

cuaderno # 1

actividad 1: cuerpo, gesto y traducción

La primera actividad se presenta como una invitación para conocer y trabajar con los contenidos de la asignatura. Introducimos un grupo de conceptos y procedimientos que servirán también de punto de partida para una secuencia de prácticas que se irán encadenando a través de las siguientes actividades.

La actividad tiene una duración de 3 semanas.

El objetivo de esta actividad es indagar sobre la propia PERCEPCIÓN y practicar un modo concreto de manifestarla a través del gesto gráfico. Ese modo de manifestarse implica una traducción de aquella percepción, que nuestra mano canaliza por medio de una gráfica, incorporando cierto grado de conciencia pero sin perder la expresión ni la espontaneidad del gesto.

CONTENIDOS

Los humanos percibimos la realidad de un modo subjetivo a través de los sentidos. Solo conocemos la realidad a partir de interactuar con el mundo que nos rodea. En esa interacción se activan los sentidos y al mismo tiempo adquirimos un conocimiento sobre dicho mundo. La activación sensorial es un fenómeno interno, integral e integrador del sujeto que llamamos PERCEPCIÓN.

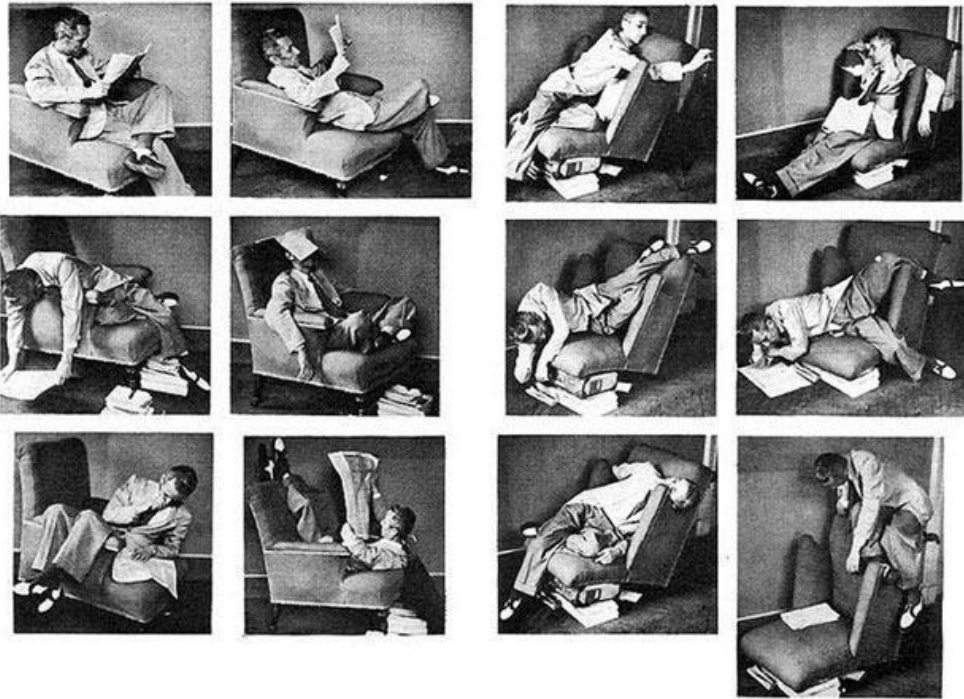
Conocer e interpretar nuestra propia percepción es un ejercicio fundamental en la práctica de la arquitectura. También es fundamental para la práctica arquitectónica, ensayar diversos modos de exteriorizar dicha percepción. La posibilidad de exteriorizar nuestras sensaciones (*lo sentido, la experiencia*) constituye una manifestación concreta, que en la práctica de la arquitectura, se orienta hacia la búsqueda de un lenguaje.

El manejo del lenguaje visual (de modo más general) y del lenguaje gráfico o modélico (de modo más específico), es una vía para comunicar lo que ocurre en nuestra interioridad y poder transformar así, el mundo que nos rodea.

Entendemos entonces a la PERCEPCIÓN como un fenómeno interno, integral e integrador del sujeto. Es lo que ocurre en la persona al enfrentarse a los hechos, materias y sustancias concretas de la realidad; cuando se produce un efecto inmanente captado a través de los sentidos con significados por libres asociaciones. Es un fenómeno de la experiencia y la cultura; es el acontecer del hombre en el espacio. La percepción es, además, la capacidad de generar un vínculo entre nuestra manera de ver el mundo y el modo en el que los demás lo ven.

La propuesta de esta actividad es explorar la percepción y el orden desde una experiencia subjetiva (*interioridad del sujeto*) que enfrenta sentidos y sensaciones del CUERPO con una situación determinada por estímulos, sucesos y hechos que lo rodean. Dicha experiencia subjetiva busca expresarse por medio de un GESTO GRÁFICO como huella, registro o señal.

Podemos decir que el gesto gráfico es un registro corporal frente a un estímulo externo. El gesto gráfico retiene de manera espontánea un suceso y manifiesta de manera concreta la percepción.



BRUNO MUNARI



EMMA MCNALLY

PRÁCTICAS

Ejercitar el CUERPO como instrumento perceptual (estar atentos a los sentidos y registrar señales a partir de ellos) nos permite comprender con mayor profundidad el mundo que nos rodea. El conocimiento surgido de nuestras vivencias que habilita a crear nuevas experiencias sensoriales y expresiones gráficas gestuales. La realidad tal cual la percibimos de manera inconsciente se compone de una sucesión y multiplicación de imágenes que convergen en la manifestación de sucesos experimentados. Estas imágenes, que son mentales, pueden manifestarse en un GESTO GRÁFICO.

Las acciones que se ponen en práctica refieren a experimentar con el cuerpo en el espacio. Explorar desde la PERCEPCIÓN, los sentidos y las sensaciones. *(Una sensación es una reacción consciente ante un estímulo externo que es detectado a través de los sentidos (vista, oído, gusto, olfato, tacto). Una sensación no es una emoción, dado que en ella no participan los sentimientos, sino solo el registro corporal frente a un estímulo externo).* Manifestar de manera concreta dichas percepciones (lo sentido, la afección, la experiencia). Se propone retener de manera espontánea el suceso y el efecto que provoca en el cuerpo. Indagar en las propias percepciones que colaboran en la expresión gráfica. Construir el registro como un gesto gráfico que pueda codificarse con diversas técnicas: dibujo o collage.

El GESTO GRÁFICO es un gráfico sintético y abierto que no responde a códigos establecidos por sistemas de representación. Es abstracto, no contiene datos geométricos, métricos ni escalares. El gráfico gestual procura exteriorizar sensaciones de nuestro cuerpo como organismo complejo que se nutre de sentidos: el movimiento, el equilibrio, el tacto, la audición, la vista, entre otros. Se trata de un ejercicio donde la mano (y con ella el cuerpo) operan en una relación directa con los sentidos, para exteriorizar sensaciones provocadas por estímulos en nuestro encuentro con la realidad.

La práctica supone comenzar con un orden subjetivo, que explora fenómenos perceptuales, y manifestaciones gestuales; para continuar con la TRADUCCIÓN gradual hacia un orden objetivo. Un orden que no depende ya del sujeto, sino de las propias lógicas de la producción. La traducción habilita producciones que pueden ser gráficas o modélicas; dos tipos de producción asociadas a los conceptos de orden y materialidad que abordaremos en las siguientes actividades.



KLAUS RINKE

REFERENTES:

El material que acompaña esta actividad será compartido en classroom.

Material en video: CONVERSACIONES #1

Material de lectura:

HOLL, Steven (1997) Entrelazamientos. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
 PSEGIANNAKI, Katerina (2011). *Experimento: la mano desencadenada*.
 "HipoTesis", revista digital sobre investigación. Madrid, julio 2011. ISSN:
 1989-8576. Plataforma: www.hipo-tesis.eu.

Material gráfico:

BRUNO MUNARI. Búsqueda de comodidad en una butaca incómoda, 1950

KLAUS RINKE. Time, Space, Body and transformation.

JULIE MEHRETU, Serie INVISIBLE SUN_2014. Serie Algorithms, Apparitions and Translations_2013. Serie Mogamma, A Painting in Four Parts: Part 1, 2012.

SOL LEWITT, Wall Drawings_1975-1986

LEBBEUS WOODS & DRAW TO PERFORM, Multiverse_2018_monoprint on paper-37 x 42 cm

EMMA MCNALLY & DRAW TO PERFORM, Dissonance_2015. web / drawtoperform.com ig / @drawtoperform

TOKUJIN YOSHIOKA, Camper store in London_2011-tinta sobre papel. Twilight_2018_sketch on wall.

MOR
FO
LO
GÍA
1B

cuaderno # 1

suplemento 1: por Adán Yenerich

la forma sigue al movimiento

Caroline Devernaud, dibujo performático



Sobre finales del siglo XIX el arquitecto Louis Sullivan popularizó la frase “form follows function”, *la forma sigue a la función*, que influenció la arquitectura del siglo XX y lo sigue haciendo hasta la actualidad. Nos preguntamos si a partir de un ejercicio sencillo e intuitivo podríamos abordar la forma desde una perspectiva más cercana a la experiencia del cuerpo, a la percepción y la materia. Introducirnos en la temática desde la acción, haciendo foco en la percepción como agente observador y generador de las múltiples dimensiones de la entidad FORMA.

El mundo tal y como lo conocemos es una construcción mental generada a partir de nuestros sentidos. Lo que percibimos como materia no es más que un conjunto de campos electromagnéticos, átomos que de acuerdo a cómo se agrupan definen el universo que conocemos. Un órgano sensitivo recibe un estímulo externo y genera un impulso nervioso que causa una imagen perceptiva en el cerebro, esta puede ser visual, auditiva, táctil, olfativa o gustativa. Pero nuestra percepción de la realidad variaría si nuestros órganos perceptivos fueran otros, tal es el caso del inglés Neil Harbisson, que posee una prótesis implantada en su cráneo que le permite percibir como vibraciones los colores visibles e invisibles como los infrarrojos y ultravioletas. Y si fuéramos una serpiente marina tendríamos la capacidad de detectar objetos lejanos gracias a un sentido de tacto a distancia.

Como primera aproximación a la temática planteada, proponemos un ejercicio para poner en evidencia la relación que existe entre percepción y materia. Un ejercicio que posibilita exteriorizar las sensaciones ante un estímulo sonoro. Exteriorizar esas sensaciones significa mover el cuerpo, traducir la percepción al movimiento. Nos interesa que esos movimientos dejen una huella, una marca, una traza, un gesto gráfico que manifieste en formas el estímulo sonoro inicial. Un gesto que cristalice la relación directa entre movimiento y forma, en definitiva, una forma derivada del estímulo sonoro.

La dinámica áulica se organiza según una secuencia de actividades pautadas de una manera rigurosa:
El taller se divide en grupos de no más de diez integrantes. Dentro de cada grupo se designa un performer y un equipo de registro. Performer es aquel individuo que ejerce la acción performática. El equipo de registro es el responsable de la documentación de la acción performática.



Lee Mingwei - Seven Stories, performance - Museo Macan – 2018



Gaspar Szilard - Action Wall, performance - 2017

Los integrantes de cada grupo preparan al performer para la acción, cubriéndole los ojos y dotándolo de una o varias herramientas para dibujar sobre el suelo. Todo el cuerpo es motor y gestor de uso de estas herramientas.

Las herramientas de dibujo serán a escala del cuerpo, como un cepillo, una escoba, una mopa, un escurridor de piso o un retazo de tela. Deberán ir fijadas a partes del cuerpo del performer.

Es importante resaltar que la función del performer no es la de demostrar habilidades técnicas ni creativas, sino que su acción debe ser una traducción genuina de los estímulos sensoriales de su audición en huellas, gestos, manchas o trazos.

Se utiliza el agua como fluido posibilitante del dibujo. Las herramientas de dibujo se mojan para que manchen el piso. El piso debe ser uniforme, sin dibujos y no debe ser impermeable.

Se da inicio a la música. La sonoridad de la música elegida es experimental, con una métrica y una temporalidad que estimulan al movimiento.

El performer se desplaza en el espacio, se mueve de acuerdo a los estímulos sonoros. No es un baile ni una coreografía, son movimientos improvisados que quedan plasmados en el suelo.

El equipo de registro toma fotografías de las huellas dejadas. La acción dura entre uno y dos minutos dependiendo del bloque musical elegido.

El mismo procedimiento puede repetirse utilizando arena en lugar de agua.

En este caso la arena se dispondrá en un área y el performer con las herramientas o con su propio cuerpo, irá desplanzándola por el piso, siempre siguiendo el estímulo sonoro al igual que el ejercicio ejecutado con agua.

Este ejercicio se inicia y finaliza en una misma clase, pero el material de registro producido será insumo para el desarrollo gráfico en clases posteriores. Sienta la base experimental del taller, destaca la importancia del trabajo en equipo, la construcción colectiva y habilita la discusión y el abordaje complejo sobre la percepción, la materia, el tiempo y el espacio, poniendo de manifiesto las relaciones entre estos conceptos. La experiencia desarrollada permite concluir que el movimiento del cuerpo es una operación formal, es decir, que el movimiento del cuerpo puede generar forma, o que la forma surge del movimiento del cuerpo. Podemos concluir que la forma, sigue al movimiento.

cuaderno # 2

actividad 2: MATERIALIDAD / orden del modelo

La segunda actividad propone abordar contenidos de MATERIALIDAD y ORDEN para introducir e incorporar de manera gradual conceptos y procedimientos específicos en la construcción de modelos. La práctica supone comenzar con un orden subjetivo, que explora fenómenos perceptuales y manifestaciones gestuales (conectando con la experiencia de la actividad anterior). Y continuar con la traducción a un orden objetivo, que explora y define reglas propias del modelo según la materia, sus propiedades, conformación y crecimiento del fragmento al sistema.

La actividad tiene una duración de 5 semanas.

Los objetivos de esta actividad son, por un lado, introducir y explorar un modo de producción específico, el MODELO MATERIAL; y por otro, profundizar en contenidos de ORDEN aplicados en procedimientos diversos -gráficos y modélicos- para la generación de la forma.

CONTENIDOS: materialidad y orden

Se propone explorar el MODELO de manera concreta y tangible desde la intuición, como instancia constructiva que incorpora gradualmente el orden objetivo; un orden que no depende del sujeto, sino de las propias lógicas de la materialidad.

Se introducen así los conceptos de MATERIALIDAD y ORDEN, que en particular son atravesados por los fenómenos de la percepción (interioridad del sujeto) y del espacio (alrededor del sujeto) construyendo una red de contenidos relacionados.

La MATERIALIDAD es el modo de manifestación de la forma y del espacio, que se presenta de manera tangible y visible a través del límite construido, y de manera intangible (y a veces invisible) desde las condiciones de habitabilidad. El trabajo con modelos materiales implica explorar el cuerpo y la estabilidad como condiciones iniciales; comprender la CONFORMACIÓN de los elementos (el modo en que se manifiestan desde sus propiedades físicas) y proceder en base a OPERACIONES (el modo en que se manipula, transforma y vincula por medio de sus propiedades mecánicas) para la generación de la forma.

El ORDEN es un conjunto de criterios de selección, organización y ajuste que sirve de sustento a la exploración de la forma y del espacio. Los procedimientos con el orden ponen en relación elementos, variables y operaciones; incorporando en ajustes sucesivos la PRECISIÓN y la RIGUROSIDAD en la producción gráfica y modélica. El orden regula las RELACIONES dinámicas entre los conceptos y procedimientos y permite además verificar (como instrumento para preguntarse) sobre la coherencia entre la intención y la definición en la generación de la forma.

Decimos que los conceptos de materialidad y orden se entrecruzan con fenómenos de la percepción y del espacio; de dicho cruce surgen CONCEPTOS SUBYACENTES. Son definiciones propias de la mirada subjetiva (más intuitiva al inicio de la exploración) y de la mirada objetiva (más rigurosa y racional al avanzar en la definición de la forma).

Para poner en práctica estos conceptos, centrales y subyacentes, se proponen como instrumentos las MATRICES OPERATIVAS. Es un modo de entender, organizar y relacionar conceptos centrales y subyacentes de la asignatura por medio de un esquema conceptual, para explorar y operar en la práctica tanto con producciones modélicas como gráficas.



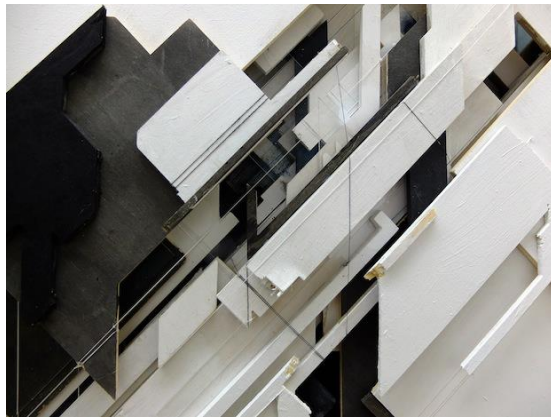
Tara Donovan



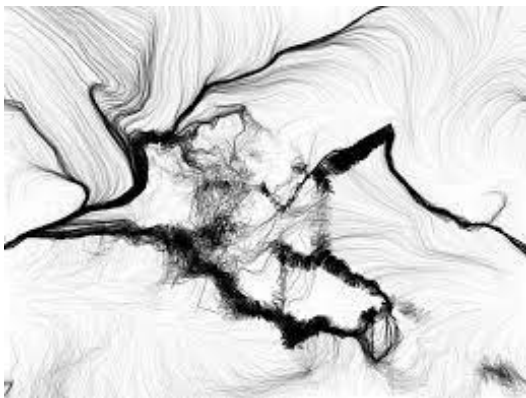
Noriko Ambe



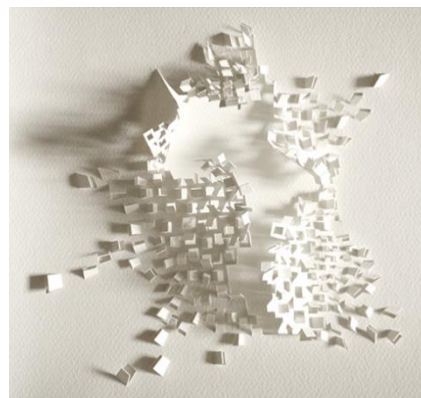
Pablo Palazuelo



Boris Tellengen



Leonardo Solaas



Sachin Tekade

CONTENIDOS: traducción y fragmento

Las fases propuestas en la generación de modelos son: la **TRADUCCIÓN** del gesto gráfico hacia el modelo, que implica el paso de las dos a las tres dimensiones; la generación del **FRAGMENTO**, que constituye el planteo inicial de una lógica constructiva; y el crecimiento del fragmento hacia el **SISTEMA**, que implica la concreción y consolidación del modelo material.

La **TRADUCCIÓN** de la gráfica hacia el modelo implica atender a características y cualidades de la gráfica para establecer relaciones. Hemos explorado ya una instancia de traducción (actividad #1): en el paso del acto y gesto sensitivos a una gráfica regulada por una intención. En esta actividad se propone una nueva traducción: el salto de las dos a las tres dimensiones; el cambio que va de lo abstracto (gráfico) a lo concreto (modélico), que es también un cambio de lenguaje. El paso de las dos a las tres dimensiones implica un tipo de producción específica que refiere al trabajo en el espacio. Además es preciso considerar la diferencia entre abstracto (*que prescinde de la imitación y de referencias figurativas*) y concreto (*en referencia a un objeto o una cosa, que resulta de un proceso de concreción*).

