



intensidades 2020

taller vertical de arquitectura 7

pablo szelagowski - pablo remes lenicov - carlos díaz de la sota

facultad de arquitectura y urbanismo - universidad nacional de la plata

intensidades 2020

producción del taller vertical de arquitectura 7

facultad de arquitectura y urbanismo
universidad nacional de la plata
2021

Remes Lenicov, Pablo

Intensidades 2020 : taller vertical de arquitectura 7 / Pablo Remes Lenicov ; Pablo E.M. Szelagowski ; Carlos Díaz de la Sota ; coordinación general de Pablo Remes Lenicov ; editado por Pablo E.M. Szelagowski ; Carlos Díaz de la Sota. - 1a ed. - Gonnnet : Pablo Remes Lenicov, 2021.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-86-9022-3

1. Arquitectura. 2. Arquitectura Contemporánea. 3. Proyectos Experimentales. I. Szelagowski, Pablo E.M. II. Díaz de la Sota, Carlos. III. Título.

CDD 720.07

Autores, y compiladores

Pablo Remes Lenicov, Pablo E.M. Szelagowski, Carlos J. Díaz de la Sota

Edición y Diseño

Pablo Remes Lenicov

Mesa editorial

Arteca, Raúl, Pérez Álvarez, María Florencia; Da Conceição Ferrero, Emiliano; Rodríguez Das Neves, Marina; Casero, Gustavo; Casas, Remedios; Eugenia Durante; Gabriel Da Pieve; Osvaldo Almendra; Fiorella Bacchiarello; Maria Emilia Robbiano

dibujo de tapa: María Victoria Davancens (nivel 01 tp02)

talleryproyecto.blogspot.com

thatfau.blogspot.com

facebook thatfau

instagram that_fau_unlp

talleryproyecto@gmail.com

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

calle 47 nro.162 - La Plata (1900) - Argentina

ISBN 978-987-86-9022-3

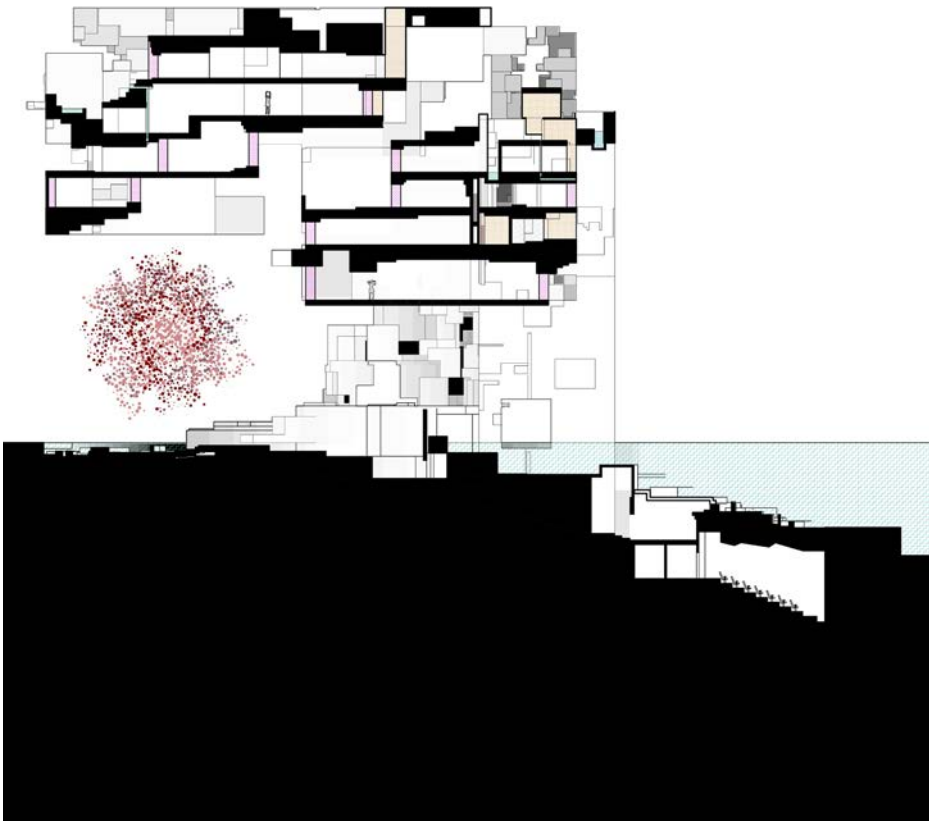


taller 7
cuerpo docente 2020

profesores titulares
Pablo E.M. Szelagowski, Pablo Remes Lenicov
profesor adjunto
Carlos Javier Díaz De la Sota

jefe de trabajos prácticos
Arteca, Raúl W.

docentes
Pérez Álvarez, María Florencia; Da Conceição Ferrero, Emiliano
Rodríguez Das Neves, Marina; Casero, Gustavo
Durante, María Eugenia; Casas, Remedios;
Da Pieve, Gabriel; Almendra, Osvaldo;
Bacchiarello, Fiorella; Robbiano, María Emilia



floriana spedaletti, simón vilte. tp01, nivel 05
taller de arquitectura 7 fau unlp

castro, ramiro ezequiel; gomez puita, jonathan ariel; flores, hugo benjamin; mostacedo flores, yandira; yucra avila, aimé ayelén; diaz, florencia agostina; CÁCERES, guadalupe; herrera, mayra belén; sbarbati, nicolas daniel; ferraris, albertina; di tomaso, agustina macarena; da silva, marcos ezequiel; perez, melody sara; rosario, ludmila micaela; gonzalez, micaela soledad; benavidez argibay, benjamín; davancens, maría victoria; sanabria luizaga, mary luz; cauhape, narela soledad; mosquera, aldana belén; garcia, manuel; besguero, melany ailén yanina; diaz, evi soledad; bolaños lópez, alain; ganim, luz mila tamara

zabala, andrea verónica; coronel, albano; senise, teresita; addis, lucila; garabito, ana carla; kruckowski, ana mailén; larrañaga martín, agustina belen; maseri calvio, carla nicole; retamozo, brisa agustina; lopez, merlina; barrera vila, maria luz nahir; riquelme villar, rocio jazmin; cohene, tania; azcarate, gustavo tomas; fuggini, carlos esteban; canesa, emily; barrionuevo, micaela; demarco, maría florencia; ghenzi garcia, luana berenice; uyuquipa vedia, franco ariel; duràn, alan alcides; coman, juan pablo ezequiel; torres, micaela noemi; cannata barrera, ezequiel; echevarria carrilao, maximiliano garrido, jesica soledad; casali, maximo francisco; abraham rodriguez, maria arminda

vallejos, eliana noemi; forni, lucas javier; varela gonzalez, thais; alegre, sofia yenisei; bartolucci cozzi, sofía maría; marquez, gustavo esteban; gosende, lucrecia maria; martínez, melina aldana; krassevich, natasha belén; rodriguez, patricio daniel; garcía, matías; guanzetti, lucia; cafiel, guido; torres ruiz, vanness lisset

stracan, tomas alberto; gestoso, santiago luis; pinto gomez, alejo david; sosa, malena rayen; monzón dithurbide, camila; farias, enrique damian; morano, ariela gisel; laredo, sheila elizabeth; griffett, rosario; pulgar peña, paula sofia; campodónico, baltazar; kana zapata, oceana melcy; pettovello, nicolás; thea, paula elena

campos, fedra de los milagros; pennacchiotti, nicolás; contreras, guillermina; manson, agustina; cammisa, gregorio; amaro, florencia daiana; jovanovski, iván andres; cuevas faúndez, dafne antonella; lulani, camila aldana; moscoloni, felipe alberto; costanzo, mariano; irribarra, andres ezequiel; occhi sansimoni, rodrigo; amoroso, federico; vilte, juan simón; spedaletti, floriana; fuenzalida becerra, elias felipe; lescano, mariano emir

pindur, martin alejandro; winschu jaschek, maría eugenia; morales, julieta; catalini, federico hernán; dall'alba, micaela; nicoliello, melisa aylen; horna, matías camilo; coccaro, bianca antonella; palmero, hanna evelin; merdek, vera; pesce, agustina; deya, matías nehuen; gonzález rinaldi, florencia natalia; zein, clementina

ejercicios realizados 2020

intensidad del nivel 01

ejercitación 1

ejercitación 2

ejercitación 3

intensidad del nivel 02

ejercitación 1

ejercitación 2

ejercitación 3

intensidad del nivel 03

ejercitación 1

ejercitación 2

intensidad del nivel 04

ejercitación 1

ejercitación 2

ejercitación 3

intensidad del nivel 05

ejercitación 1

ejercitación 2

ejercitación 3

intensidad del nivel 06

ejercitación 1

proyecto final de carrera

geometría y materia

geometrías loosiánicas

plan material

decisiones monomateriales

acontecimiento y operatividad

multiplicidades funcionales.

función del elemento

bidimensional: jekyll y hyde

función del espacio

espacio multidimensional

procesos de archivo

operaciones referenciales.

humanoides

operaciones tipológicas

jack the ripper & frankenstein

contexto y concepto

contextos activos. registros

procesos contextuales

concepto cinéfilo

rebelión!

posiciones

el cliché de las constricciones

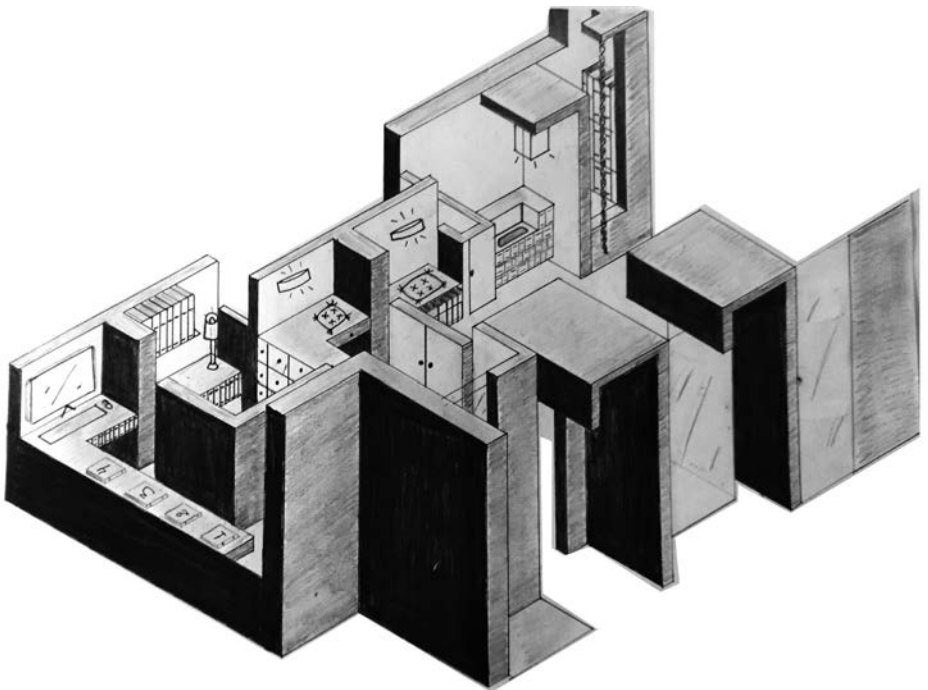
ecualizador urbano

campos de consistencia

actualización genealógica

proyecto genealógico

cada ejercicio contó en su desarrollo con múltiples instancias que utilizamos como complemento y profundización de temas específicos.



nivel

01

intensidad

geometría y materia

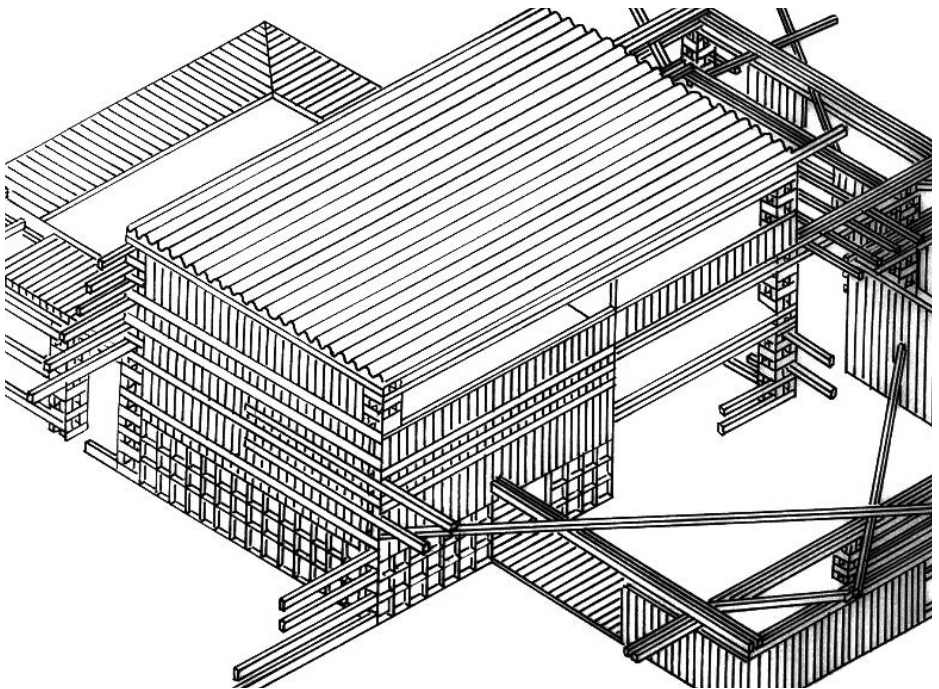
cuerpo docente

Remedios Casas

Fiorella Bacchiarello

estudiantes

castro, ramiro ezequiel; gomez puita, jonathan ariel; flores, hugo benjamin; mostacedo flores, yandira; yucra avila, aimé ayelén; diaz, florencia agostina; CÁCERES, guadalupe; herrera, mayra belén; sbarbati, nicolas daniel; ferraris, albertina; di tomaso, agustina macarena; da silva, marcos ezequiel; perez, melody sara; rosario, ludmila micaela; gonzalez, micaela soledad; benavidez argibay, benjamín; davan-cens, maría victoria; sanabria luizaga, mary luz; cauhape, narela soledad; mosquera, aldana belén; garcia, manuel; besguro, melany ailén yani-na; diaz, evi soledad; bolaños lópez, alain; ganim, luz mila tamara



nivel 01
ejercicio 01

geometrías loosíánicas

La geometría es la base de regulación para cualquier tipo de conformación arquitectónica. Mas allá de las diversas técnicas de proyecto, la geometría es el instrumento básico para determinar el óptimo posicionamiento de los elementos componentes del espacio, trabajando con leyes que la regulan, que la despliegan en el espacio. Cada forma de usar la geometría produce un espacio diferente, una concepción diferente del mismo definiendo el modo en que el hombre se inserte en el espacio y su forma de percibirlo. El observador - espectador recibe las sensaciones que el criterio de regulación geométrica de un espacio le impone.

La geometría regulará posicionamiento, dimensión, proporción, relación, escala estableciendo así un orden para el espacio.

El estudio de estos modos de regulación geométrica puede estar tanto en el espacio como en los elementos componentes del mismo. Planos, vectores, puntos, volúmenes y todas las operaciones básicas posibles de ser realizadas sobre y entre los mismos que los programas digitales hacen por nosotros pero que estamos obligados a conocer: cortar, rotar, copiar, mover, multiplicar, etc.

Es importante comprender que en todas estas operaciones estamos disponiendo materia en el espacio. Cada materia regulará los elementos y sus operaciones de manera particular, agotando sus posibilidades, maximizando las mismas. La materia, con sus técnicas específicas será el soporte de transformación del espacio.

La regulación geométrica será la que guíe a la materia con sus técnicas, será la encargada de establecer los principios de la materiales del espacio.

Para regular y disponer esa materia, el dibujo será nuestra herramienta de trabajo. Dibujando iremos estableciendo los principios de orden de la materia, transformando al dibujo en un conjunto de instrucciones para materializar el espacio.

Esa materialización será una geometría distinta a la del papel, ya que la construcción misma producirá una nueva geometría, distinta. Casi como la ejecución de una partitura, depende de quien la lleve adelante el resultado final cambiará con pequeñas variaciones cada vez.

La geometría así es un conjunto de instrucciones que irán guiando el proceso de diseño donde cada paso tiene una decisión geométrica que la acompaña.

bibliografía general

G. Deleuze F. Guattari, Rizoma
H. Bergson, La evolución creadora, (cap. I y II)
J.L. Borges, Así escribo mis cuentos
Reiser+Umemoto: Atlas of novel tectonics
Carlos Díaz de la Sota: Pensar geométrico (intensidades 2016)

bibliografía operativa

M. Spina, Después de Yokohama
Borie, Micheloni, Pinon, Forma y deformación (cap. I y II)
Loos, Adolf. Escritos II
Kurrent, F. 33 Casas
Quetglas, J. Lo Placentero
Rossi, A. Adolf Loss, 1870-1933 (Adolf Loos. Ed. Stylos)
Riselada. Raumplan vs. Plan Libre. cap. Documentation of 16 houses.
van de Beek, J. Adolf Loos: Esquemas de casas urbanas. (raumplan vs plan libre)
van de Beek: casa müller

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

El objetivo central del ejercicio es intensificar el conocimiento sobre la geometría para el proyecto a partir de la experimentación propia con el dibujo y el modelo tridimensional. Durante el transcurso del trabajo se evaluarán los siguientes puntos:

comprensión del dibujo en términos operativos, donde el construcción del

dibujo define el proyecto construcción del dibujo a partir de reglas geométricas auto-impuestas conocer y experimentar un método analítico de proyecto experimentar diversas operaciones geométricas básicas de proyecto experimentar el espacio tridimensional sobre un modelo de estudio a partir de decisiones propias

metodología del trabajo

Fase 01_ reconocer y dibujar la planta principal, el cortes de la casa müller de adolf loos (praga, 1928). El estudiante deberá dibujarla extrayendo las leyes geométricas necesarias para su generación, evitando la simplificación del calcado. (hoja A3 blanca)

Una vez realizados esos dibujos de generación, se dibujará la planta construida del pabellón. (hoja A3 calco)

Se trabajará en lápiz negro H y HB, usando lápiz H para líneas de generación y el HB para consolidar las líneas necesarias. Se trabajará sobre los tableros portátiles de dibujo que llevará cada estudiante, escuadras a 30° y a 60°, y compás.

Fase 02_ el segundo paso será la construcción de dibujos separados según las capas posibles de materiales de proyecto. Junto con el docente identificarán capas posibles de trabajo, el alumno deberá construir cada capa en papel calco, utilizando la planta construida como base. Dependiendo de la capa, sumarle una axonométrica y/o un corte. Cada lámina deberá llevar un nombre que la identifique.

Capas posibles de dibujo:
proporciones del espacio. alturas
simetrías / no simetrías
vanos interiores y exteriores
tipo de espacios según sus condiciones específicas
materiales
circulaciones verticales
secuencias espaciales
elementos. continuos, singulares, repetidos

Fase 03_ en esta fase comienza la etapa de proyecto donde cada alumno trabajará a partir de operaciones asignadas por el docente, produciendo una serie de dibujos iterativos, donde cada nuevo dibujo será una variación del anterior. Se podrá trabajar sobre uno o varios de los dibujos realizados con anterioridad. Los pares de operaciones a trabajar serán: repetición-variación; repetición-escala; repetición-rotación; repetición-sustracción; repetición-adición.

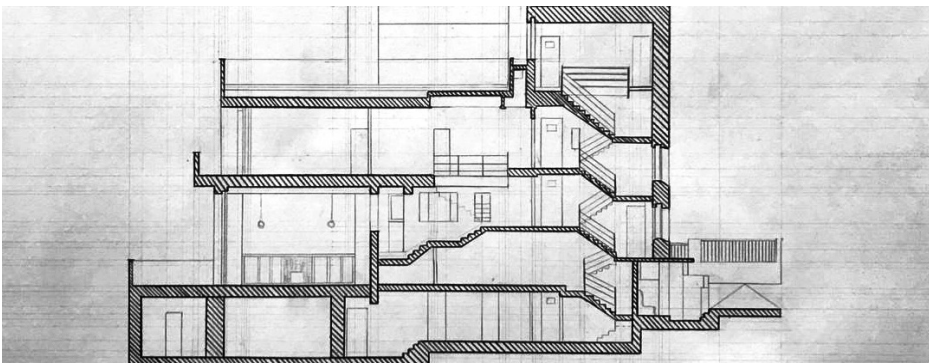
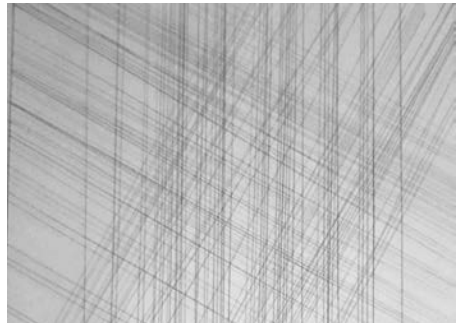
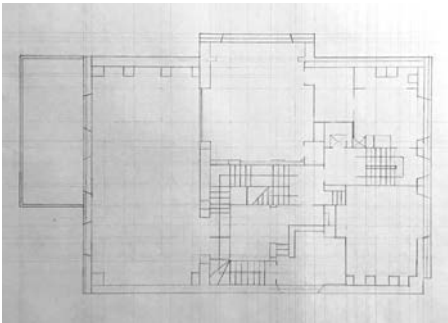
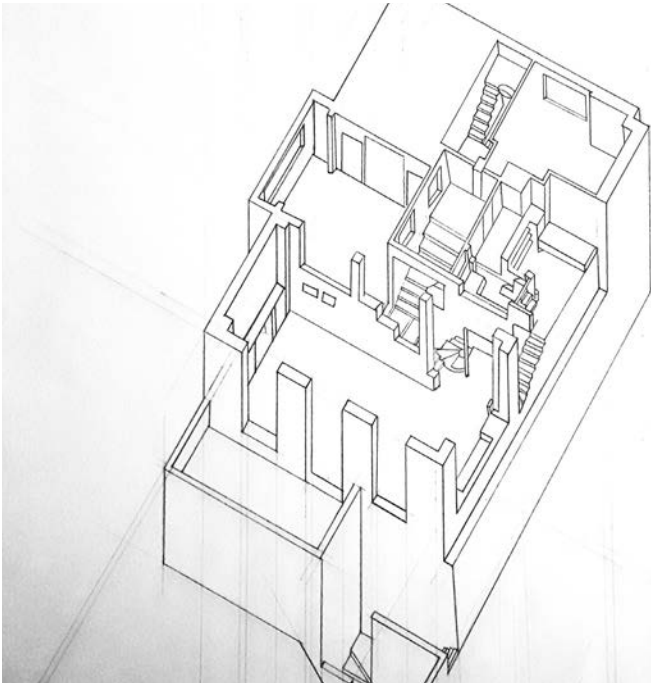
Fase 04_ según las operaciones realizadas anteriormente se tomarán decisiones de proyecto según las operaciones realizadas. Se utilizará madera balsa o pino en varillas y planos.

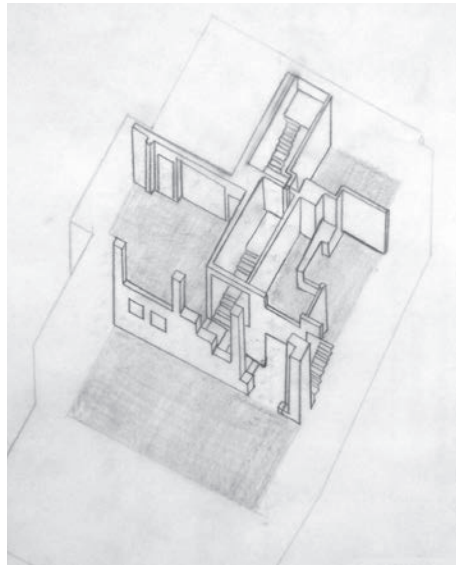
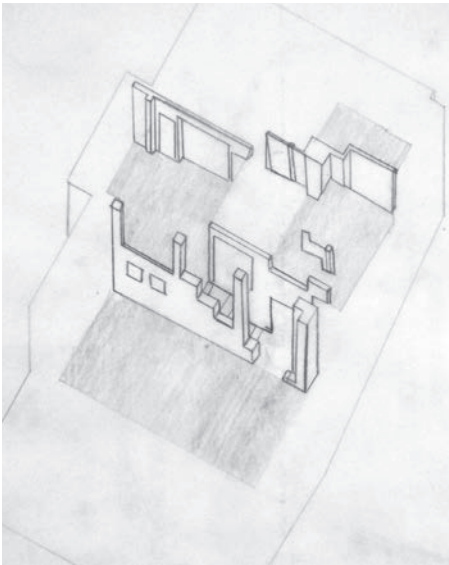
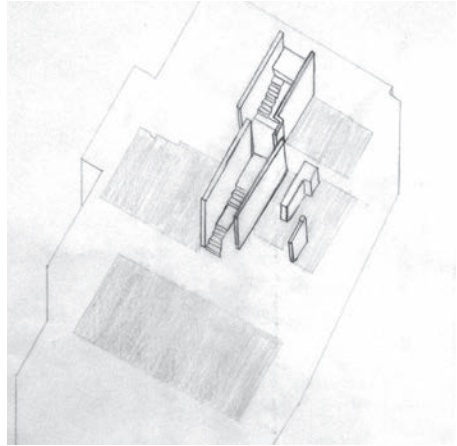
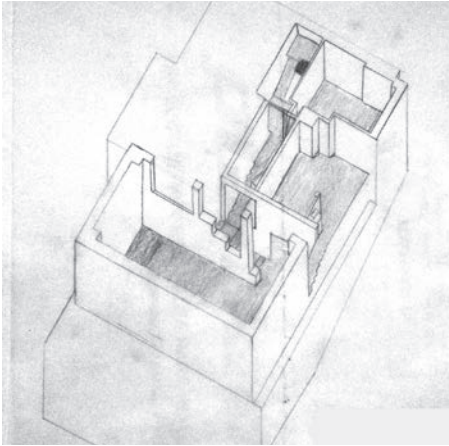
Fase 05_ en la etapa final asignaremos una ubicación y un destino funcional que terminará de consolidar el proyecto. Se trabajará con dibujos en planta y maqueta de estudio.

