites propios de la materia.

"[...] debemos esperar la hora del día en que la luz resalte mas un detalle o una textura, a veces hasta debemos esperar determinado mes del año. Del mismo modo también solemos advertir cuando el arquitecto ha tenido muy en cuenta tanto la luz del día para el exterior e interior de la obra a través de las ventanas, lucernas, paredes vidriadas, como así también la iluminación para la noche en su interior y exterior." Gustavo Sosa Pinilla, fotógrafo, entrevista 2006
Podríamos expresar que la luz en la arquitectura es materia indispensable a la hora de percibir texturas, materiales, brillos, colores, siendo utilizada - con

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

premeditada intención- como cualificadora de los espacios al ingresar a través de las hendiduras y bañar de luz sus envolventes haciendo a la arquitectura detectable.

Es a través de la luz incidiendo en los materiales que se puede lograr efectos de inmaterialidad, límites difusos, bordes contrastantes, reflejos multiplicadores, brillos extremos, exaltación de las propiedades de los materiales, etc. Parecería que la luz en la arquitectura se convirtiera en materia, como si se lograra componer con volúmenes jugando con las sombras como un agregado más de geometría. Y es la fotografía quien captura y potencia, en una imagen bidimensional, estos efectos por ella creados: contrastes dramáticos, reflejos propios y arrojados, formas exaltadas y materialidad resaltada de sus envolventes.

El cielo diáfano de Córdoba permite manifestar un escenario propicio para exaltar contrastes, brillos propios y reflejados.

La luminosidad de este cielo, depende de la cantidad de partículas en suspensión-en función de la contaminación ambiental- y de la iluminación que hay abajo. Mientras mayor sea la cantidad de partículas que hay en el cielo, mayor será la cantidad de luz reflejada.

Ejemplos sugerentes

Una vez citados los dos ejes temáticos disparadores de motivación para realizar la búsqueda fotográfica por parte de los alumnos, se presenta a modo de ejemplo inspirador y sugerente, el trabajo realizado por el fotógrafo Richard Pare sobre la obra del arquitecto Tadao Ando. Se realiza una selección de las imágenes reproducidas en el libro "Tadao Ando: The Colours of Light", que es el resultado de diez años de colaboración entre el fotógrafo inglés y el arquitecto japonés. En este libro se incluyen 27 edificios diseñados por Ando, acabados en los últimos quince años, entre ellos, la famosa Kidosaki House (Tokio, 1986), la Church on the Water (Hokkaido, 1988) y el Meditation Space para la Unesco (París, 1995).

Las imágenes de Richard Pare rompen con las convenciones de representación arquitectónica, debido a que destila la 'esencia' de los edificios de Ando en vez de producir retratos literales, y se concentra en los efectos sutiles que produce la luz natural en arquitectura. El portfolio fotográfico se completa con un ensayo introductorio a cargo de Tom Heneghan y dibujos realizados por Tadao Ando

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

que acompañan la descripción de cada proyecto; y es sugerido a los alumnos como material didáctico de lectura y consulta a los fines de ampliar su mirada sobre el tema.

Selección fotográfica – arquitectura Tadao Ando

Es vital en el trabajo de Ando la penetración del espacio arquitectónico por aspectos elementales del fenómeno natural –luz, viento y clima-. Usualmente existe un despliegue dramático de sol brillante y sombra incisiva, descendiendo por un sutil espacio articulado. La coloración de la luz parece permanentemente estar cambiando y modificando la masa circundante. Estamos en presencia del peso de los materiales, pero en un reconocimiento perceptual inmediato no hay conciencia de la masa dominante que rodea al observador.

Por ejemplo: sucesión de espacios donde la masa se disuelve en luz, o los efectos efímeros de la luz en el espacio obscuramente iluminado del Water Temple, o reconocer un sinnúmero de variaciones de color y luz al emerger del interior del templo hacia el exterior.

CONCLUSIONES

Conclusiones generales

La fotografía como medio de expresión artística y herramienta de exploración de la arquitectura no puede ser reducida a una fórmula interpretativa, sino que tiene que constituir una reflexión sobre la experiencia en sí misma. Es un trabajo sensible y debe recibir una lectura sensible.

"Y no importa cuál técnica fotográfica sea usada, siempre hay una cosa y sólo una que persiste: la luz. Fotografía: la escritura con luz. La luz de la fotografía permanece propia a la imagen. La luz fotográfica no es realista o natural, tampoco es artificial. En cambio, es la luz la imaginación en esencia de la imagen, su propio pensamiento. No emana de una fuente sencilla o única, sino de dos diferentes y duales: el objeto y la Mirada. Platón dijo: "...la imagen se mantiene en la intersección entre la luz - la cual viene del objeto - y lo otro que viene de la Mirada"."