La traducción trata básicamente de relacionar características y cualidades gráficas con propiedades físicas de elementos materiales concretos que puedan operar en un modelo. Para ello es necesario profundizar en la relación entre dos partes de la **MATRIZ OPERATIVA DE ORDEN**: gráfico y modélico, como esquema conceptual que apoya el desarrollo de estas prácticas.

criterios selección elementos gráficos			
elementos	variables 4D	cualidades gráficas	
PUNTO	nodo conjunto signo vector	espesor largo ancho separación	horizontal / vertical flexible / rígido rugoso / liso dilatado / comprimido transparente / opaco sólido / blando viscoso / fluido permeable / compacto robusto / sutil tensionado / distendido
LÍNEA	trayecto red trama	duración inclinación tendencia curvatura inflexión posición	blando / flexible maleable/ elástico liviano / rígido / duro compacto / resistente comprimido / robusto brillante / opaco transparente / velado liso / pulido / suave rugoso / áspero / mate esponjoso / poroso
SUPERFICIE	intervalo área mancha		

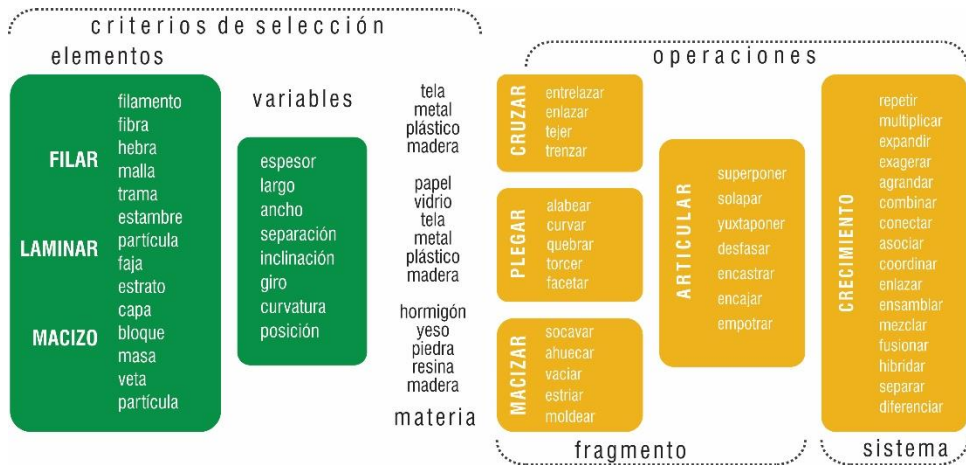
propiedades de la materia		
elementos	variables 4D	
FILAR	filamento hebra malla	espesor largo ancho
LAMINAR	trama cinta faja	separación inclinación giro curvatura posición
MACIZO	placa bloque masa	

criterios selección elementos modélicos	
---	--

CONTENIDOS: fragmento

El FRAGMENTO incorpora la tercera dimensión y constituye el planteo inicial de una lógica constructiva. La exploración con el fragmento apunta a establecer una lógica constructiva, a partir de comprender la CONFORMACIÓN de los elementos (el modo en que se manifiestan desde sus propiedades físicas) y proceder en base a OPERACIONES (el modo en que se manipula, transforma y vincula por medio de sus propiedades mecánicas) para la generación de la forma en modelos materiales.

La MATRIZ OPERATIVA DE MATERIALIDAD es el instrumento conceptual que organiza y relaciona criterios, aspectos y acciones que hacen a la lógica constructiva: conformación, operaciones y crecimiento.



La CONFORMACIÓN de los elementos se refiere a su estructura interna, o sea al conjunto de rasgos que lo conforman y dan al elemento el aspecto o estructura que lo caracteriza y lo hace ser como es. Según el modo en que se manifiesta y su densidad (cantidad de masa contenida en un determinado elemento) pueden agruparse en las siguientes categorías.

Conformaciones filares (hebras, hilos, fibras), entramados (mallas, tramas, estambres). Conformaciones laminares (fajas, cintas, placas), superposiciones (capas, estratos). Conformaciones macizas (bloques, masas) y fraccionamientos (vetas, celdas o partículas).

Se establece una relación intrínseca entre la conformación y las propiedades del elemento que pueden caracterizarse en general, según sus propiedades físicas: densidad, masa, volumen (dimensiones), peso, permeabilidad, divisibilidad. Y en particular, según sus propiedades físico-mecánicas, referidas a la forma en que reacciona el elemento sometido a esfuerzos (elasticidad, plasticidad, maleabilidad, dureza); sus propiedades físico-sensoriales, que pueden percibirse por medio de los sentidos (visual, táctil, háptico); y según sus propiedades químicas, que producen transformaciones en el elemento a través del tiempo (fraguado, combustión, oxidación, etc).

La exploración con el FRAGMENTO se produce trabajando con elementos y variables que responden a una determinada CONFORMACIÓN (filar / laminar / macizo) y que habilitan OPERACIONES (cruzar / plegar / macizar / articular).

La conformación depende, como dijimos, de las propiedades físicas de los elementos que determinan el CUERPO del modelo material. Las operaciones, por su parte, relacionan de manera directa los elementos y variables, con el comportamiento mecánico y las condiciones elasto-plásticas y estructurales que contribuyen a la ESTABILIDAD del modelo.

Las operaciones con la materia establecen además la continuidad o discontinuidad de los elementos y constituyen vinculaciones posibles de operar en el fragmento; definiendo la lógica constructiva con posibilidades de crecimiento hacia el SISTEMA.



CONTENIDOS: fragmento y sistema

El crecimiento del fragmento hacia el SISTEMA implica la concreción y consolidación del modelo material. El fragmento se constituye en punto de partida de un procedimiento que supone trabajar desde una parte constitutiva inicial hacia un conjunto más complejo. Se entiende como una estructura combinatoria con la posibilidad de un crecimiento constante.

A partir del FRAGMENTO se desarrolla un SISTEMA dotado de orden que es el resultado de una construcción en fases sucesivas. Definimos al sistema como un conjunto de partes relacionadas entre sí de tal forma que la unidad es algo diferente a la suma de las partes. Por ello lo importante son las relaciones. Esto supone poner en primer lugar las reglas combinatorias que posibilitan esas relaciones en el sistema. Entendemos así como SISTEMA a ese orden (visible u oculto) que por medio de las operaciones se desarrolla desde fragmento hacia sistema según las reglas que acompañan su crecimiento.

La exploración de fragmentos y sistemas materiales se consolida a través de OPERACIONES DE CRECIMIENTO (ver matriz operativa de materialidad). Son operaciones modélicas, realizadas de manera intencionada, dirigidas a repetir o extender la parte constitutiva inicial en un conjunto más complejo. Las lógicas de crecimiento se refieren de manera específica a la organización y disposición de los fragmentos, que pueden distribuirse por continuidad (expandir, mezclar, fusionar, combinar) o discontinuidad (multiplicar, repetir, conectar, enlazar, separar).

La concreción del MODELO MATERIAL deviene de la exploración de sistemas que incorporan variaciones a través de sus operaciones. En los sistemas se manifiestan además dos características fundamentales: organización y tiempo, como representación de las múltiples relaciones que son capaces de operar, y no tanto como representación estática de un objeto. Así como el diagrama es una gráfica capaz de incorporar complejidad, dinámica, variabilidad e integridad para representar el tiempo y el espacio; el sistema es la concreción material capaz de manifestar acciones secuenciales que dan cuenta de su lógica constructiva, con las cuales se genera el cuerpo, se asegura la estabilidad y se aproxima a la concreción.





Tara Donovan

REFERENTES

El material que acompaña esta actividad será compartido en classroom según el avance de las tareas propuestas.

Material en video: CONVERSACIONES #2 (en dos partes)

Material de lectura:

ESPAÑOL, Joaquín (2007). Series y tramas. En: Forma y consistencia. Ed. Fund. Caja de Arquitectos, Barcelona.

SORIANO, Federico (2002) Diagrama. En: Fisuras de la cultura contemporánea N° 12, Madrid. España.

ESPAÑOL, Joaquín (2007). Orden generativo, diagramas. En: Forma y consistencia. Ed. Fund. Caja de Arquitectos, Barcelona.

NAVARRO BALDEWEG, Juan (2000) La caja de resonancia. Programa del Master Arquitectura, crítica y proyecto. ETSAB, UPC.

ELIASSON, Olafur (2009) Los modelos son reales. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

SZTULWARK, Pablo (2008) Materia, material, materialidad; en Summa+97, Bs As.

Material gráfico:

Pablo Palazuelo: <https://www.fundacionpablopalazuelo.es/>

<https://www.instagram.com/explore/tags/pablopalazuelo/>

Leonardo Solaas: <https://solaas.com.ar>

Noriko Ambe: <https://www.norikoambe.com/index.html>

<https://www.instagram.com/ambenoriko/>

Sachin Tekade: <https://www.behance.net/sachintekade>

<https://www.instagram.com/sachintekadeartworks/>

Jonas Coersmeier: <https://www.instagram.com/coersmeier>

Boris Tellengen: <https://deltainc.nl/>

Tara Donovan: https://en.wikipedia.org/wiki/Tara_Donovan

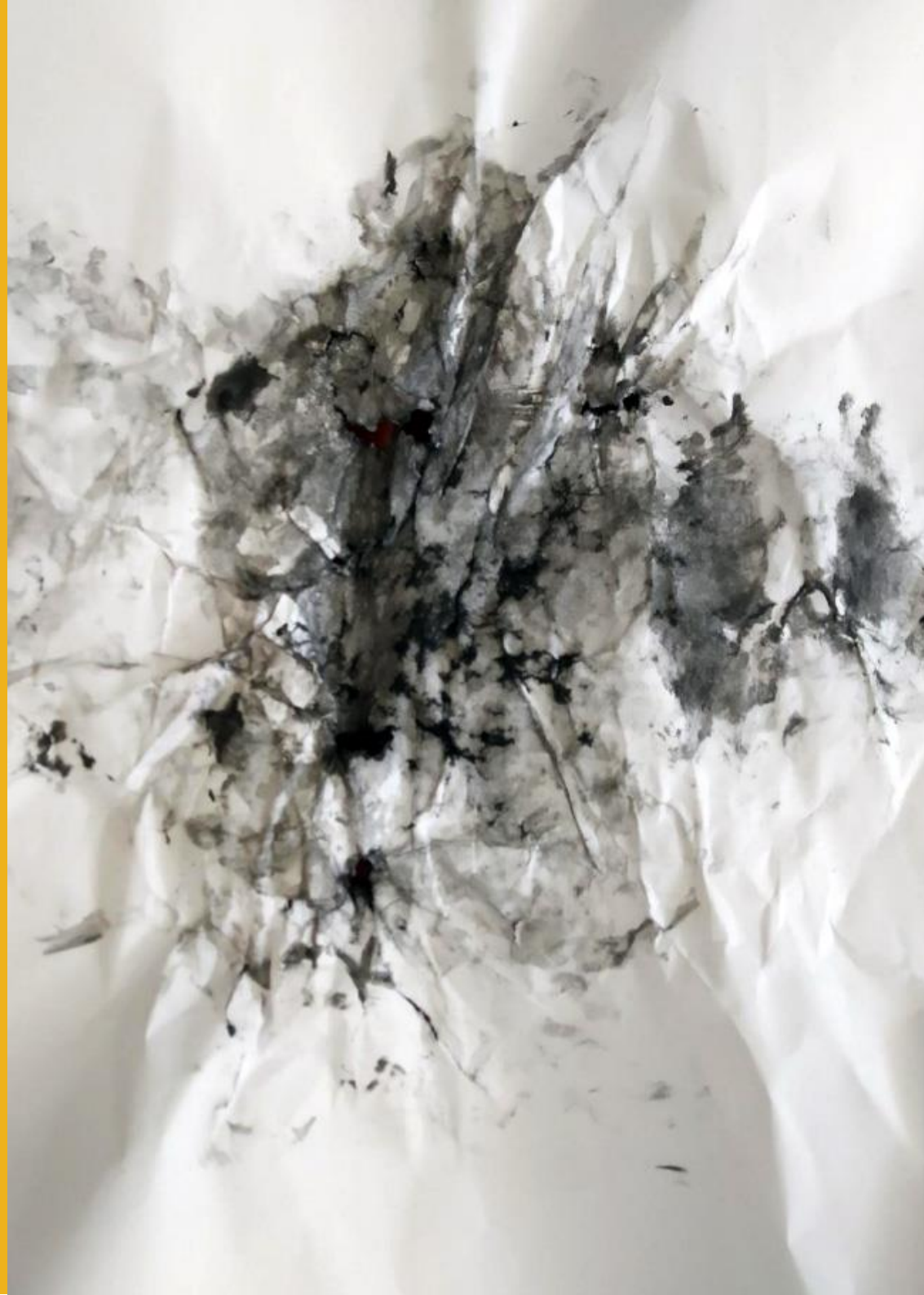
Ronan & Erwan Bouroullec: <http://www.bouroullec.com/>

MOR
FO
LO
GÍA
1B

cuaderno # 2

suplemento 1: escrito por Marina Ercole y Eduardo Vacotto

la jerga de envolver con el cuerpo



La exploración se plantea mediante una sucesión de fases de relaciones entre el cuerpo del sujeto, el papel y la materia.

En una primera instancia la relación se genera entre el cuerpo del sujeto y su percepción a través de una deriva que induce al encuentro de un cuerpo macizo (piedras, escombros, troncos). En el reconocimiento de este cuerpo se pondera al tacto por sobre los otros sentidos. Se trata de envolver con las manos como acción primaria del proceso. Indagar sobre las particularidades de las superficies del cuerpo encontrado (grietas, fisuras, estrías, protuberancias, salientes, superficies lisas, rugosas).

Como segunda aproximación se ponen en relación la superficie del cuerpo macizo encontrado y la superficie del papel. Se trata de envolver con el papel en el intento de registrar dichas particularidades, utilizando materias de impresión (tintas, pinturas, crayones, betún, grasas, grafito, carbón) y una serie de acciones (frotar, raspar, presionar, rotar) que posibilitan la TRADUCCIÓN del cuerpo macizo al GESTO GRÁFICO. Captar la expresión de un cuerpo tridimensional en una impresión bidimensional en el traslado de características concretas de la materia a cualidades gráficas.

El proceso continúa relacionando el cuerpo macizo encontrado con un nuevo cuerpo generado, mediante el modelado de una materia como el yeso con la capacidad de pasar de un estado líquido a un estado sólido. Se utilizan láminas de plástico para contener la materia en el transcurso del fraguado mientras se la pone en contacto con la superficie del cuerpo encontrado. Se trata de envolver con la materia para capturar partes del relieve del otro cuerpo apelando a la memoria de las manos para concretar la TRADUCCIÓN PLÁSTICA a un gesto material. Traspasar la información de un cuerpo al otro, ejerciendo presión sobre la masa.

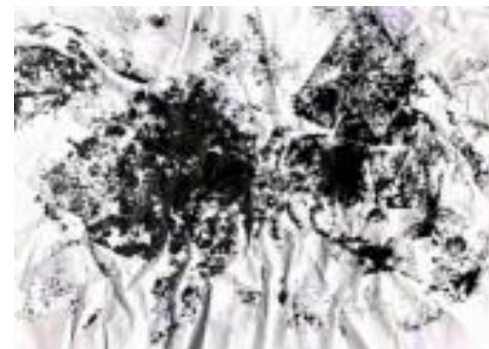
En la última fase de esta exploración se relacionan los gestos materiales entre sí. El mecanismo activa la réplica del procedimiento como posibilidad de multiplicación de los cuerpos generados. Se trata de envolver con los cuerpos para lograr superficies de contacto que garanticen la organización de un conjunto estable en distintas posiciones. Descubrir a través del juego de envolver, una jerga singular que queda impresa en la superficie de los cuerpos macizos.



el reconocimiento

envolver con las manos

indagar



el registro

envolver con el papel

captar



el modelado

envolver con la materia

traspasar



la réplica

envolver con los cuerpos

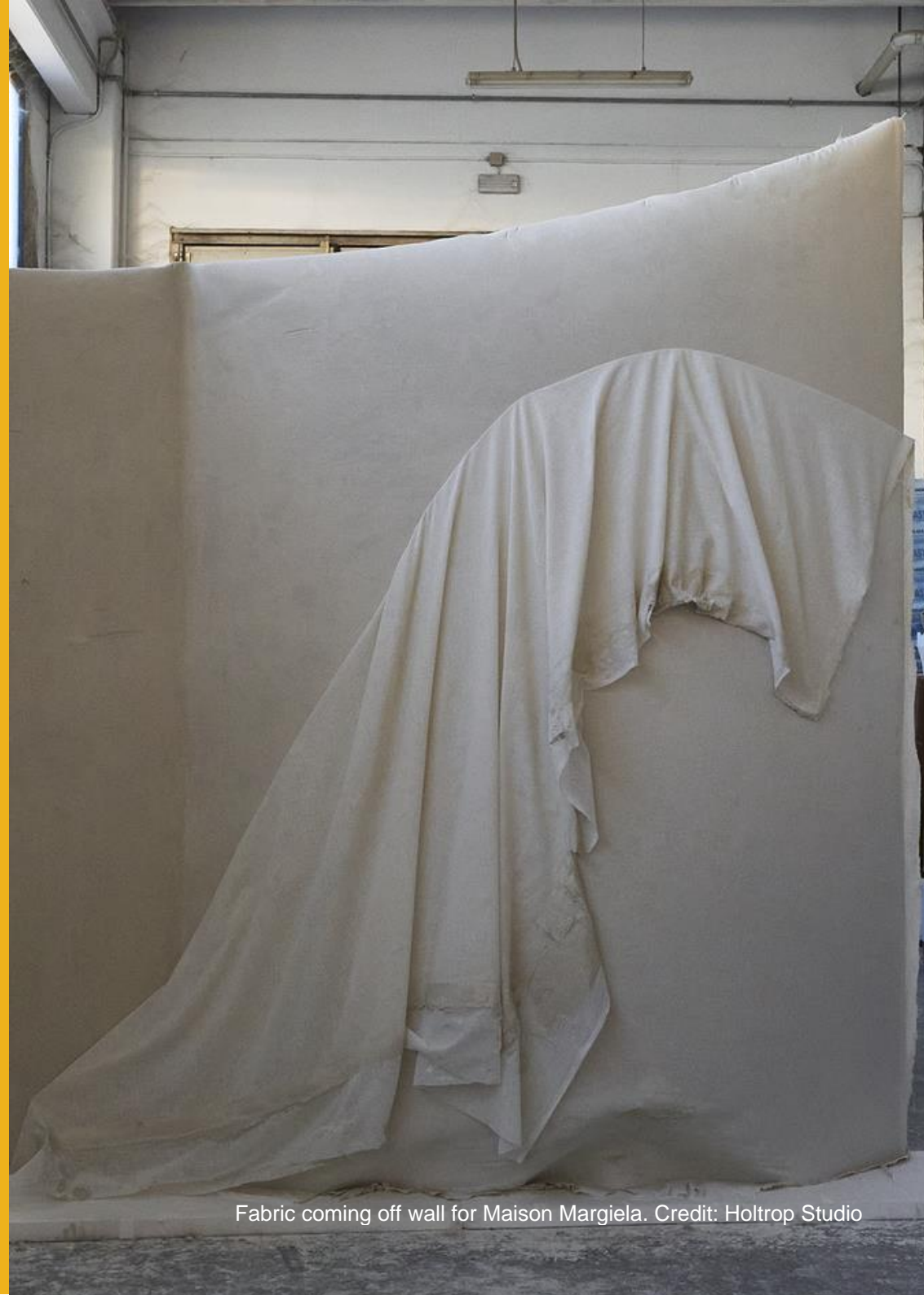
descubrir

MOR
FO
LO
GÍA
1B

cuaderno # 2

suplemento 2: escrito por Silvia Bonetto y Gueni Ojeda

el gesto material de anne holtrop



Fabric coming off wall for Maison Margiela. Credit: Holtrop Studio

Anne Holtrop es un arquitecto holandés que desarrolla su práctica profesional fundada en la experimentación con la materia. Retomamos algunas de sus reflexiones en las que propone el concepto *material gesture*, con la intención de provocar nuevas lecturas y caminos alternativos para nuestras prácticas.

LO CONCRETO

Estoy interesado en una posible arquitectura. En mi trabajo empiezo con la forma o el material que a menudo se origina fuera de la arquitectura, en la convicción de que las cosas siempre pueden ser reexaminadas y reinterpretadas. Quiero mirar libremente, más o menos sin un plan, los gestos materiales y las formas encontradas y dejar que actúen como arquitectura. De esta manera, la arquitectura surge al imaginar el próximo paso que sigue a los pasos ya dados. La arquitectura que resulta de este enfoque no es referencial ni representacional, tampoco es una abstracción, simplemente intenta existir como su propia realidad física.

Holtrop advierte sobre la potencia de trabajar desde lo concreto en los procesos creativos a diferencia de trabajar de manera abstracta. El trabajo sobre lo concreto conduce a una experimentación material en diferentes momentos del proceso creativo: en el inicio como disparador, en el proyecto como búsqueda de resoluciones técnicas.

EL GESTO MATERIAL

Un gesto no es sólo una acción que se realiza para alcanzar un resultado, es una experiencia, es artesanía, es intuición, es consciente, es un disparate... Todo eso puede estar en un gesto. Llamo a estas cosas gestos materiales, porque se trata de cómo te relacionas con el material y cómo lo transformas. Lo que resulta de este trabajo no hace referencia ni representa nada, tampoco es una abstracción, simplemente es realidad física.

Holtrop define que la realidad y el sentido de su trabajo están basados en todo el potencial de las cualidades inherentes a la materia y a su comportamiento. Define los gestos de hacer y trabajar con materiales como un conjunto de acciones que involucran pulsiones, que disparan razones diversas en el propio acto de hacer. Reconoce al gesto como el excedente de una acción (a diferencia de la acción el gesto no busca un resultado o un objeto).

ACCIONES CON LA MATERIA

Holtrop examina la lista de Richard Serra como una sugerente suma de todos los gestos y manipulaciones para aplicar a la materia. Entre 1967 y 1968, el escultor Richard Serra elaboró este listado de acciones como estrategia creativa que permite conceptualizar y reflexionar sobre los procesos. El listado de acciones toma forma de verbos para aplicar a un material específico y amplifica las posibilidades de proceder desde el modo en que se manipula y transforma de la materia.