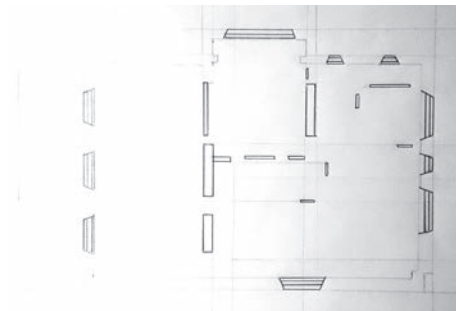
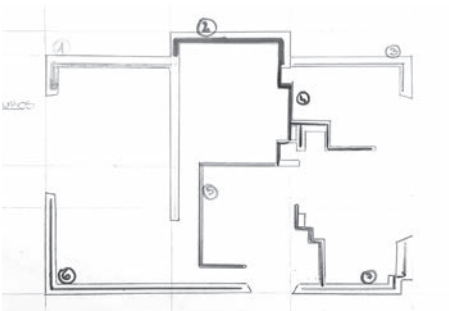
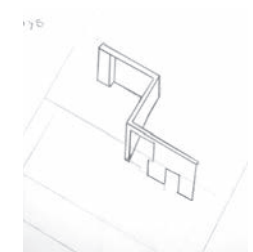
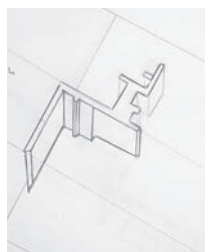
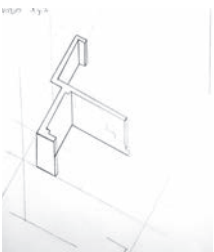
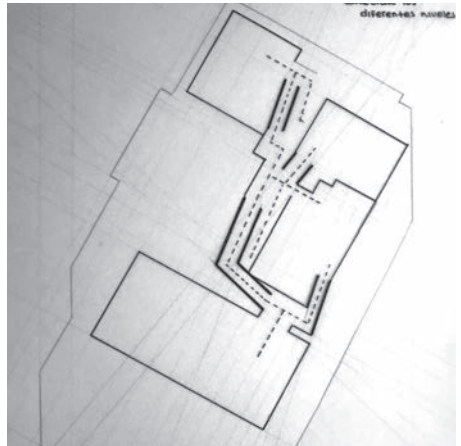
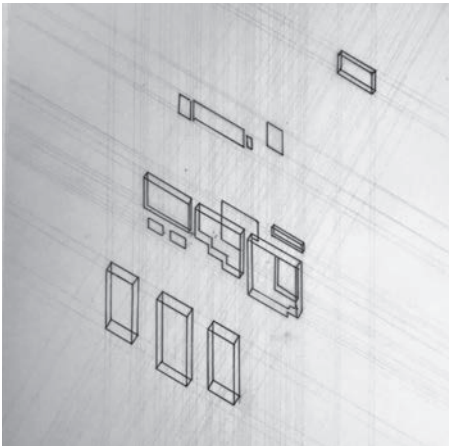
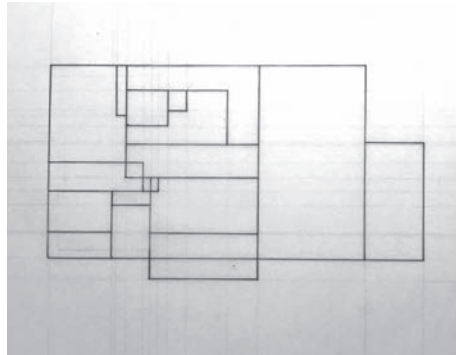
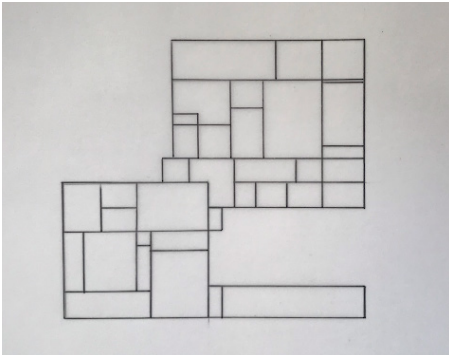
forma de trabajo

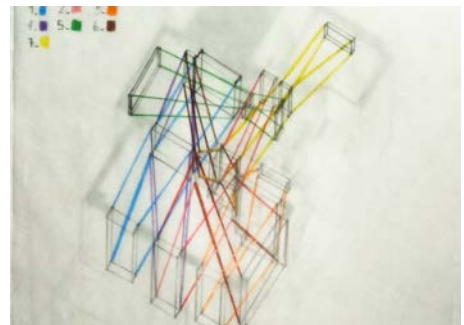
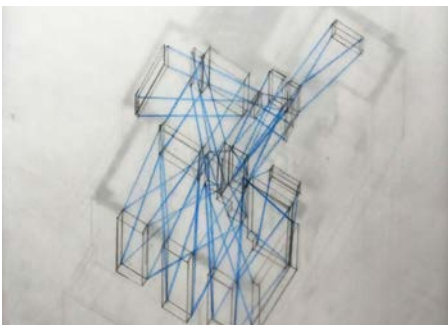
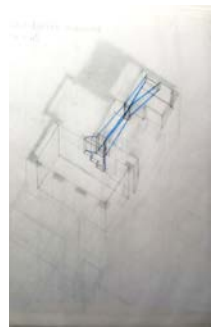
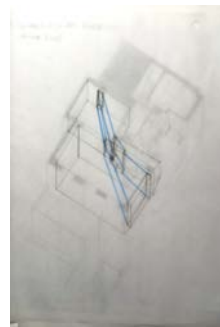
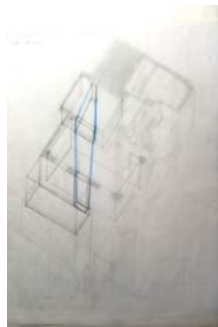
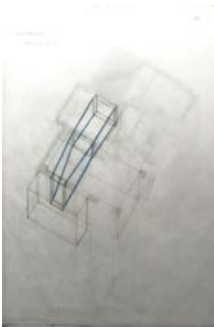
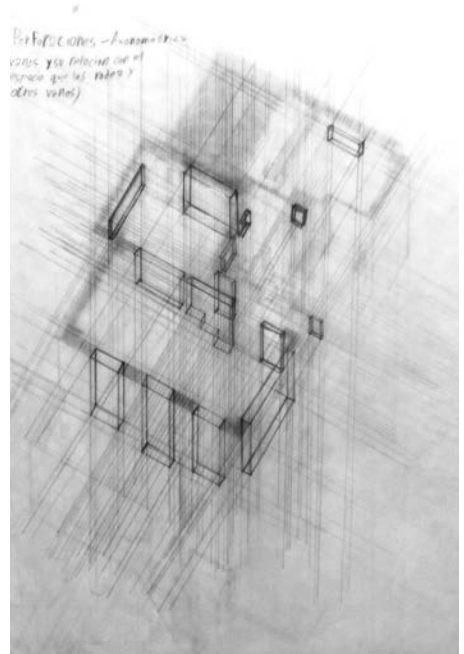
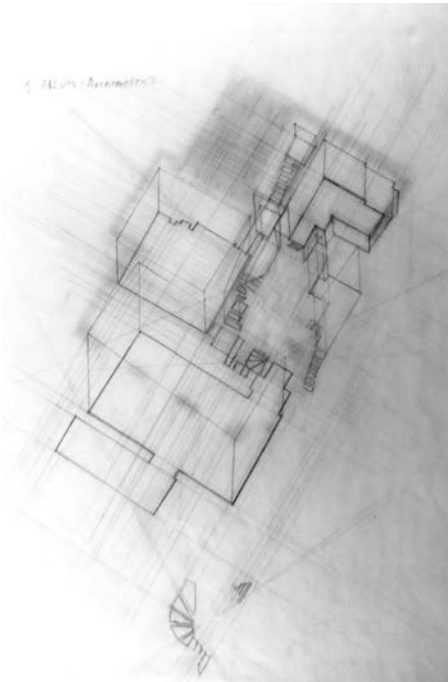
individual

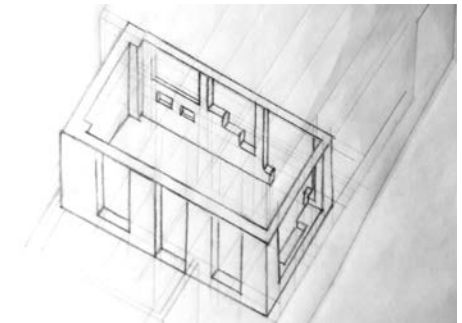
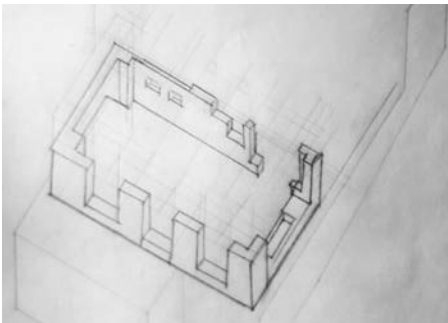
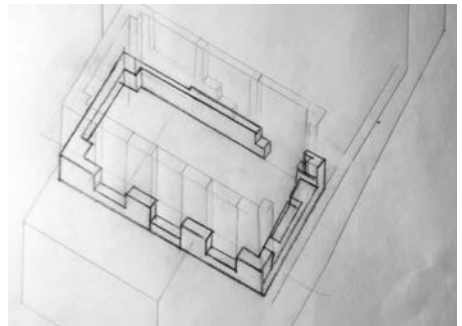
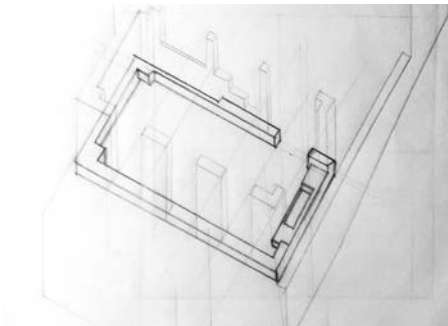
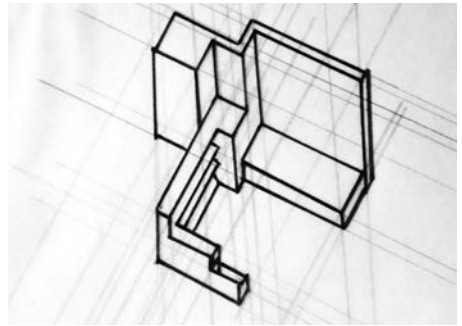
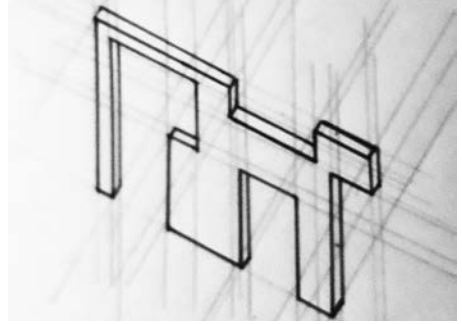
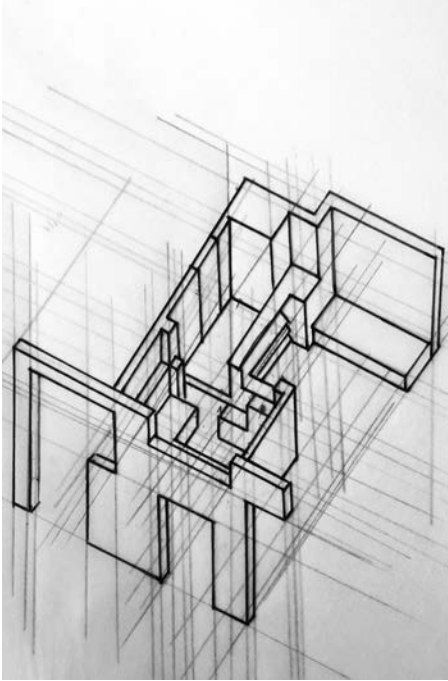


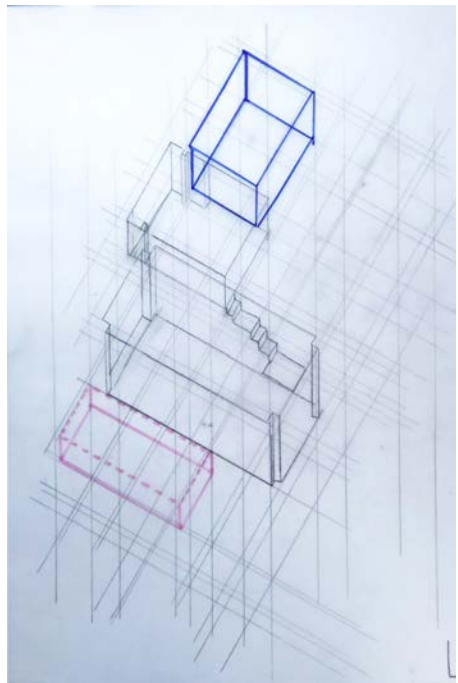
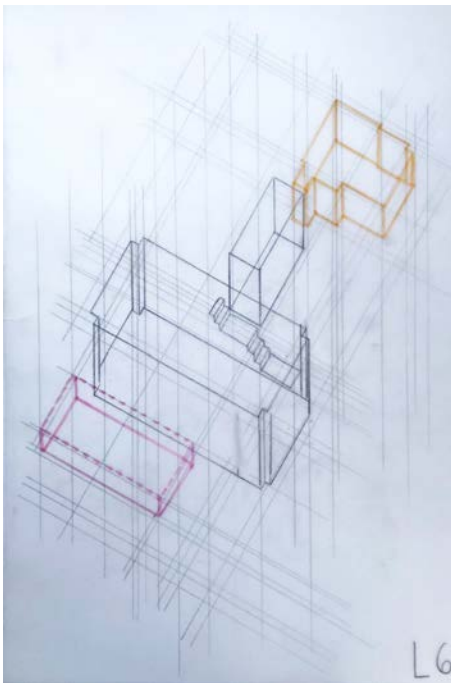
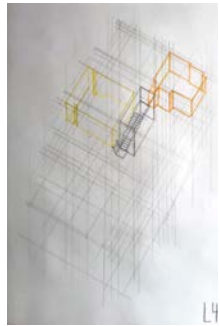
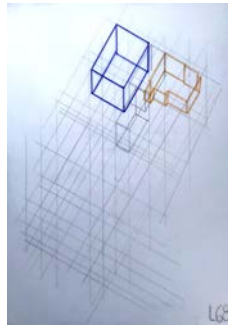
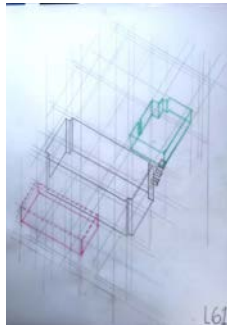
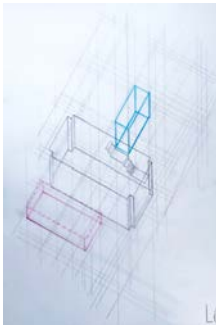
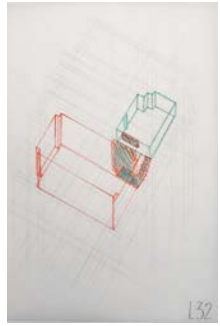
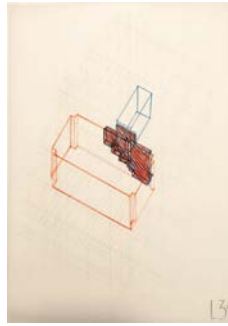
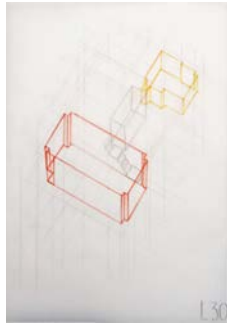
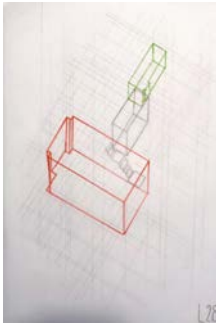




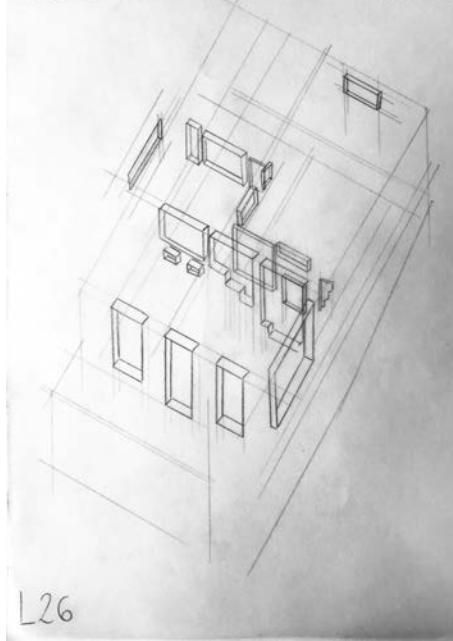






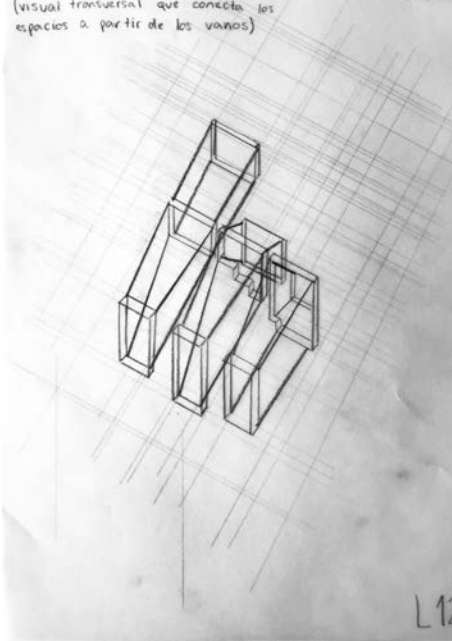


VANOS - todos los vanos AXO



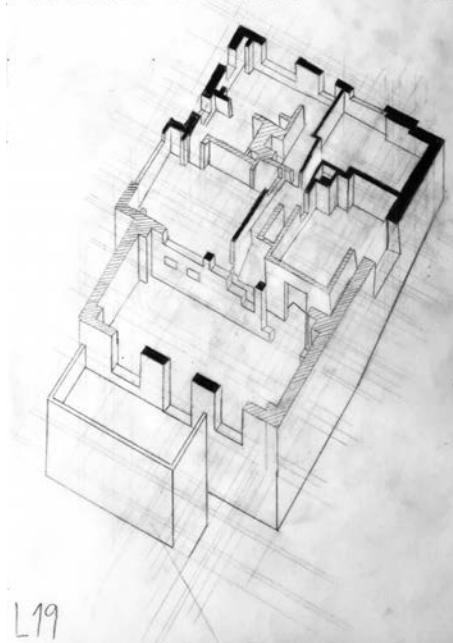
L26

SECUENCIAS ESPACIALES (visual transversal que conecta los espacios a partir de los vanos) AXO



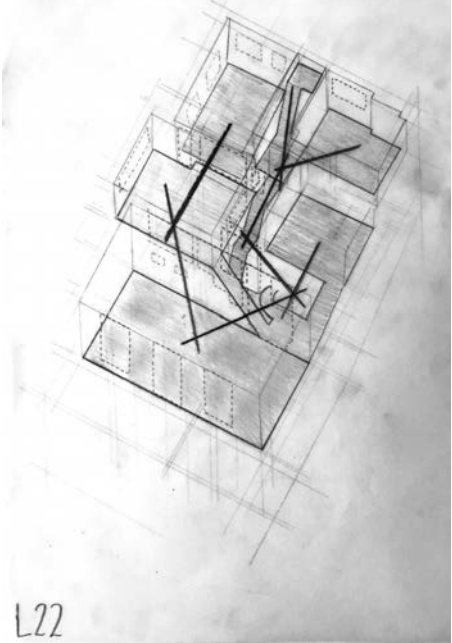
L12

ELEMENTOS CONTINUOS - muros AXO

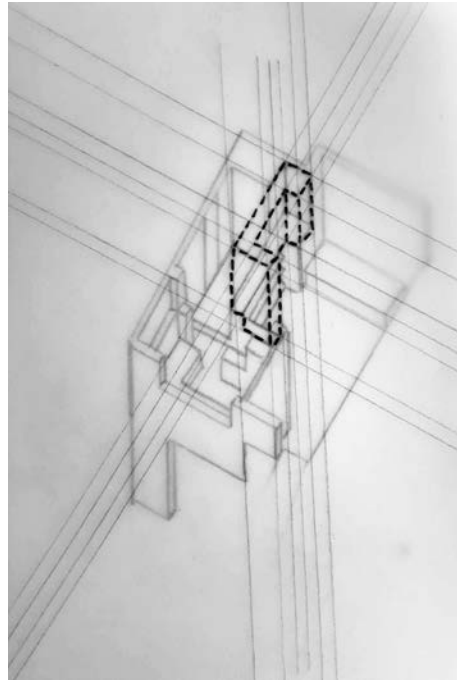
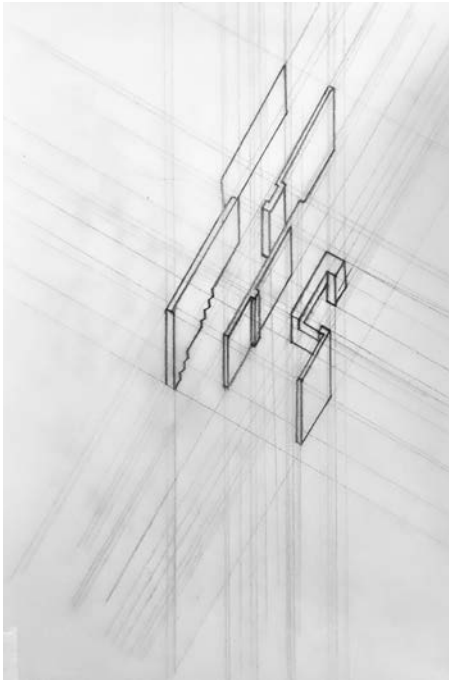
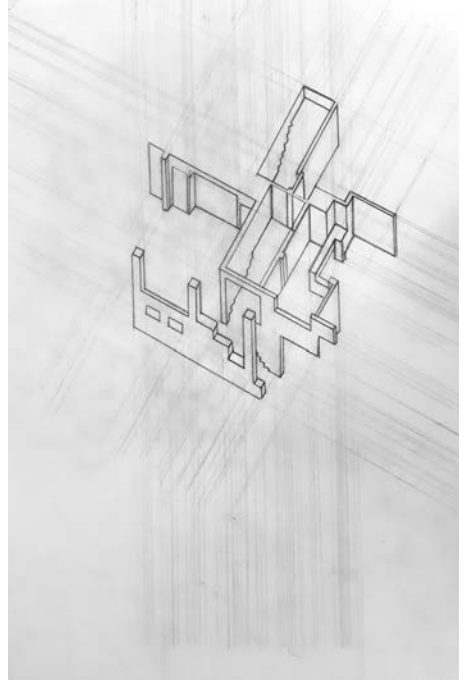
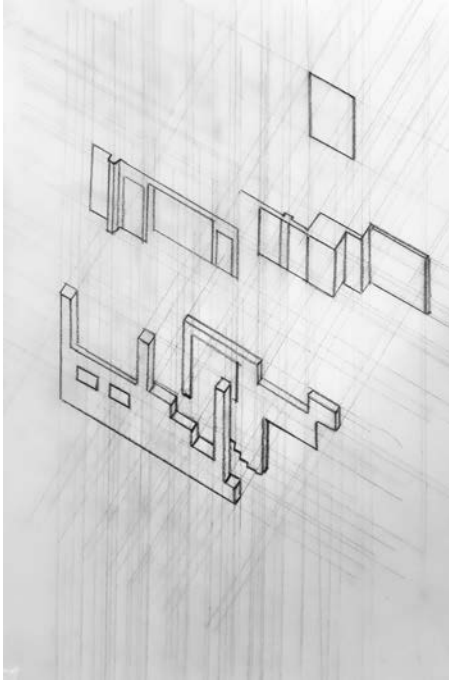