Francois Debrix

"Todo acto creativo carece de explicación racional; es, en buena parte, intuitivo."

Gilberto Miguel Larios Chávez
fotógrafo mexicano

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

Conclusiones particulares

A partir de los trabajos prácticos basados en la experiencia espacial y fotográfica de los alumnos, se extraen conclusiones conceptuales con acento en la parte sensitiva, perceptual y creativa. Estas conclusiones se realizan de forma grupal en taller, en lo que denominamos la construcción social del conocimiento, de modo que la experiencia individual se enriquece con la mirada crítica colectiva, posibilitando así la reflexión y el fortalecimiento del aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.fotomundo.com/servicio/arquitect.shtml>
<http://www.sinafo.inah.gob.mx/alquimia/>
http://www.obrasweb.com/art_view.asp?cont_id=3190&pg=0&seccion=Noticias+de+la+Industria
<http://www.fotoclub.org.uy/galeria/arquitectura/articulo.htm>
http://www.fotoclub.org.uy/libro/pensamientos_3.html
<http://www.jesusgranada.com/00perfil/00artic/02lotragico.htm>
<http://www.monografias.com/trabajos7/ilfo/ilfo.shtml>
http://masdearte.com/item_exposiciones.cfm?noticiaid=8015
www.eduteka.org/ComposicionFotos.php
 Entrevista personal al fotógrafo Gustavo Sosa Pinilla, de Bs. As. (fotógrafo de revista Summa+), realizada por arq. Carolina Pastori. Año 2006.
 Entrevista personal al fotógrafo Manuel Pascual, de Córdoba, realizada por arq. Carolina Pastori. Año 2006.
 Libro "THE COLOURS OF LIGHTS", Tadao Ando (arquitecto)- Richard Pare (fotógrafo). Año 2000.
 Libro "Lilah, el juego del conocimiento de uno mismo", de Hariz Johari, Editorial Mirall Barcelona 1987

FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

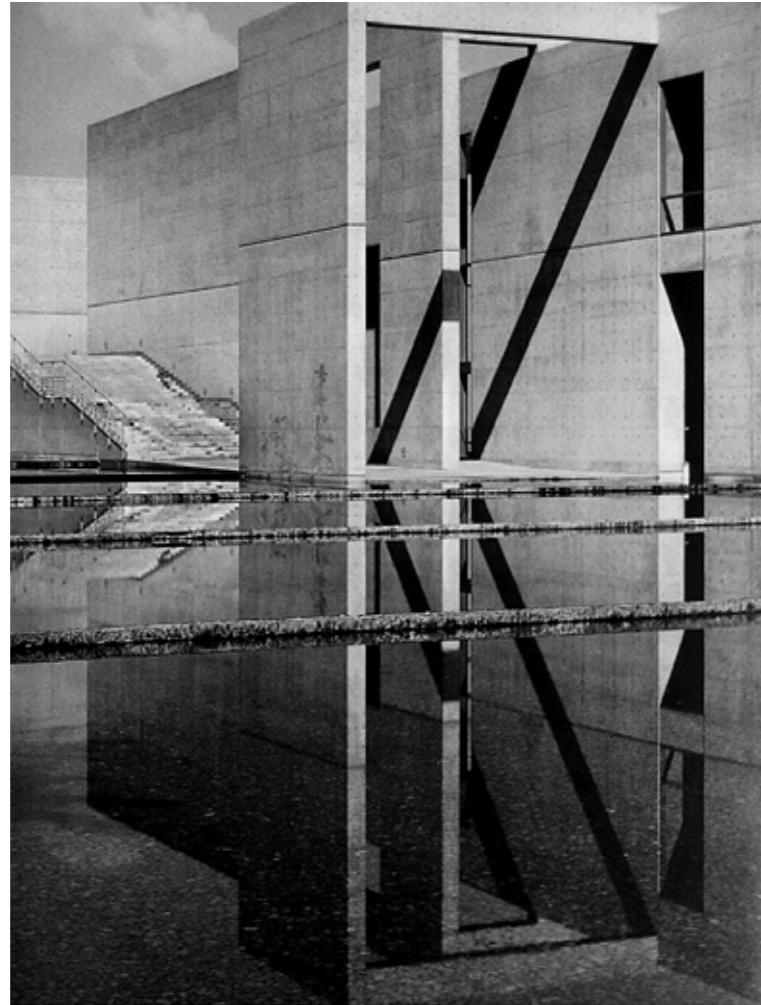
1- Ejemplos de "Captura de atmósferas"