“Verb List Compilation: Actions to Relate to Oneself” (1967–1968) Richard Serra

rodar	desordenar	extender	distribuir	de polarización
pegar	abrir	colgar	exceder, elogiar	de refracción
doblar	mezclar	reunir	incluir	de mareas
almacenar	esparcir	de tensión	rodear, cercar	de reflexión
curvar	anudar	de gravedad	agujerear	de equilibrio
acortar	derramar	de entropía	abrir, abrigar	de simetría
torcer	inclinarse	de	cavar	de fricción
motear	fluir	naturaleza	atar, ligar, tejer	estirar
arrugar	retorcer	de	juntar, equiparar	saltar
rasurar	levantar	agrupación	laminar	borrar
rasgar	incrustar	de capas	vincular, unir	rociar
hacer	impresionar	de fieltro	marcar	sistematizar
virutas	encender	agarrar	ampliar, diluir	referir
hender	desbordar	apretar	alumbrar	forzar
cortar	untar	atar	modular	de mapa
cercenar	girar	amontonar	destilar	de posición
caer	arremolinarse	juntar	de ondas	de contexto
quitar	apoyar	dispersar	de	de tiempo
simplificar	enganchar	arreglar	electromagnetismo	de carbonización
diferenciar	suspender	reparar	de inercia	continuar
		desechar	de ionización	
		emparejar		

cuaderno # 3

actividad 3: ORDEN de la gráfica / diagrama

La tercera actividad propone abordar contenidos de ORDEN para incorporar de manera gradual y profundizar conceptos y procedimientos específicos en el desarrollo de la producción gráfica. La práctica supone retomar la traducción (practicada en la actividad anterior) como cambio de lenguaje entre modelo y gráfica. Se trata de explorar e instrumentar una gráfica racional y abstracta, con sustento en el DIAGRAMA como procedimiento específico. La actividad supone un mayor nivel de profundidad y complejidad respecto a los conceptos y prácticas abordadas en actividades anteriores.

La actividad tiene una duración de 5 semanas.

El objetivo de esta actividad es explorar en profundidad el concepto de orden en la producción gráfica, mediante las técnicas del dibujo y el collage, para adquirir destrezas en el manejo del lenguaje visual e introducir un tipo de producción específica: el diagrama.

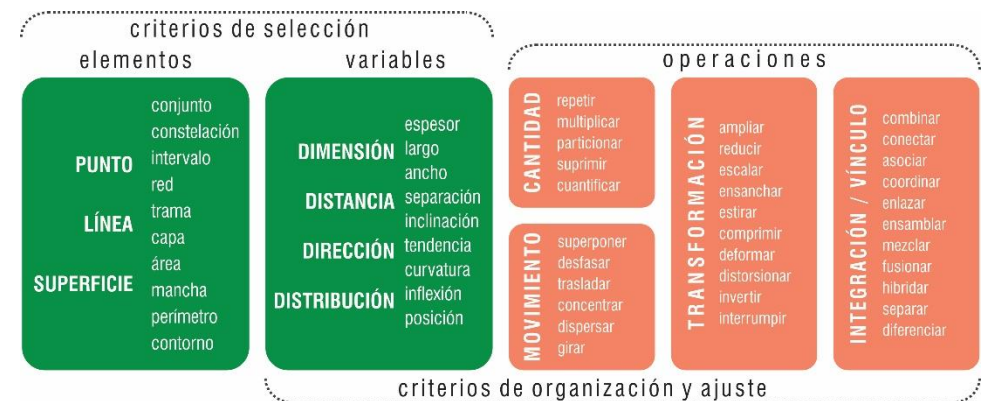
CONTENIDOS (primera parte)

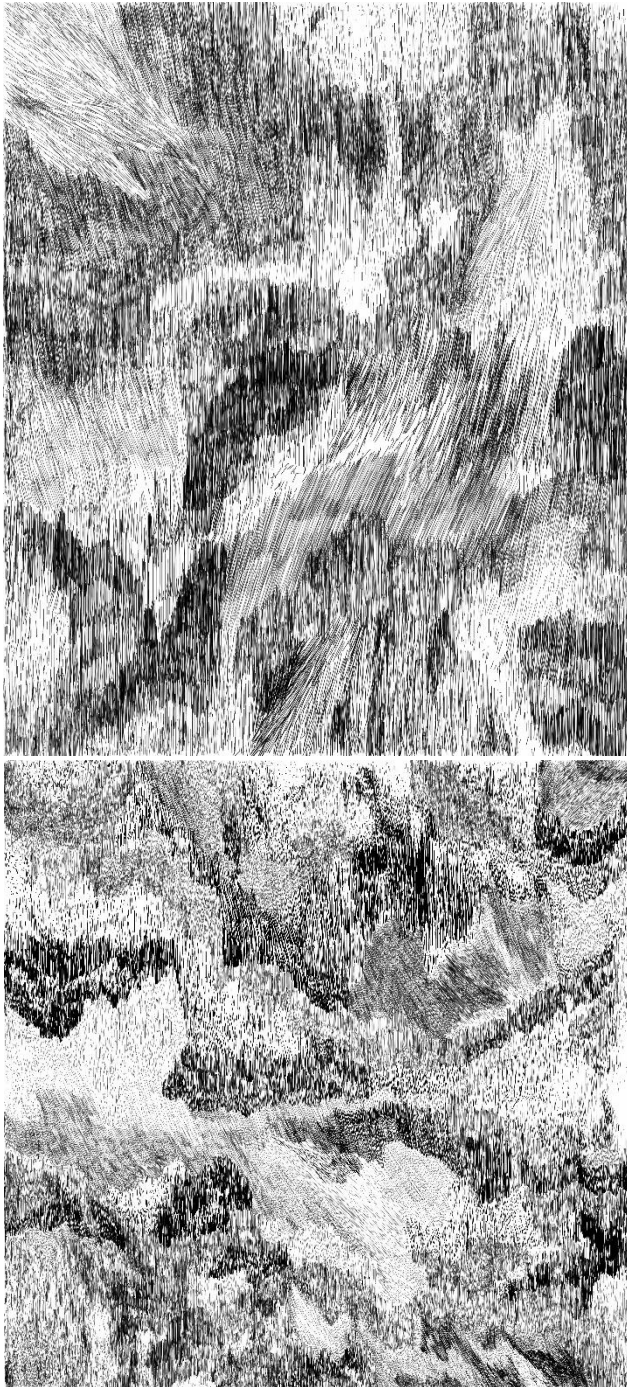
El ORDEN es un concepto (como comprobamos en la actividad anterior) que interviene directamente en las prácticas, ya que plantea modos de proceder en instancias de ajuste sucesivas, en procedimientos. La definición del concepto de orden nos permite establecer criterios que fundamentan y acompañan las prácticas.

Podemos definir el ORDEN como un conjunto de criterios de selección, organización y ajuste que sirven de sustento a la exploración. Según diversas definiciones ORDEN es: *colocación de las cosas en el lugar que les corresponde* (estructura / organización); *relación o respecto de una cosa a otra*; *establecer, disponer o reformar [una cosa], planificar o estructurar la realización de algo, ligado a reglas necesarias para poder funcionar* (RAE).

El ORDEN regula las relaciones dinámicas entre diversos aspectos de la producción gráfica. Los procedimientos con el orden ponen en relación dichos aspectos, incorporando en instancias de ajuste sucesivas la precisión y la rigurosidad en la gráfica abstracta.

Es necesario precisar entonces las relaciones dinámicas que el orden propone entre determinados conceptos para poder operar. Un modo de entender y organizar estos conceptos y relaciones es a través de la MATRIZ OPERATIVA DE ORDEN. Es un instrumento que colabora en hacer consciente las diferentes posibilidades operativas de la gráfica. Diferentes posibilidades que fluctúan entre lo intuitivo y lo racional; que van desde la traducción del gesto gráfico hasta el desarrollo del diagrama, como exploración que profundiza en contenidos de ORDEN.





Agustín Willnecker

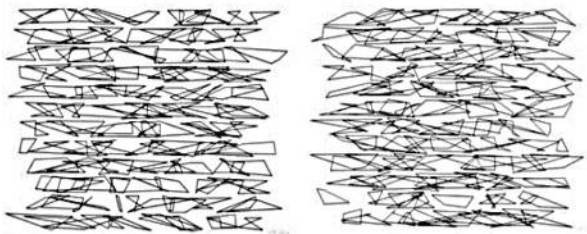
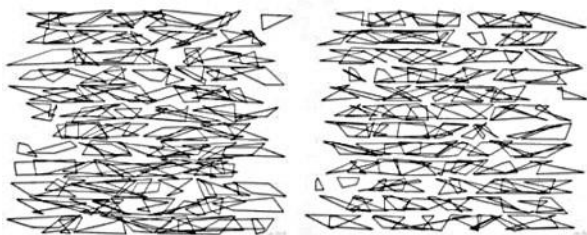
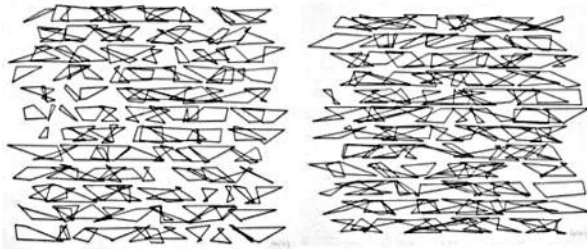
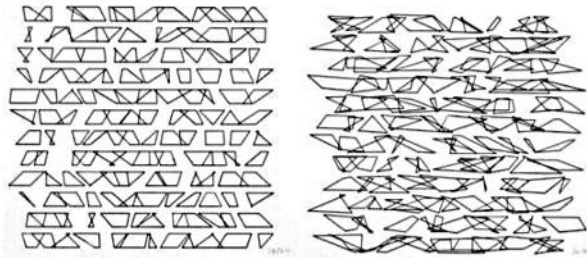
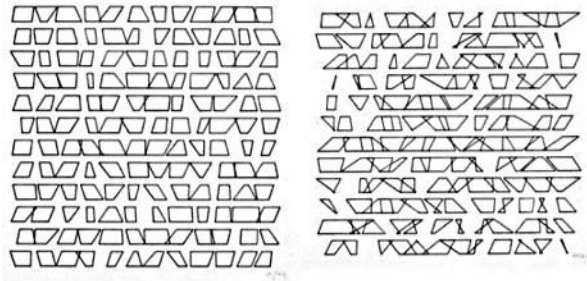
La matriz es un esquema conceptual que actúa como instrumento de apoyo a las prácticas propuestas, que contiene y relaciona elementos, variables y operaciones.

Los criterios de SELECCIÓN apuntan a especificar los elementos constitutivos (punto, línea y superficie; componentes de una red o capa; agrupados en conjuntos o manchas, que definen intervalos y perímetros); y a controlar las variables (dimensión, distancia, dirección y distribución) que relacionan aquellos elementos. Estas definiciones implican precisión y rigurosidad en la gráfica desde la metría (medición, control, cálculo). Los criterios de ORGANIZACIÓN se refieren a las operaciones gráficas (de cantidad, que supone multiplicar o particionar / de movimiento, trasladar o concentrar / de transformación, ampliar o reducir / de integración, como posibilidad de combinar o separar elementos). Los criterios de AJUSTE afianzan la precisión y la rigurosidad de elementos, variables y operaciones por medio de un sistema de reglas que contribuyen a consolidar las lógicas de orden en la gráfica abstracta.

La aplicación de la MATRIZ OPERATIVA DE ORDEN como instrumento supone, como dijimos, tomar conciencia de sus diferentes posibilidades operativas. Esto colabora también en diferentes instancias de la exploración: traducción del gesto gráfico; traducción entre el gráfico y el modelo y viceversa; ajustes sucesivos que suponen un mayor grado de precisión, control e intención en el desarrollo de la gráfica abstracta.

Es necesario en esta instancia, plantear ciertas consideraciones particulares respecto al concepto de ABSTRACCIÓN. *En el uso corriente, se considera como abstracta a una cosa sustraída de la realidad tal como se da intuitivamente, de modo que, apartada de lo sensible se concibe como algo para el entendimiento, o para el pensamiento. Por el contrario, es concreto el mundo sensible de la intuición inmediata. Y podríamos decir que el momento principal de lo abstracto, es lo general, apartado de la referencia particular, singular o individual de lo concreto.* (Compendio de epistemología. 2000. Editorial Trotta).

Por lo tanto, la tendencia de los gráficos hacia la abstracción implica sustraerse de la intuición inmediata del gesto, o de la representación figurativa del modelo, para introducir e incorporar acciones intencionadas respecto a los criterios de selección, organización y ajuste.



PRÁCTICAS (primera parte)

El abordaje de los conceptos requiere de determinados procedimientos, instrumentos operativos, basados en la exploración permanente. Los PROCEDIMIENTOS constituyen el modo de hacer que moviliza el proceso. Son acciones que ponen en movimiento a los conceptos.

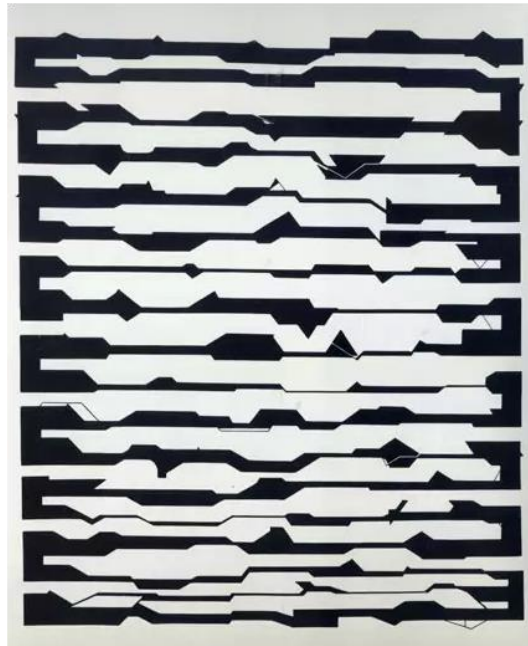
Las acciones propuestas a continuación suponen incorporar de manera gradual conceptos y procedimientos específicos del ORDEN mediante la aplicación de la matriz y con técnicas que alternan entre el dibujo y el collage. Se propone la exploración gráfica que incorpora gradualmente el orden objetivo, un orden que no depende del sujeto, sino de las propias lógicas de la producción gráfica.

La acción inicial se refiere a la TRADUCCIÓN del modelo a una gráfica abstracta. Aquí pueden aplicarse diferentes procedimientos que permiten relacionar elementos, variables y operaciones del fragmento material con los elementos, variables y operaciones de la gráfica.

Esos procedimientos pueden facilitar el cambio de lenguaje, entre lo constructivo y lo diagramático, por medio de recursos gráficos tales como: copiar / calcar / reproducir / representar los elementos, la silueta, la organización y las operaciones del fragmento material. Esto se da en un nuevo cambio de producción que pasa de las tres a las dos dimensiones, del modelo al dibujo.

Las siguientes acciones se orientan a EXPLORAR variaciones y transformaciones en la gráfica por medio de operaciones entre sus elementos y variables. Para ello es necesario definir una serie de REGLAS que organicen la aplicación de criterios.

Las reglas pueden establecer semejanza, similitud o contrastes entre elementos según sus variables (espesor, ancho y largo / separación, dispersión); pueden establecer tendencias y recurrencias en las variables de dirección y distribución (inclinación, giro y curvatura / áreas compactas, tenues, etéreas e intermedias). Las reglas también pueden organizar el modo en que se ejecutan las operaciones gráficas (cantidad, movimiento, transformación, integración: reiteradas o combinadas, generales o particulares). Las reglas colaboran en la toma de decisiones. Una regla se convierte en tal, con una cantidad suficiente de repeticiones para que sea evidente. Establecer REGLAS implica tomar conciencia de las acciones que se están explorando.

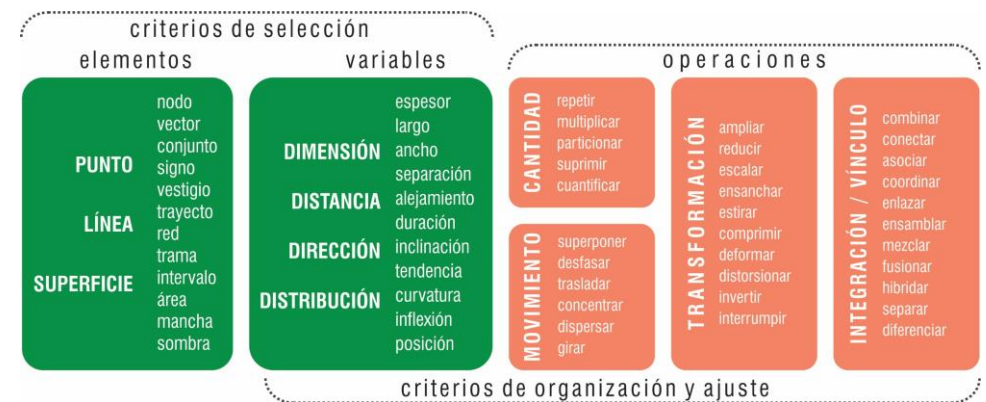


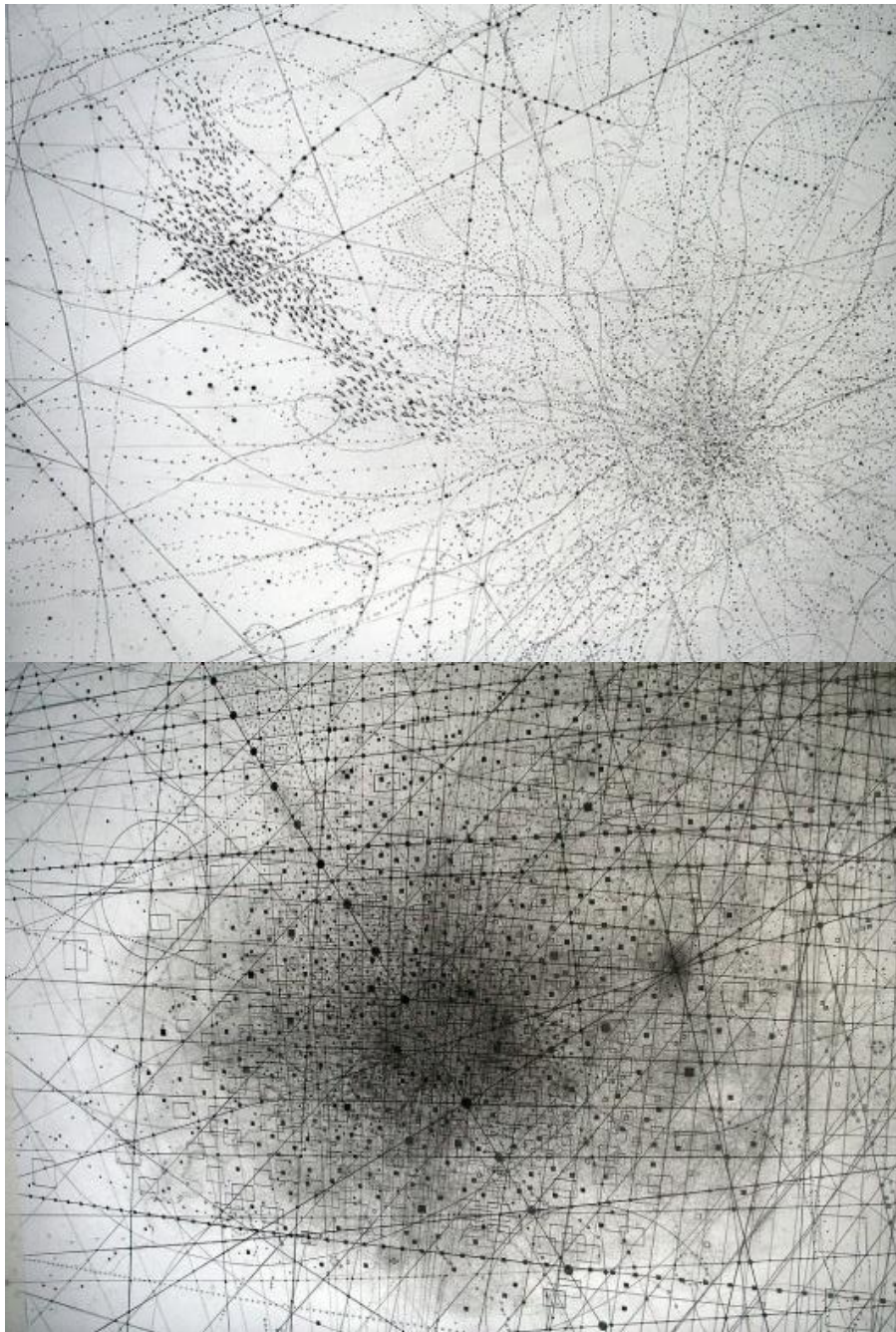
CONTENIDOS (segunda parte)

Retomamos el concepto de ORDEN como modos de proceder en instancias de ajuste sucesivos que llamamos procedimientos. En esta instancia de exploración se propone profundizar en posibilidades operativas que habiliten el carácter móvil, flexible y abierto de la gráfica. Un procedimiento adecuado para explorar este tipo de gráfico es el DIAGRAMA.