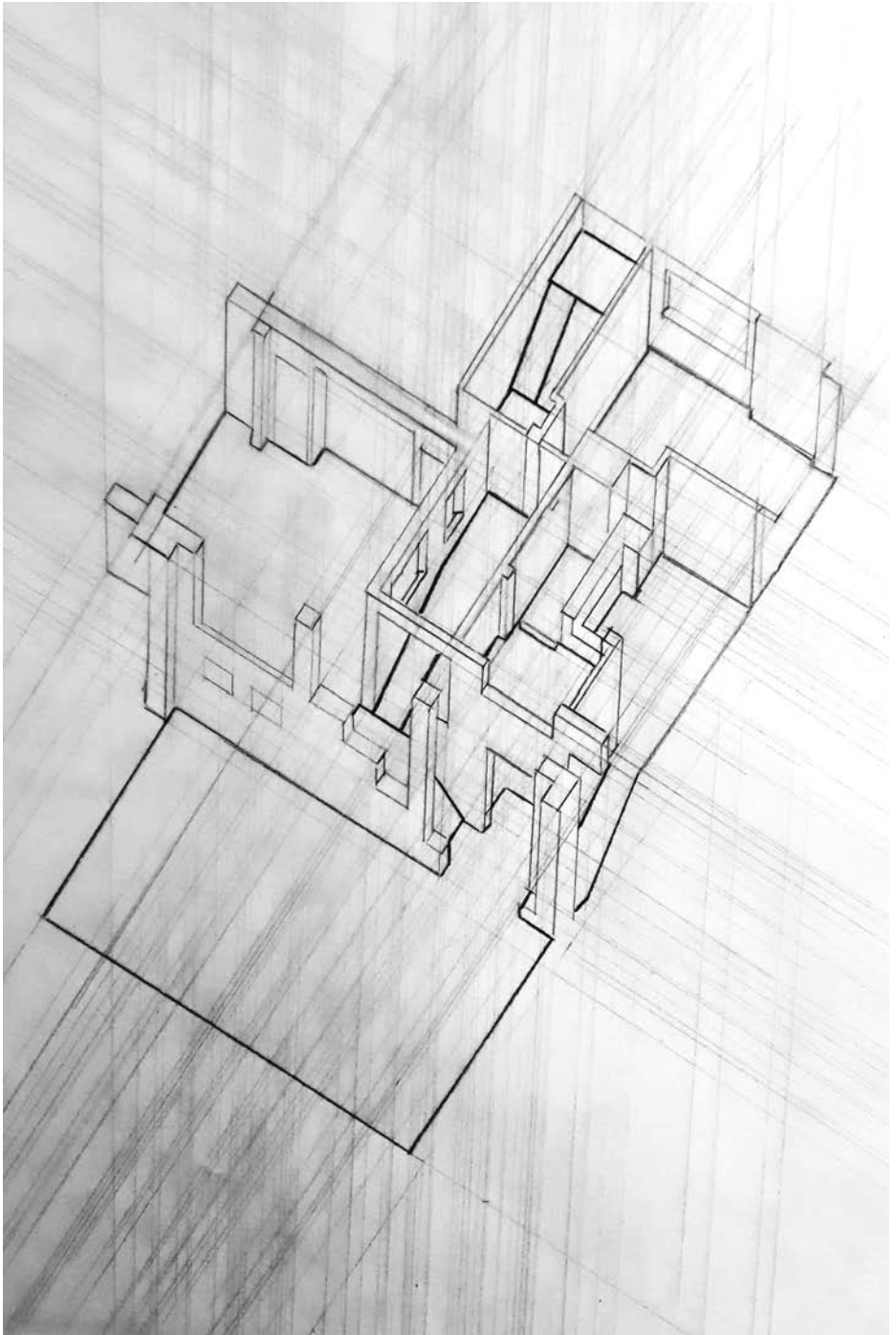
L19

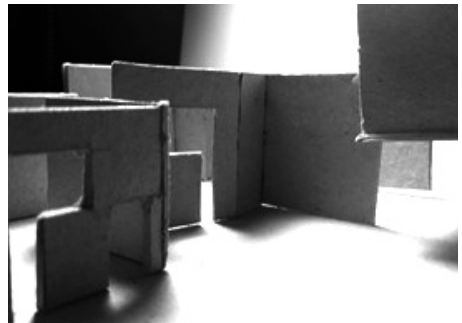
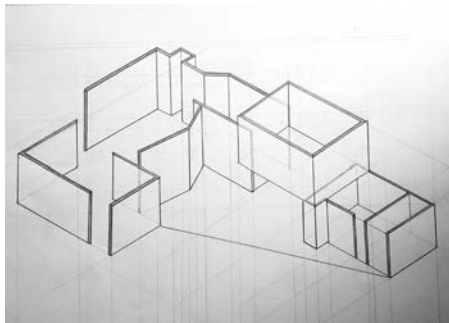
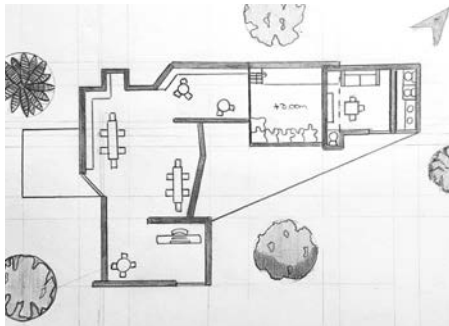
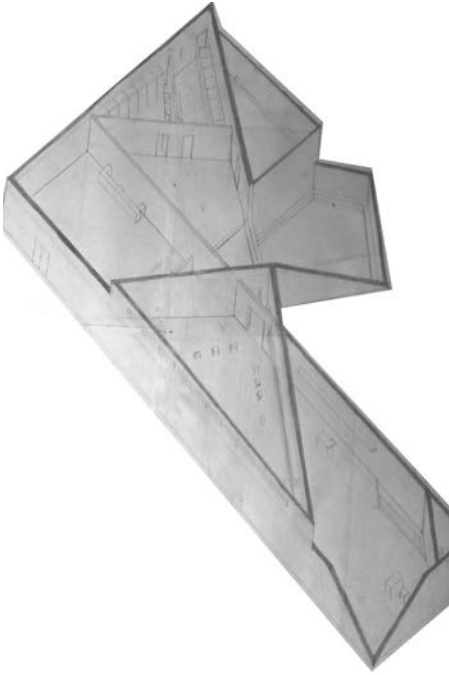
SECUENCIAS ESPACIALES - visuales recorribles AXO

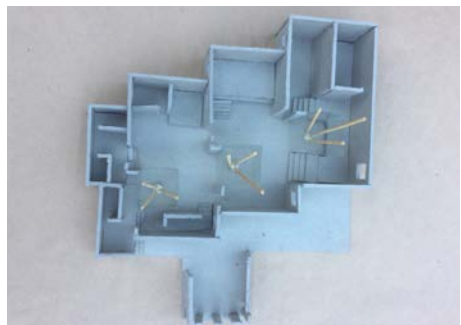
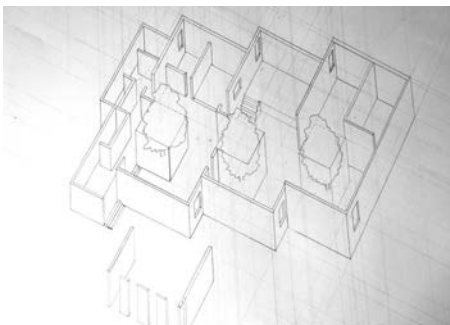
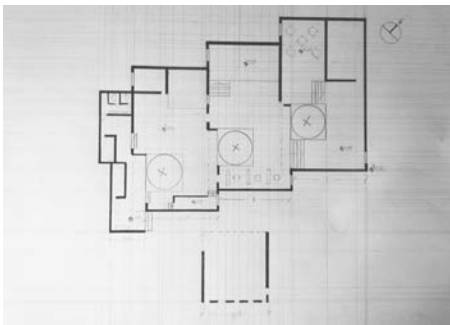
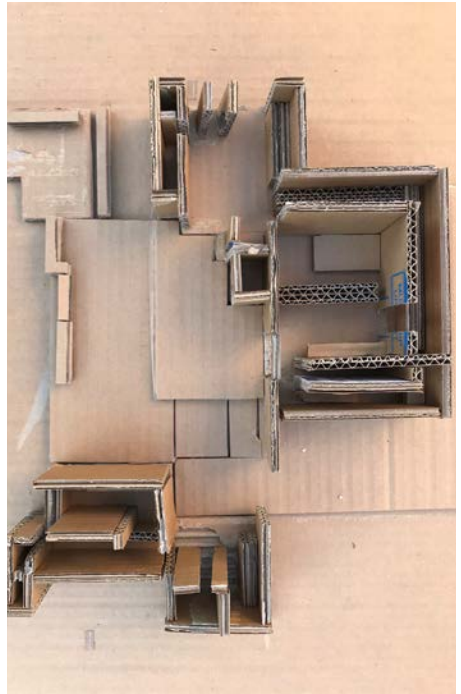
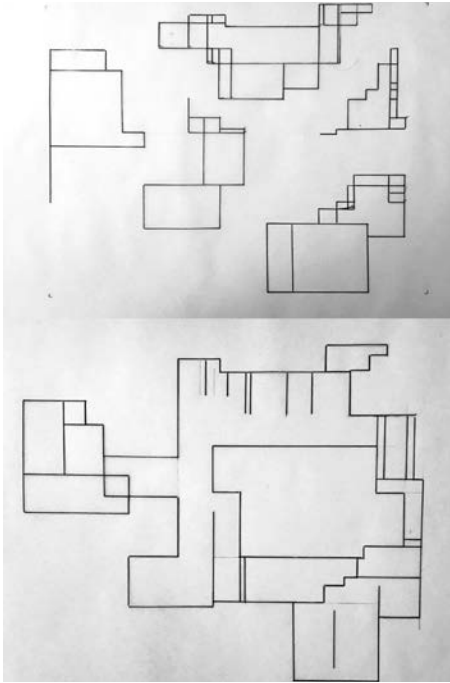


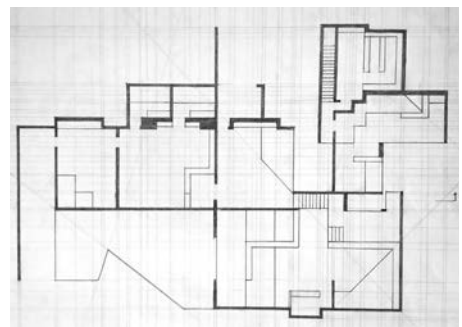
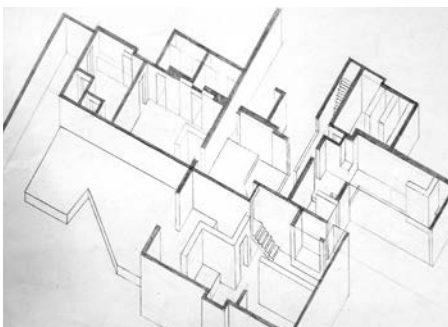
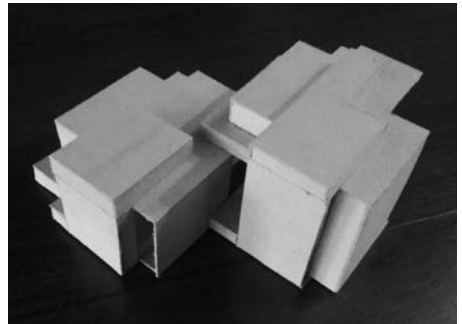
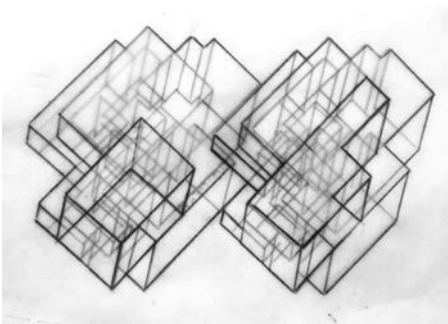
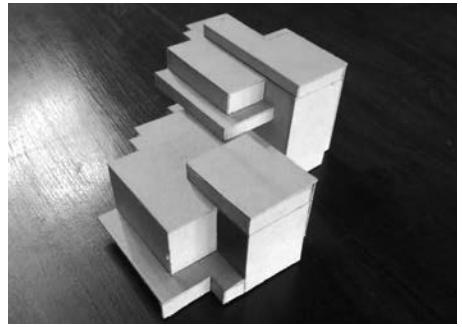
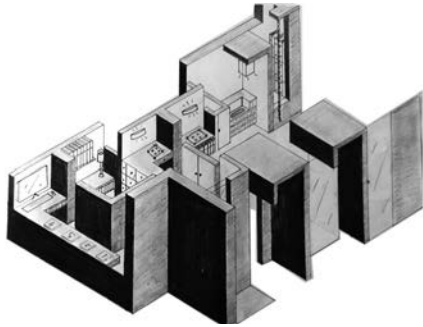
L22

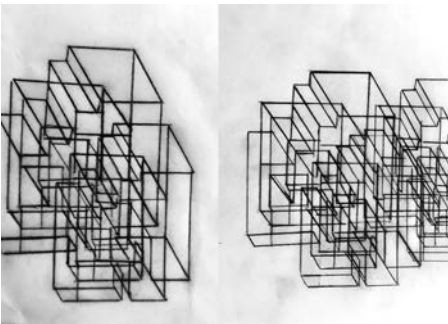
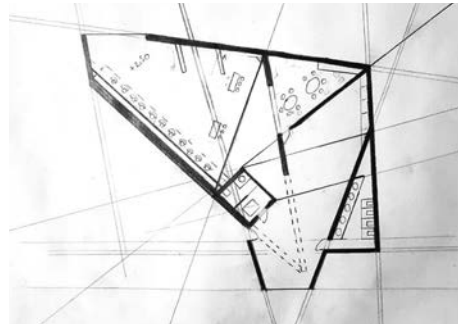
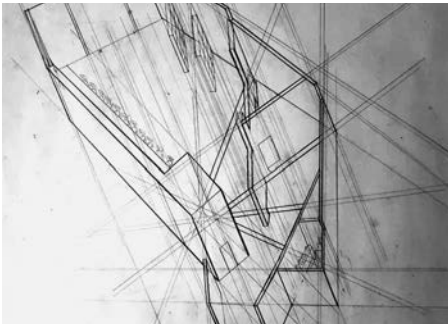
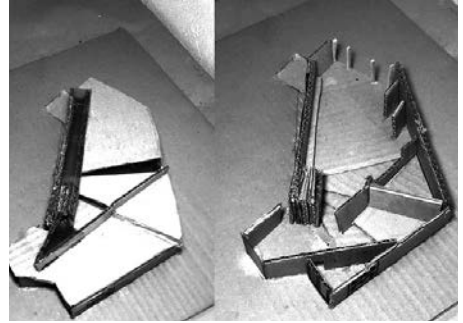
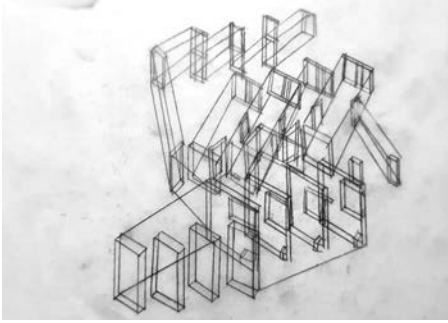


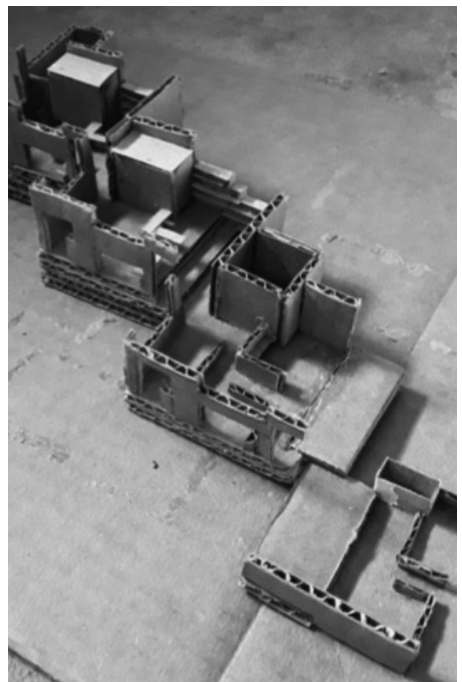
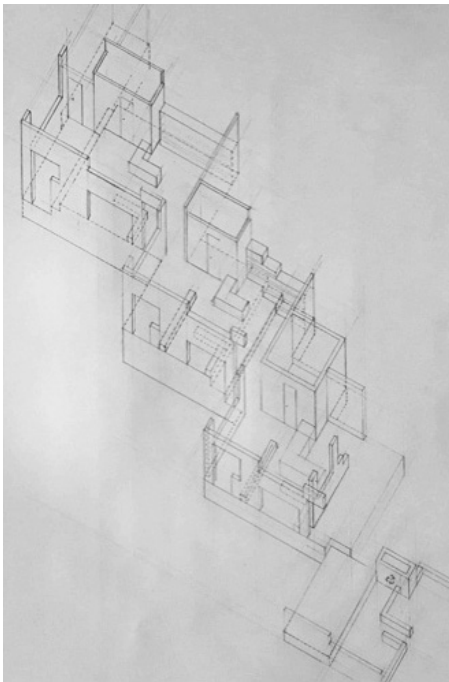
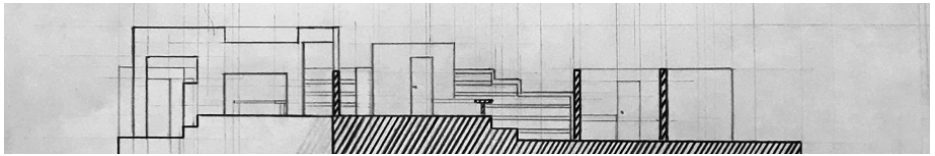
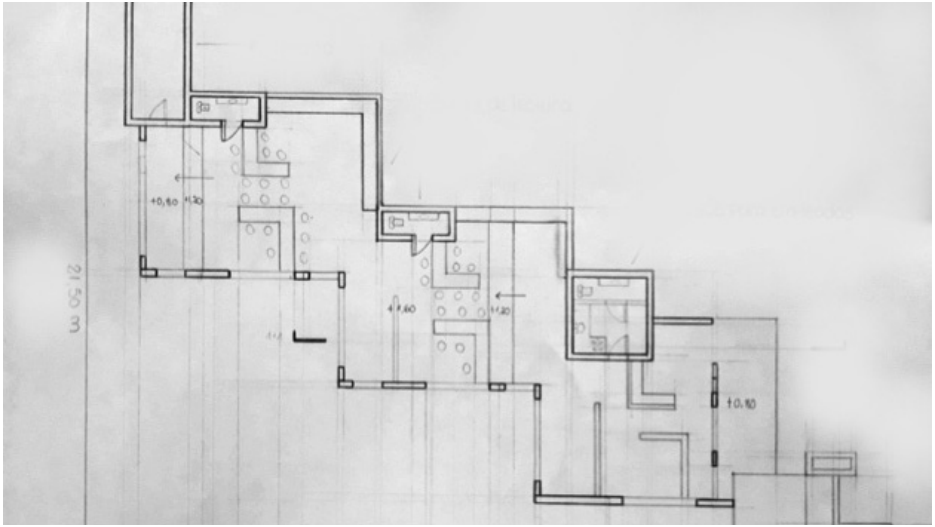


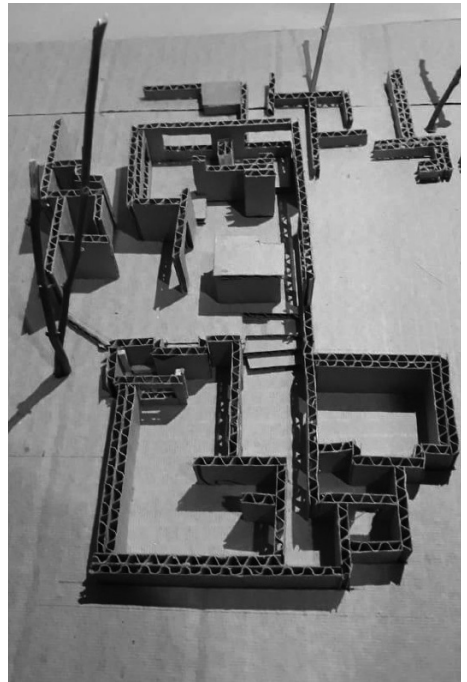
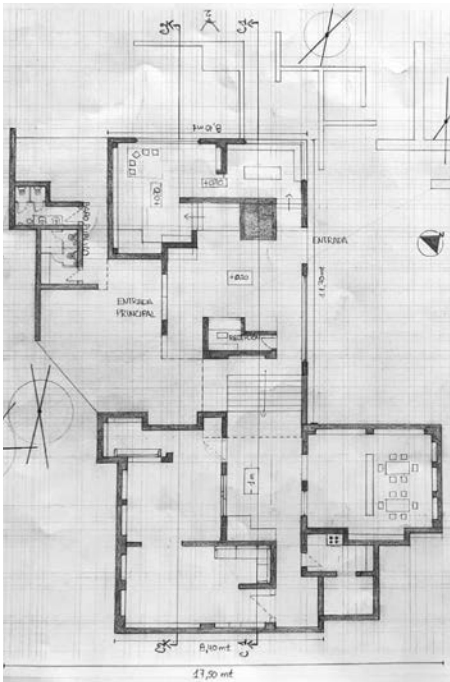
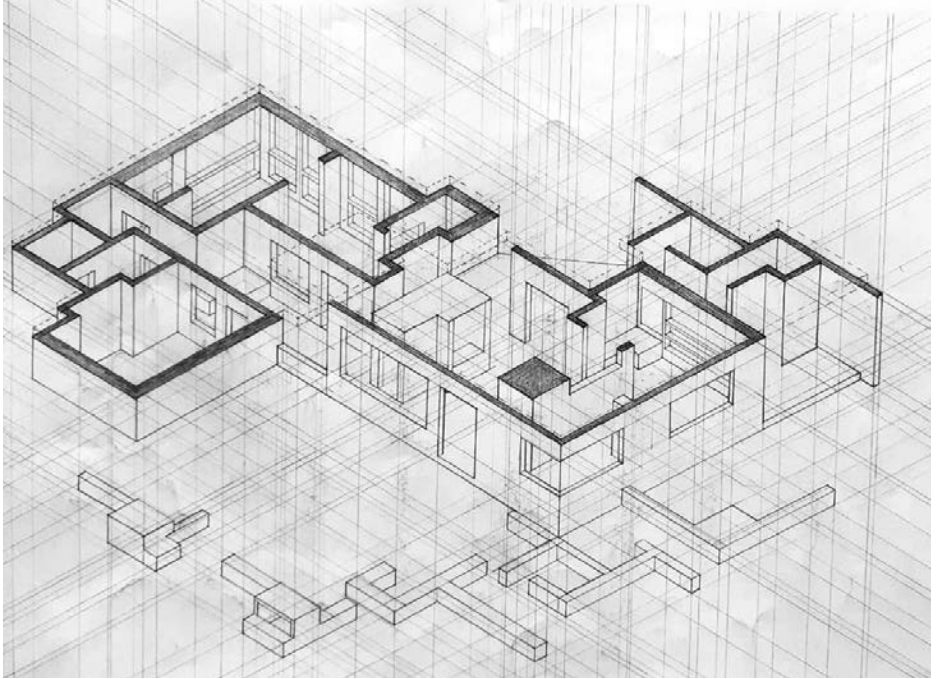












nivel 01
ejercicio 02

plan material

Buscamos poner en discusión cuestiones relacionadas con la materia como intensidad del proyecto. un camino que aporte al proceso de elaboración proyectual pero a partir de las condiciones y aportes que pueda guiar la materia.

Distinguimos dos campos de acción, uno relacionado con la materia y otro muy distinto, los materiales. entenderemos a la materia como la masa que disponemos para establecer los límites en el espacio, a partir de diversas estrategias de acción.