Obra: "Church on the water" Arq. Tadao Ando

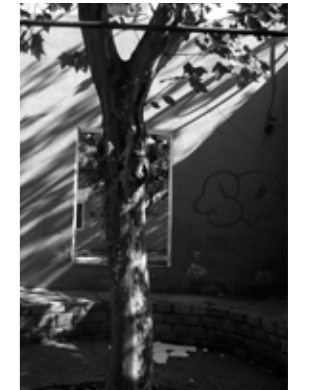
FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

2- Ejemplos de "Lo real y lo ilusorio"



FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

EXPERIENCIA PRÁCTICA DE ALUMNOS DE 1º AÑO
Ejemplos de "capturas de atmósferas"



FOTOGRAFÍA Y LA CAPTURA DE ESCENAS DE ARQUITECTURA

EXPERIENCIA PRÁCTICA DE ALUMNOS DE 1º AÑO
Ejemplos de “capturas de atmósferas”



BIBLIOGRAFÍA PROPUESTA

OBLIGATORIA:

Charlas con estudiantes. Louis Kahn. Editorial GG
Forma y Diseño. Louis Kahn. Editorial Nueva Visión
La idea construida. Alberto Campo Baeza. Ed. Colegio de Arquitectos de Madrid
Ciudadanía. Raul Bulgheroni. Editorial Diana
Le corbusier: mensaje a los estudiantes de arquitectura. Ediciones Infinito
Charlas a principiantes. Sacriste. Ed. Infinito
Arquitectura Inicial. Ian Dutari. Editorial EDUCC
Bucho. Horacio Baliero. Editorial F.A.D.U. / U.B.A.

DE CONSULTA:

Observaciones sobre la Arquitectura. Ed. Infinito. Bs. As. 2000.
El muro. Jesús Ma. Aparicio Guisado. Ed. CP67 / Univ. Palermo / Asspan
Léxico técnico de las artes plásticas. Irene Crespi y Jorge Ferrario. Ed. Eudeba.
El poder de los límites. György Doczi. Editorial Troquel.
La experiencia de la arquitectura. Steen Eiler Rasmussen. Editorial Mairia / Celeste.
Arquitectura plus de sentido. Ignacio Lewkowicz y Pablo Sztulwark. Ed. Kliczkowski.
Introducción a la arquitectura, conceptos fundamentales. De Sola Morales, Llorente, Montaner, Ramos, Oliveras. Ed. Alfaomega – Edicions UPC. 2002
Summa, Reportajes 2005
La construcción de la arquitectura: La técnica (1), Los elementos (2), La composición (3). Ed. Instituto de Tecnología de la Construcción de Catalunya.
Teoría sobre la Arquitectura. Enrico Tedeschi. Editorial Nueva Visión.
El Interior de la Historia. Marina Waisman. Editorial Escala.
Las ciudades invisibles. Italo Calvino. Editorial Minotauro.
Arquitectura: Forma, espacio y orden. Ching. Editorial GG/México.
Revista A&V. CONSTRUCCIONES. Nº 43. Año 1993

ARTÍCULOS:

Zumthor, Peter. Extractos de revista 2G, Nº9: Williams Tsien, Obras. Conversación de Billie Tsien, Tod Williams y Peter Zumthor, La tensión de no ser concreto. Editorial GG

Arquitecto Ian Dutari

Nace en Córdoba, Argentina en 1963. Egresado de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC en 1990.

Es Decano de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Córdoba.

Es Profesor Titular de Arquitectura I en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC.

Es Profesor Titular de Diseño Arquitectónico III en la FAUCC.

Profesor invitado en diversas Universidades Nacionales y del Extranjero.

Se ha desempeñado como prosecretario Académico de la FAUD, UNC.

Ha obtenido numerosos premios en concursos Nacionales.

En 1997 obtiene el Premio Vitruvio, otorgado por Museo Nacional de Bellas Artes.

Realiza tareas de investigación en forma continua desde 1994. Actualmente es Director de Proyecto de Investigación, SECyT UNC.

Se desempeñó como presidente de la Comisión Mixta de Revitalización del Centro histórico de Córdoba, entre Febrero de 2002 y Diciembre de 2003.

Sus obras y proyectos han participado en exposiciones locales e internacionales, en la que se destaca la participación en la Bienal de San Pablo 2007.

Desarrolla actualmente una intensa práctica profesional.