El término diagrama proviene del griego *dia* (imagen) y *gramma* (algo escrito). Un *dia-grama* sería entonces una *imagen-escrita*. Propuesto como procedimiento, el DIAGRAMA es una interface visual y operativa que puede describir un comportamiento, representar un suceso; por lo tanto es un gráfico adecuado para representar el espacio y el tiempo. El diagrama está definido por una serie de reglas, pero no responde a una norma fija y establecida. Esto significa que las reglas del diagrama surgen particularmente de las relaciones propuestas entre sus elementos, variables y operaciones. Dichas relaciones provocan la aparición de elementos y variables, particulares y diferenciadas, a mitad de camino entre el orden subjetivo y el orden objetivo.

De este modo, pueden surgir nuevas definiciones a partir de la MATRIZ OPERATIVA DE ORDEN, identificando ciertos códigos gráficos que se constituyen en elementos y variables específicas para trabajar con el diagrama.





Emma McNally

Entendemos al DIAGRAMA como una interface para la exploración. Es un modo de notación que puede representar el espacio y el tiempo, ya que tiene capacidad de representar acciones, hechos, movimientos. Esta singularidad le transfiere al diagrama una característica de indefinición. Por lo tanto, es indeterminado, múltiple, flexible y abierto.

El DIAGRAMA es operativo desde códigos gráficos: signos y señales, que son registro de una acción o de un suceso. Los códigos asignan características particulares a los elementos a través de sus variables y establecen relaciones por medio de las operaciones (por ejemplo: el nodo o el vector tienen una dirección que es un trayecto y señalan una tendencia hacia operaciones de movimiento o transformación). El diagrama está definido por una serie de reglas que ponen en relación el pensamiento abstracto y las condiciones mensurables de la realidad existente (por ejemplo: la lógica constructiva del fragmento que podemos asociar al diagrama).

PRÁCTICAS (segunda parte)

Las acciones propuestas a continuación suponen operar con criterios de selección y organización para producir un gráfico a partir de la práctica realizada en la construcción del modelo. Y luego operar con criterios de ajuste y operaciones para producir variaciones y alternativas que den cuenta del carácter indeterminado, múltiple, flexible y abierto del diagrama. Se incorporan las condiciones de dinámica, complejidad, variabilidad e integridad como evidencias del ORDEN en la gráfica abstracta.

A partir del procedimiento propuesto por el DIAGRAMA se despliegan dos líneas de exploración. Por un lado, experimentar la gráfica abstracta a partir de diferentes técnicas y recursos que dinamizan el procedimiento: herramientas de dibujo diversas, capas múltiples, superposiciones, técnicas mixtas y combinadas (dibujo y collage). Y por otro lado, experimentar en la aplicación de la MATRIZ OPERATIVA DE ORDEN, como instrumento que conduce prácticas recurrentes y sucesivas, orientado a profundizar esas cuatro condiciones del diagrama: complejidad, dinámica, variabilidad e integridad.

Las operaciones con el ORDEN constituyen un modo específico de desarrollo y profundización de estas líneas de exploración. Las operaciones gráficas resultan en una determinada lógica de organización del diagrama que se hace evidente como representación abstracta de un suceso, en este caso la acción constructiva del fragmento material. Las operaciones abren la posibilidad de representar el carácter móvil, cambiante y creciente de la acción constructiva.

Las distintas operaciones pueden desplegarse como superposición de capas que muestren, por ejemplo, diferentes instancias de la construcción del fragmento. La transparencia de la capa, además, puede incorporar la condición de simultaneidad.

Las operaciones de CANTIDAD se aplican con el propósito de incrementar el número de elementos; incremento notable de puntos, líneas y superficies que aproxima a la complejidad del diagrama. Las operaciones de MOVIMIENTO, se aplican con el propósito de evidenciar cambios sucesivos de posición de los elementos (como representación de transcurros). El desplazamiento evidente de puntos, líneas y superficies aproxima a la dinámica del diagrama. Las operaciones de TRANSFORMACIÓN, se aplican con el propósito de evidenciar cambios sucesivos de dimensión de los elementos; alteración de puntos, líneas y superficies que aproxima la variabilidad del diagrama. Las operaciones de INTEGRACIÓN, se aplican con el propósito de consolidar relaciones entre los elementos superpuestos en distintas capas (como representación simultánea de los distintos momentos registrados: transcurso del tiempo en el dibujo). Las relaciones entre los múltiples elementos aproximan a la integridad del diagrama.

De este modo, la posibilidad de incorporar herramientas y técnicas mixtas, capas múltiples con superposiciones y transparencias, junto a la aplicación recurrente de operaciones; tiende a consolidar esas condiciones de complejidad, dinámica, variabilidad e integridad en el diagrama. La organización del DIAGRAMA se hace evidente a través del orden como representación abstracta de las operaciones que le dieron origen y posibilita volver a definir características y cualidades gráficas que podrían habilitar nuevas traducciones.

REFERENTES

El material que acompaña esta actividad será compartido en classroom según el avance de las tareas propuestas.

Material en video: CONVERSACIONES #3 (en dos partes)

Material de lectura:

SORIANO, Federico. Diagrama.

ESPAÑOL, Joaquín. Series y tramas.

VIRILIO, Paul. La función oblicua.

ESPAÑOL, Joaquín. Orden generativo, diagramas.

Material gráfico:

Agustín Willnecker: <https://www.instagram.com/agustinwillnecker>

Vera Molnar: <http://www.veramolnar.com>

Peter Kubelka: <https://proyectoidis.org/peter-kubelka>

Marina Ercole: <https://www.instagram.com/marina.ercole>

Emma McNally: <https://www.emmamcnallydrawing.co.uk/work/emmamcnally/choral-fields>

Leonardo Solaas: <https://solaas.com.ar>

MOR
FO
LO
GÍA
1B

cuaderno # 3

suplemento X: Agustín Willnecker

todopartedeltodoalaparte



En el tránsito por la práctica proyectual, del diseño, del dibujo, y casi que de cualquier otra actividad, he comprobado aquella actitud recurrente del ir y venir.

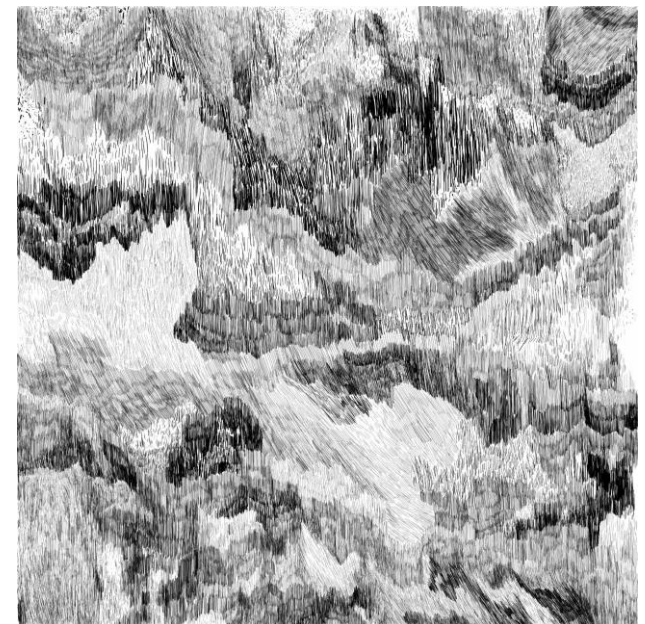
En el afán de hacer y deshacer, *parece existir cierta reciprocidad* entre el todo y la parte. Es la relación que se plantea entre un sistema y sus fragmentos. Quizás un sistema explotado, a tal punto de haberse convertido en polvo, revele hasta en sus mínimas partículas rasgos sustanciales suficientes para comprender lo que en su totalidad era. En aquella pequeña pieza se vislumbran complejas relaciones con otras.

Del todo a la parte, en un mundo repleto componentes dinámicos, la tarea que emprendemos como diseñadores, mucho tiene que ver con el zoom que nosotros mismos podemos alcanzar o en algunos casos que nuestros propios procesos puedan alcanzar. Cuanto más zoom hago, más variables se despliegan y más decisiones de impacto puedo tomar sobre la totalidad del sistema.

Pero ¿por qué llegar a una mínima parte?. Porque si según el libro de Ernst Schumacher *Lo pequeño es hermoso*; entonces podré tomar decisiones sobre un instante del proceso, sobre una línea en una red infinita de líneas. Sobre un dibujo que forma parte de un conjunto de dibujos, sobre rayas que se extienden a lo largo de unas otras tantas rayas. Sobre un rato de la práctica, experimentado y repercutiendo en acciones capaces de alterar, cuál sistema de componentes, a una incierta totalidad.

Imagen de portada: *El dibujo desde un sistema gestual.*
Eduardo Stupía x Agustin Willnecker

La parte, el todo y la parte. Como un Pedazo de Tierra.
Agustin Willnecker.

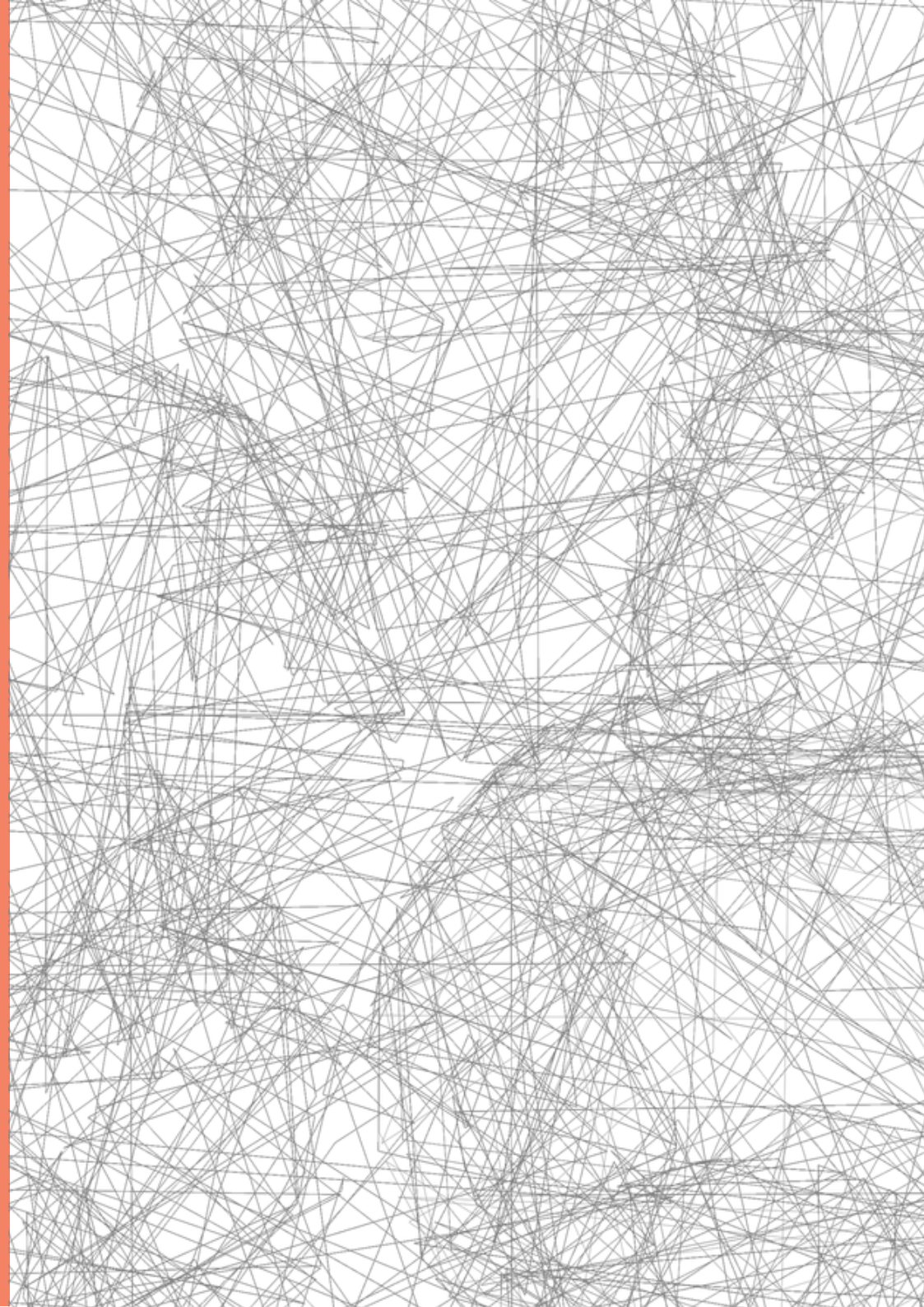


MOR
FO
LO
GÍA
1B

cuaderno # 3

suplemento 2: escrito por Gueni Ojeda

el orden y las reglas



El ORDEN es un concepto, abstracto (que pertenece al plano del pensamiento) pero que incide de manera directa en las prácticas, tal y como lo hemos trabajado en las actividades #2 y #3. El ORDEN imagina, determina y especifica modos de proceder en instancias de ajuste sucesivas; organiza procedimientos. El ORDEN regula las relaciones entre diversos aspectos de la producción de modelos y de la producción de gráficos. En los modelos, el orden responde a la lógica del fragmento (con sus elementos y variables) como parte constitutiva inicial del sistema (con sus operaciones y sus condiciones). En los diagramas, el orden establece criterios de selección y ajuste (con sus elementos, variables y operaciones) que dan lugar a la generación de una gráfica abstracta y un procedimiento.

Las REGLAS pueden considerarse como indicaciones / instrucciones para el hacer. Son indicaciones precisas que establecen una secuencia de acciones ordenadas en el desarrollo de una actividad. Las REGLAS (tanto para modelos como para diagramas) se originan en las relaciones particulares entre sus elementos, variables y operaciones.

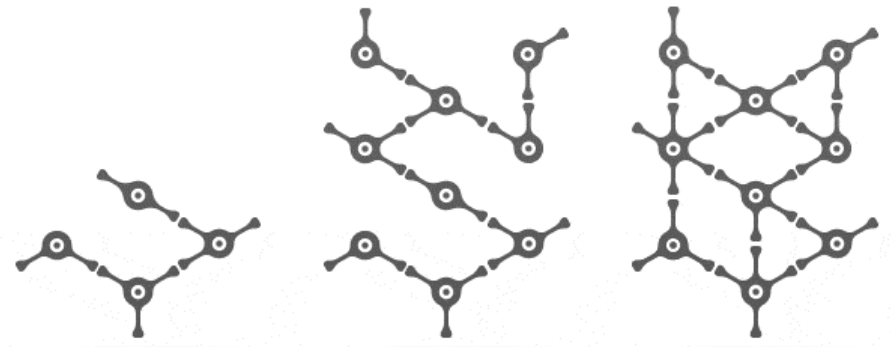
Por ejemplo, siguiendo el primer gráfico a la derecha:

- elemento: corona circular con n segmentos
- variable 1: dimensión constante
- variable 2: direcciones 0° 60° 120° 180° 240° 300° 360°
- variable 3: distancia constante = largo del segmento
- operación 1: desplazamiento según dirección y distancia
- operación 2: giro n de segmentos
- operación 3: repetición n de elementos
- variable 4: distribución de elementos según cantidad y direcciones de segmentos

Y luego, continuando con el segundo gráfico a la derecha:

- elemento: círculo con n segmentos
- operación 1: reducir $\frac{1}{2}$ reducir $\frac{1}{4}$
- variable 1: dimensiones 1 / 2 / 3 / 4
- etc.....

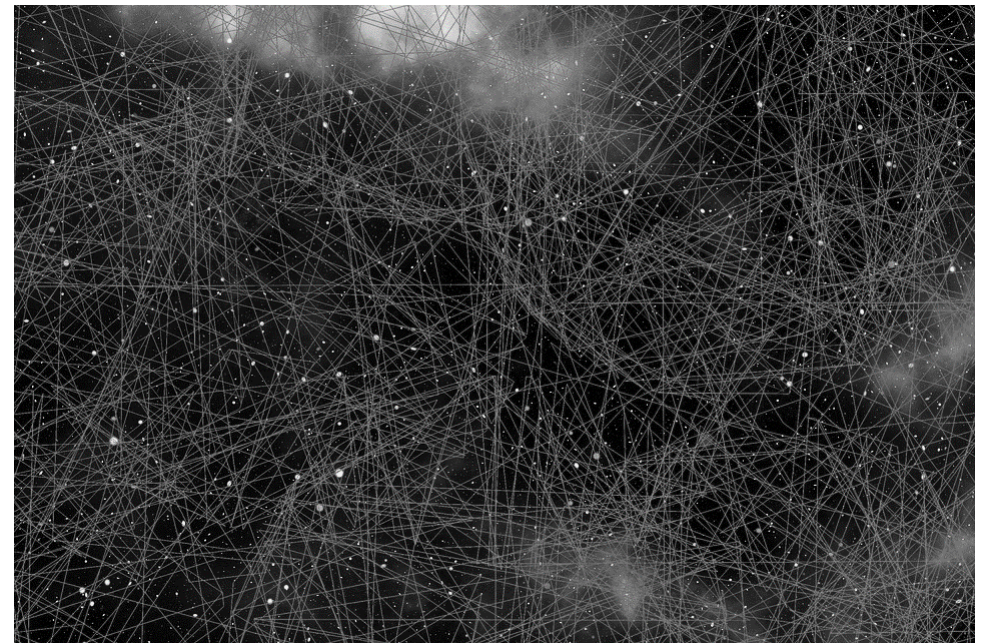
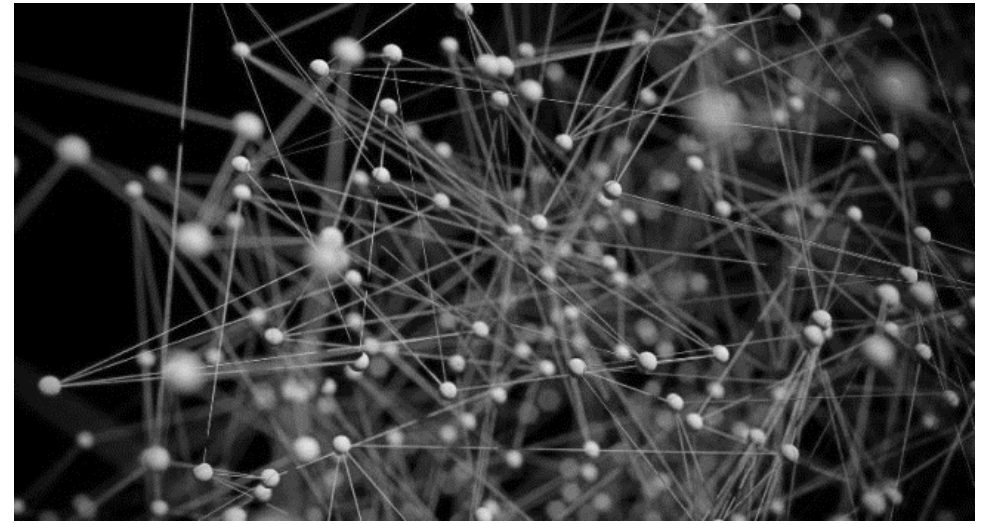
La definición de REGLAS podría inducir a pensarse como una limitación en la generación de formas. Pero si consideramos a las reglas como un aspecto más que emerge de la exploración, como parte creativa del procedimiento, la restricción impuesta por la regla se convierte en una potencialidad para la generación de formas.



Durante la tarea de exploración, en los momentos de instrumentar determinadas nociones (como en este caso: instrumentar la generación de la forma) es posible que se dificulte una toma de conciencia plena acerca de las reglas que regulan el orden. Se dificulta el arribo a una toma de conciencia plena acerca de lo que se pretende proyectar... Pero por esa misma razón, en el momento de aquella acción instrumental, de ese hacer por primera vez, es necesario y muy importante reforzar la toma de conciencia de manera simultánea a una práctica intensiva. Reforzar, subrayar el acto de reflexionar sobre lo hecho. La reflexión como hábito que acompaña el hacer.

La reflexión y la toma de conciencia conducen a la posibilidad de replicar el procedimiento (asociarlo a acciones proyectuales), más allá y separado de las particularidades que le dieron origen. Posibilidad que lo distingue de repetir la acción como una tarea mecánica, aprendida solo para reproducirla del mismo modo y en iguales circunstancias.