Hablaremos de las características de acción que posee la materia al momento de disponerla, para lograr así los efectos deseados en el espacio. discutiremos medidas, proporciones y geometrías posibles para la conformación

a partir de un objeto dado, en este caso el *Rietveld Pavilion en la Kröller-Müller Sculpture Garden de G. Rietveld*, se le realizaron diversas operaciones que cambiarán el sentido original del espacio. en principio se realizaron pruebas específicas de cada operación para extraer conclusiones sobre la característica estudiada, para luego realizar un proyecto final a partir de la selección de las acciones realizadas.

obra de referencia

G. Rietveld - Rietveld Pavilion en la Kröller-Müller Sculpture Garden

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

El objetivo central del ejercicio es introducir el conocimiento sobre la materia a partir de sus medidas, proporciones y características posibles depara conformar un espacio deseado. durante el transcurso del trabajo se evaluarán los siguientes puntos:

comprensión de la materia en términos operativos

conocer y experimentar un método analítico de proyecto

experimentar diversas operaciones materiales básicas de proyecto

experimentar el espacio tridimensional sobre un modelo de estudio a partir de desiciones propias

operaciones a realizar sobre la obra de referencia

Densidad de los elementos, porcentajes, posiciones y cantidades

posicionamiento nuevo de los elementos existentes. desplazamiento x o y, rotación en x.

espesores que varían tanto por incremento o disminución de su medida
dirección nueva que provoca otras situaciones

adición, nuevos elementos sumados a los existentes

sustracción, restar elementos o parte de ellos a los existentes

multiplicación del mismo elemento

desarticulación del elemento mediante capas o sub elementos de acción independiente

continuidad a elementos discontinuos

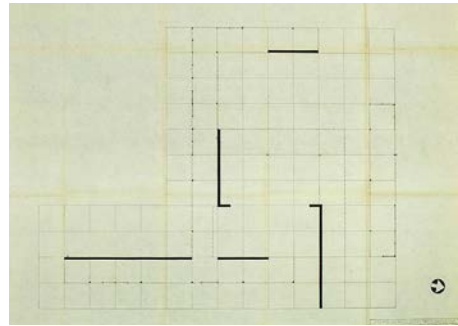
discontinuidad a los elementos que son continuos

fusión, elementos independientes que se funden, transformándose en un nuevo elemento

extensión de su dimensión, incluso por fuera del objeto

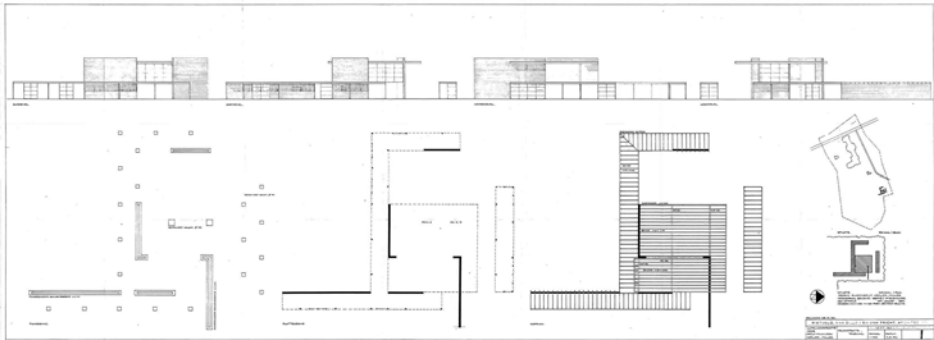
escalado de elementos, cambiando sus proporciones.

tensiones por flexión o comprensión

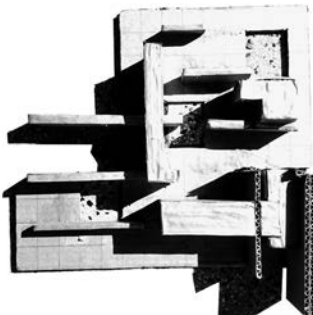
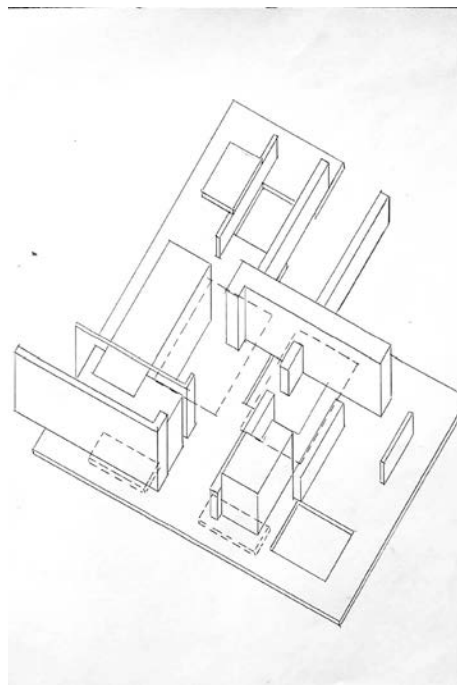
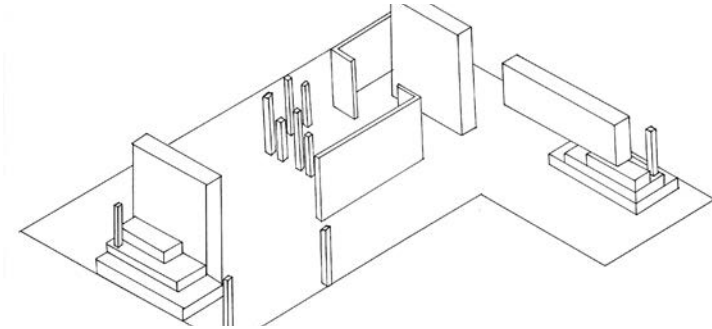
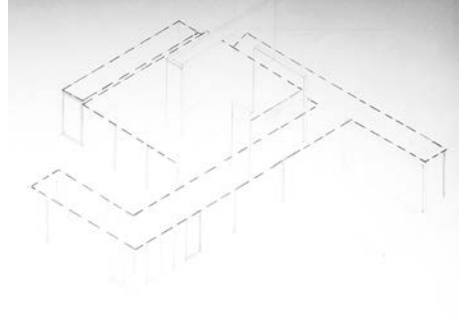
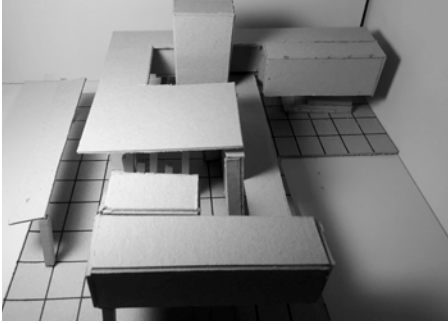


forma de trabajo

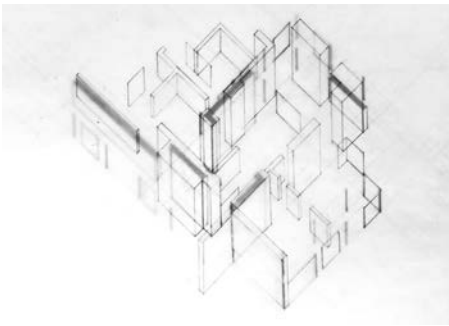
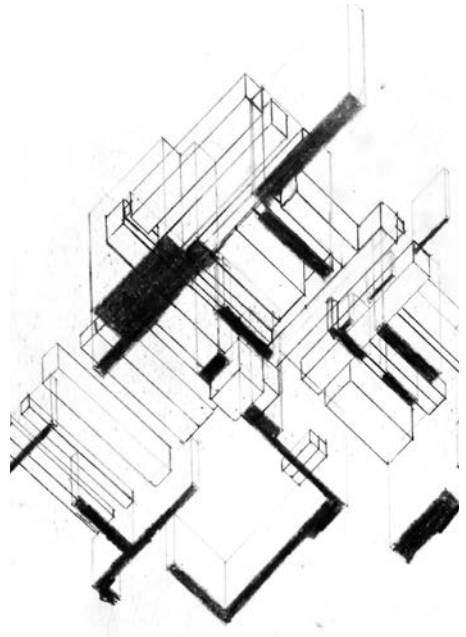
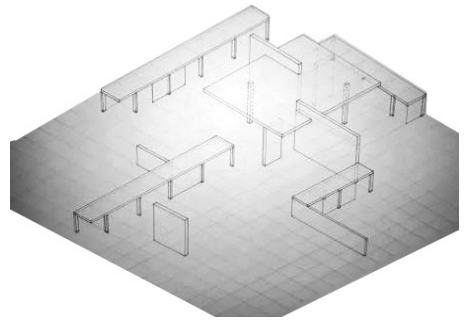
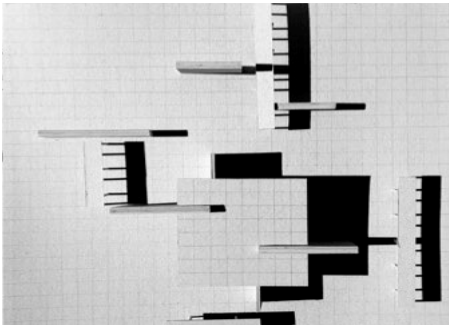
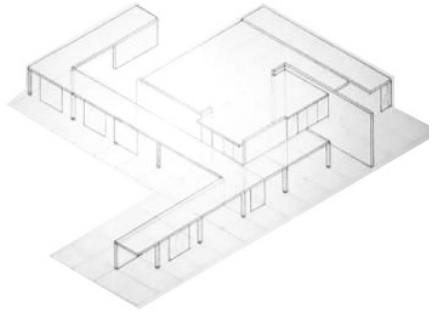
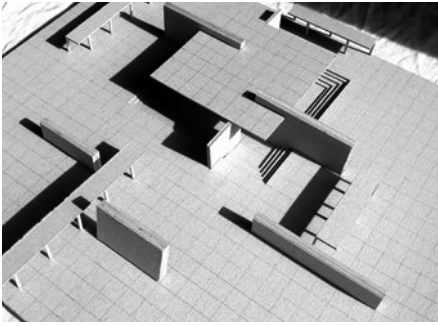
individual

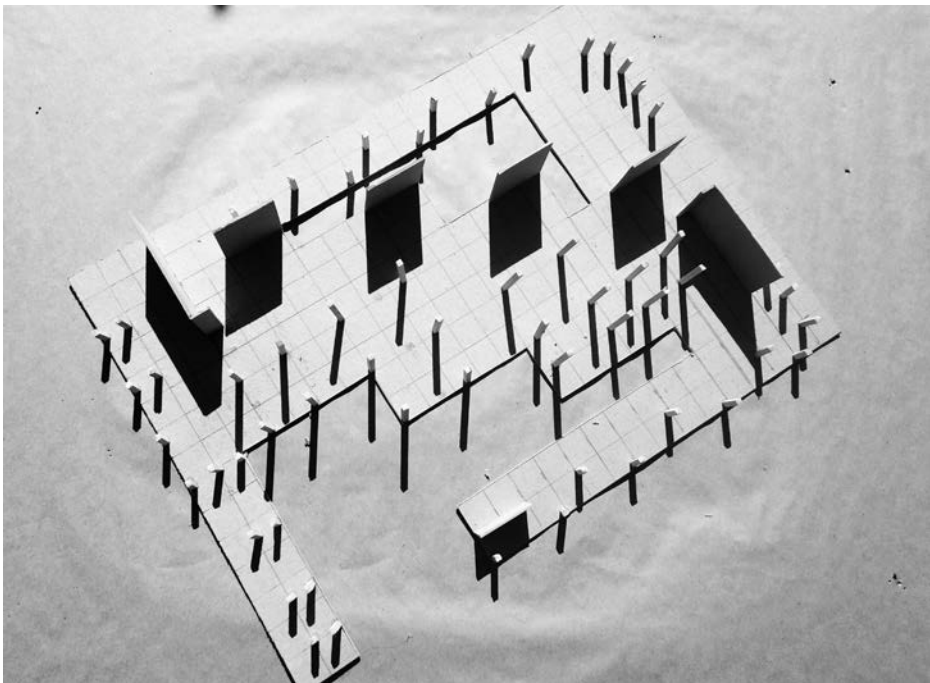
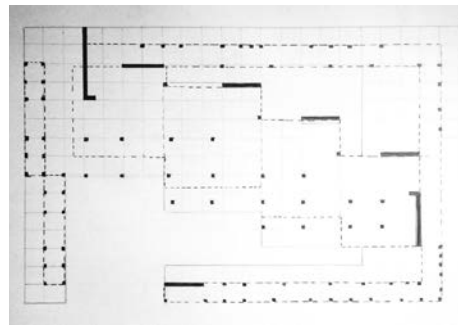
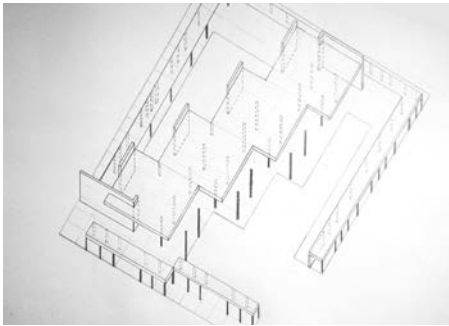
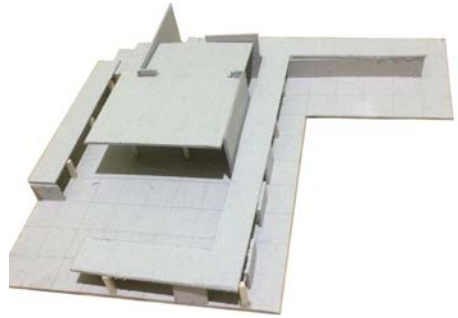
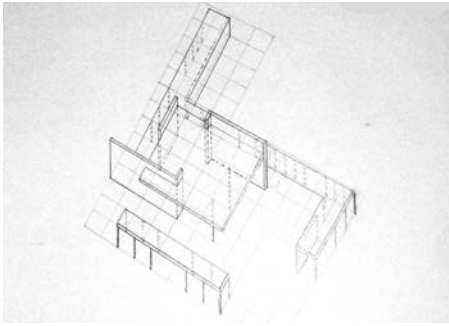


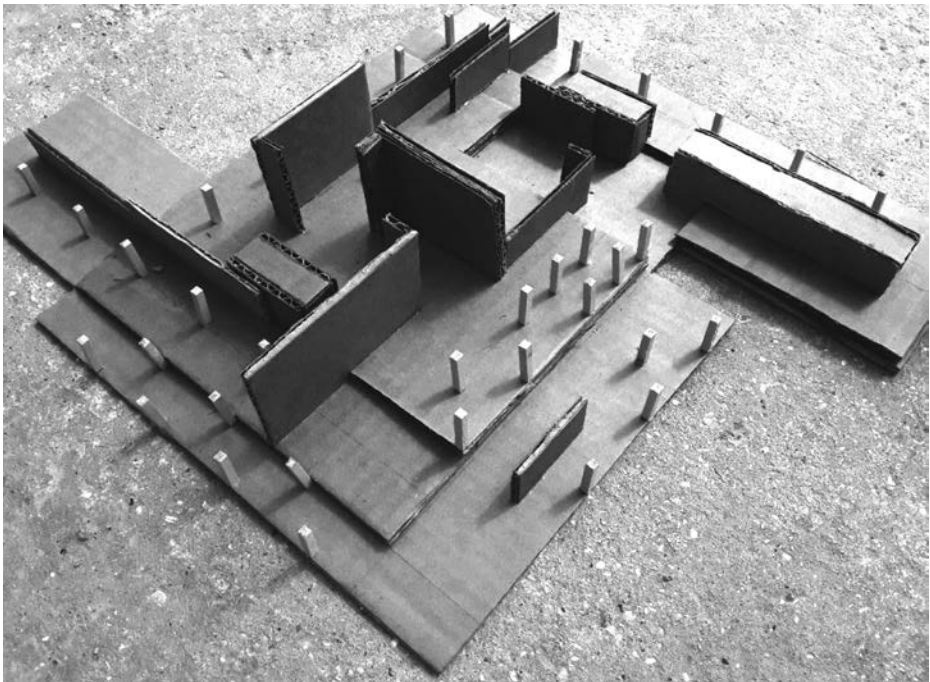
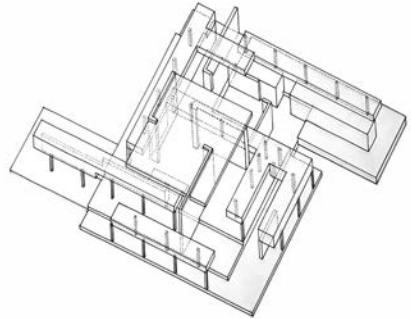
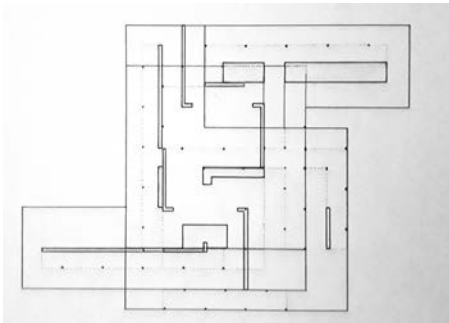
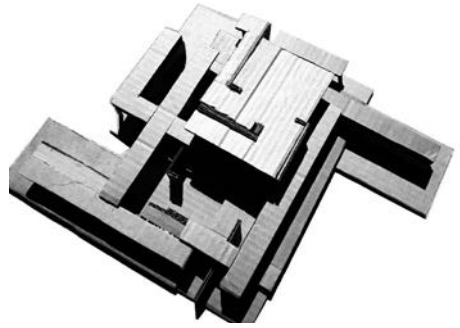
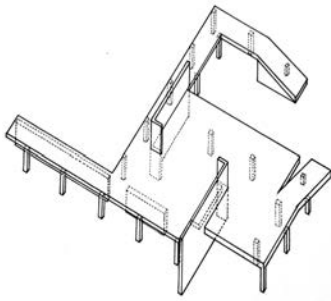
imágenes de krollermuller.nl

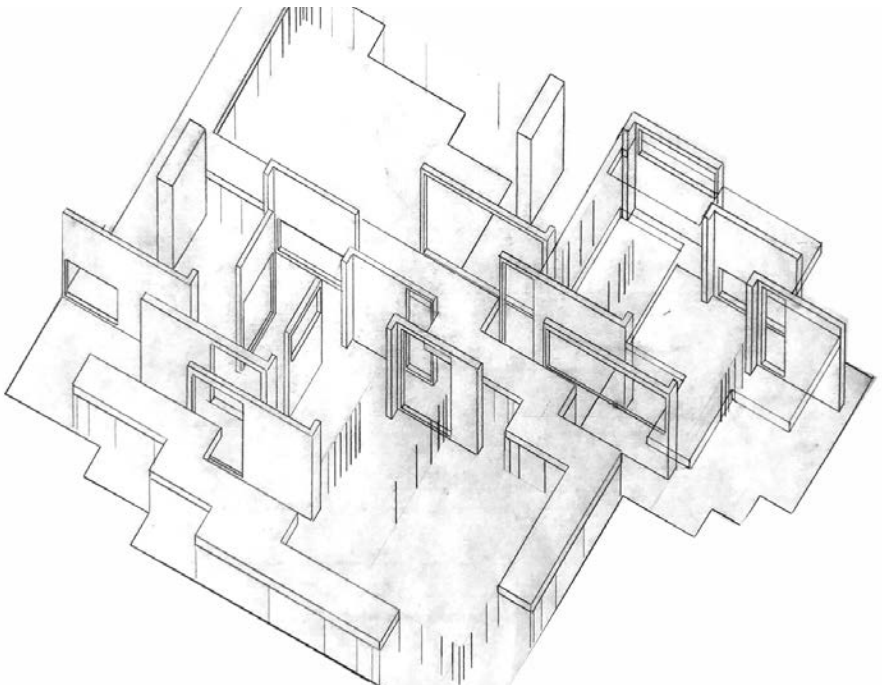
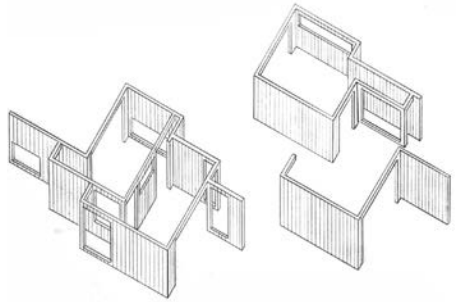
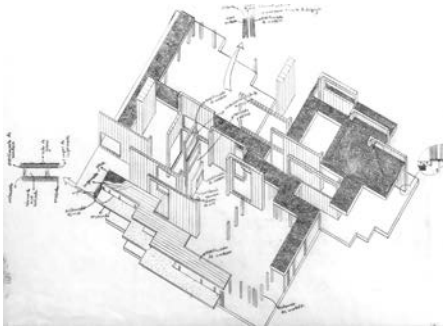
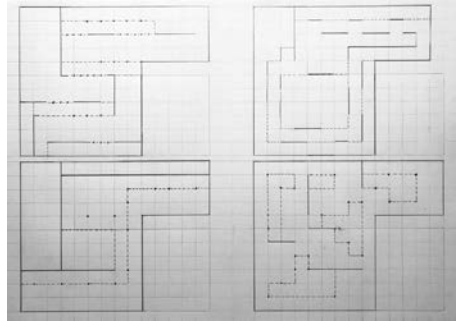
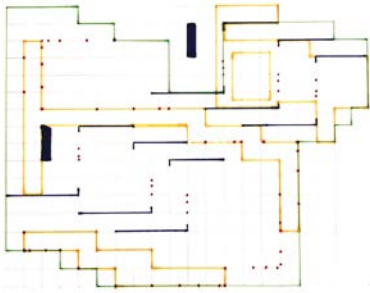


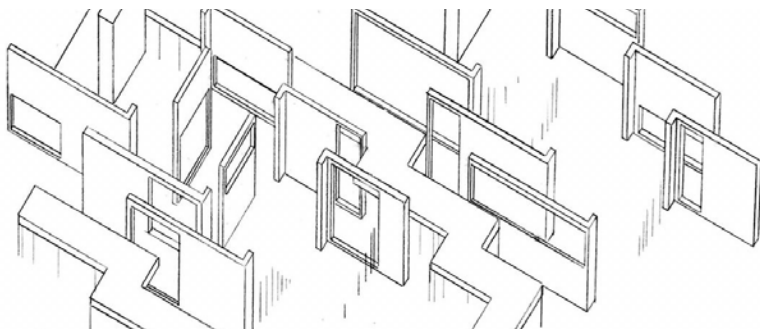
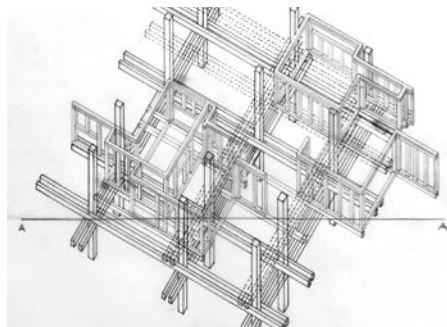
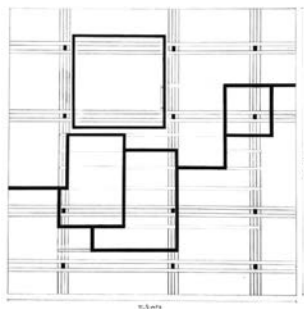
narela cauhape; sol wagner
taller de arquitectura 7 fau unlp











nivel 01
ejercicio 03

decisiones monomateriales

“... hay algo en la atención a la materia que tiene que ver con la dosis de realidad de la arquitectura. Sin embargo, no se puede decir dogmáticamente que la arquitectura debe nacer de la construcción. Este tipo de afirmaciones no se sostienen. Hay una dimensión óptica y una háptica de la arquitectura, la dimensión de la vista y del tacto. Más allá que un asunto de sensaciones o de percepciones, más allá de un asunto de psicología de la percepción que acaba banalizando el asunto, siendo la vista el más fundamental de los sentidos, hay un chequeo del tacto que es muy fundamental.

Un saber construir da a las obras, no necesariamente una belleza, pero sí una decencia, una especie de aplomo. La materia y la construcción pueden ser entendidas como restricciones que generan unas ciertas reglas que hacen a un juego posible. La arquitectura tiende más a parecerse más a un juego de reglas que a un juego de improvisación, ahí adquiere una cierta intensidad y consistencia.”

Fernando Pérez Oyarzun

bibliografía general

A. Aravena: Material de Arquitectura
C. Arcila: Tríptico Rojo, conversaciones con Rogelio Salmona
R. Casas: geometrías arqueológicas. intensidades 2016

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

Introducir el conocimiento sobre la materia a partir de las restricciones y las condiciones propias del material. durante el transcurso del trabajo se evaluaron los siguientes puntos:

- comprensión de la materia en términos operativos
- conocer y experimentar un método analítico de proyecto
- experimentar diversas operaciones materiales básicas de proyecto
- experimentar el espacio tridimensional sobre un modelo de estudio a partir de decisiones propias

etapa 01

Programa funcional y territorio se realizó una vivienda para el cuidador del bosque de la ciudad de la plata, en el lugar que los estudiantes eligieron.

la vivienda contó con espacios para: cocinar, dormir, comer, estar, observar el bosque, guardar herramientas, recibir o atender visitantes, sanitario privado.

metodología del trabajo

A cada alumno se le asignó uno de los siguientes materiales:

- ladrillo común
- maderas en todas sus medidas y variantes
- hormigón

cada estudiante realizó su proyecto utilizando solo el material asignado, experimentando sobre las posibilidades del mismo. se busca que el estudiante investigue las posibilidades del material a partir de ejemplos construidos con problemáticas similares

etapa 02

A la vivienda monomaterial realizada se le incorporó otro material, reemplazando algunos componentes por otro material asignado. buscamos así una repensar la relación con el espacio material, considerando las diferentes posibilidades y situaciones que generan la incorporación de nuevas problemáticas.