Sus obras han sido publicadas en Summa+, Word Architecture, Spazio e Società, entre otras.

www.dutarivialearqu.com.ar

Arquitecta Carolina Vitas

Arquitecta, FAUD / UNC 1996

Profesora Adjunta de Arquitectura 1D de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC.

Profesora Adjunta de Diseño Arquitectónico 5 de la Universidad Católica de Córdoba.

Profesora Asistente de Arquitectura 5A de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC.

Profesora Asistente de Diseño Arquitectónico 3 de la Universidad Católica de Córdoba.

Ha obtenido numerosos Premios y menciones en concursos nacionales.

Investigadora categorizada, realiza tareas de investigación en forma continua desde 1999.

Participó en numerosos seminarios nacionales e internacionales entre el que se destaca el "III Seminario de Arquitectura y Restauo, Università degli studi di Roma la Sapienza, Italia".

Sus obras y proyectos han participado en exposiciones locales e internacionales, en la que se destaca la participación en la Bienal de San Pablo 2007.

Desarrolla desde 1998 una intensa práctica profesional en Vitosh & Arqs asociados, junto al Arq. Pablo Oshiro.

Sus obras han sido publicadas en Summa+, SCA, Spazio e Società.

Es miembro del cuerpo de jurados y asesores del Colegio Arquitectos Provincia de Córdoba.

www.vitosh.com.ar

Magíster Arquitecto Victor Daniel Ávila

Arquitecto, FAUD / UNC, 1982.

Magíster en Gestión Ambiental del Desarrollo Urbano, FAUD / UNC, 2005.

Prof. Adjunto por concurso de Teoría y Métodos A, carrera de Arquitectura, FAUD/UNC.

Prof. Asistente por concurso de Arquitectura I D, FAUD/UNC.

Docente de posgrado, Maestría en Gestión Ambiental del Desarrollo Urbano, FAUD/UNC.

Categorizado Docente-Investigador, es codirector de proyectos de investigación en relación al diseño arquitectónico-urbano y la sustentabilidad ambiental.

Ha realizado presentaciones en eventos científicos y académicos en el ámbito local, nacional e internacional, acerca del diseño arquitectónico-urbano y la sustentabilidad.

Ha realizado publicaciones en el ámbito local, nacional e internacional.

Miembro del Honorable Consejo Directivo de la FAUD/UNC, 2005 a 2010.

Miembro del Consejo Asesor del Departamento de Ciencias Sociales FAUD-2009/2011.

Miembro del Comité Ejecutivo de la Escuela de Graduados de la FAUD-UNC. 2008/2010.

Ha sido miembro de Jurados de concursos docentes en la FAUD/UNC.

Realiza una continua actividad profesional independiente.

Arquitecto Gabriel Bonacossa

Nace en Córdoba 1960.

Se recibe de Arquitecto en la UCC 1987.

Decano de la Facultad de Arquitectura de la UCC 1998 - 2002.

Profesor titular de Tecnología 1 FA UCC 1998 - 2002.

Profesor titular del módulo Tecnología Constructiva dictado en la Maestría de Paisaje FA UCC.

Profesor adjunto de Diseño Arquitectónico 2 FA UCC 1996 - 2002.

Profesor Adjunto Instituto de Asistencia a la Comunidad 2002 a la fecha.

Jefe de trabajos prácticos en Morfología 1 FA UCC 1991 -1998.

Jefe de trabajos prácticos en Arquitectura 1D 1990 - a la fecha.

Ha desempeñado cargos en diversas comisiones de la UCC.

Ha desempeñado cargos directivos en el colegio de Arquitectos de la Provincia de Córdoba.

Ha recibido el premio Presidencia de la Nación al Proyecto de prácticas educativas solidarias año 2004.

Ha editado diversos apuntes de cátedras.

Arquitecta Carolina Ferreira Centeno

Nace en Córdoba, Argentina en 1969. Egresada de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC en 1995.

Es docente de la Cátedra de Arquitectura 1D en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC.

Es docente de la Cátedra de Tecnología 1 de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Córdoba.

Ha realizado tareas de investigación para SECyT UNC desde 1999 hasta 2003. Actualmente es Investigadora de la Secretaría de Investigación y Posgrado de la Universidad Católica de Córdoba.

Ha realizado ponencias en Seminarios y Congresos.

Desarrolla una intensa práctica profesional.

Arquitecta Bibiana Oviedo

Egresada de la Facultad de Arquitectura Urbanismo. U.N.C. en el año 1985.