Este entendimiento de las reglas y el orden puede inducir una transferencia muy concreta hacia el proyecto, hacia la actividad proyectual. El trabajo con el orden; tanto en el plano del pensamiento con sus conceptos y sus instancias abstractas, como en práctica del hacer con sus producciones específicas y concretas; responde a una conciencia sobre la necesidad de establecer una planificación. La actividad de proyectar (1. tr. *Lanzar, dirigir hacia delante o a distancia.* / 2. tr. *Idear, trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de algo.* RAE) requiere justamente de esa conciencia, de ese pensamiento abstracto que establece una serie de reglas, pasos y relaciones entre las acciones del proyecto para arribar a la concreción de una obra. Dicha conciencia es lo que establece una correspondencia muy concreta del orden con el hacer arquitectura, es una manera de pensar una posible transferencia hacia el proyecto de arquitectura.



“Es cierto que no se concibe una poética que no se base en reglas más o menos rigurosas”. Queneau, R. (2016). OULIPO. Ejercicios de literatura potencial. Argentina: Caja Negra Editora.

cuaderno # 3

suplemento 3: trabajo práctico integrado con A1D

orden situado

El ejercicio ORDEN SITUADO propone una práctica integrada con la asignatura de proyecto ARQUITECTURA 1D.

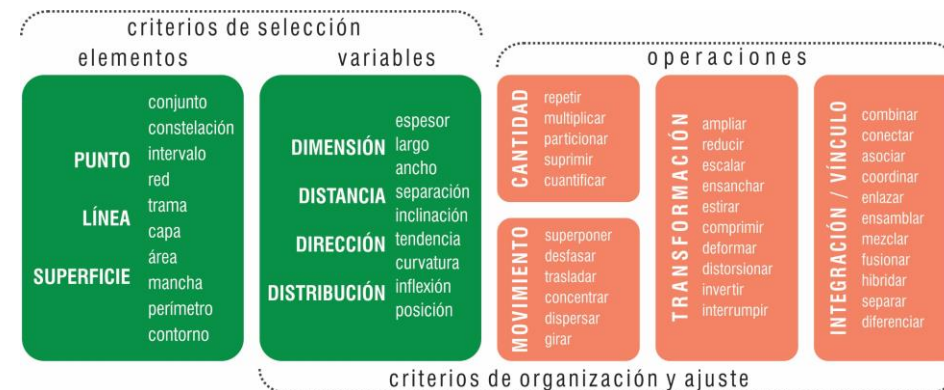
Los objetivos de este trabajo práctico desde Morfología son dos: aplicar conceptos de orden a situaciones concretas de la realidad y transferir recursos de representación gráfica para la expresión y generación de ideas. Los conceptos de orden pueden aplicarse al reconocimiento, análisis y exploración de una realidad compleja que presenta un lugar urbano. Los recursos gráficos se transfieren por medio de la aplicación de los procedimientos del diagrama y la matriz de orden.

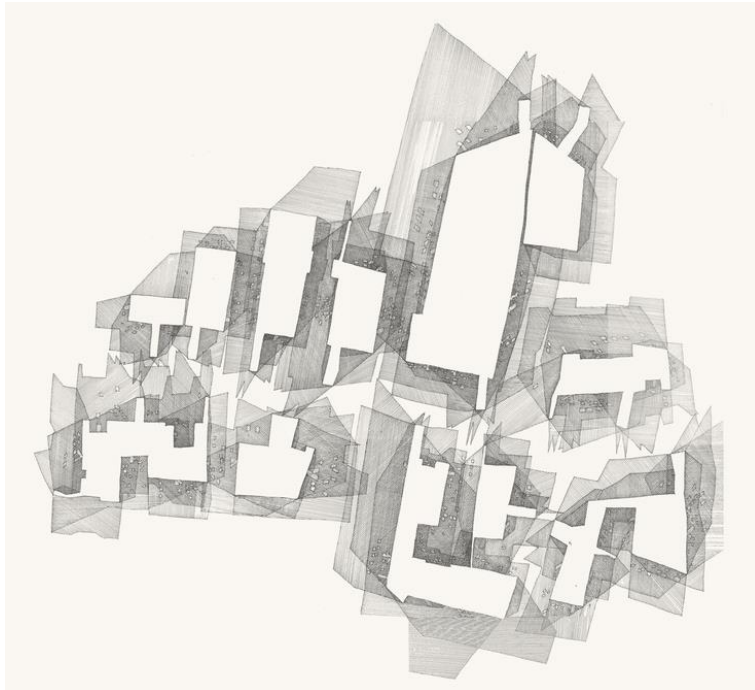
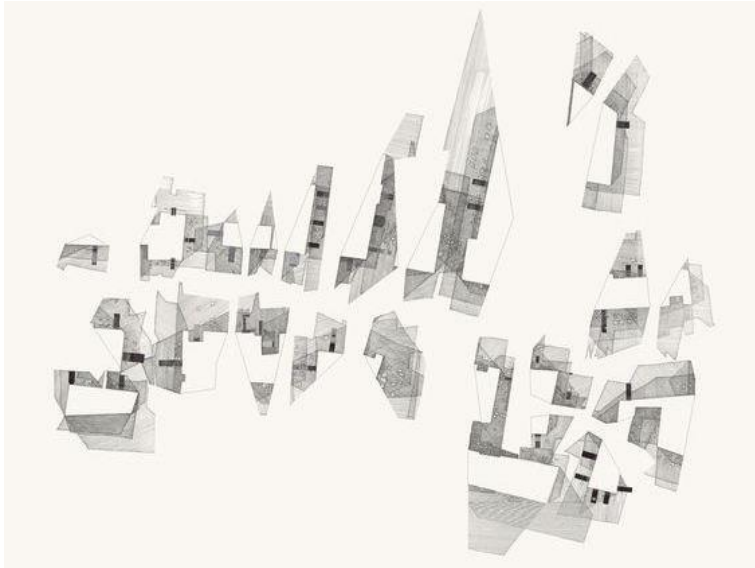
El ejercicio de integración consiste en TRANSFERIR contenidos conceptuales y procedimientos practicados en la actividad #3 de ORDEN, hacia el reconocimiento del sitio y del sector de A1D. De este modo, el ejercicio resulta en un desprendimiento de las prácticas desarrolladas en los talleres, para aplicar en una situación real procedimientos y recursos gráficos explorados en Morfología 1B.

En relación al planteo del documento de A1D: *Primera intervención / Investigación contextual / Reconocer el lugar / Proponer un lugar*; se proponen los siguientes conceptos y prácticas.

El ejercicio se enfoca en acciones de lectura, reconocimiento y exploración de datos, apoyados en los conceptos y procedimientos de ORDEN, aplicados a una situación de la realidad urbana del sitio de A1D. Son ÓRDENES DEL LUGAR / ORDENES SITUADOS que pueden asociarse a prácticas ya exploradas en morfología y que implica una toma de conciencia acerca de cómo el ámbito urbano se encuentra definido y afectado por diferentes estímulos.

La lectura de datos implica identificar en dicha realidad materias intangibles en relación a variables temporales (sonidos, luz, sombra, reflejo, temperatura, etc) y a dinámicas de movimientos de personas. El reconocimiento implica la marcación en una gráfica situada de la incidencia, variabilidad, transformación y dinámica de dichas materias intangibles sobre los límites físicos del sitio y su entorno inmediato. La exploración gráfica implica explorar posibilidades operativas a partir del gráfico de lectura y reconocimiento de datos. Las posibilidades operativas se orientan a representar el carácter móvil, cambiante y efímero de los estímulos y las materias intangibles observadas.





Se trata de generar una serie de gráficos organizados en capas como manifestación de los estímulos y las materias intangibles en la realidad del sitio. Proponemos entender los datos como *elementos aparecidos*, ya que son puntos, líneas y superficies móviles, cambiantes, efímeras; que indican la incidencia o presencia de un movimiento o una materia sutil e intangible. De esta manera, las capas del gráfico exploran la posibilidad de incorporar recursos (a través de sus elementos, variables y operaciones) que respondan a las condiciones de complejidad, dinámica, variabilidad e integridad. Un procedimiento adecuado para explorar este tipo de gráfico es el DIAGRAMA, incluyendo todas las manifestaciones posibles que devengan de la lectura y reconocimiento del sitio.

Para dichas tareas se propone nuevamente la aplicación de la MATRIZ OPERATIVA DE ORDEN, como instrumento de apoyo y guía a las prácticas propuestas. La aplicación del instrumento supone tomar conciencia de sus diferentes posibilidades operativas: para la lectura de una situación concreta de la realidad urbana; para el reconocimiento y traducción de dichos datos a una gráfica expresiva; y para la exploración gráfica como posibilidad expresiva en la generación de ideas transferibles al proyecto.

TAREAS:

- Transferir las acciones practicadas en el sitio a la base gráfica del sector de trabajo de Arquitectura 1D. Trabajar en al menos 3 capas transparentes y superpuestas.
- Seleccionar elementos y variables para definir un código gráfico.
- Aplicar operaciones de cantidad para incrementar el número de elementos gráficos que puedan manifestar estímulos de la experiencia.
- Aplicar operaciones de movimiento para acentuar transcurso y trayectos temporales.
- Aplicar operaciones de transformaciones para evidenciar los aspectos variables de las materias intangibles y los movimientos.
- Aplicar operaciones de integración para consolidar relaciones entre los elementos y capas.

cuaderno # 4

actividad 4: PERCEPCIÓN / imagen

La cuarta actividad plantea retomar contenidos de PERCEPCIÓN practicados en la actividad #1 e introducir contenidos de ESPACIO. Se propone la generación de la IMAGEN, por medio de una técnica específica: el collage. Se trata de un procedimiento concreto que opera fundamentalmente con la intuición en la construcción de un gráfico que representa la manera de ver del sujeto inmerso en un ámbito.

La actividad tiene una duración de 3 semanas.

El objetivo de esta actividad es experimentar la construcción de una gráfica específica (imagen) como posibilidad de exteriorizar las imágenes mentales que den cuenta de nuestra propia percepción.

CONTENIDOS

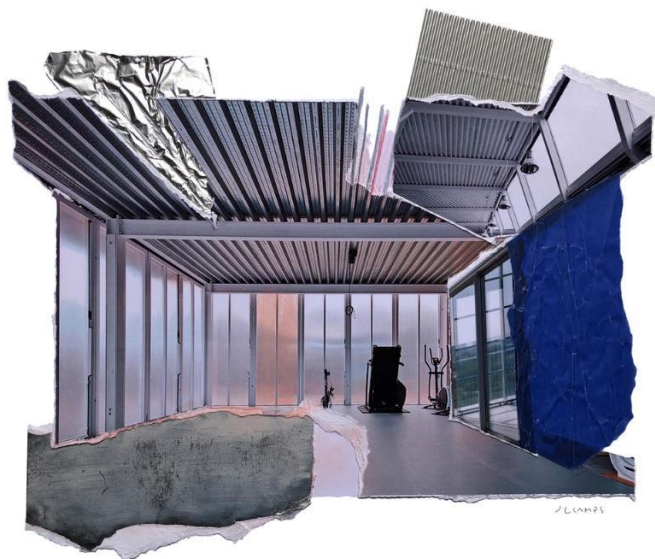
En primer lugar, recordamos algunas definiciones ya planteadas respecto al concepto de PERCEPCIÓN.

La PERCEPCIÓN es un fenómeno interno, integral e integrador del sujeto. Es lo que ocurre en la persona al enfrentarse a los hechos, materias y sustancias concretas de la realidad; cuando se produce un efecto inmanente captado a través de los sentidos con significados por libres asociaciones. Es un fenómeno de la experiencia y de la cultura; es el acontecer del hombre en el espacio. La percepción es, además, la capacidad de generar un vínculo entre nuestra manera de ver el mundo y el modo en el que los demás lo ven.

Introducimos además, el concepto de ESPACIO, que puede definirse como lo que está entre y alrededor, del sujeto–habitante, las cosas y las otras personas. Encarna extensión, distancia, transcurso, tardanza, separación, ámbito y relaciones. Espacio también, como forma de conciencia. Cada época posee su definición espacial, que es el sistema de referencias geométricas en que se desarrolla una sociedad. La definición de espacio establece una correspondencia inmediata con el sujeto–habitante. El ámbito y las relaciones entre y alrededor, son fenómenos que suceden *en* el sujeto durante la experiencia espacial.

A partir de ambas definiciones, entendemos que ambos conceptos, PERCEPCIÓN y ESPACIO, están estrechamente ligados; plantean una relación recíproca, ya que se necesitan mutuamente en su definición. El espacio no se manifiesta sino a través de la percepción que el habitante tiene de él. Y la percepción ocurre dentro del sujeto–habitante debido al ámbito que lo rodea.

Se propone explorar la percepción desde la mirada subjetiva que vuelve sobre la interioridad del sujeto. La construcción de la IMAGEN se presenta así como oportunidad y desafío de manifestar la percepción en una gráfica concreta. Se trata de exteriorizar lo que ocurre dentro del sujeto en el ejercicio de la imaginación. Entendiendo a la IMAGINACIÓN como la *“facultad humana para representar mentalmente sucesos o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero ya no están presentes”*.



La IMAGEN se entiende así como la construcción mental que el sujeto efectúa en la síntesis de la percepción. En las disciplinas del diseño, la imagen es además la manifestación exterior y concreta de ideas e imágenes interiores del diseñador. Representaciones que pretenden mostrar el mundo, no tal como es en la realidad, sino en su posibilidad de ser. La exploración con imágenes está dirigida a expresar y manifestar la experiencia del sujeto: sentidos, sensaciones, recorrido, movimiento e ideas que suscita el espacio.

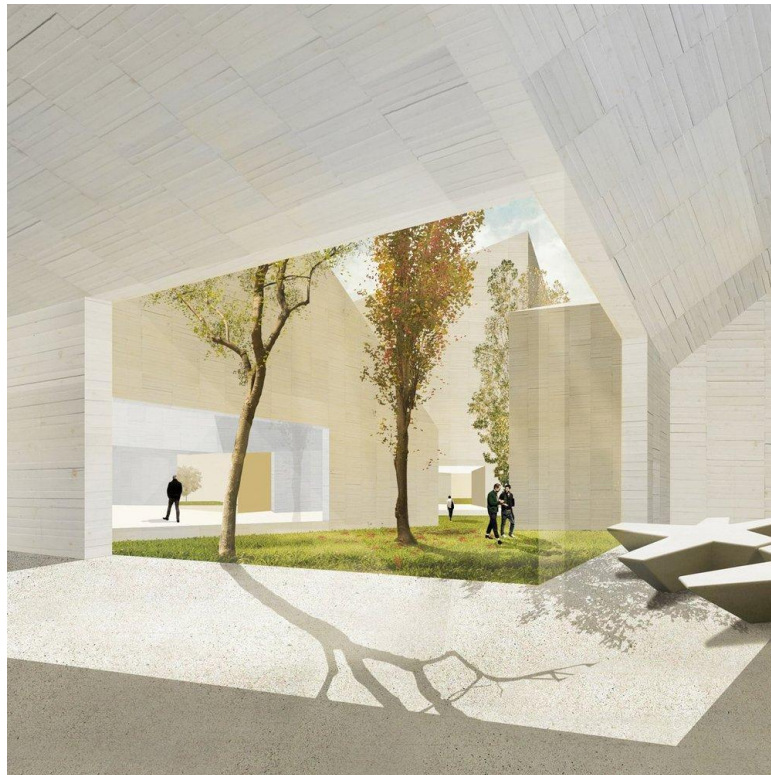
El procedimiento propuesto es el COLLAGE; *una técnica artística que consiste en componer una obra plástica uniendo recortes, fragmentos, objetos y materiales de procedencias diversas* (RAE).

Los collages se caracterizan por ser construcciones que operan a partir de planos como elementos primarios en la definición del espacio. Trabajan bajo la lógica de superposición de capas; planos o capas que sugieren solapamientos, transparencias y movibilidades. Los collages se distinguen también por la rapidez en el armado, lo que involucra cierta destreza en la operatoria que no requiere conocimientos previos y que pone en segundo lugar a la habilidad técnica en el manejo de la gráfica. Todo esto posibilita un arribo más inmediato a la visualización del espacio.

Otra característica del COLLAGE es la de ser construido mediante fragmentos que incorporan contenidos previos; contenidos que se resignifican a través de la integración en la nueva unidad que compone la imagen. La selección de estos fragmentos, si bien responde también al carácter de inmediatez propio de la técnica, no es en ningún caso ajena a ciertas intenciones de referencia respecto a esos contenidos previos. El collage se presenta así como oportunidad de diversificar el manejo de códigos visuales, de reconocer distintas procedencias y ampliar el propósito expresivo de la imagen.

La lógica que caracteriza los procedimientos del COLLAGE permite interpretar las dinámicas de la PERCEPCIÓN, volcarlas en un dispositivo expresivo y así poder transmitir las. Esto se concreta en la exploración de variables y organización de los recortes, hacia la definición de condiciones de inmersión. Las imágenes incorporan el tiempo que se manifiesta en el espacio y se conjugan a través de la inserción del hombre como habitante.

Silvia García Camps



Mansilla + Tuñón Arquitectos

PRÁCTICAS

Se propone explorar la PERCEPCIÓN y el ESPACIO por medio de la construcción de imágenes, como técnica específica capaz de manifestar lo que sucede en la interioridad del sujeto. La construcción de imágenes como procedimiento resulta en sucesivas alternativas de visualizar ámbitos, que inducen a recorridos, y que serán leídos a través de los estímulos que afectan al sujeto inmerso en él.

La actividad #4 propone un procedimiento específico, a través de la técnica del collage, que supone un arribo más inmediato e intuitivo a la generación de imágenes, superando dificultades en el manejo de la técnica de la perspectiva.

El procedimiento se instrumenta por medio de la MATRIZ OPERATIVA DE LA IMAGEN. Un esquema conceptual que actúa como instrumento en las prácticas propuestas: la construcción de la imagen como posibilidad de manifestar la percepción. La matriz contiene y relaciona variables y operaciones de recortes o fragmentos (elementos en la construcción de la imagen) para generar condiciones de inmersión.



El procedimiento, basado en la técnica del collage, propone la exploración gráfica en una secuencia ordenada de acciones.

En primer lugar se propone la selección de RECORTES, que operan como superficies, elementos básicos, para la definición de los *límites* del espacio en la imagen. La selección implica una búsqueda de recortes fotográficos con la posibilidad de constituir envolventes y/o componentes de un ámbito (espacio interior) en relación con el sujeto. Estos recortes de origen diverso pueden encontrarse en formato analógico y/o digital. Esta acción constituye la organización inicial de los recortes. Por ello es importante atender a los tamaños adecuados y a la cantidad necesaria.

Luego se propone ensayar la organización de los recortes para establecer de manera consciente e intencionada las relaciones de tamaño, enfoque, deformación e iluminación; VARIABLES que sugieran la *escala* en relación al sujeto. Estas variables pueden ser manipuladas, además, por medio de efectos aplicados a los recortes. Es importante atender a lo que la propia mirada sugiere de manera intuitiva; nuestros propios ojos son los que conducen y comprueban los aciertos en la organización de la imagen.

Por último se propone fijar la disposición de los recortes a partir de las relaciones ensayadas en la acción previa, para que se hagan evidentes las CONDICIONES INMERSIVAS. Por condiciones inmersivas se entiende que las superficies recortadas constituyen *límites* que envuelven un espacio en el que se encuentra la persona y consolidan la imagen de un ámbito interior. Dichas condiciones: profundidad, punto de vista, perspectiva y posición, colaboran en crear la ilusión, en las dos dimensiones del papel, de un ámbito que envuelve al sujeto.

El procedimiento propuesto introduce además los conceptos de ESCALA y LÍMITE, como aspectos / condiciones que intervienen en la generación espacio. La ESCALA refiere a la relación dimensional entre el fragmento y el cuerpo del sujeto-habitante; el LÍMITE se presenta como fragmento de materia tangible / cuerpo construido capaz de envolver un ámbito que contiene al sujeto.