los materiales fueron asignados de la siguiente forma:

quien utilizó ladrillo, incorporó hormigón; quien utilizó madera, incorporó ladrillo; quien utilizó hormigón, incorporó madera

ejemplos

ladrillo

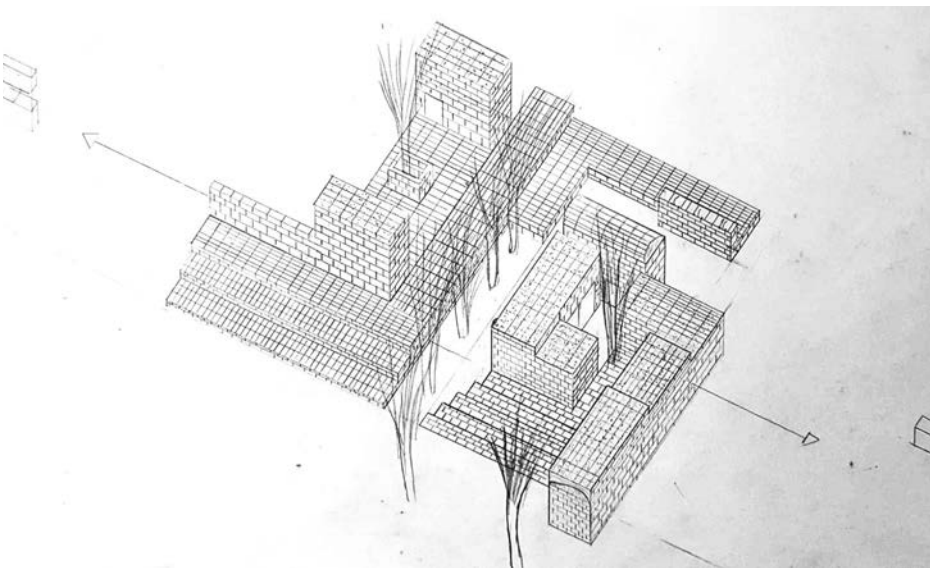
Casa en Muuratsalo, Finlandia. Alvar Aalto; Casa de ladrillos. Rosario, Argentina. Diego Arraigada; Capilla San Bernardo. Nicolás Campodónico; Casa Fanego. Asunción, Paraguay. Sergio Fanego+Solano Benitez; Casa Josef Esters. Krefeld, Alemania. Mies van der Rohe

madera

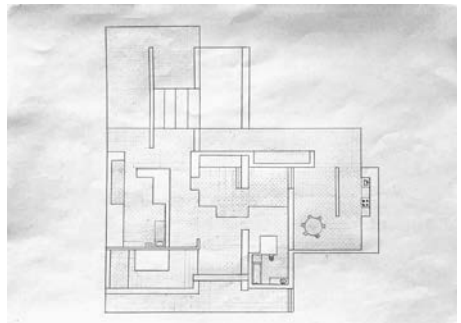
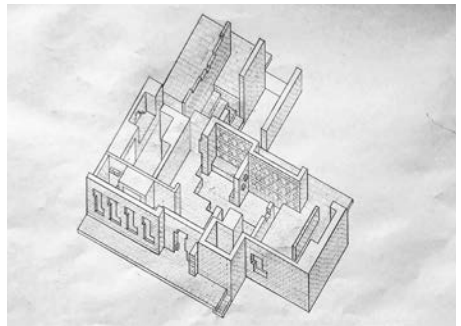
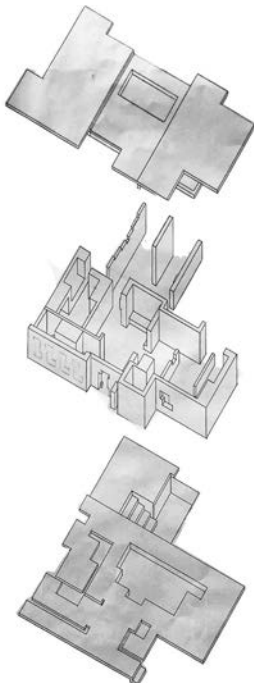
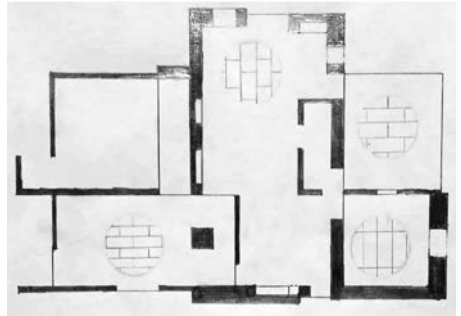
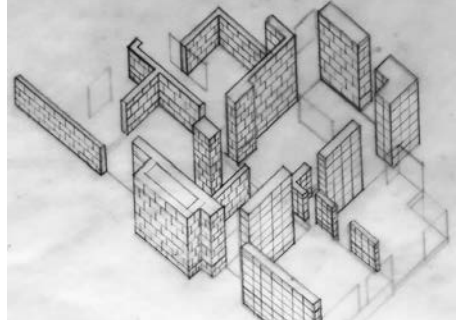
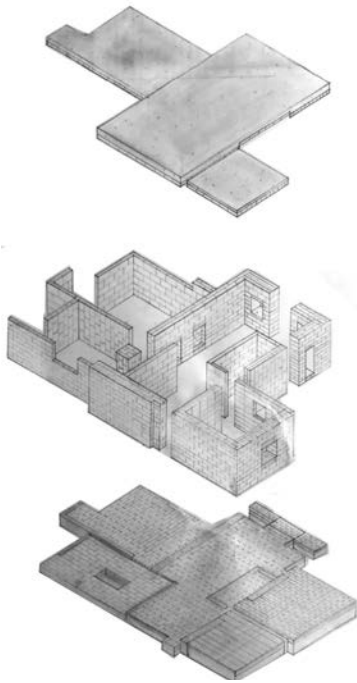
Nest we grow. Hokkaido, Japón. Kenjo Kuma+UC Berkley Segunda Residencia en Usui-gun. Ryue Nishizawa Pabellón Suiza. Hannover, Alemania. Peter Zumthor; Sillas y mesas varias. Gery Rietveld

hormigón

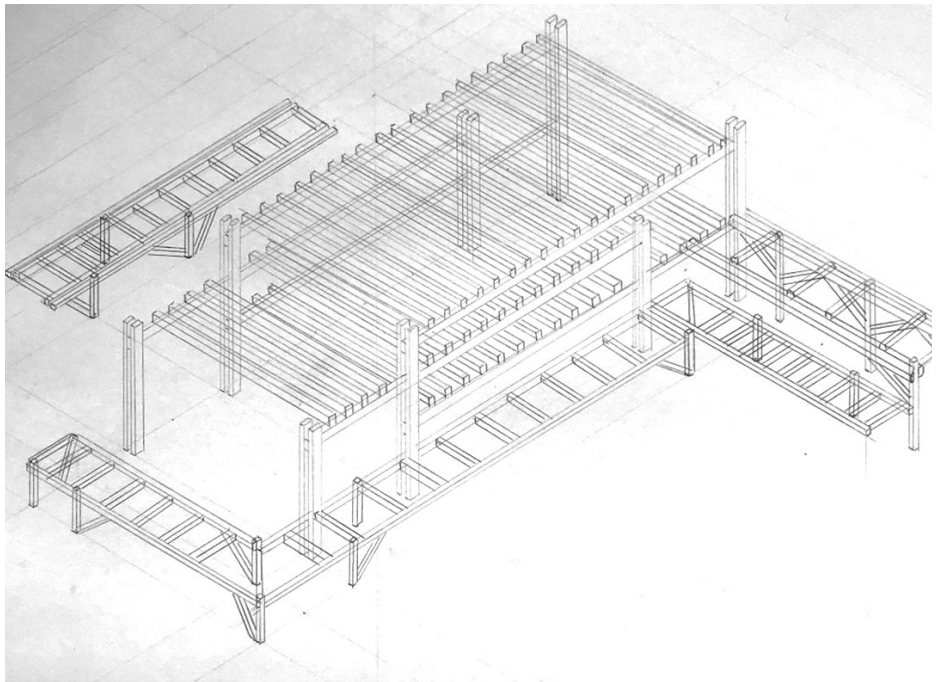
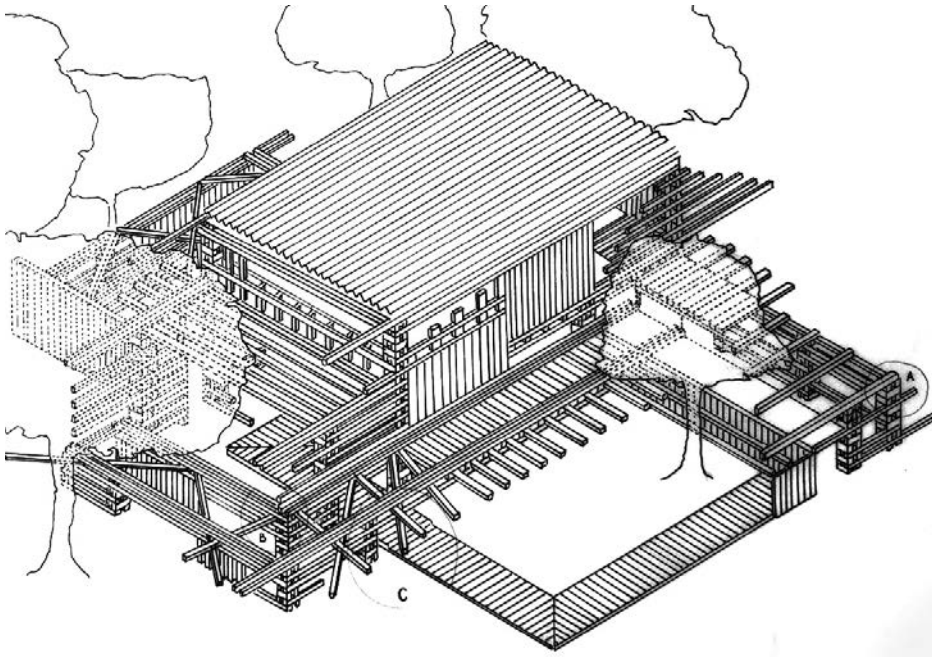
Casa sobre el arroyo. Mar del Plata, Argentina. Amancio Williams Casa en Curapicuiaba, Brasil. Angelo Bucci; Capilla en Valleaceron, España. Madrilejos Osinaga; Villa VPRO. Hilversum, Holanda. MVRDV; Atelier Bardill. Scharans, Suiza. Valerio Olgiati Museo Xul Solar, Pablo Beitia

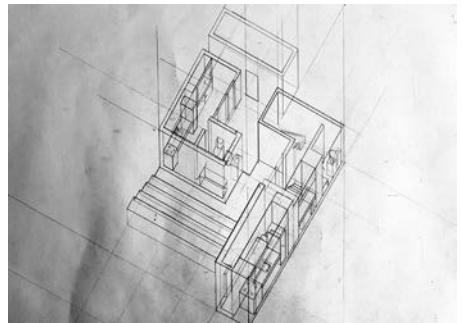
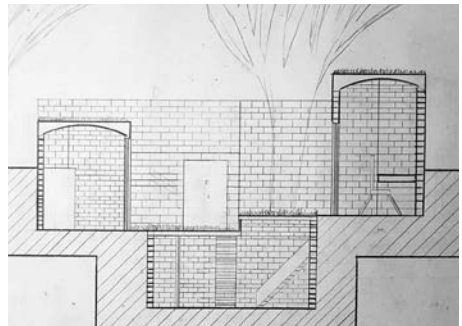
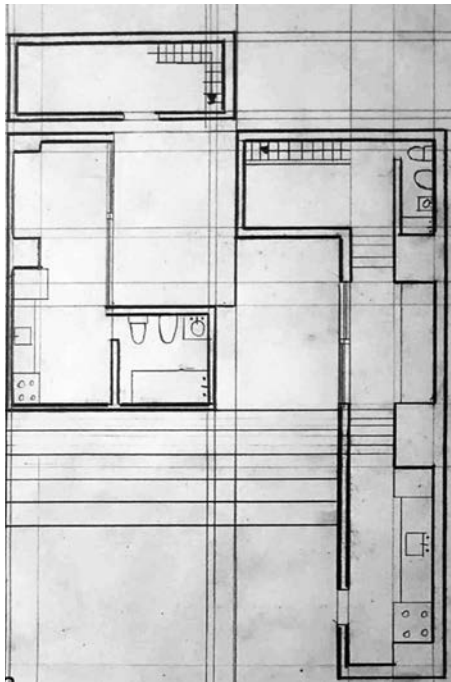
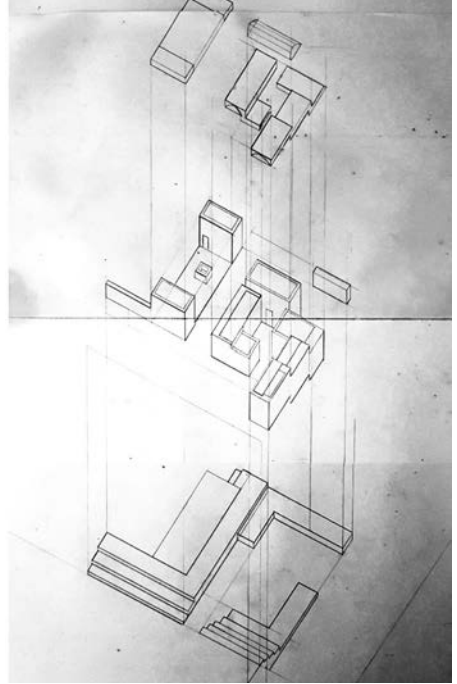
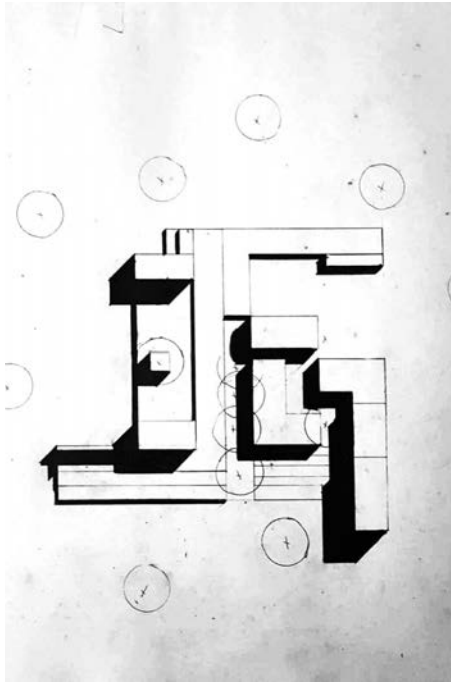


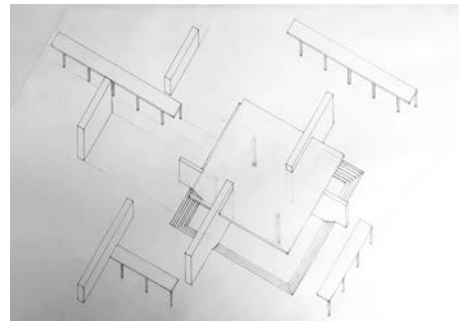
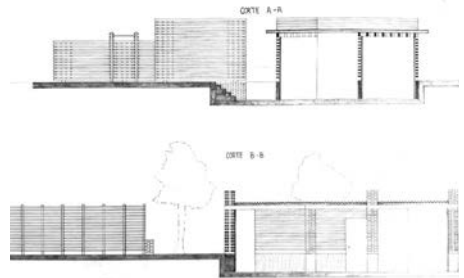
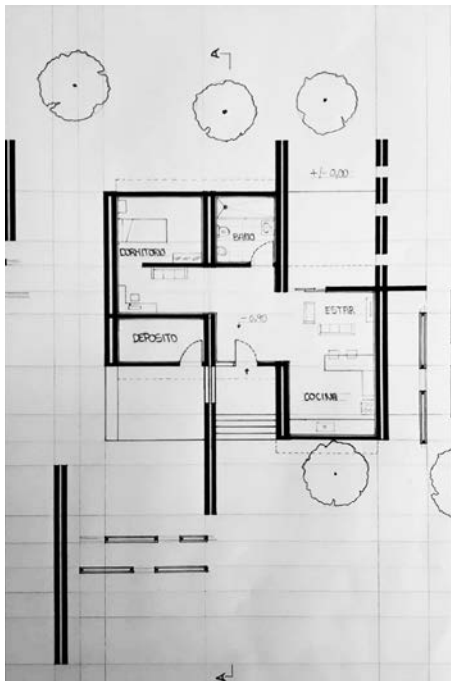
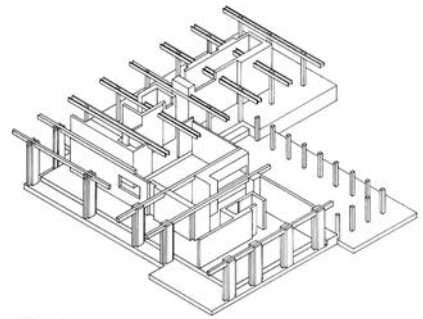
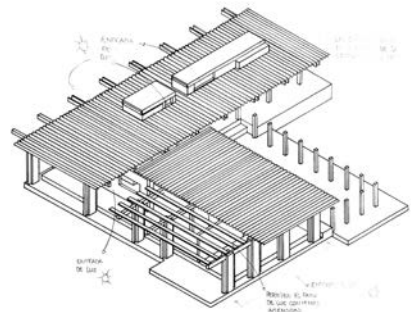
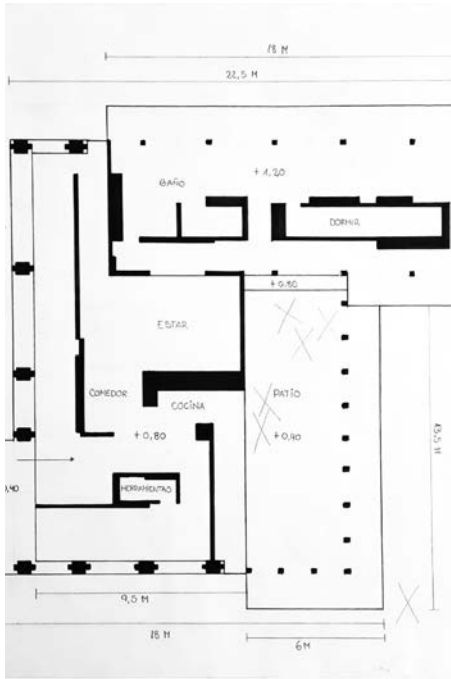
nicolás sbarbati

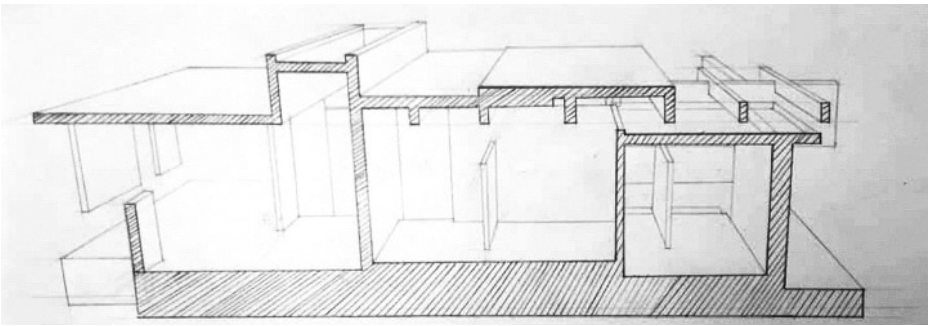
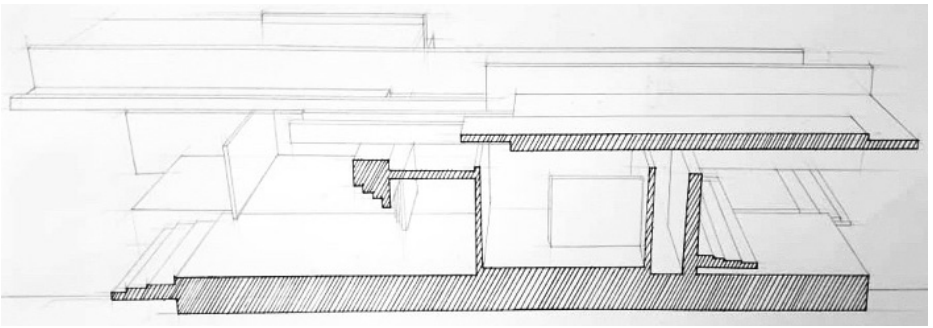
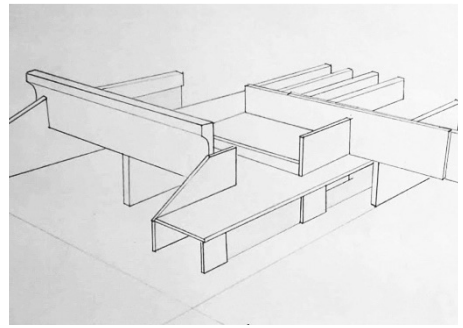
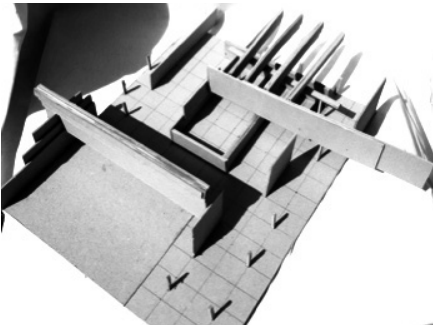
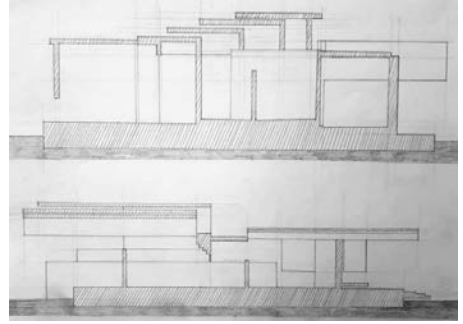
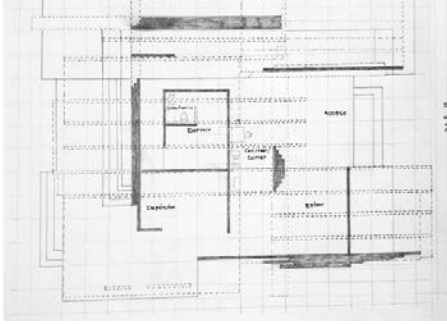


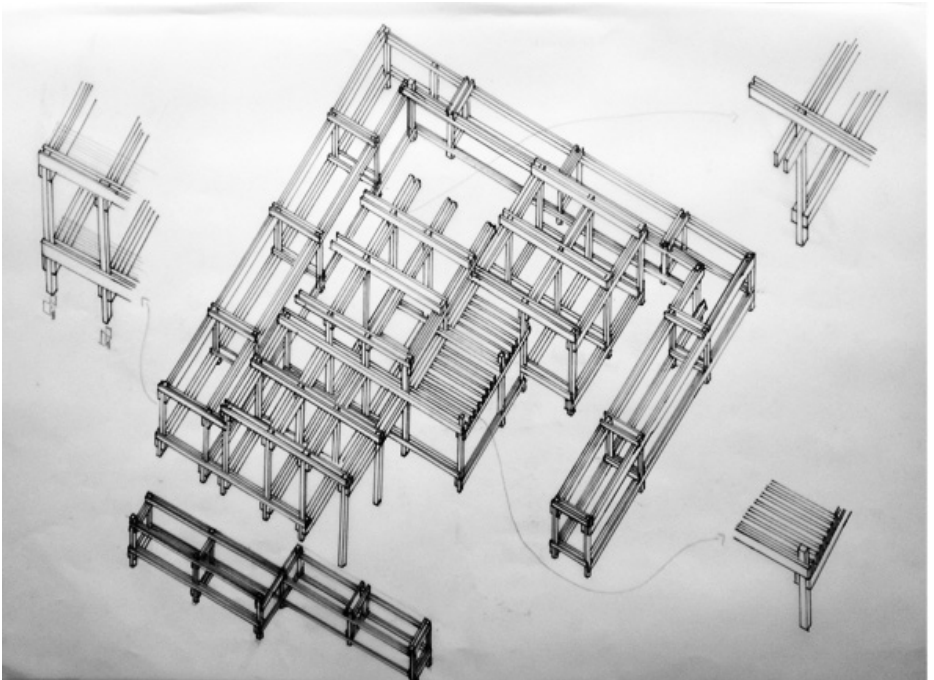
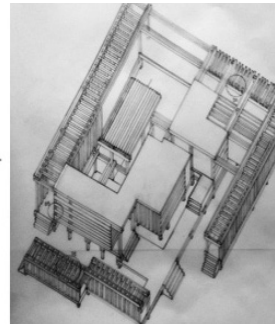
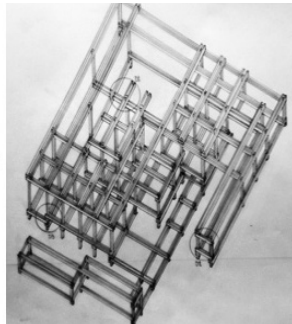
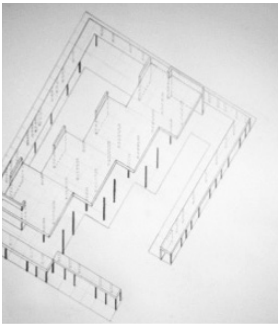
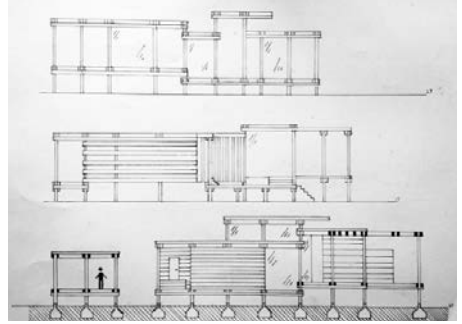
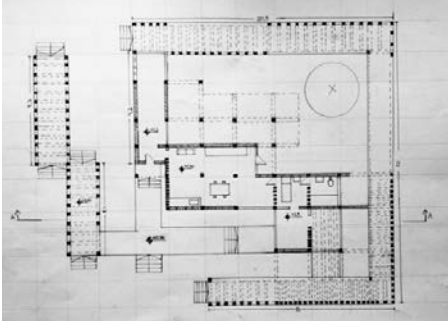
benjamin benavidez argibay; sol wagner
taller de arquitectura 7 fau unlp

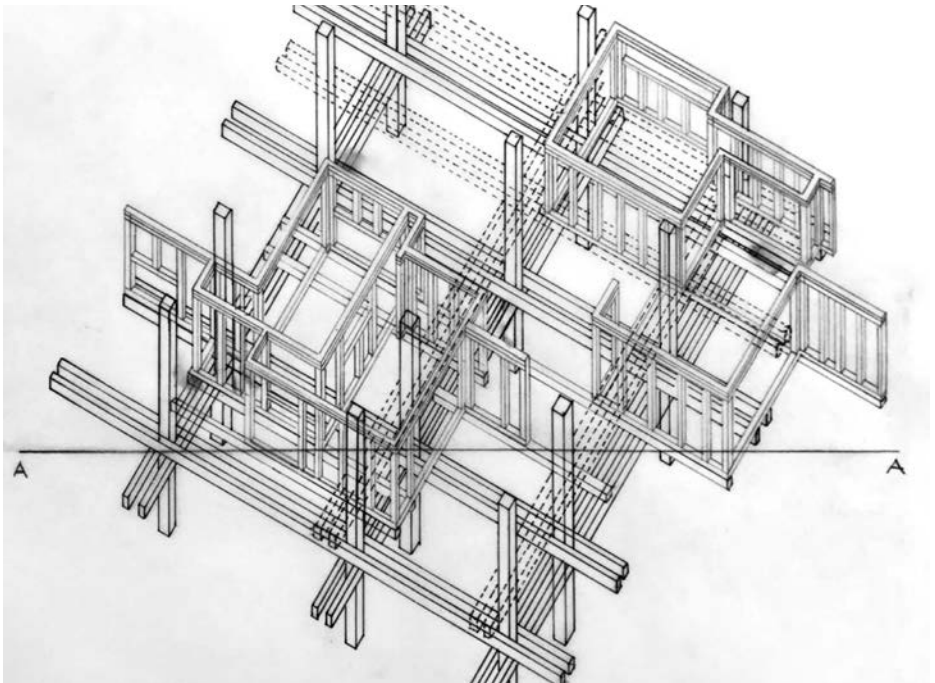
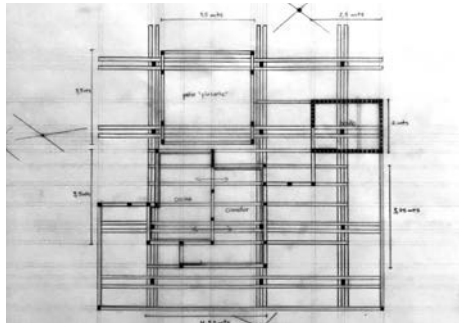
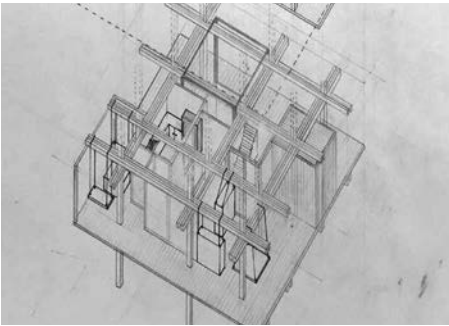
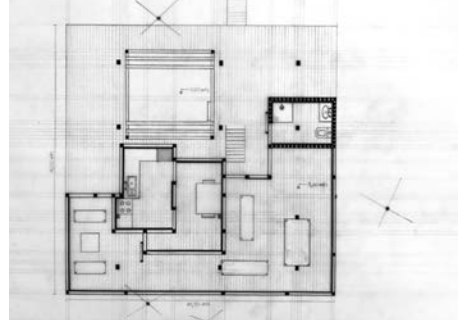
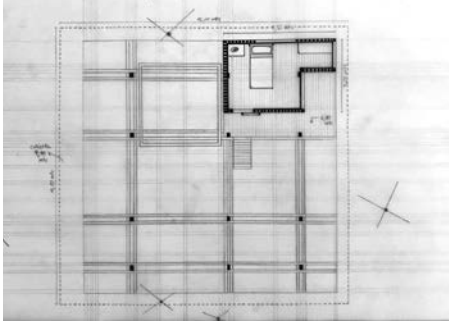