Docente en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño en las siguientes asignaturas: Jefe de trabajos prácticos en la Cátedra de Arquitectura 1D desde el año 1998., Jefe de trabajos prácticos en la Cátedra de Sistemas Gráficos de Expresión "A" desde el año 2001 y Docente del Curso Nivelador y Orientador: Módulo Introducción a la Problemática del Diseño y su Expresión desde el año 1995.

Docente en el Instituto Superior de Diseño "Aguas de la Cañada" en las asignaturas de Morfología 1 y Diseño de Interiores 2.

Investigadora categorizada para la SECyT habiendo participado en distintos proyectos de esta facultad bajo la dirección de los arquitectos Noemí Goytia, Cesar Naselli y Ian Dutari.

Ejerció cargos públicos de la provincia Del Chubut y de Córdoba años 1986-1991.

Participo en el grupo de artistas plásticas "Escultoras en la Calle", habiendo realizado varias muestras año 1995.

Arquitecta de la fundación Atahualpa Yupanqui para el Centro Cultural Agua Escondida en Cerro Colorado Provincia de Córdoba.

Arquitecta Carolina Pastori

Nace en Córdoba, Argentina en 1974. Egresada de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC en 1998.

Es Profesor Asistente en la Cátedra de Arquitectura I-D en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC.

Es Jefe de Trabajos Prácticos en la Cátedra de Tecnología I de la Universidad Católica de Córdoba.

Es Docente Investigador Categorizado en la disciplina de Arquitectura y participa en Proyectos de Investigación para la SECyT, UNC, desde 1999 hasta la actualidad.

Ha participado como Expositor en numerosos Eventos (Congresos y Jornadas).

Ha obtenido premios y menciones en Concursos locales y distinciones en Concursos internacionales.

A nivel público, se desempeñó como Arquitecta del Poder Judicial de la Provincia de Córdoba, cargo obtenido por concurso, desde Abril de 1998 hasta Mayo de 2008.

A nivel privado, desarrolla actualmente una intensa práctica profesional.

Sus obras han sido publicadas en Revista Summa+ y Diarios La Voz del Interior y Comercio y Justicia.

Magíster Arquitecta María José Pedrazzani

Doctorando en Arquitectura en la Facultad de Arquitectura Universidad de Mendoza. Magister en Planificación Ambiental Urbana Sostenible en la UNIVERSITA DEGLI STUDI DI FERRARA Italia [2006].

ARQUITECTA en la Facultad de Arquitectura y Diseño - Universidad Nacional de Córdoba [1994].

Posgrado en Formación Superior de Diseño, Instituto de Diseño, Facultad de Arquitectura . Universidad Católica de Córdoba [2004].

Docente de grado tanto en la Facultad de Arquitectura y Diseño - Universidad Nacional de Córdoba como en Facultad de Arquitectura - Universidad Católica de Córdoba, desde 1996.

Profesora invitada en carreras de posgrado.

Investigadora con subsidios otorgados por el programa de investigación Secretaría de Pedagogía Universitaria UCC y agencia Córdoba ciencia, Gob. Pcia de Cba. [2007/9]

Premios y menciones en concursos Nacionales e Internacionales.

Ejerce la profesión de manera independiente desde 1994.

VII. CRÉDITOS

Arquitecta Silvana Zaya

Egresada de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC en 1999.

Es Profesora asistente de Arquitectura ID de la FAUD-UNC.

Es Profesora asistente Proyecto 1 UBP 2010.

Docente adscripta de la Cátedra de Arquitectura ID desde el año 2000.

Ha realizado estudios de post-grado en la universidad Politécnica de Cataluña –Barcelona-España en el año 2002

Realiza tareas de investigación como colaboradora desde 2005 para proyectos de investigación, SECyT UNC bajo la dirección del Arq. Ian Dutari – J.C. Stevenazzi.

Desarrolla actualmente una intensa práctica profesional de diseño y dirección técnica de obras de arquitectura residencial, comercial e industrial corporativa.

Arquitecta María Cecilia Bergero

Nace en Córdoba Argentina en 1979

ARQUITECTA en la Facultad de Arquitectura y Diseño – Universidad Nacional de Córdoba año 2005.

Profesora asistente interina A1D FAUD UNC desde 2010.

Profesora asistente interina Informática FAUD UNC desde 2010.

Arquitecta Adscripta de la Cátedra de Arquitectura I D año 2006-2008.

Realiza tareas de investigación como colaboradora desde 2008 para proyectos de investigación, SECyT UNC bajo la dirección del Arq. Ian Dutari.

En la actualidad desempeña la actividad profesional en relación de dependencia.