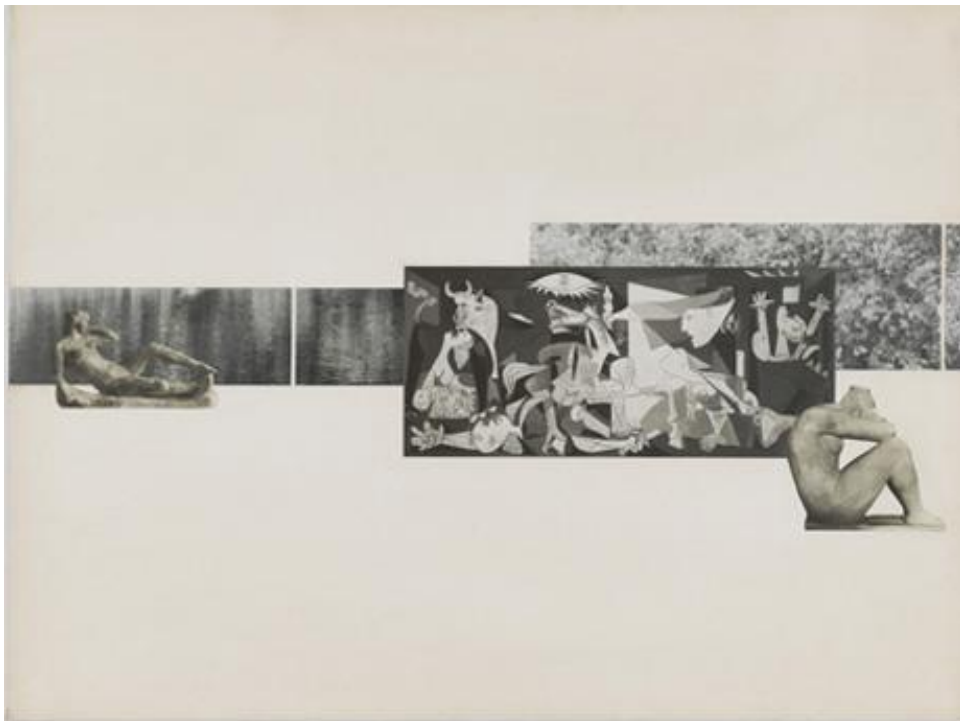
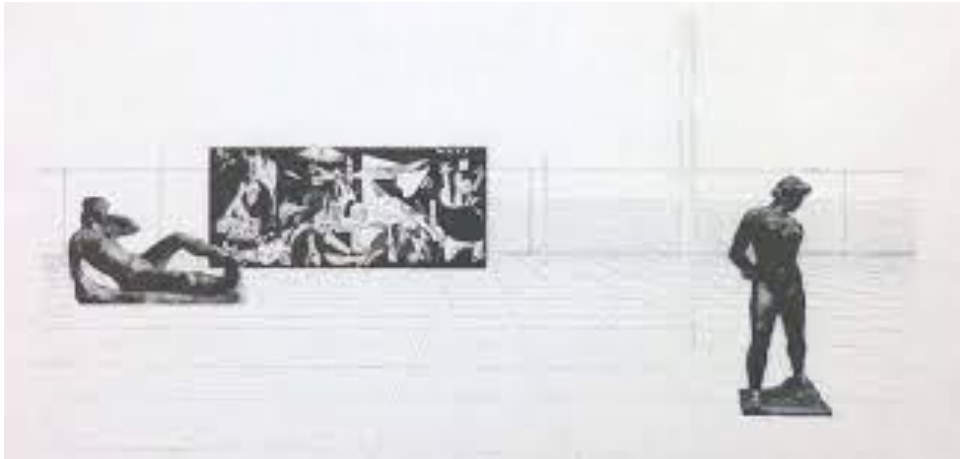
En esta práctica se introduce el espacio por medio de una gráfica específica: la imagen. Y esta práctica retoma el fragmento como *posibilidad de imaginar una aplicación* del sistema material desarrollado en la actividad #2.

La actividad #4 constituye el inicio de la etapa de transferencias. En la etapa de INSTRUMENTACIÓN (actividades 1, 2 y 3) se desarrollaron prácticas para introducir instrumentos: conceptos y procedimientos; técnicas y recursos aplicados a la producción gráfica para la generación de la forma.

En la etapa de TRASFERENCIAS se propone profundizar en contenidos ya ejercitados en la etapa anterior. Las prácticas se orientan hacia una experimentación más intensa, con la aplicación intencionada de instrumentos conceptuales y operativos ya conocidos, en una secuencia de cuatro actividades encadenadas, con producción gráfica para la generación de la forma y del espacio.

A partir de la actividad #4, debido a la complejidad creciente de las prácticas, se plantea un cambio sutil en la modalidad de trabajo. Las prácticas adquieren un marcado carácter de PROCESO, no solo por el encadenamiento de las actividades, sino por las acciones de ajuste, avance y desarrollo sucesivo del trabajo aplicadas a producciones concretas de manera simultánea.

A su vez es importante atender a las siguientes recomendaciones. Los cuadernos que acompañan las sucesivas actividades constituyen una base conceptual y procedimental para el desarrollo de las mismas. Allí puede encontrarse el SUSTENTO TEÓRICO que le otorga fundamento y sentido a las PRÁCTICAS; de modo que el compendio de los cuadernos, junto a los textos recomendados, compone el apunte de la asignatura. Es sustancial, en el inicio de esta nueva etapa del proceso formativo, el repaso de todos los contenidos planteados, tanto de los cuadernos con sus textos adjuntos recomendados, como del material de las Conversaciones.



Mies van der Rohe

REFERENTES

El material que acompaña esta actividad será compartido en classroom según el avance de las tareas propuestas.

Material en video: CONVERSACIONES #4 (en partes)

Material de lectura:

FERNÁNDEZ ELORZA, Héctor. Entre lo cóncavo y lo convexo.

HOLL, Steven. Cuestiones de percepción.

MESA, Juan Felipe. Museo para una pequeña ciudad. Revista Copia, serie Fondos. Medellín, Colombia: Copia A.A. 60492, 2001.

OJEDA, Gueni y VACOTTO, Eduardo (2016) Tomar-ocupar-alterar. En 3x3 revista digital de arquitectura N°3. Mendoza, Argentina. Febrero, 2016. <http://revista3x3.com/principal/project/1/>

Material gráfico:

Silvia García Camps, collages.

Luis Moreno Mansilla y Emilio Tuñón, collages.

Mies van der Rohe, collages.

Se proponen como referentes los collages de Silvia García Camps, específicamente su proyecto "What if?". El trabajo parte de la siguiente cuestión: "¿qué hubiese pasado, qué proyectos hubiesen sido creados, si distintos arquitectos hubiesen trabajado juntos? El resultado son una serie de collages que quieren poner de manifiesto que no inventamos nada, simplemente mezclamos las distintas referencias que tenemos de acuerdo con nuestros gustos y necesidades."

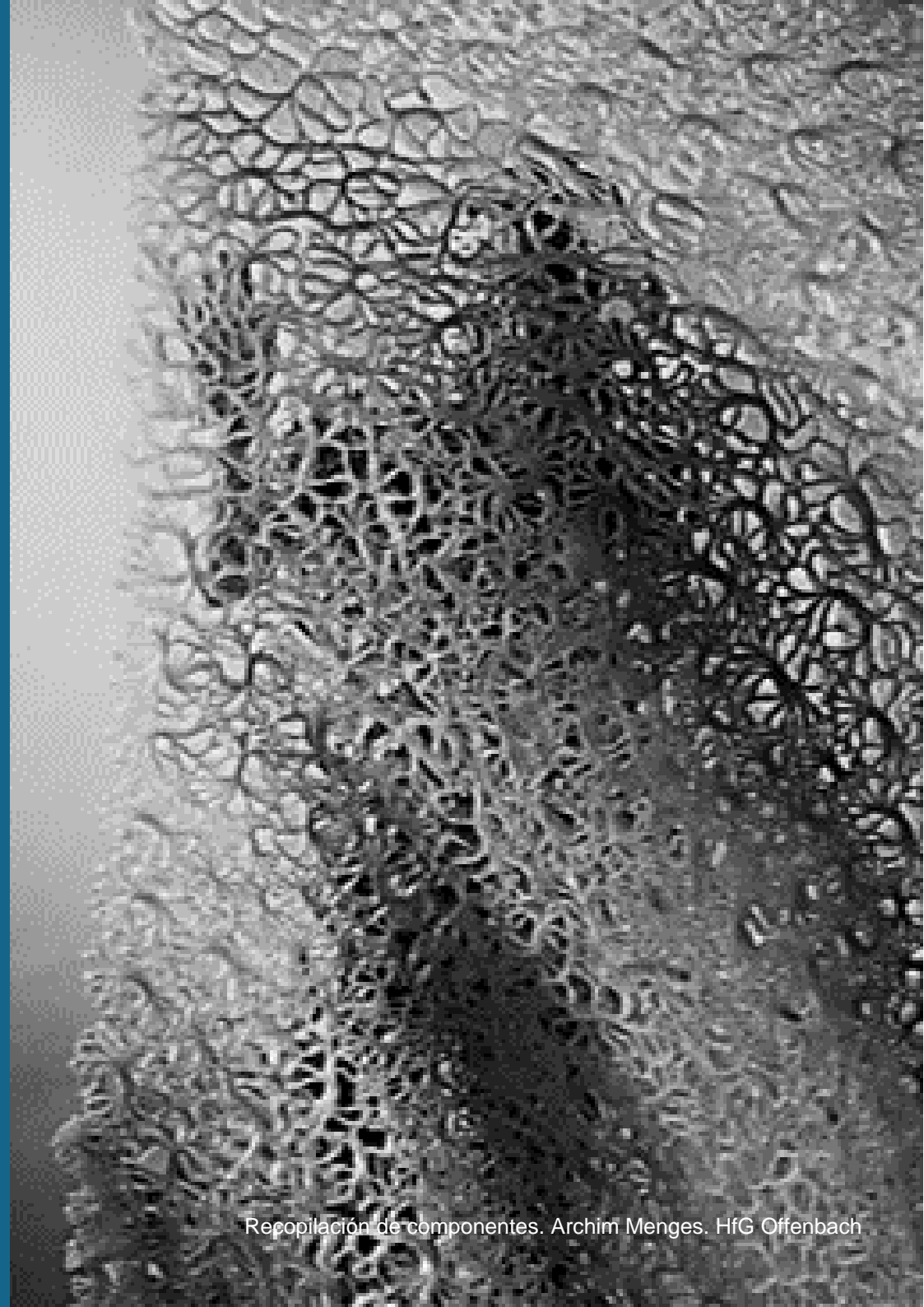
(<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/930212/collages-de-silvia-garcia-camps-nadie-inventa-nada-solo-tomamos-y-mezclamos>)

MOR
FO
LO
GÍA
1B

cuaderno # 4

suplemento 1: escrito por Silvia Bonetto

sistema material_aplicaciones



El crecimiento del fragmento hacia el sistema implica la concreción y consolidación del modelo material. Pero además implica la posibilidad de imaginar una aplicación, utilización o destino del sistema material propuesto. Esto es, cómo se puede trasladar a un hecho construido de la realidad concreta. Un sistema material con variabilidad y crecimiento indefinido en diversas direcciones es un sistema abierto, heterogéneo, complejo y en permanente intercambio, donde las partes son distinguibles pero no independientes. Al ser un sistema abierto, tiene interacciones externas, por medio del intercambio de materia, energía o información con su entorno, o sea, con el ámbito que los rodea y donde puede insertarse.

Como ya sabemos, todo sistema material se forma de componentes, o sea el conjunto de partes o fragmentos. Presenta una estructura, o sea, el conjunto de relaciones o vínculos que asegura su estabilidad y resistencia. Y contempla un mecanismo, entendido como el conjunto de criterios que organizan el crecimiento, el cambio y el comportamiento del sistema. Entonces, al imaginar una aplicación del sistema material, es importante pensar que sus componentes, estructura y sus mecanismos estén en relación con el ámbito específico donde se inserta, o sea, es necesario pensar las posibilidades de conexión e intercambio con el entorno que tiene el sistema.

Imaginar una aplicación de un sistema material supone trabajar desde un enfoque donde la generación de la forma está sustentada en la capacidad relacional, adaptativa y performativa de dicho sistema. Esto requiere una comprensión tanto del sistema material como de su entorno, no como realidades separadas, sino como interrelaciones complejas que se integran y se exploran.

El sistema aplicado en un entorno y/o una situación, atiende a esas interrelaciones complejas entre materialidad, forma y espacio. Así, la interacción con el entorno, supone verificar los niveles de adaptabilidad del sistema como el resultado sinérgico de calibrar y equilibrar múltiples factores y variables intervinientes. La adaptabilidad es la capacidad que tiene un sistema para hacer los cambios internos que permitan manejar de manera eficiente y rápida una situación diferente de la habitual, es la capacidad entonces, de responder adecuadamente a las exigencias del entorno, regulando su comportamiento.

Los niveles de adaptabilidad que se deben atender en el cuerpo material de un sistema son los siguientes:

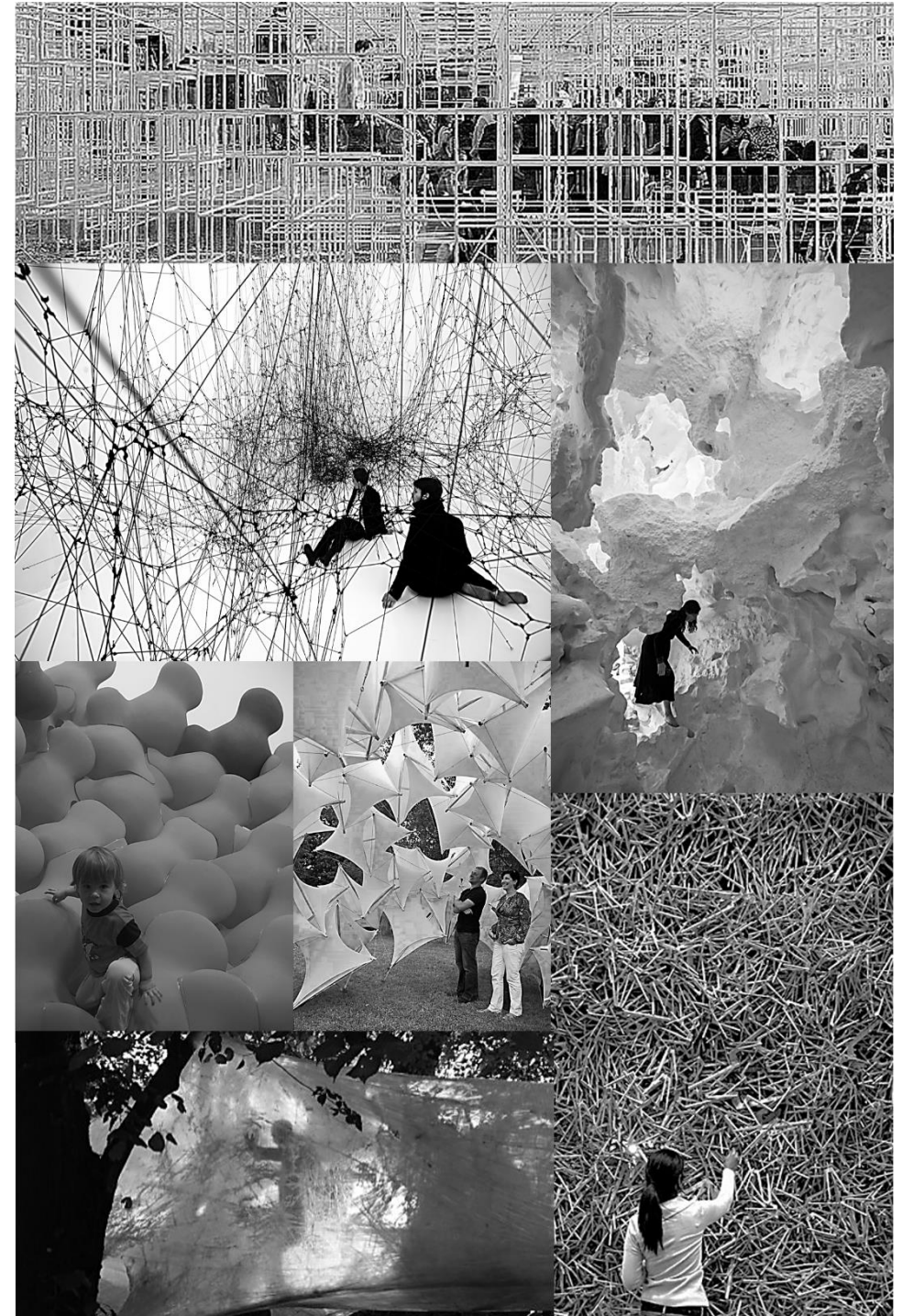


- Nivel de flexibilidad o variabilidad: el cuerpo material admite cambios, absorbe perturbaciones de diferente índole, dados por las relaciones planteadas entre el sistema y el entorno. Son variabilidades de tamaños, cantidades, direcciones y formas de crecimiento
- Nivel de penetrabilidad: el cuerpo material amplifica o controla las relaciones, posibilitando diferentes niveles de visibilidad, a través del manejo de transparencias, veladuras, perforaciones, traspasos y desplazamientos.
- Nivel de absorbencia: el cuerpo material tiene la capacidad de control de las fuerzas climáticas y ambientales, constituyéndose como un dispositivo absorbente, en el que confluyen el sujeto, la situación y el entorno, ya que el mismo es un estado intermedio entre el exterior y el interior.
- Nivel de intercambio: el cuerpo material posibilita relaciones entre diferentes fenómenos, ya sean climáticos, sociales e informativos.
- Nivel de disponibilidad: la organización del cuerpo material define posibilidades de acontecimientos, poniendo a disposición de las personas, posibilidades de apropiación.

Estos niveles de adaptabilidad, suponen plantear relaciones dimensionales, como factor o condición que interviene en las interacciones que se plantean. Interacciones dimensionales entre el sistema material y el cuerpo del sujeto, y entre el sistema material y su entorno. Se introduce así, el concepto de escala, entendida como las relaciones dimensionales en correspondencia con el sujeto.

Estos niveles de adaptabilidad suponen además, definir condiciones variables del cuerpo material, en su espesor, consistencia y densidad, que definen interrelaciones tanto con el entorno como con la situación de apropiación imaginada, configurándose así, como un cuerpo construido capaz de envolver un ámbito que contiene al sujeto. Se introduce así, el concepto de límite, como el otro factor o condición que interviene en las interacciones que se plantean. El límite posibilita la concreción del ámbito, lo que está entre y alrededor del sujeto—habitante, las cosas y las otras personas, que lo rodea, que lo envuelve. Por lo tanto, imaginar una aplicación de un sistema material hace emerger el concepto de espacio.

En síntesis, un sistema abierto es un sistema adaptativo, capaz de ajustar su comportamiento de acuerdo con una fluida interacción con su entorno. Un sistema adaptativo debe ser siempre flexible, versátil, mutable, escalable, para satisfacer así, las demandas que puedan definir un entorno y una determinada apropiación para la concreción de un ámbito.



cuaderno # 5

actividad 5: ORDEN / gráfica diagramática

La actividad #5 propone una nueva fase de traducción entre el modelo y la gráfica, para continuar con la exploración del ORDEN generativo. Supone una continuidad de las prácticas abordadas en la actividad #4, en cuanto a su carácter de PROCESO: acciones de ajuste, avance y desarrollo aplicadas a producciones concretas -gráfica y modélica- de manera simultánea. Se trata de desarrollar un tipo de gráfica particular como técnica de exploración y visualización del espacio. El trabajo con las secciones continúa con su fundamento en el orden, retoma el carácter procedimental del diagrama y propone tres niveles de aproximación: la globalidad, la particularidad y la secuencialidad en las secciones.

La actividad tiene una duración de 3 semanas.

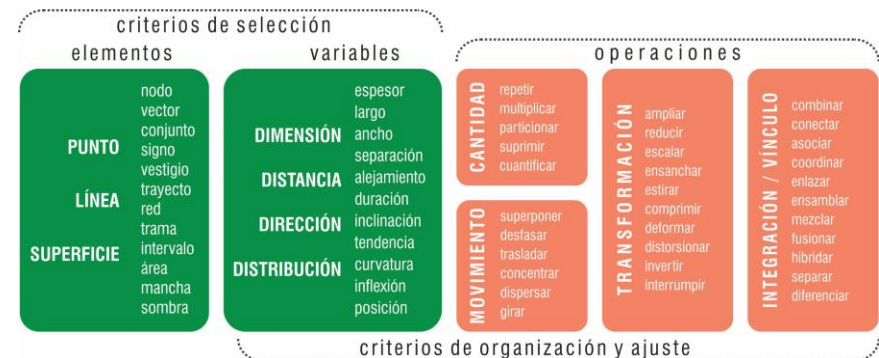
Los objetivos de esta actividad son, por un lado, potenciar el carácter exploratorio, generativo y operativo de la gráfica; y por otro, profundizar en los contenidos de ORDEN aplicados a procedimientos diversos, gráficos y modélicos, para la generación de la forma.