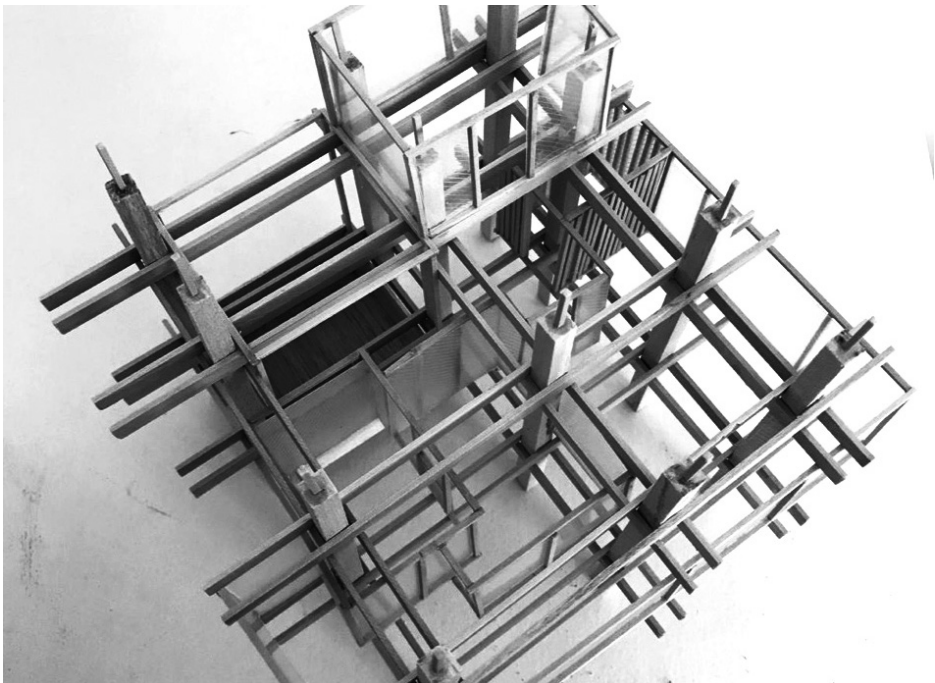
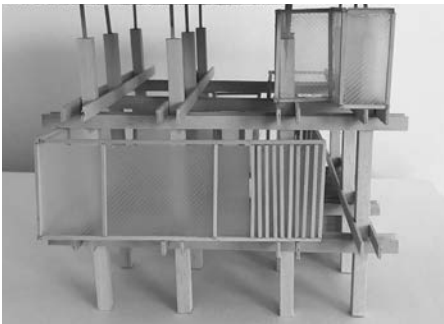
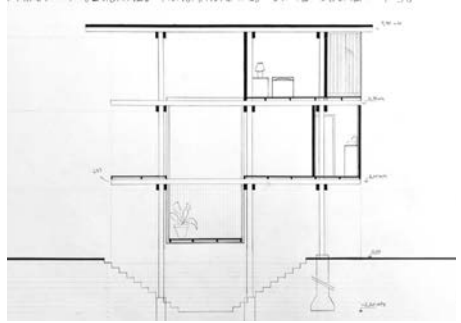
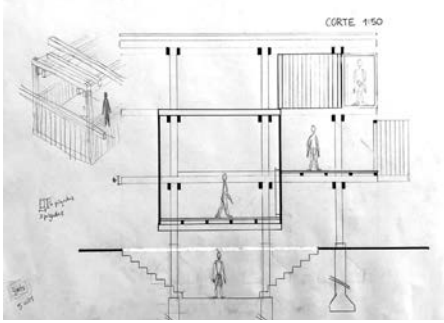












el dibujo como herramienta operativa

María Fiorella Bacchiarello, Remedios Casas

*Publicado en el año 2020 en las VIII Jornadas sobre Innovación Docente en
Arquitectura Málaga, eAM'-UMA, 12-13 noviembre 2020
DOI: 10.5821/jida.2020.9393*

Introducción. La práctica proyectual

Entender al dibujo como herramienta operativa exige repensar los caminos habituales de proyecto y, con ellos, la enseñanza y cuáles son los temas que emergen en los campos disciplinares, entre la práctica, la enseñanza y la investigación.

La arquitectura se ha enfocado en los fenómenos externos suspendiendo el discurso propio, la interioridad, donde puede manifestarse ella misma. Para ello, es necesario activar dispositivos de mediación, capaces de absorber lo impuesto desde el exterior y las cuestiones internas con técnicas que dejen de lado la representación pasiva de las condiciones de la época (Eisenman, 1999). Para esto, se deben implementar dispositivos que lo permitan. Cuando la arquitectura no se determina desde su interioridad, mecanismos externos actúan por ella y la legitimación de su definición material depende de la semejanza con otras arquitecturas y de la eficiencia funcional.

Lo visual es una condición inherente a la arquitectura. Hacer visibles las cosas es posible a través del dibujo, como representación de algo existente o la manifestación de algo nuevo. Todas las condiciones posibles contenidas en el trazo de un dibujo, preservación, transformación y borradura, son manifestaciones de las latencias alojadas en la interioridad (Eisenman, 1999).

Algunas experiencias han dividido a la arquitectura de acuerdo a los procedimientos, a través de los cuales fuera concebida, y cristalizaron un momento clave de la toma de conciencia y de la necesidad de constituir una identidad disciplinaria autónoma e independiente de los modelos artísticos y científicos.

Las cajas transparentes y negras (James, 1980) fueron los modelos opuestos para englobar a la práctica proyectual moderna, que oscilaba entre razonamiento y creatividad. La caja transparente se constituyó, como el emergente de una nueva forma operativa de pensar, relacionada a la informática aplicada, y como el resultado de un protocolo explícito y racional. Por el contrario, la memoria y creatividad fueron definidas como un acto misterioso interior que, a la manera de caja negra, ocultaba sus procedimientos asociando el acto creativo con algo espontáneo, carente de autocontrol.

La excesiva simplificación de la práctica proyectual ha acotado al campo disciplinar confinándolo a desplazamientos dentro de lo conocido. La transmisión de saberes a partir de las propias experiencias genera limitaciones, desde los alcances del método en sí, como de la falta de revisión crítica de lo transferido y con ella la reiteración vaciada de contenidos ya utilizados (Sztulwark, 2015).

Otras experiencias docentes. Antecedentes

La experiencia docente dialoga con diversos antecedentes, que abarcan diferentes instancias. La primera instancia trata el aprendizaje innovador; la segunda instancia evalúa cómo aplicarlo en lo proyectual; y como tercera instancia, se analizan traducciones operativas.

En la primera instancia, el “Manual para entornos innovadores de aprendizaje” sostiene que para generar un entorno de aprendizaje innovador se deben desarrollar estrategias e iniciativas innovadoras. Algunos de los principios básicos que se proponen son reconocer a los estudiantes como el núcleo de participación, teniendo un desarrollo activo. Los estudiantes deben entender su propia actividad como aprendizaje y, asimismo, los educadores deben fomentar el aprendizaje cooperativo y comunitario de manera organizada (OECD, 2017).

En la segunda instancia, entendemos que en los procesos de enseñanza de arquitectura debe involucrarse la investigación proyectual como parte de la disciplina, ya que permite entender la arquitectura como un problema de contenidos. Jorge Sarquis sostiene que lo nuevo inducirá y posibilitará nuevos comportamientos, con nuevos sentidos (refiriéndose al proyecto entendido como herramienta de investigación). En la investigación proyectual, la pertinencia y éxito de ella estará dada por la correcta formulación del problema (Sarquis, 2007) y de ello se deduce, que, en la revisión de las prácticas de la enseñanza, sea necesario revisar las consignas implementadas.

En la tercera instancia, la experiencia docente de Toyo Ito y Jun Yanagisawa, en Harvard University Graduate School of Design, muestra la actividad “Transforming Omishima”. Desde el punto de vista metodológico, busca que los estudiantes puedan entender la isla de Omishima a través de los cinco sentidos. A diferencia de la propuesta del presente trabajo, es una experiencia más bien sensorial, pero involucrando también la idea de conocer un objeto de estudio. Los típicos proyectos de la Japanese University Architectural Program especifican el sitio, programa y contexto de los ejercicios a realizar, y esto lle-

va a que, a partir de un simple diagrama, se desarrolle una solución casi automática. En la experiencia mencionada no se llevó a cabo de esta manera, sino que buscaron no ser prescriptivos en los métodos (Ito y Yanagisawa, 2017).

El dibujo como posibilidad de innovación y experimentación

“Para el artista, dibujar es descubrir”

John Berger.

La arquitectura es una disciplina compleja que obliga a revisar los mecanismos de innovaciones. Las relaciones entre objeto y representación basan su práctica en la combinatoria de elementos establecidos a priori. Éstos son aceptados mediante mecanismos de validación basados en la identificación con objetos arquitectónicos previos, o en premisas funcionales que garanticen su eficiencia y utilidad como fin último. Es posible interpelar al pasado desde otro punto de vista, más allá de características físicas evidentes, trascendiendo lo descriptivo y explorando nuevos procedimientos. En la pintura, la emancipación de la representación generó su expansión y produjo la indagación sobre las técnicas que determinan a los objetos. El dibujo puede establecer una doble condición, como indagación (estudio de condiciones previas) o generación (nuevas posibilidades formales), articulando geometría, materia y espacio abordando a la forma como un proceso evolutivo definido en relaciones locales y estadios intermedios.

John Berger sostiene que el propio acto de dibujar obliga al autor a desencadenar un proceso de observación, descomposición y reconstrucción en donde se descubren sus propiedades más intrínsecas. El resultado que devuelve este proceso no es la copia de un original, sino la emergencia y la exposición de cualidades más profundas. No se produce algo mejor de lo existente, sino algo diferente.

En la enseñanza tradicional del dibujo, se hace hincapié en la observación del objeto a dibujar, donde una línea, un trazo o una mancha posee valor sólo por el hecho de reconstruir un fragmento de ese objeto real, pero llevándolo a un plano experimental deberían observarse cuestiones activas que motivarán a seguir viendo (Berger, 2005). Estudiar en profundidad un objeto por medio de la indagación gráfica es un acto proyectivo antes que un ejercicio intelectual de conocimiento.

Proyectar es lanzarse hacia el futuro, donde el dibujo desencadena procesos proyectuales buscando evadir caminos de anticipación que den respuestas automáticas y soluciones preestablecidas. El dibujo como indagación permite establecer un diálogo con lo existente y liberar al proceso de prejuicios.

A Miralles la técnica gráfica le permite depurar condiciones externas y precipitar la emergencia de sus propiedades internas, y sostiene que la repetición del dibujo es lo que le permite liberarlos de la fidelidad de su representación preservando aquello que solo involucra a su coherencia (Miralles, 2010). Los procesos iterativos operan en esta línea posibilitando de manera simultánea la

exploración profunda de un objeto arquitectónico previo, e independizándolo de lo genérico.

Las iteraciones, producen diferencias de grado sobre propiedades geométricas. La idea de repetición asociada a la diferencia trae implícitas variaciones sutiles, graduales, pero no por ello menos efectivas para el proyecto. La combinación de operaciones simples permite producir complejidad por acumulación desplegando series de estructuras geométricas con diferencias graduales.

En el taller de arquitectura, desde un enfoque experimental de la enseñanza y el aprendizaje del proyecto, se ha aplicado la técnica de las iteraciones con el objetivo de producir información. Este mecanismo permite, aún en instancias tempranas de la carrera, establecer relaciones con independencia creativa con la anterioridad de la disciplina, aprendiendo de la historia de la arquitectura mecanismos y procedimientos de proyecto, en lugar de heredar tradiciones formales u organizativas en pos de la innovación.

Presentación del ejercicio proyectual

La experiencia aquí revisada procede de un ejercicio propuesto y diseñado por el Taller de Arquitectura 7 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP.

El ejercicio, denominado "*Geometrías Arqueológicas*", consiste en la generación de un objeto arquitectónico a partir del desarrollo de un proceso que entiende al dibujo como herramienta operativa, e intenta generar nuevos posicionamientos de los actores que intervienen. Se llevó adelante con alumnos del primer curso (de seis totales) que forman parte del taller vertical de arquitectura, y fue realizado de manera virtual por 13 alumnos y conducido por dos docentes, con una duración de cuatro meses.

Esta actividad entiende al proyecto como la herramienta para la generación de conocimiento y la enseñanza como el medio para la transmisión de saberes. Se desarrolla a partir del estudio en profundidad de los objetos arquitectónicos, posibilitando establecer un contacto con los procesos proyectuales que lo definen; la ejercitación de un método y el aprendizaje de técnicas específicas; lo cual forma parte del desarrollo de un proceso de proyecto que discurre de los caminos compositivos habituales y posibilite la innovación dentro del campo disciplinar.

Hay diferentes puntos de entrada al acto proyectual. El ejercicio presenta como entrada la geometría entendida como la primera intensidad a desarrollar por los alumnos iniciales, desde una obra de referencia. A partir de cuestiones operativas, un objeto de referencia se transforma en un conjunto de posibilidades a explorar. La obra de referencia es la Villa Müller de Adolf Loos (1930). La exploración de temas va a generar, a través de la geometría, una nueva estructura, y al incorporar información, como función-contexto-materia, se produce un nuevo objeto arquitectónico.

Este texto busca evidenciar cómo en el proceso proyectual se utiliza el dibujo como herramienta que no solo visualice, sino que ponga en discusión diversos temas de la interioridad de la disciplina.

Objetivos y roles. Componerse con un otro

Pensar la enseñanza del proyecto sólo como la transmisión de lo experimentado en el ejercicio profesional y personal del docente no es desacertado, pero sí restrictivo, lo que lleva a entender a la problematización como construcción de relaciones nuevas no automatizadas (Sztulwark, P. 2015). Esto constituye un camino capaz de revertir los mecanismos de transmisión de la experiencia aplicados en exceso en las escuelas de arquitectura de América Latina.

La Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata introdujo la enseñanza de proyecto por medio de los talleres verticales. Estos talleres han sido el ámbito de formación en proyecto para los estudiantes.

La ausencia de revisión de los métodos de enseñanza y de repetición de ejercicios y estrategias a lo largo de los años, han cristalizado al aprendizaje en proyecto. La enseñanza no se debe dar en un circuito cerrado, sino a través del intercambio de experiencias y el desarrollo de procesos alternativos que generen una dinámica donde alumnos y docentes son actores activos y complementarios. La oposición entre el “que sabe y el que no sabe” debe derribarse, entendiendo que la estructura argumental que produce la consistencia interna del proyecto arquitectónico se define desde el propio proceso, sostenido por el alumno y apuntalado por el docente.

El objetivo general del ejercicio desde el rol docente es generar un pensamiento crítico que prepare a los estudiantes adecuadamente para formarse en el medio actual, sobresaturado de información. Este tipo de ejercitaciones busca estimular el desarrollo de habilidades específicas y contribuir a la creación de corpus provisional de conocimiento en constante evolución y transformación.

Por parte del rol docente, la transmisión de saberes ya no es la piedra fundamental. Componerse con el estudiante, trabajar a partir de lo que tiene para ofrecer, relativiza la transferencia de contenidos y la evaluación de resultados dentro de estándares preestablecidos. El docente capacitará al estudiante en la adquisición de competencias, y el manejo de herramientas específicas que le permitan aprehender información y capacidades en un acto subjetivo de conocimiento y composición con el mundo que lo rodea.

Por parte de los estudiantes, debe haber una posición activa, su capacidad productiva tendrá un rol crítico para el avance del proyecto. El papel central en el proceso de aprendizaje lo ocupa el alumno con su capacidad de trabajo y la producción de material que será guiada por el docente en cada una de las instancias del trabajo. El proceso de dibujo que tiene un estudiante a lo largo de la carrera va variando de dibujo analógico a digital, fig. 1, a pesar de estar pautado que en los primeros niveles el dibujo es analógico, muchas veces en los años futuros, también, se produce un pensamiento analógico, más allá de

que las herramientas sean digitales, por esto se hace hincapié en el pensamiento y la transmisión a través del dibujo.

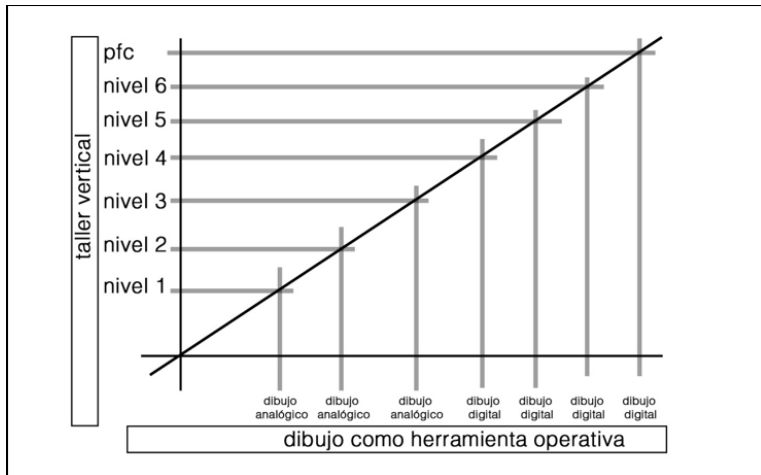


Fig.1 El dibujo a lo largo de la carrera. Fuente: Elaboración propia (2020)

Los objetivos específicos están determinados en el proceso de proyecto donde la capacidad autopoiética contenida en los mismos puede contribuir al fortalecimiento de la autonomía disciplinar y su innovación.

El primer objetivo específico del proceso proyectual es generar información a través de caminos exploratorios que exigen la deconstrucción de los objetos de estudio. El dibujo debe desarrollar una capacidad generativa.

El segundo objetivo es explorar un camino en la generación de la forma basado en el desarrollo de temas extraídos del objeto de referencia, fig. 4, evitando la imposición de soluciones preestablecidas. Un proceso generativo que sustituye la idea de composición formal por la forma evolutiva.

El tercer objetivo del ejercicio es generar procesos de filtración de la información, cargándolos de nuevos contenidos tales como función, contexto, entre otros, que actualizarán al objeto llegando a la formalización de un proyecto.

Hipótesis. Vectores de indagación

Los ejercicios en arquitectura no tienen un final preestablecido, no se sabe cuál es el punto de llegada, entonces las hipótesis están planteadas como vectores de indagación, como líneas posibles para poder conducir y realizar las diferentes instancias.

Estos vectores son líneas con un direccionamiento para encauzar el entendimiento del dibujo como herramienta operativa, pero se busca que no sean restrictivos ya que el alumno en su rol activo va a definir sus propios límites de acción, lo que irá redefiniendo las hipótesis.

Como hipótesis tentativas, el trabajo plantea que el dibujo debe ser entendido como un instrumento de análisis de una obra referente, que permite entender la generación proyectual. Luego, a partir de las líneas generadas en la fase de análisis, el proceso de generación de uno o varios temas es un proceso de descubrimiento a partir de la ausencia, entendido como lo que no se ve en los dibujos. Y también, el dibujo permite el desarrollo de un tema de interés de la disciplina y también del estudiante.

Los temas explorados son sometidos a una serie de operaciones para producir estructuras diversas. Estas estructuras van a ser la interfaz entre el referente y el objeto nuevo a través de un proceso de filtración de información, determinada por la definición y descripción de los tipos de espacios que se desean para el objeto nuevo. Por último y de manera transversal al proceso, el dibujo se ejercita como una herramienta para investigar un tema, es la excusa para generar conocimiento a partir de diferentes entradas al proyecto. El dibujo es operativo, preciso, analítico y genera intensidades.

Metodología e instrumentos

Retomando el concepto de poiesis, se entiende que el acto de proyectar es una cuestión procedimental. Enric Miralles, quien entiende a los procesos proyectuales como procesos de acumulación, los describe a partir de los retratos de Giacometti, observando cómo se producen los cambios e incorporaciones en las diferentes sesiones de pintura. En la tercera sesión de dibujo, menciona que un método se ha establecido. También se puede ver cómo durante el proceso el autor mezcla lo actual con lo que ya conoce, que en este caso era el dibujo de partes del cuerpo de su hermano, a quien había dibujado varias veces. “A través de la repetición de lo conocido, el trabajo se establece en su tiempo. Y ahora comienza la verdadera investigación” (Miralles, 1995).

Para explicar la metodología de trabajo, entendemos el proceso y el trabajo iterativo como cuestiones esenciales donde no solamente el alumno va a trabajar sobre la consigna dada, sino que también traerá inquietudes, situaciones o cuestiones de su interés, sean conscientes o inconscientes. Cuando Giacometti dibuja la cara de su hermano en varias versiones no solamente se exponen los temas del momento o del trabajo, sino que también lo que cada mirada trae consigo. También, Miralles se refiere a que “no es un trabajo abstracto” y es esencial trabajar sin ninguna idea preconcebida, sin saber de antemano que va a aparecer en la tela” (Miralles, 1995).

Siguiendo la línea de Miralles, refiriéndonos al proceso de acumulación de información, Flores y Prats tienen la consigna de dibujar sin borrar, entendiendo la experiencia de la lentitud. Esto vislumbra “no solamente la representación de un pensamiento concreto, sino las posibilidades de investigación y comunicación del mismo” (Flores y Prats, 2014)

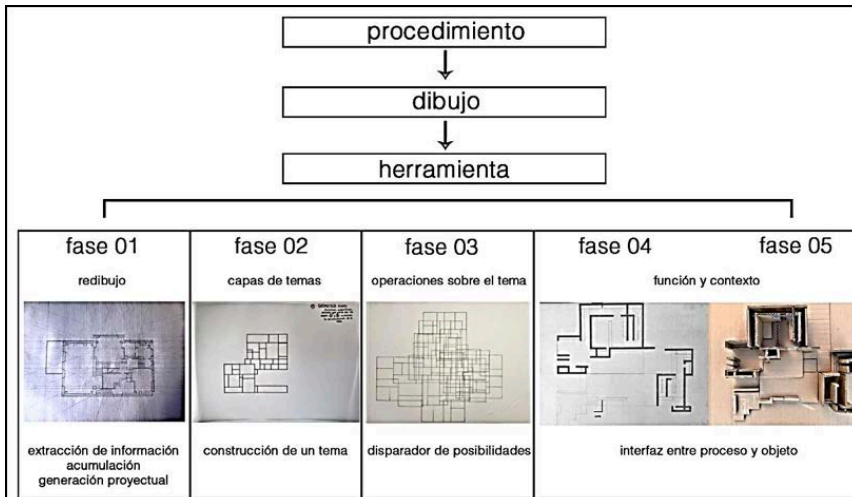


Fig. 2 Matriz de procedimiento del ejercicio propuesto. Fuente: Elaboración propia (2020)

La metodología de trabajo implica cinco fases, fig. 2. La fase uno conlleva el redibujó de una obra referente, en este caso la villa Müller de Adolf Loos. El redibujó no solamente implica la representación de la obra, sino descubrir las ausencias, la generación de leyes geométricas que expliciten el proceso y produzcan hipótesis de generación proyectual, se debe evitar la simplificación y se busca la acumulación.

La fase dos implica la construcción de dibujos de diferentes capas posibles de materiales de proyecto. Las capas posibles de trabajo fueron proporciones del espacio, alturas, simetrías, no simetrías, vanos interiores y exteriores, tipo de espacios, circulaciones, secuencias espaciales, elementos (continuos, singulares, repetidos). Se produce el descubrimiento e indagación sobre un tema propuesto por el alumno, al que por parte de los docentes se le adjudica un título. El título se referirá al tema de investigación de cada alumno otorgado por los docentes. Esto permitirá que el alumno pueda entender y acotar su tema y tomarlo como guía en el proceso.

La fase tres implica trabajar con uno de los temas construidos en la fase anterior y se trabaja con operaciones produciendo una serie de dibujos iterativos. Las operaciones asignadas fueron repetición-variación, repetición-escala, repetición-rotación, repetición-sustracción, repetición-adición.

Las fases cuatro y cinco conllevan decisiones de proyecto donde se incorporan el contexto y el destino funcional como nuevas capas de actualización. En todas ellas, el dibujo va cambiando la forma de operar. En la fase uno, el dibujo muestra ausencias, generaciones; en la fase dos, el dibujo permite la construcción de un tema; en la fase 3, el dibujo es el disparador de posibilidades; y en las últimas dos fases, el dibujo es la interfaz entre el proceso y el objeto. imag

En todo el proceso, la técnica a utilizar será dibujo técnico con instrumental. Los croquis (sin instrumental) son parte del proceso de pensamiento, pero son traducciones rápidas e intuitivas para probar previamente las acciones de los protocolos a llevar a cabo con el dibujo técnico. En la metodología debe tenerse en cuenta que, de manera atípica, el ejercicio se llevó a cabo de manera virtual a través de plataformas digitales.

Resultados

Los resultados que otorga el ejercicio corresponden con las posibilidades brindadas por el dibujo que permitió entender un objeto de referencia de manera activa, sin ver solamente lo visible, sin entenderlo como una forma terminada, sino como una generación activa que se puede seguir investigando y transformando.

Luego, las capas dan lugar a que el estudiante tome un tema propuesto de su interés y como los intereses son diversos, hay diversas formas de entrar al acto proyectual. Es un tema de mucha importancia el planteo del ejercicio, ya que el mismo va a generar intereses propios con diferentes caminos, a diferencia de que los planteos en general tienen implícito un lugar de llegada. Cuando el planteo del ejercicio es trabajar a partir de una tipología determinada, como por ejemplo “desarrollar casas-patio”, el proceso de proyecto se encuentra acotado y simplificado.

Las operaciones desarrolladas de manera iterativa y generando las diferencias de grado mencionadas generan estructuras complejas. La complejidad de los proyectos no está dada por generar operaciones complejas, sino que son operaciones simples que generan contenido que luego puede ser traducido por ejemplo a diversos tipos de espacios.

Por último, la posibilidad de producir material específico para la elaboración del ejercicio, le otorga a éste una densidad conceptual y argumental que enriquece al proceso de proyecto y a la formación del estudiante. Trabajar con un proceso y la generación de una estructura permite tener herramientas que a medida que avanza el proyecto se pueden retomar.

Las estructuras, poseen una potencialidad e información que luego se traduce materialmente. Cuando la traducción material carece de información debe retomarse el proceso para que no carezca de contenido. Miralles sostiene que no se trata de generar una reducción, sino desarrollar multiplicidades, donde se puede estudiar un objeto en todas sus posibilidades (Enric Miralles, 1995). La última versión del ejercicio fue desarrollada de manera virtual, consecuencia de la pandemia COVID-19, lo que llevó a adaptar los métodos de enseñanza. Produjo mayor autonomía de parte de los alumnos, considerándolo una cuestión positiva que intensifica el entorno innovador de aprendizaje, teniendo en cuenta que la propia comprensión de lo realizado por cada estudiante era su propio insumo para el aprendizaje y también generó una posición más autocrítica.

Conclusiones

El dibujo como herramienta operativa permitió entender el proceso proyectual de forma más activa, donde los dibujos son considerados generativos y no se entienden como algo estático y congelado. Es decir, se está ante un proceso mente-mano que permite generar, sacar conclusiones y volver a generar.

Cuando Miralles menciona que la obra ofrece algo nuevo casi al final, se refiere a que no se debe adelantar el proceso con prefiguraciones o prescripciones, ya que las mismas generan un recorte del proceso reflexivo y crítico por parte del alumno. Demorar estas cuestiones genera una indagación, en este caso guiada, en la que el estudiante puede involucrar temas de su interés.

De acuerdo a lo expuesto, puede indicarse que al trabajar a partir de procesos experimentales no se sabe cuál es el punto final, sino que es una construcción de diferentes temas, herramientas y caminos que se va alimentando para poder desarrollar un objeto. En ellos, el dibujo es el medio de exploración y de generación de la forma, y el proyecto es entendido como la herramienta de generación de conocimiento en arquitectura, lo que produce una renovación de los modos del hacer.

El interrogante acerca de lo que se enseña en el campo de la arquitectura no es sencillo de responder, ya que se concibe a la disciplina como una actividad compleja. Basar la formación en proyecto en la adquisición de habilidades y herramientas es estratégica para independizar el proceso creativo de los estudiantes.

El dibujo, como mediador entre los pensamientos y la mano, demuestra las presencias (lo que se ve), y las ausencias (lo que no se ve), por lo que entenderlo como herramienta operativa es el único modo de trasladarlo al proyecto como proceso de actualización.

Bibliografía

- BERGER, J. (2019). Dibujo al natural. Barcelona: Gustavo Gili.
- DELEUZE, G. (2007). "Cinco caracteres del diagrama" en Deleuze, G. Pintura. El concepto del diagrama. Buenos Aires: Cactus.
- EISENMAN, P. (1999). "Diagramas de anterioridad" en Eisenman, P. Diagram Diaries. New York: Thames & Hudson. Traducido por María Elisa Sagués.
- EISENMAN, P. (1999). "Una escena original de la escitura" en Eisenman, P. Diagram Diaries. New York: Thames & Hudson. Traducido por Pablo E.M. Szelagowski.
- FLORES, R.; y PRATS, E. (2014). Pensado a mano. Barcelona: Arquine.
- JAMES, C. (1980). "El estado actual de los métodos de diseño" en James, Broadbent y Bonta El simposio de Portsmouth. Buenos Aires: Editorial Universitaria Buenos Aires.
- MIRALLES, E. (1995). "Un retrato de Giacometti" en Revista El Croquis n°72 II. Madrid: El croquis editorial.
- MIRALLES, E.; y TAGLIABUE, B. (2010). "Reflexiones sobre el proyecto" en Revista El Croquis n°144. Madrid: Asociación de editores de Madrid.
- OCDE (2020). Manual para entornos de aprendizaje innovadores. Barcelona: UOC (Universitat Oberta de Catalunya).
- SARQUIS, J. (2006). Itinerarios del proyecto 1. Ficción epistemológica. Buenos Aires: Nobuko.
- STULWARK, P. (2015). "El conocimiento como composición con el mundo" en Stulwark, P. Com-ponerse con el otro mundo. Buenos Aires: Nobuko.

nivel

02

intensidad acontecimiento y operatividad

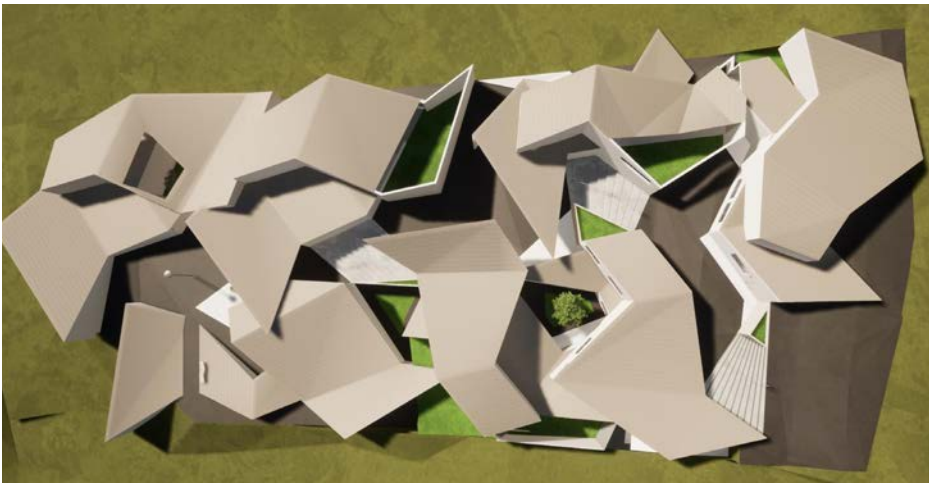
cuerpo docente

Marina Rodríguez Das Neves
Osvaldo Almendra
(semestre 01)

Marina Rodríguez Das Neves
(semestre 02)

estudiantes

zabala, andrea verónica; coronel, al-
bano; senise, teresita; addis, lucila;
garabito, ana carla; krukowski, ana
mailén; larrañaga martin, agustina be-
len; maseri calvio, carla nicole; reta-
mozo, brisa agustina; lopez, merlina;
barrera vila, maria luz nahir; riquelme
villar, rocio jazmin; cohene, tania; az-
carate, gustavo tomas; fuggini, carlos
esteban; canesa, emily; barrionuevo,
micaela; demarco, maría florencia;
ghenzi garcia, luana berenice; uyu-
quipa vedia, franco ariel; duràn, alan
alcides; coman, juan pablo ezequiel;
torres, micaela noemi; cannata ba-
rrera, ezequiel; echevarria carrilao,
maximiliano



nivel 02
ejercicio 01

multiplicidades funcionales

función del elemento

El trabajo práctico de corta duración busca profundizar sobre una de las mecánicas de trabajo para la generación de espacio arquitectónico a través del estudio minucioso de las funciones de los elementos, el uso que hacemos de ellos y las actividades que desarrollamos o podríamos desarrollar en los espacios conformados. El proyecto desarrollado a partir de las funciones es una constante en la enseñanza de la arquitectura en la FAU, pero se ha caído fácilmente en considerar a la función en la única explicación válida para la toma de decisiones del proyecto arquitectónico. Sin embargo no se suele profundizar en cómo es el funcionamiento de las cosas y cuál es el uso que les damos

y les daremos a futuro. Más bien las funciones suelen ser argumentos dogmáticos, preconcebidos y petrificados en el tiempo que operan a manera de reglas fijas sin posibilidad de replantearlas.

Creemos que la disciplina necesita progresar constantemente a través de la innovación y la creatividad, por medio de procesos conscientes que guíen racionalmente los proyectos. Estos procesos deben tener la posibilidad de ser re-pensados en cada nuevo inicio, con información nueva o re-actualizada, con la mirada puesta en activarse, libre de cualquier obstáculo o rozamiento y actuando por fuera de los discursos establecidos o canonizados. Los datos concretos que de la realidad los estudiantes extraigan, conformarán un cuerpo de restricciones o reglas que estimularán la creatividad, la libertad y la invención que llevarán el proyecto adelante.

Con este trabajo buscaremos agotar las posibilidades formales y espaciales de las funciones que se puedan detectar en un sector muy particular y consistirá en producir operaciones e incorporar objetos sobre el lugar asignado, de manera de resolver los problemas específicos detectados y de dar cabida a potenciales nuevas actividades. No se trata de un trabajo sobre el funcionalismo, sino sobre las posibilidades que poseen las funciones.

El estudiante deberá comprender cada acción de proyecto en relación a la función, desde la organización general hasta cada elemento deberá responder a funciones específicas.

programa funcional - caseta para guardavidas
el objeto sobre el que trabajaremos será una caseta para guardavidas de la costa argentina, con posibilidad de ser replicada en diversas playas.
sector alto para control
elementos de sostén
elementos para reparo del sol con variación diaria múltiple de su dirección
elementos para reparo del viento con variación diaria múltiple de su dirección
elementos para reparo de la lluvia y su recolección
elemento para sostener al menos tres salvavidas
elemento para sostener al menos dos banderas
elementos para subir al sector de control (subir lento)
elementos para bajar rápidamente (bajar rápido)
sector para sentarse al menos dos personas
sectores de apoyo (silbatos, larga vistas, artículos varios)
sector de guardado (botiquín primeros auxilios, bolsos, artículos varios)
sector para guardado de al menos dos bicicletas

bibliografía general

E. de Zurko: La teoría del funcionalismo en arquitectura.
R. Venturi: Complejidad y contradicción. Capitulo 2.
A.Aalto: La humanización de la arquitectura
R. Koolhaas: Stairs (elements of architecture)
R. Koolhaas: Ramp (elements of architecture)

bibliografía operativa

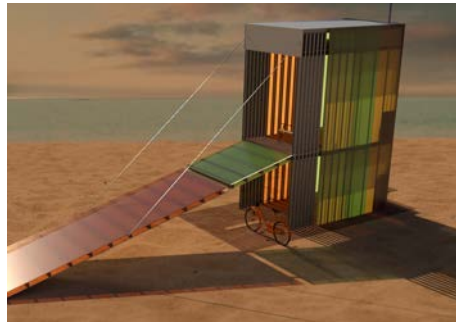
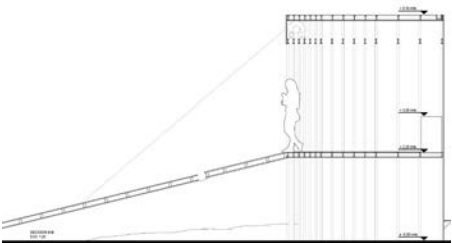
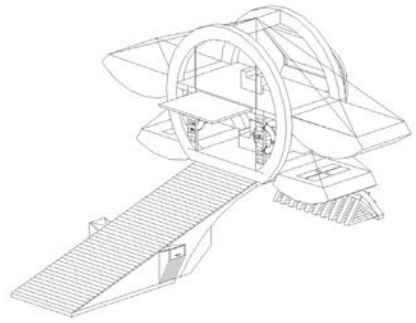
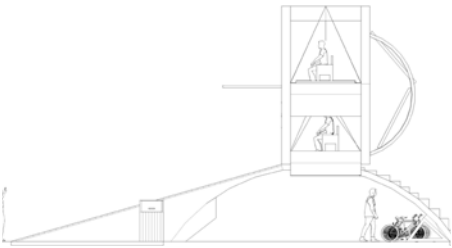
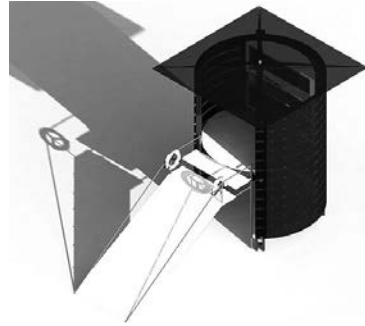
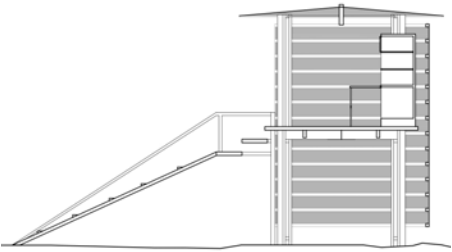
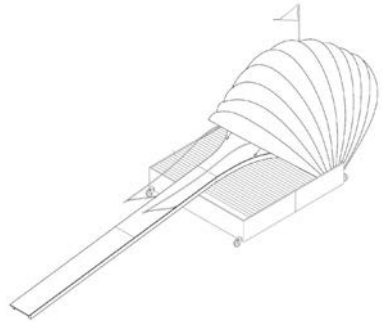
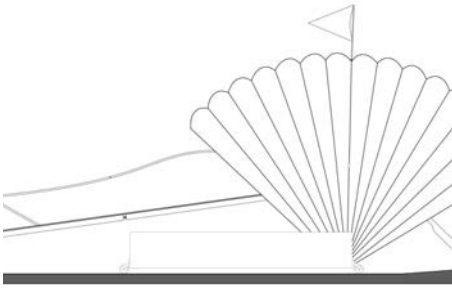
E. Neufert: Arte de proyectar en arquitectura
Ch. Moore/G. Allen: Dimensiones de la arquitectura
J. Cortázar: instrucciones para subir una escalera
J. Cortázar: instrucciones para subir una escalera al revés
Morphosis: the lifeguard tower. santa mónica, california

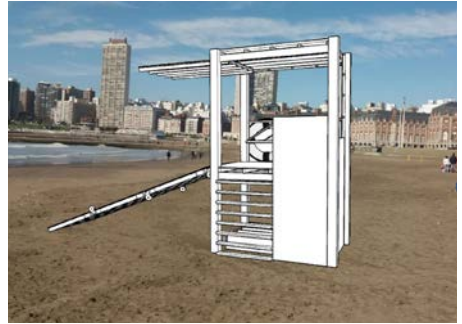
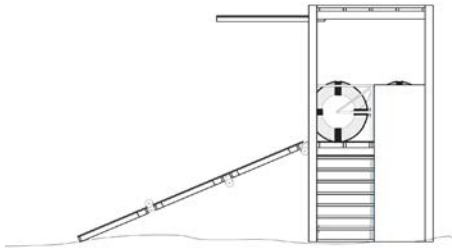
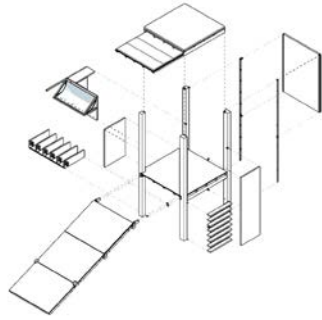
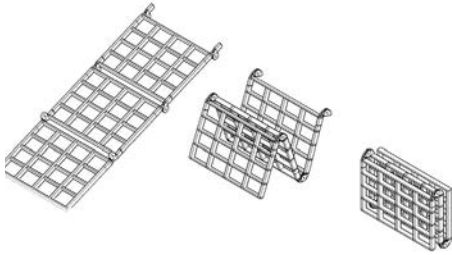
objetivos de trabajo / criterios de evaluación

capacidad de análisis metodológico y exhaustivo de la función de los elementos
definición y experimentación con herramientas y operaciones de diseño funcional

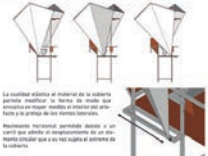
metodología del trabajo

1era etapa
Detección y clasificación de elementos y sus funciones específicas.
Propuesta de funciones para el objeto
2da etapa
Desarrollar estrategias de intervención incorporando nuevas funciones
3era etapa
Profundizar en el diseño de partes





Cubierta para reparo del viento con movimiento regulable



La cubierta exterior y el material de la cubierta pueden modificar la forma de modo que permita al usuario cambiar el nivel de protección y el grado de los vientos laterales.

El usuario interactúa girando hacia el lado que quiere el desplazamiento de un eje, hasta el punto que se le indica el sistema de la cubierta.

Cubierta para lluvia y su recolección

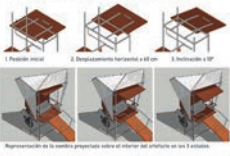


El sistema que se le da forma mediante a la cubierta, para controlar el agua de lluvia a una bandeja recolectora.

Cubierta de material textil resistente y impermeable para recoger el agua de lluvia.

Sistema de cañerías que recolecta el agua de lluvia hacia almacenamiento en el recipiente.

Elemento para protección solar según la altura del sol

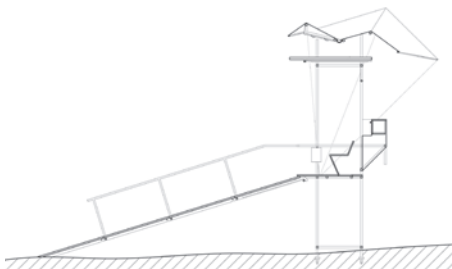
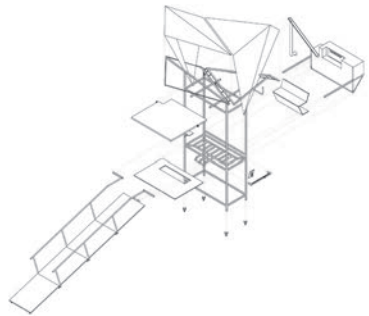


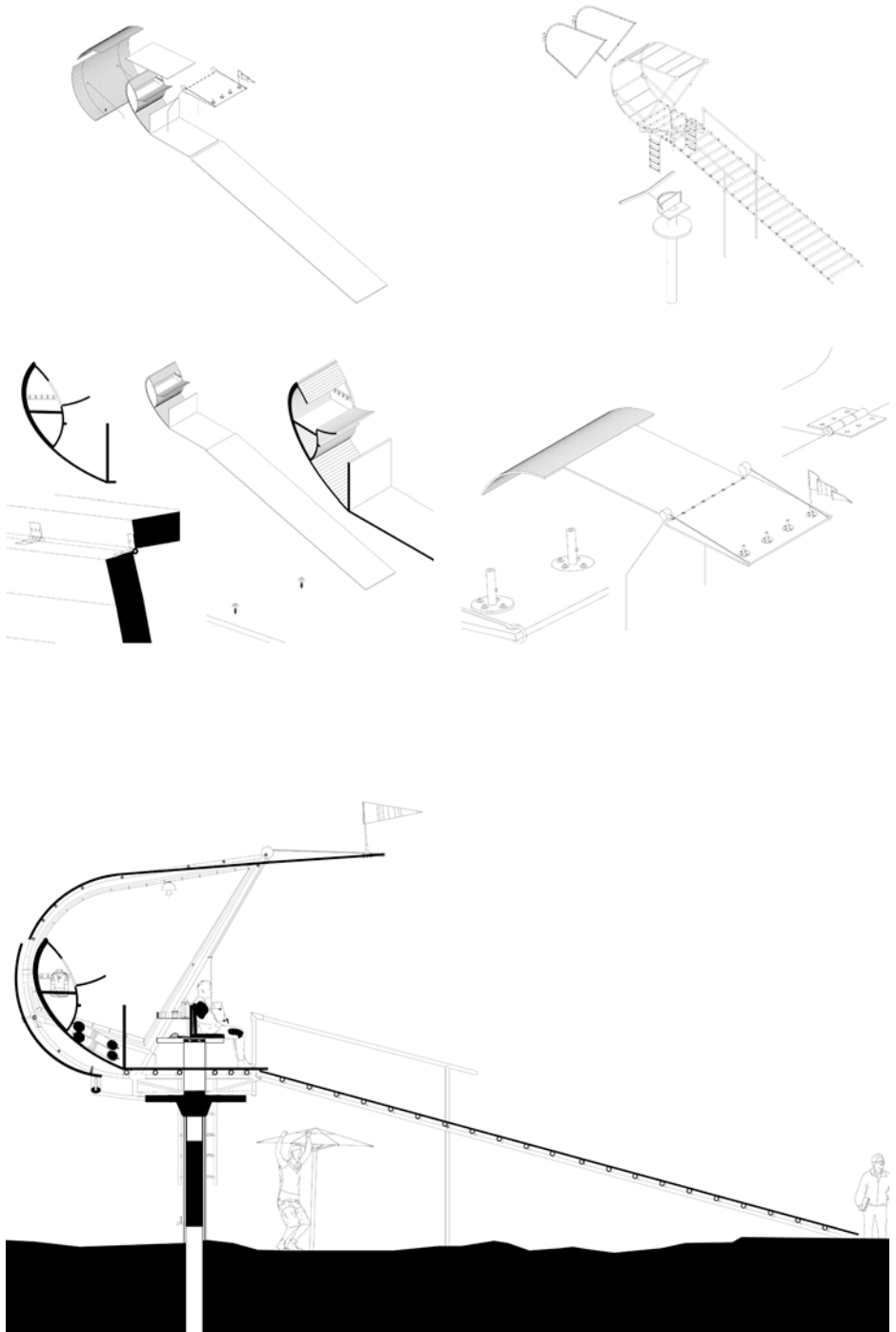
1 Posición inicial
2 Desplazamiento horizontal a 30°
3 Inclinación a 90°

Representación de la sombra proyectada sobre el interior del edificio en los 3 estados.



Vista del funcionamiento del techo móvil. El elemento se desliza libremente y dentro del espacio que se indica, de modo que pueda inclinarse en el momento de estructurar cualquier espacio que se necesita en cada lugar.





juan pablo coman

nivel 02
ejercicio 02

espacio bidimensional doble creatividad dr. jekyll y mr. hyde

función del espacio

La arquitectura hace espacios y para hacerlos nos valemos de múltiples sistemas que, superpuestos, colaboran con su producción. si decimos que arquitectura es disponer materia en el espacio, veremos siempre aspectos técnicos de la misma con un rigor particular y específico que nos será útil en un sistema abstracto y alejado del sujeto que habita el espacio. es una condición material del mismo, donde estudiaremos el espacio como una abstracción muy precisa.

Para estudiar la relación mas directa entre el sujeto y el espacio la arquitectura toma conceptos de una corriente filosófica llamada fenomenología, quienes profundizaron sobre ella fueron Husserl, Merleau-Ponty y G. Bachelard entre otros. Cada uno

de ellos posee una mirada particular sobre la relación del sujeto con sus vivencias. Para unos la relación central será entre el cuerpo en estado actual, presente, y la materia con una alta carga de percepción del instante, mientras que para otros esa relación cuerpo-materia estará dada también por sus vivencias anteriores donde la cantidad de información que el sujeto trae consigo, su virtualidad, donde las experiencias pasadas se activan al experimentar el espacio. En ambos casos la experiencia del sujeto en el espacio es única y particular pudiendo profundizar sobre ambas para proponer un espacio.

Este ejercicio consiste en desarrollar las capacidades de diseño del espacio en torno a cualidades y características específicas del mismo. Para desarrollar más aún la capacidad de variabilidad del espacio, y en consecuencia la percepción y el estado de ánimo derivado del mismo, es que se piensa desarrollar la casa para un hombre con dos personalidades. Esto es también, desarrollar un estudio de la variabilidad del espacio, de manera de encontrar un nuevo sentido a la flexibilidad tan estudiada en diferentes momentos de la historia de la casa. La casa son dos casas y son una, un mismo elemento de continua fusión, pero encontrando los espacios para los dos estados. Los dobles puntos de vista fueron algo ya practicado en la arquitectura moderna (Mies van der Rohe Casa Tugendhat, Oscar Niemeyer, su casa), pero hasta el momento de manera articulada, no fusionada. Para movilizar esta necesaria fusión de dos tipos espaciales

complejos es que damos de referencia al doble personaje de L. Stevenson en la novela "El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde". Un espacio de dos dimensiones de contacto espacial.

Para realizar este trabajo los estudiantes deberán leer la novela de L. Stevenson, Dr. Jekyll y Mr. Hyde, realizar esquemas y perspectivas de posibles espacios que sugiera el texto, para luego comenzar con el proyecto fusionado.