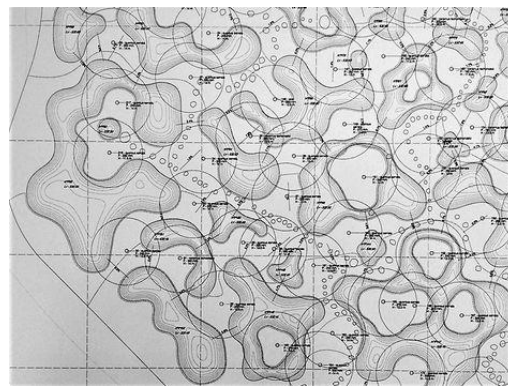
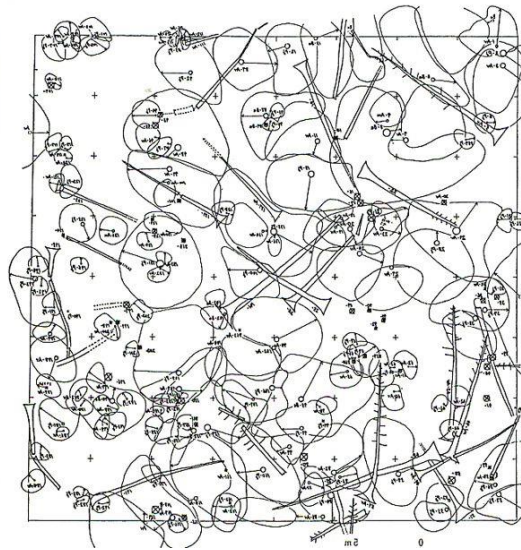
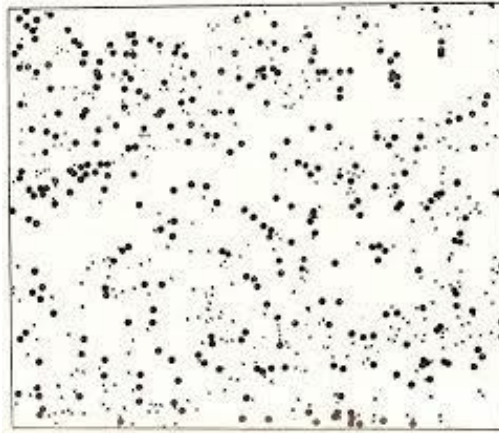
CONTENIDOS

Esta actividad propone un tipo de producción, la gráfica abstracta que remite al concepto de ORDEN. Recordamos entonces la definición de ORDEN GENERATIVO: es el orden que posibilita la generación de la forma. Es el conjunto de reglas para organizar relaciones entre los elementos y las operaciones que dan origen a diferentes producciones: gráficas o modélicas. Las reglas definen criterios de selección, ajuste y organización por medio de operaciones, que se aplican tanto a la gráfica como al modelo, y que constituyen un mecanismo de autogeneración. El orden generativo se explora así, por medio de diferentes tipos de producción. La correspondencia entre producciones gráficas y modélicas habilita definiciones sucesivas de la forma. Por eso es importante volver sobre la tarea de TRADUCCIÓN, en este caso desde lo concreto (modelo) a lo abstracto (dibujo).

La gráfica específica que se propone explorar en esta actividad #5 son las SECCIONES del modelo. Es la representación bidimensional de los elementos, las operaciones y las reglas que concretan el modelo tridimensional. Esta gráfica se propone como algo más que un instrumento para mostrar la apariencia del modelo: las secciones se constituyen en un procedimiento generador, estrechamente ligado a la lógica constructiva del modelo.

Debido a este carácter procedimental, retomamos el DIAGRAMA como el tipo de gráfica adecuada para favorecer la relación entre la exploración abstracta del dibujo y la realidad concreta del modelo. De este modo, las SECCIONES se consideran DIAGRAMÁTICAS, donde predomina el carácter procedimental y operativo por sobre el representativo. Las prácticas propuestas requieren nuevamente el apoyo de la matriz operativa de orden, como instrumento conceptual.





Junya Ishigami, Casa y resto.

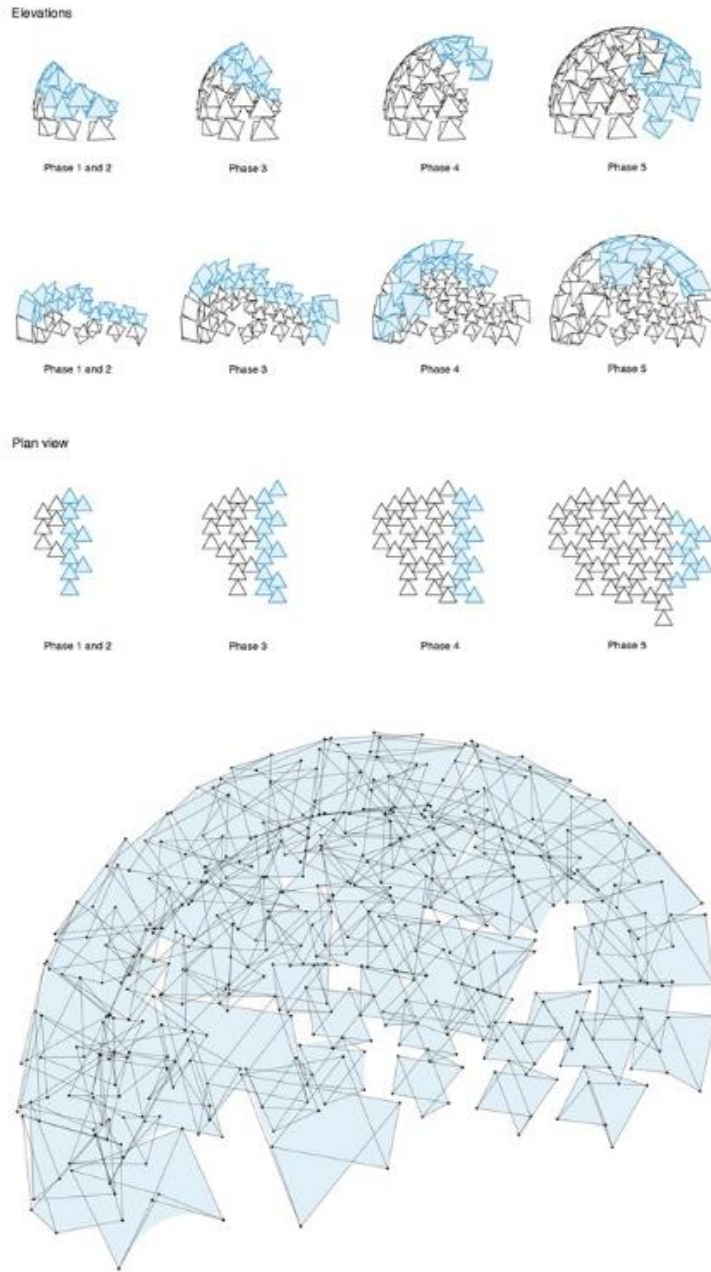
En la actividad anterior ya hemos planteado el carácter procesual de las prácticas, no solo por el encadenamiento de las actividades, sino por las acciones de ajuste, avance y desarrollo sucesivo encaminadas a la **GENERACIÓN DE ESPACIO**. A partir de la definición de espacio, de la posibilidad de concebir y visualizar un ámbito interior, surgen los conceptos de **ESCALA** y **LÍMITE**.

La **ESCALA** refiere a relaciones dimensionales: entre las partes del fragmento (sus medidas, lógicas y propiedades), y entre el fragmento y el sujeto. Así pueden abordarse, en instancias sucesivas de ajuste, la escala del fragmento (modo constructivo, posibilidades constructivas en realidad), la escala del espacio (ámbito del cuerpo del sujeto, ámbito para moverse) y la escala del detalle (ajuste de dimensiones / cuerpo del límite: espesor / consistencia / densidad).

El **LÍMITE** refiere a la definición de un cuerpo construido capaz de envolver un ámbito que contenga al sujeto. Manifiesta de manera concreta y tangible aquellas propiedades que la materia propone, a través de su conformación y operatoria, estableciendo en su interacción una determinada lógica. El límite define su carácter al intermediar en situaciones duales, ya que es la unión de realidades diferentes. El carácter del límite se define por medio de los niveles de permeabilidad.

Los niveles de permeabilidad están en función de la densidad la materia, de la conformación de la materia y de las operaciones con la materialidad. Así, el límite puede constituirse en barrera (separación, clausura, inmersión), en frontera (que acoge o expulsa) en umbral (que atraviesa o extiende) y en filtro (que tamiza, infiltra o criba). La posibilidad de generar un límite refiere de manera específica a la organización de fragmentos materiales, que pueden distribuirse básicamente desde el criterio fundamental de agregación (por discontinuidad de la materia). Sumado a esto, los niveles de permeabilidad dependen de los siguientes aspectos, tanto objetivos como subjetivos: la disponibilidad material y/o experiencial, la penetrabilidad o intercambio, la visibilidad y movilidad que posibilita relaciones; la absorbencia y la flexibilidad o variabilidad para admitir cambios de condición o situación.

Durante las operaciones para generar el **LÍMITE**, entran en juego materias intangibles (luz / sombra / reflejo, aire / polvo, sonido / aroma), sumadas a las tangibles (con su conformación, propiedades y lógicas operativas). Ambas pueden caracterizarse según los estímulos que provocan al sujeto a través de los sentidos y sensaciones.



Gernot Riether, Pabellón Underwood.

PRÁCTICAS

La actividad #5, como continuidad de la #4, propone explorar el modelo por medio de SECCIONES DIAGRAMÁTICAS. Esta gráfica específica plantea un procedimiento que establece tres niveles de aproximación. La globalidad indaga y opera en base a reglas, lógicas constructivas y condiciones de estabilidad del sistema. La particularidad permite focalizar en un detalle, estudiar en profundidad operaciones específicas que consolidan la unión entre fragmentos. La secuencialidad habilita la incorporación del tiempo como dimensión en el crecimiento del sistema.

La GLOBALIDAD en las secciones diagramáticas se apoya en la operatoria de los modelos tridimensionales, con su lógica constructiva específica. Así como se explora el cuerpo y la estabilidad como condiciones del modelo, se desarrolla una gráfica inicial que procura dar cuenta de esas mismas condiciones. Para ello se utilizan códigos abstractos (diagramáticos) que hacen presente tanto los elementos concretos del modelo, como las operaciones que lo constituyen. Luego es necesaria una fase de ajuste y selección en la gráfica, que implica incorporar la precisión y la rigurosidad como mecanismo de control de elementos, variables y operaciones.

La PARTICULARIDAD en las secciones diagramáticas puede abordarse de manera paralela, simultánea o alternada con la globalidad, como niveles de aproximación complementarios. Esta gráfica focaliza en el detalle que hace evidente elementos y operaciones modélicas dirigidas a repetir, extender y combinar la parte constitutiva inicial en un conjunto más complejo. El ajuste en este nivel de aproximación aporta precisiones singulares que luego se trasladan a la globalidad. Por un lado, la dimensión, distancia, dirección y distribución de los elementos en relación al sistema. Y por otro, los tipos de operaciones que promueven el crecimiento por continuidad o discontinuidad.

La SECUENCIALIDAD en las secciones diagramáticas posibilita la multiplicación de capas que muestran diferentes momentos de desarrollo de la lógica constructiva y del crecimiento del sistema. Esas capas tienen la posibilidad de evidenciar de manera simultánea y superpuesta, secciones del modelo que están distanciadas tanto por el espacio como por el tiempo.

Así como el diagrama es una gráfica capaz de incorporar complejidad, dinámica, variabilidad e integridad; el sistema es la construcción tridimensional capaz de manifestar acciones secuenciales que dan cuenta de su lógica constructiva, con las cuales se genera el cuerpo, se asegura la estabilidad y se aproxima a la concreción; las secciones son instrucciones de definición, técnicas de exploración y visualización de procedimientos específicos para ejecutar y formalizar el sistema.

REFERENTES

El material que acompaña esta actividad será compartido en Classroom según el avance de las tareas propuestas.

Material en video: Conversaciones #5

Material de lectura:

SORIANO, Federico (2002) Diagrama. En: Fisuras de la cultura contemporánea N° 12, Madrid. España.

ELIASSON, Olafur (2009) Los modelos son reales. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

SORIANO, Federico (2004) Sin forma; en Sin_tesis. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Material gráfico:

Junya Ishigami: <https://jnyi.jp>

Archim Menges: <https://www.achimmenges.net>

Jonas Coesmeier: <https://www.instagram.com/coersmeier>

Boris Tellengen: <https://deltainc.nl/>

Tara Donovan: https://en.wikipedia.org/wiki/Tara_Donovan

Ronan & Erwan Bouroullec: <http://www.bouroullec.com/>

Diller Scofidio: <https://dsrny.com>

Nobuhiro Nakanishi: <http://nobuhironakanishi.com>

Gernot Riether:

<https://www.experimenta.es/noticias/arquitectura/pabellon-underwood-una-investigacion-sobre-arte-y-tensegridad/>

cuaderno # 6

actividad 6: PERCEPCIÓN / imagen dinámica

La actividad #6 propone retomar contenidos y procedimientos de las actividades #4 y #5; y continuar con la práctica de imaginar una posible aplicación del sistema material desarrollado en la actividad #2. La construcción de IMÁGENES DINÁMICAS se presenta como un procedimiento que opera fundamentalmente con la intuición en la generación de la forma. Supone profundizar en la técnica del COLLAGE, avanzando hacia procedimientos de multiplicación y montaje para incorporar la PERCEPCIÓN dinámica del sujeto en el ESPACIO. Estas prácticas además, colaboran en el proceso de exploración iniciado con el modelo, ya que suponen nuevas posibilidades de ajuste, avance y desarrollo del fragmento y del sistema para la generación de espacios.

La actividad tiene una duración de 2 semanas.

El objetivo de esta actividad es experimentar una gráfica específica, por medio de la construcción, multiplicación y montaje de imágenes, como posibilidad y desafío de exteriorizar la PERCEPCIÓN dinámica del espacio.

CONTENIDOS

La construcción de IMÁGENES se presenta como oportunidad y desafío de manifestar la percepción en una gráfica concreta. Se trata de exteriorizar lo que ocurre dentro del sujeto en el ejercicio de la imaginación. Entendiendo a la IMAGINACIÓN como la *“facultad humana para representar mentalmente sucesos o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero no están presentes”*.

La IMAGEN se entiende así como la construcción mental que el sujeto efectúa en la síntesis de la percepción. En las disciplinas del diseño, la imagen es además la manifestación exterior y concreta de ideas e imágenes interiores del diseñador. Imágenes que pretenden mostrar el mundo, no tal como es en la realidad, sino en su posibilidad de ser.

En esta actividad #6 resulta necesario a su vez retomar los conceptos de percepción y espacio.

La PERCEPCIÓN es un fenómeno interno, integral e integrador del sujeto. Es lo que ocurre en la persona al enfrentarse a los hechos, materias y sustancias concretas de la realidad; cuando se produce un efecto inmanente captado a través de los sentidos con significados por libres asociaciones.

El ESPACIO puede definirse como lo que está entre y alrededor, del sujeto–habitante, las cosas y las otras personas. Encarna extensión, distancia, transcurso, tardanza, separación, ámbito y relaciones. La definición de espacio establece una correspondencia inmediata con el sujeto–habitante. El ámbito y las relaciones entre y alrededor, son fenómenos que suceden en el sujeto durante la experiencia espacial.

A partir de ambas definiciones, entendemos que ambos conceptos, PERCEPCIÓN y ESPACIO, están estrechamente ligados; plantean una relación recíproca, ya que se necesitan mutuamente en su definición. El espacio no se manifiesta sino a través de la percepción que el habitante tiene de él. Y la percepción ocurre dentro del sujeto–habitante debido al ámbito que lo rodea.

La actividad #6 retoma procedimientos que se apoyan en la MATRIZ OPERATIVA DE LA IMAGEN: un esquema conceptual que actúa como un instrumento en las prácticas propuestas.

La matriz contiene y relaciona variables y operaciones de fragmentos o recortes (elementos en la construcción de la imagen) para generar condiciones de inmersión. Dichas condiciones: profundidad, punto de vista, perspectiva y posición, colaboran en crear la ilusión, en las dos dimensiones del papel, de un ámbito que envuelve al sujeto.

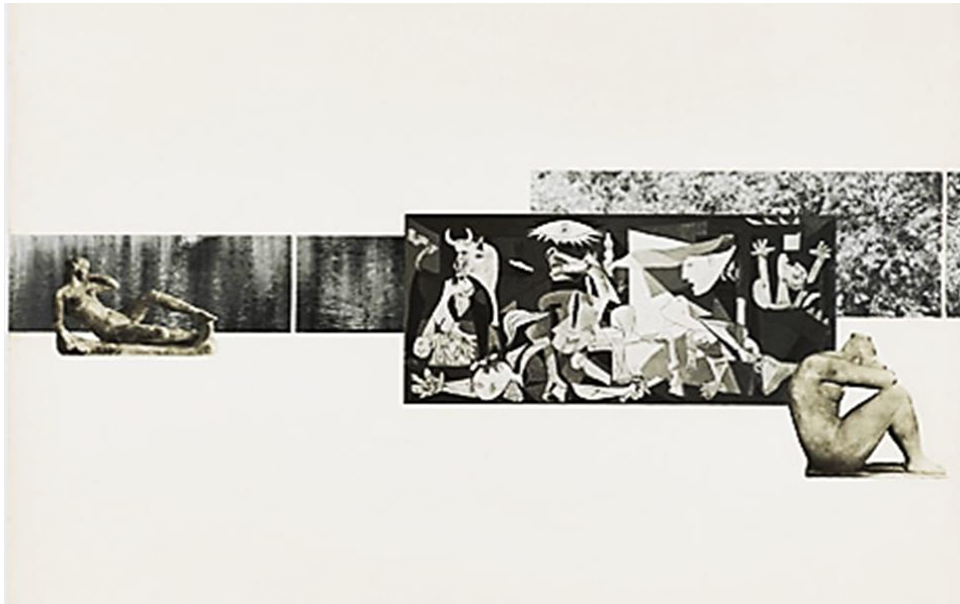


El procedimiento, basado en la técnica del COLLAGE, propone la construcción de un gráfico concreto a partir de recortes provenientes de fragmentos del modelo material. El procedimiento posibilita configurar un todo con sentido a partir de recortes diversos. Dichos recortes se constituyen en superficies capaces de crear aquella ilusión envolvente. La operatoria del collage supone un arribo más inmediato e intuitivo, que colabora en superar dificultades en el manejo de la técnica de la perspectiva. Los COLLAGES se caracterizan por ser construcciones que operan a partir de recortes como elementos primarios en la definición de los límites del espacio. Trabajan bajo la lógica de la superposición de capas que sugieren solapamientos, transparencias y movi- lidades. Se distinguen también por la rapidez en el armado, lo que involucra cierta destreza en la operatoria que no requiere conocimientos previos.

Otra característica del collage es la de ser construido mediante fragmentos que incorporan contenidos previos y que se re-significan a través de la integración en la nueva unidad que compone la imagen. La selección de estos fragmentos, si bien responde al carácter de inmediatez propio de la técnica, no es en ningún caso ajena a ciertas intenciones de referencia respecto a esos contenidos previos. Posibilita la exploración de variables, efectos y operaciones, que colaboran con las condiciones inmersivas en la generación de atmósferas. El collage se presenta así como oportunidad de diversificar el manejo de códigos visuales, de reconocer distintas procedencias y extender la razón comunicativa de la imagen.

El collage genera además un vínculo con otros procedimientos: la construcción de la ESCENA. Es un dispositivo ideado para poner en evidencia el movimiento en la experiencia del espacio. Se trata de un collage armado por partes que se despegan y se despliegan en planos transparentes sucesivos, para generar el efecto de profundidad en el ámbito explorado. La acción de volver a recortar los fragmentos del collage, por un lado introduce físicamente la profundidad en la pieza gráfica para obtener espacialidad en la imagen. Por otro lado, crea un ámbito para el observador, dos posiciones que nos permiten estar dentro y fuera a la vez, apartados pero encadenados.

Las capas del collage se separan físicamente sobre soportes transparentes y provocan el solapamiento entre primer plano, plano intermedio y visión lejana. El despliegue de capas posibilita explorar el movimiento a través de múltiples enfoques, por medio de tomas fotográficas secuenciales y su posterior montaje. La aproximación al espacio explorado se da por medio de múltiples fragmentos de miradas, re-compuestos de manera que pongan en evidencia el movimiento del observador, armados de modo que muestren más fielmente nuestra percepción de los espacios.



Mies van der Rohe, collage: Museo para una Pequeña Ciudad.



Janet Laurence, Crimes against the landscape.

La ESCENA como dispositivo propone una experiencia múltiple para la incorporación del tiempo en la representación gráfica. Se introduce el tiempo en la imagen a través de explorar y manifestar el movimiento del observador. Aparece así la cuarta dimensión, ya que explorar el movimiento implica manifestar la duración vital de una trayectoria, de un recorrido, de una experiencia. Estamos hablando de un espacio-tiempo de sensaciones, continuidades, rupturas, exclusiones, inclusiones; que involucra un ámbito en relación al sujeto. Espacio y tiempo se funden en una nueva concepción, dinamizados por técnicas que reúnen el collage, la fotografía y el montaje. El dispositivo de la escena induce entonces, a superar la dificultad en la manifestación de la percepción; representando en términos plásticos el tiempo como fenómeno físico, con algo más que un gráfico en dos dimensiones.

PRÁCTICAS

Los procedimientos sugieren la posibilidad de trabajar con técnicas mixtas, en producciones que se alternan e integran entre gráfica y modélica. Se proponen tres instancias de avance: construcción de la imagen, multiplicación y montaje de imágenes.

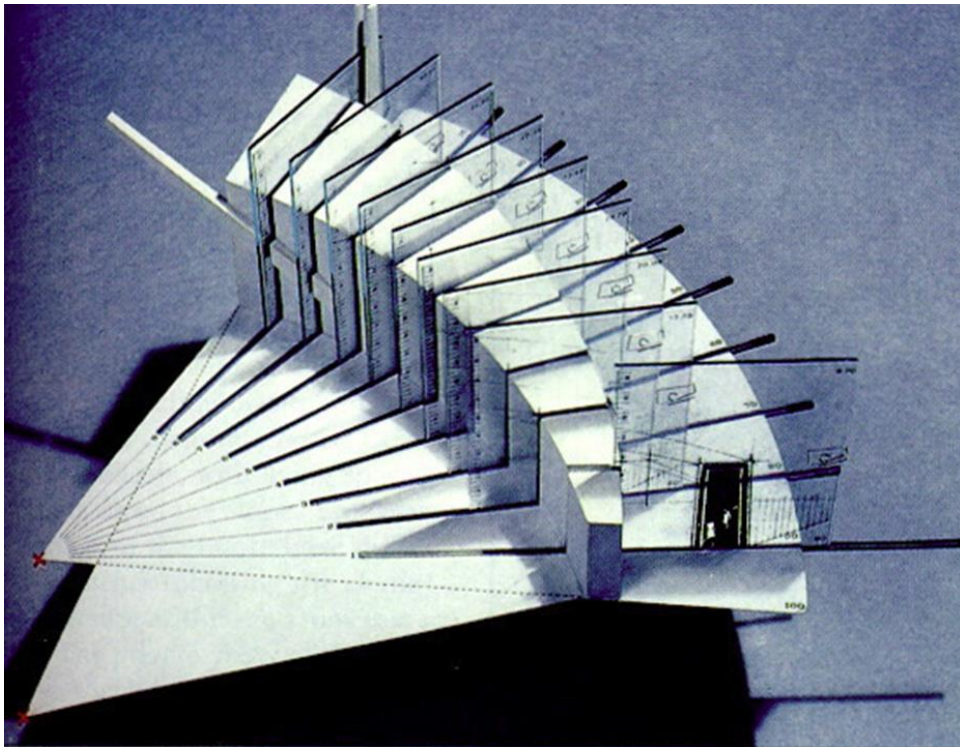
En la primera instancia, la CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN incorpora la mirada del sujeto-habitante. El ejercicio supone retomar las prácticas de la actividad #4 (recomendamos un repaso del cuaderno de dicha actividad). Los recortes se constituyen en superficies, elementos básicos para la definición del espacio en la imagen, provenientes de fotografías del fragmento y del sistema tridimensional (actividad #2). Por lo tanto, en la toma de las fotografías y en la selección y organización de los recortes es necesario considerar variables y gradientes: de tamaños, enfoques, deformaciones y grados de iluminación, para poder operar con las variables necesarias en la multiplicación de tomas.

Es importante recordar que la propia mirada, nuestros propios ojos son los que conducen y controlan la coherencia de las relaciones que se establecen entre los recortes. Dichas relaciones consolidan la imagen de un ámbito interior, o de un ámbito contenido por un límite; por medio de la exploración de la profundidad, el punto de vista, la perspectiva y la posición. Condiciones necesarias que provocan la ilusión inmersiva. Por condiciones inmersivas se entiende que los recortes constituyen límites que envuelven un espacio en el que se encuentra la persona.

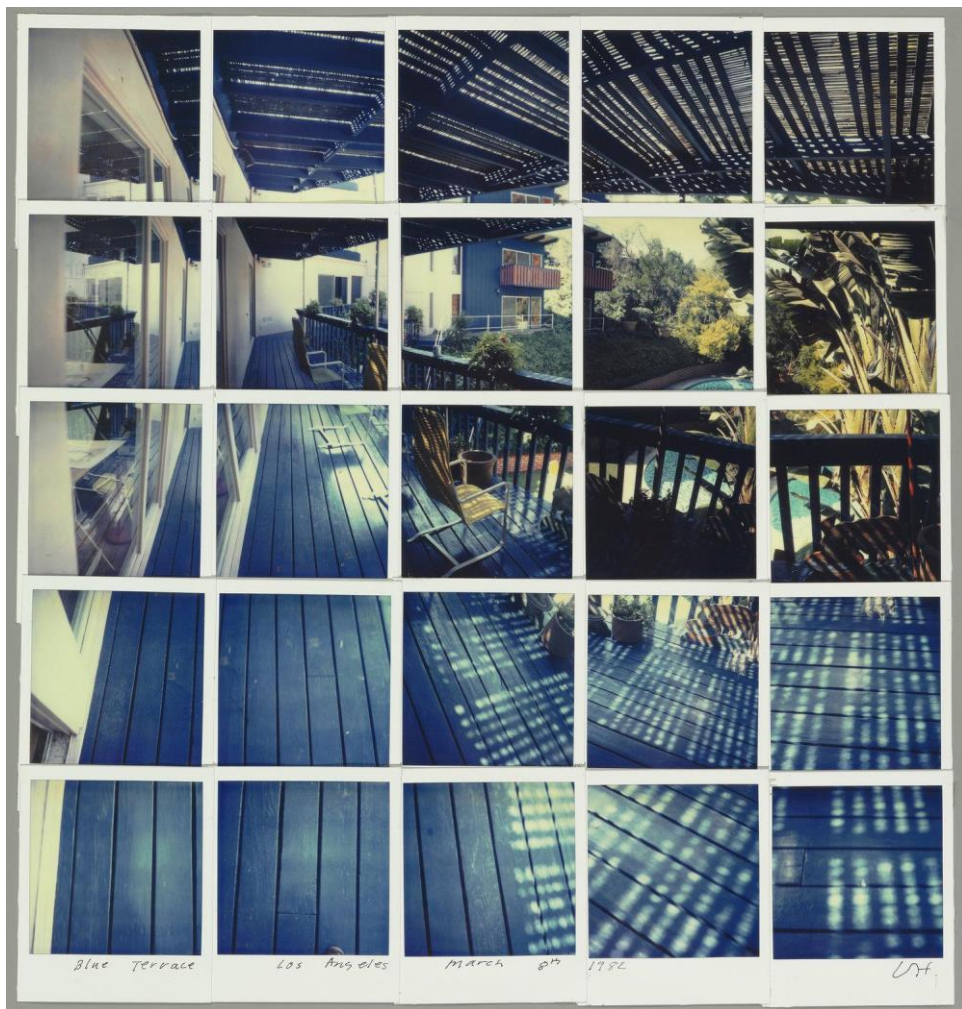


En la segunda instancia, la MULTIPLICACIÓN DE IMÁGENES incorpora la posibilidad de manifestar el movimiento del sujeto en el espacio. Se propone la construcción de nuevas imágenes a partir de repeticiones, variaciones y combinaciones de los recortes originales. Acciones como ajustar y repetir ofrecen la posibilidad de operar en base a variables, efectos y condiciones que habilitan nuevas maneras de distribuir y superponer los recortes. Una operación específica es la interpolación, que propone la construcción de una nueva imagen a partir de una regla que establece variaciones intermedias (de los recortes) entre dos o más imágenes. Interpolación es poner una cosa entre otras, por lo tanto supone generar imágenes intermedias que puedan constituir conexiones para encadenar una secuencia de imágenes más o menos continua.

En la tercera instancia, el MONTAJE DE IMÁGENES ofrece la posibilidad de incorporar el tiempo del sujeto, a través de enlazar múltiples imágenes en un periodo de tiempo continuo. Se presenta un procedimiento específico, la construcción de la ESCENA, que incorpora el tiempo del sujeto, a través de la multiplicación de imágenes por medio de múltiples tomas fotográficas. Se trata de un dispositivo compuesto por capas transparentes, en el que se despegan las superficies del collage y se incorpora la profundidad de manera física en la imagen. La escena habilita asumir dos posiciones (estar dentro y fuera de la imagen a la vez) para la captura de múltiples tomas y concretar así el movimiento del observador. Luego se enlazan las tomas múltiples, por medio del montaje, en la continuidad de un transcurso que puede asumir la forma analógica de un cine de dedos o la forma digital de una imagen gif o un video.



Diller & Scofidio, imágenes secuenciales: Slow house.



David Hockney, ensamblaje de polaroid: Blue Terrace.

REFERENTES

El material que acompaña esta actividad será compartido en classroom según el avance de las tareas propuestas.

Material en video:

Conversaciones #6 (en dos partes)

DISNEY, Walt (1936) Cámara multiplano.

(https://www.youtube.com/watch?v=86zPz3J4MdM&ab_channel=JuanTr ela)

Material de lectura:

HOLL, Steven (2011) Cuestiones de percepción. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

BONETTO, Silvia y OJEDA, Beatriz (2016) La Escena: construcciones dinámicas en la generación de espacios. En revista Estoa, Vol. 5 Núm. 8, 2016. ISSN: 1390-7263. DOI: <https://doi.org/10.18537/est.v005.n008>
Facultad De Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Cuenca, Ecuador.

OJEDA, Gueni y VACOTTO, Eduardo (2016) Tomar-ocupar-alterar. En 3x3 revista digital de arquitectura N°3. Mendoza, Argentina. Febrero, 2016. <http://revista3x3.com/principal/project/1/>

Material gráfico:

Mies van der Rohe (1942) Museo para una Pequeña Ciudad.

Janet Laurence: <http://www.janetlaurence.com>

Diller & Scofidio: <https://dsrny.com>

David Hockney: <https://www.hockney.com/home>

Tomas Kellner: <https://www.thomaskellner.com>

Nobuhiro Nakanishi: <http://nobuhironakanishi.com>

cuaderno # 6

suplemento 1: escrito por Cecilia Kesman y Laura Egea

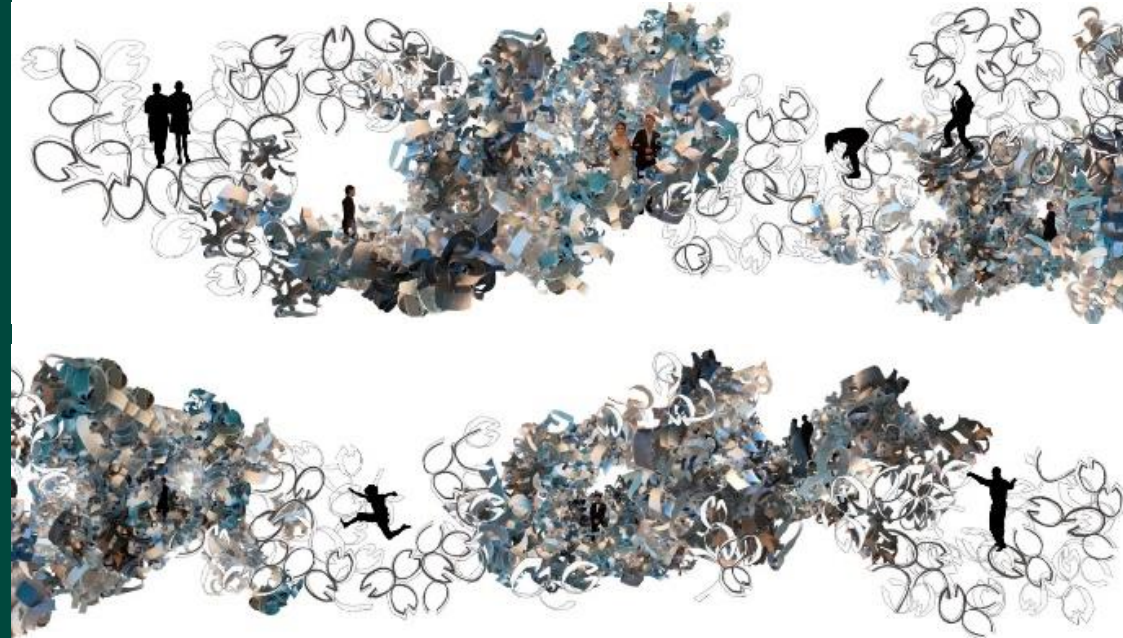
la tira dinámica: imagen, espacio y percepción

El ejercicio de IMAGEN DINAMICA es una acción sintética, sobre el cierre de la asignatura Morfología 1b, que propone articular y potenciar resultados gráficos parciales y previos realizados con las y los estudiantes.

La TIRA DINAMICA, procedimiento para implementar la imagen en movimiento, es una herramienta compleja que en simultáneo desarrolla y resuelve objetivos didácticos que concretan un modo de explorar y exteriorizar la percepción dinámica del espacio.

El antecedente instrumental primario es la *grilla procedimental* que semana a semana suma y desarrolla información, exploraciones, collages, fotografías, gráficos, etc. Su formato es deliberadamente apaisado y su extensión crece de manera longitudinal; con el objetivo de visibilizar de manera simultánea el proceso de transformación exploratoria, la cantidad de trabajo y los momentos determinantes de descubrimiento de cada participante.

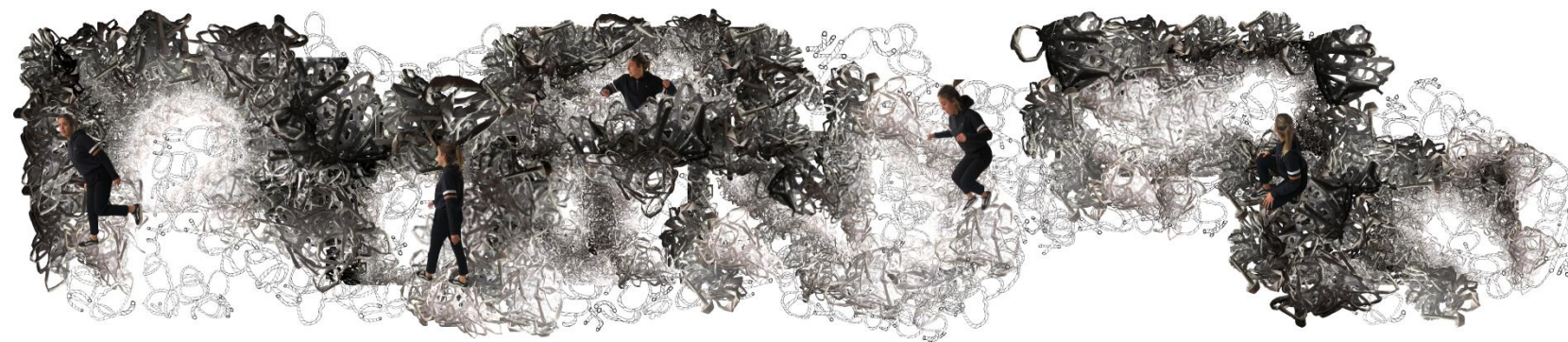
DESPLIEGUE Y TRANSICION son conceptos clave de la práctica. Conceptos transferidos luego al desarrollo de un segundo antecedente gráfico-conceptual: el diagrama de transformación y transición, donde se exploran los contenidos de orden y gradualidad (más cualidades de cohesión, fluidez, complejidad, integralidad).



El DIAGRAMA DE TRANSFORMACIÓN Y TRANSICIÓN es la base y punto de partida de la tira dinámica. Entendemos el despliegue (longitudinal) como una herramienta de comprensión de la profundidad espacial y el tiempo; desde la construcción de transiciones graduales que visibilizan el pasaje entre gráficas, imágenes, atmósferas y sensaciones diferentes.



Es por ello que el formato y la intención de articular producciones gráficas diversas *en tira* se transforman en aliados didácticos para comprender y desmenuzar una posible habitabilidad dinámica, cambiante, diversa. Hay una simultaneidad transicional que requiere ser resuelta a partir de destrezas personales, trabajo, ensayo, tesón y creatividad, para transformar imágenes aisladas en una unidad nueva, en una ficción-realidad.

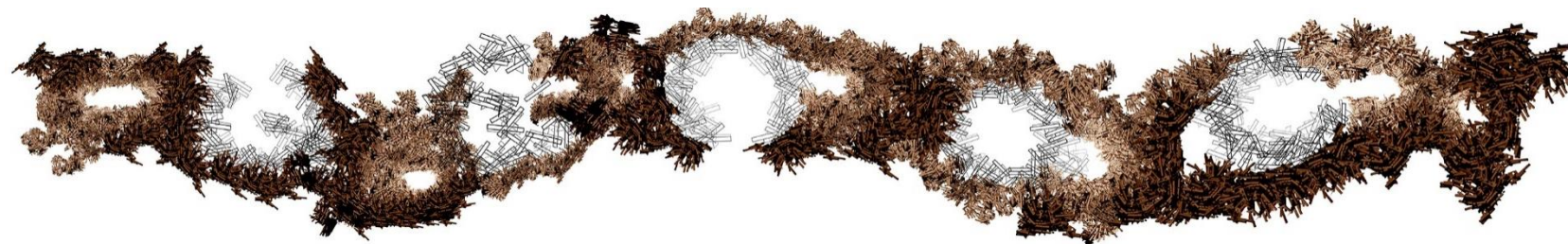


La TIRA DINAMICA opera a través de la acción de *sustitución y construcción de vínculos*. Sobre la base gráfica del *diagrama de transformación y transición*, se seleccionan de manera intuitiva una serie de ventanas apaisadas que serán reemplazadas por una secuencia de imágenes inmersivas realistas y una serie de secciones diagramáticas.

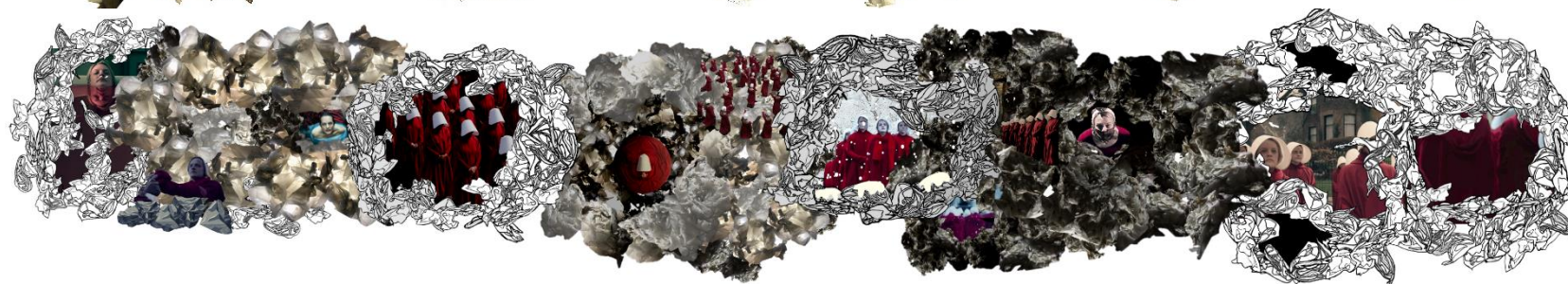
Dichas piezas gráficas se distribuyen de manera intercalada y han sido producidas previamente con la intención de abordar el tema del espacio desde dos variables:

- la tridimensión: se trabajan los parámetros de inmersión e interioridad, con imágenes realistas interiores construidas con la técnica de collage en capas; y con especial énfasis en la luz como cualidad determinante de la atmósfera del espacio.
- la bidimensión: se trabajan los parámetros de corporeidad y espesor del límite espacial, con la gráfica plana de las secciones diagramáticas; y con especial énfasis en la definición de la escala como estado de vínculo determinante entre materialidad y sujeto experiencial del espacio

Ambas variables profundizan en criterios de orden y distribución; procedimientos de construcción de gráficas con la técnica del collage y el ensamble de fragmentos.



La SÍNTESIS sucede cuando se trabajan las transiciones entre los diferentes tipos de gráfica, donde emergen imágenes nuevas para empezar a pensar, idear y proponer nuevas condiciones de habitabilidad. Estas nuevas dinámicas se complementan además con la construcción de un relato. Se propone a los estudiantes animar personajes que entran, salen, recorren, atraviesan la tira dinámica. La fantasía, el juego y la realidad se combinan para la generación de historias donde los protagonistas son, muchas veces, los mismos ejecutores de la gráfica; o bien personajes paradigmáticos que amplían los universos imaginados y los espacios resultantes.



El HALLAZGO es otro momento clave que define la diversidad de los resultados. En una primera instancia, las atmósferas emergen espontáneamente en las imágenes; como resultado de aplicar una técnica específica en la obtención de fotografías con luz de los sistemas materiales producidos previamente. (Fotografías también procesadas y ordenadas en una grilla gráfica procesual). Luego, cada estudiante personaliza su proceso; ese momento en el que descubre en su propio hacer, las claves propias para desarrollar el trabajo, su propia capacidad de transformar y controlar la gráfica.

Son destrezas que le permiten sorprenderse y aprender del otro-a. Una vez detectado el hallazgo, la intención redefine las decisiones y concreta la resolución tanto gráfica como conceptual de la TIRA DINAMICA. Entendemos entonces que la hibridación de lenguajes gráficos y la simultaneidad de variables de comprensión del espacio construyen nuevas imágenes sensibles, alternativas y multi-temporales que nos permiten profundizar en la experiencia de la percepción como elemento clave para abordar el tema del espacio en el marco de la propuesta conceptual de la asignatura Morfo 1b.