Debe ser una casa bi funcional, que permita alojar las dos personalidades tanto a Jekyll como a Hyde, comprendiendo al mismo no como dos espacios separados sino como espacios fusionados.

bibliografía general

S. Holl: Cuestiones de percepción; F. Moussavi: The function of form; P. Zumthor: Atmósferas; entornos arquitectónicos S. Fujimoto (Revista 2G nro. 50); G. Bachelard: La poética del espacio Merlau-Ponty: La fenomenología del espacio

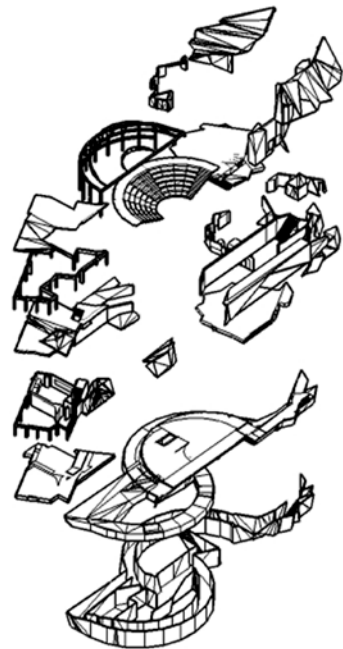
bibliografía operativa

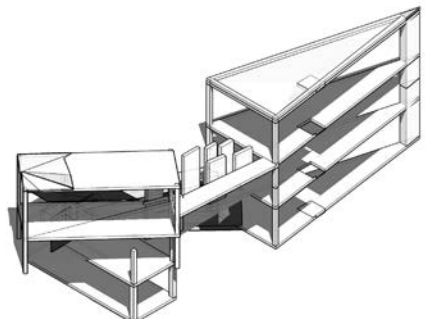
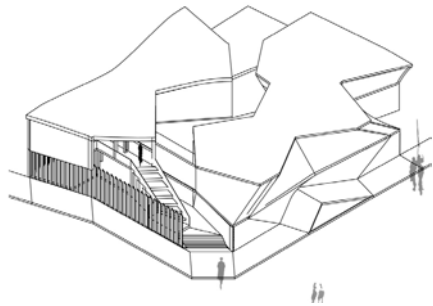
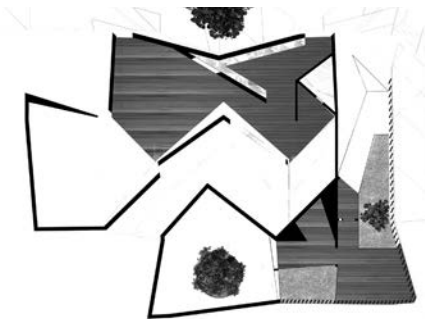
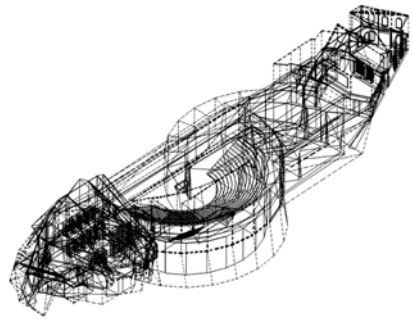
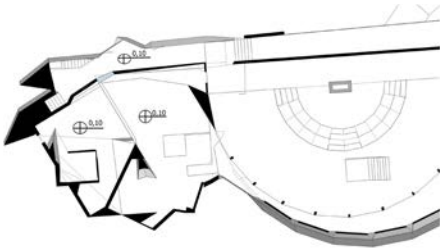
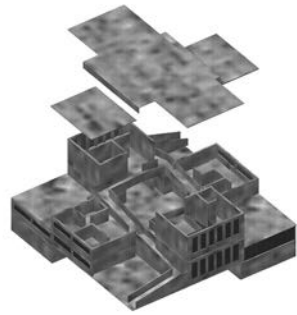
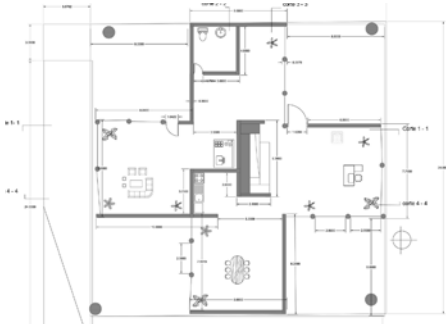
El doctor Jekyll y mister Hyde, L. Stevenson; Museo Judío en Berlín, D. Libeskind; Moebius House, Ben van Berkel

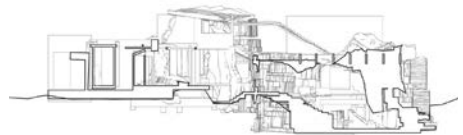
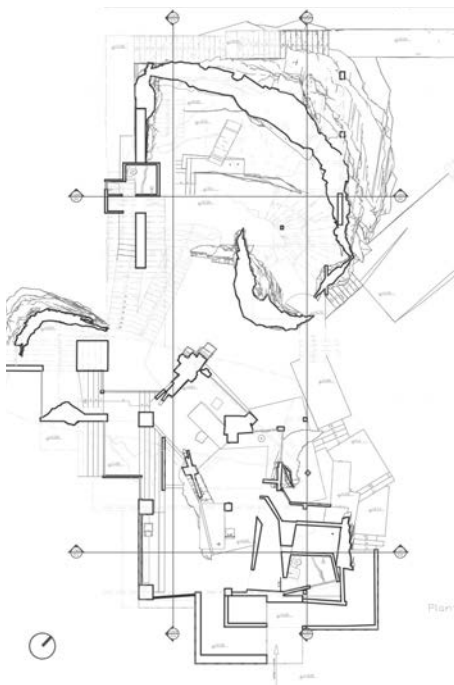
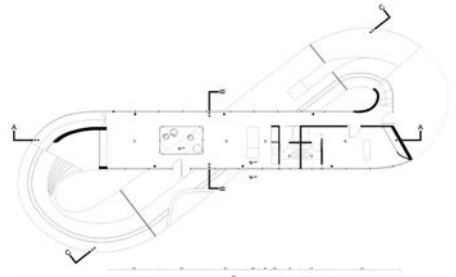
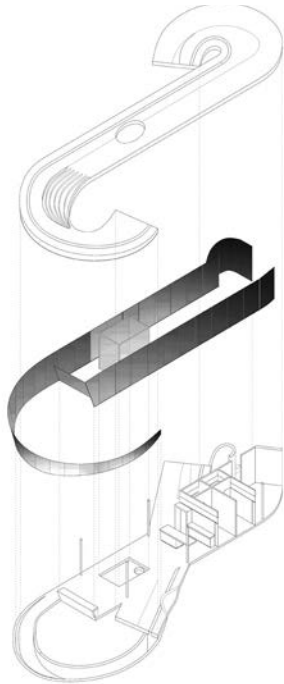
objetivos de trabajo y criterios de evaluación

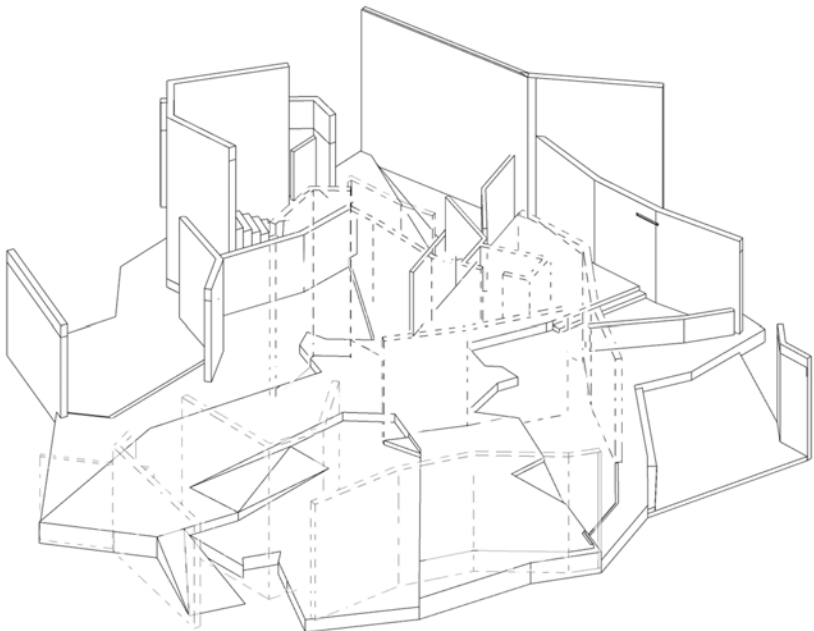
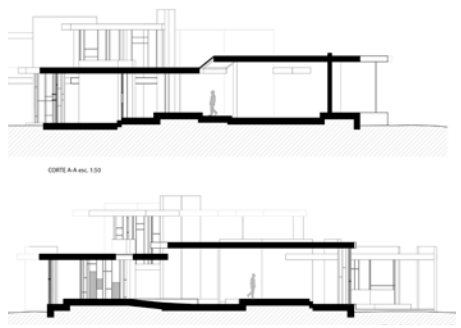
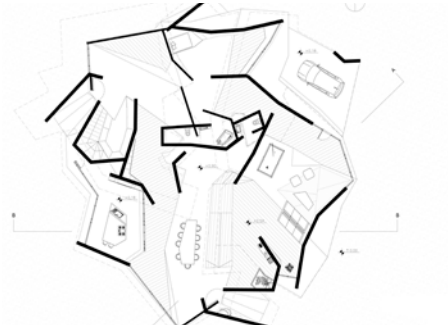
el trabajo posee diversos objetivos relacionados con la comprensión de la diversidad de influencias que el proyectista posee al momento del proyecto y las posibilidades de transformarlas en acciones operativas.

transformar temas no-arquitectónicos en problemas de proyecto registrar espacios arquitectónicos a partir de una mirada realizada por otra disciplina construir un nuevo objeto a partir una mirada propia y creativa sobre el texto y sus personajes

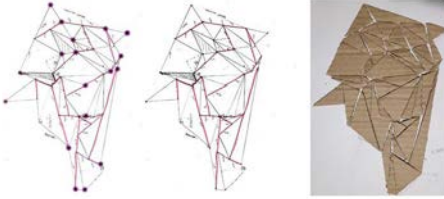




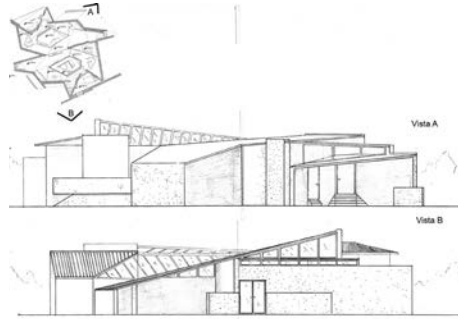
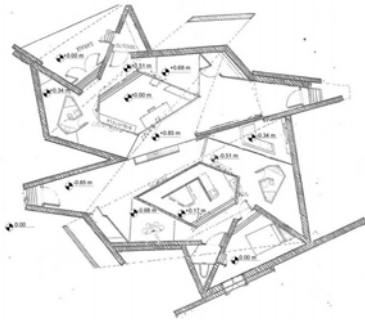


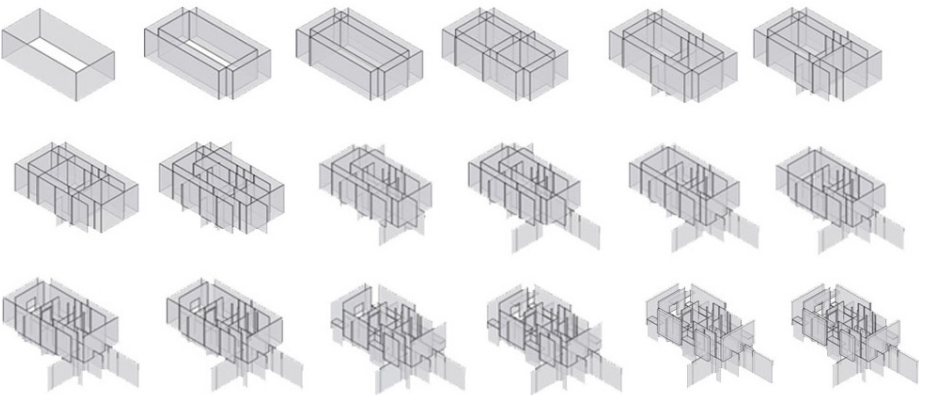
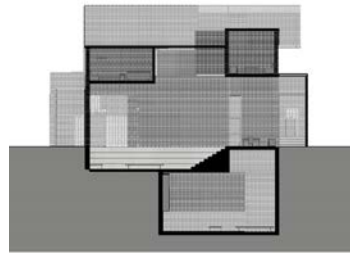
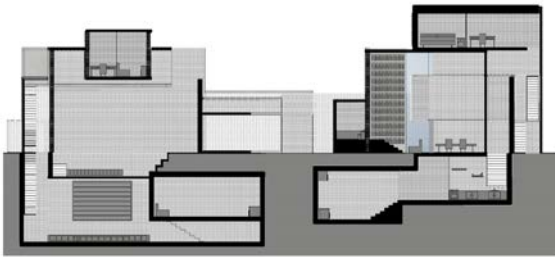
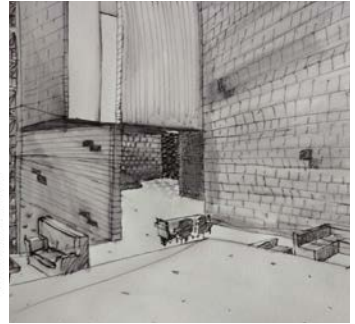
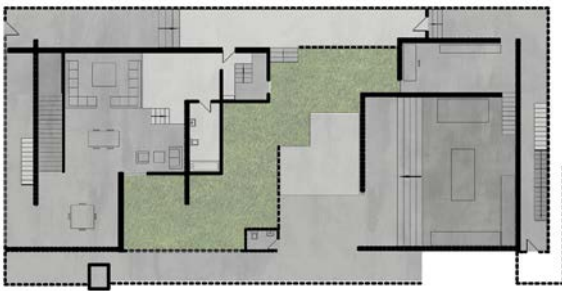
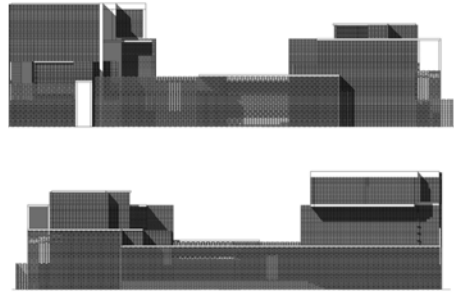
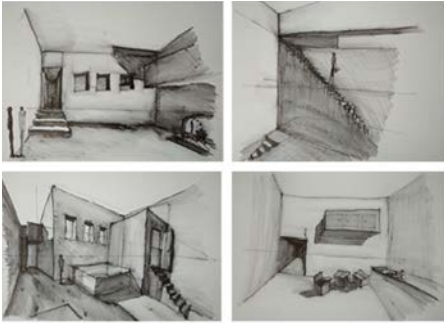


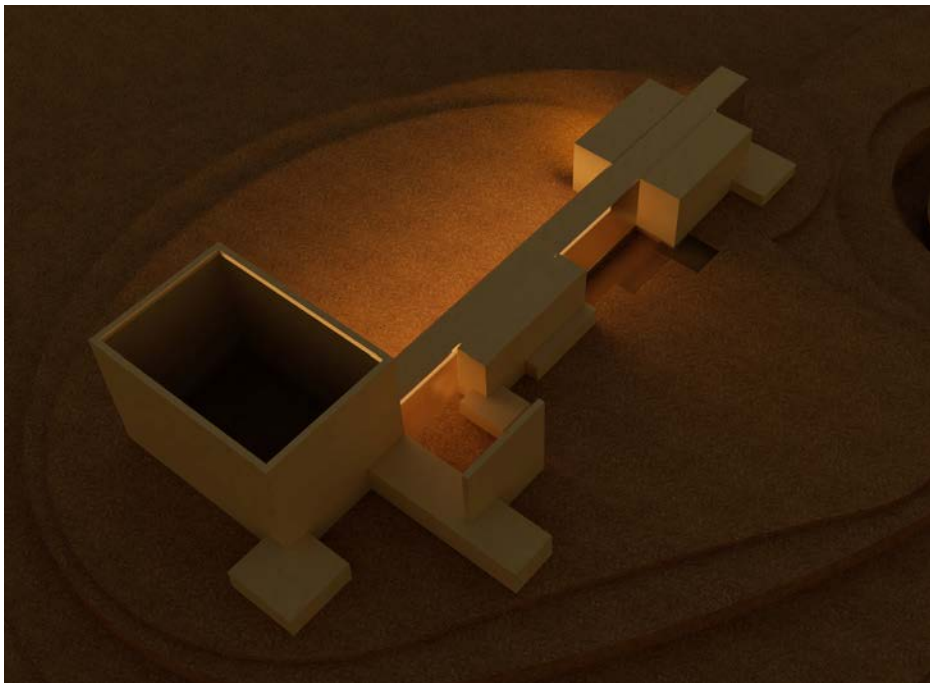
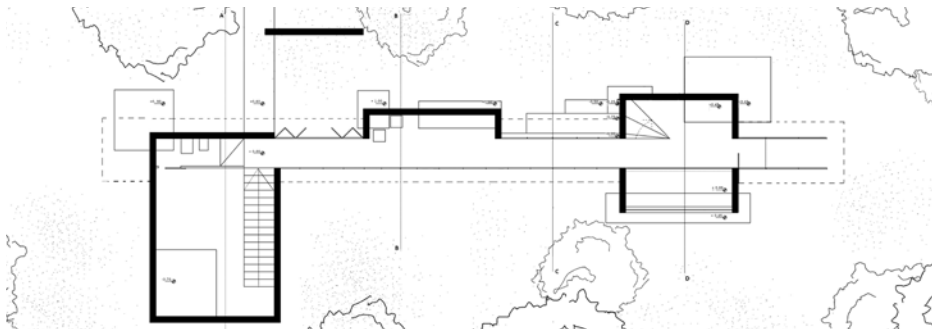
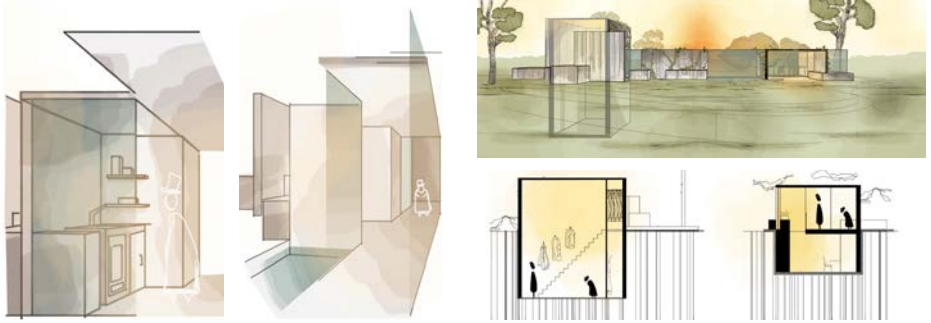
- Desde la planta se parte de marcar puntos en los extremos de los muros
- Se unen los puntos eligiendo como punto de partida algún lateral. Sistemáticamente se van uniendo los puntos siempre formando triángulos.
- El primer triángulo divide uno en sus lados en dos partes iguales. Este proceso se repetirá, en la cantidad de lados deseados por triángulo.

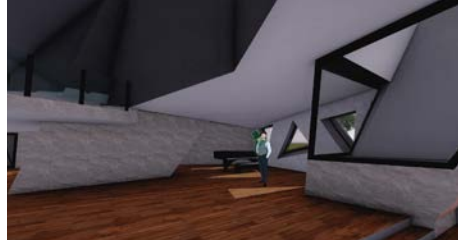
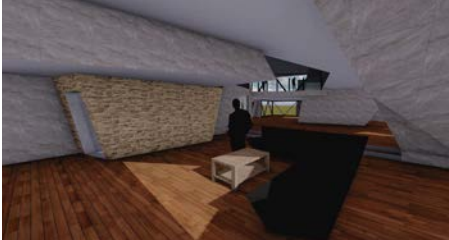
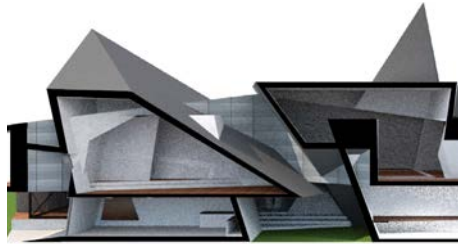
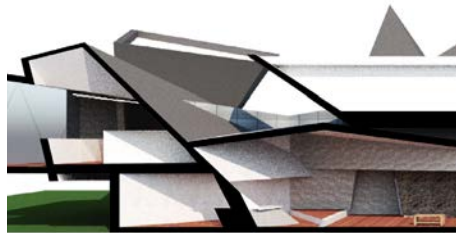
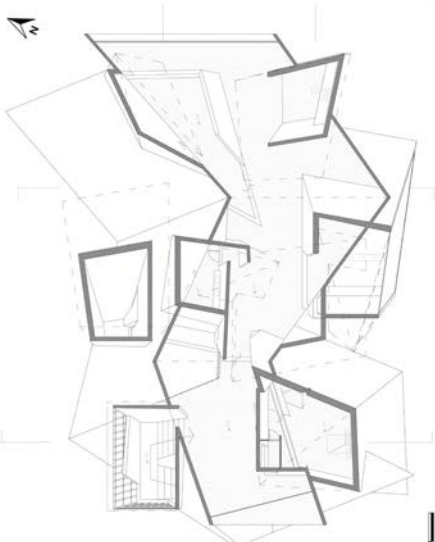
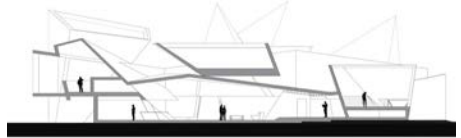
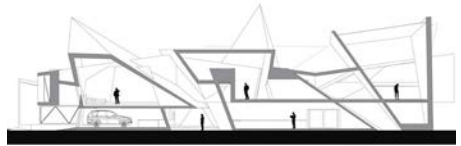
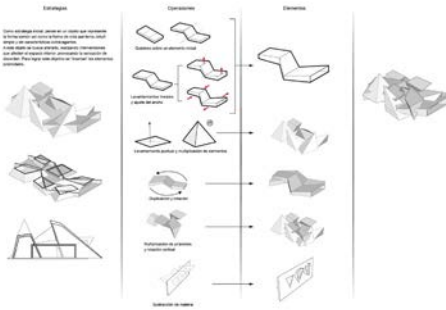


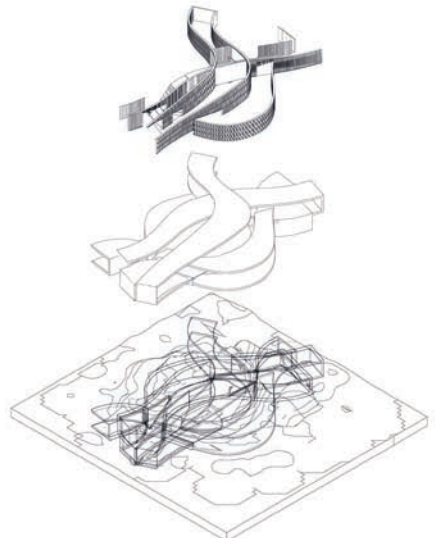
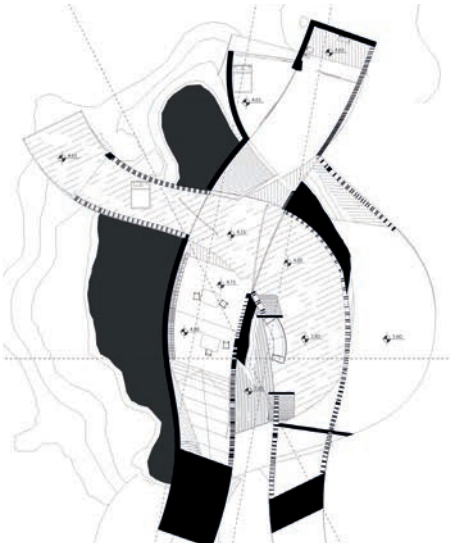
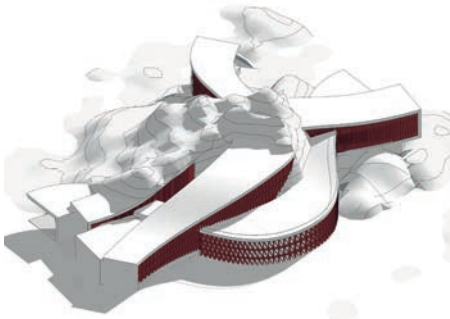
- clasificación de triángulos:
- Los lados marcados son los provenientes de la división de un lado.
 - Los lados no marcados provienen de la unión de puntos marcados en la planta







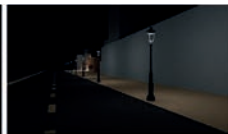




Plaza frente a la casa



Plaza frente a la casa



Calle situada a la casa



Entrada de la casa de Jekyll



Anfiteatro



Pasillo que lleva a los dormitorios



Despacho de Jekyll



Ático



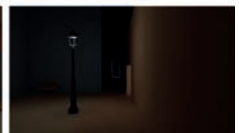
Espacio de servicio de los sirvientes



Escaleras que llevan al laboratorio



Escuela de teatro



El taller más avanzado solo para él

juan pablo coman

nivel 02
ejercicio 03

espacio multidimensional dr. jekyll - mr. hyde multiplicados

La arquitectura posee por finalidad construir ámbitos para la vida del hombre, mediante el camino del proyecto, pero a diferencia de otras disciplinas, la arquitectura se compromete a crear con una diferencia, un plus de significación con un valor estético funcional en brindar al hombre nuevas experiencias enriquecedoras, transformadoras. Con este trabajo buscaremos los medios para obtener estas diferencias, buscando mejorar el hábitat a partir de observaciones sobre los individuos y sus relaciones vinculares en que condicionarán las unidades habitativas a construir. La investigación será acompañada por una búsqueda consciente de cómo debe ser el diseño en nuestro espacio y tiempo.

En esta perspectiva el trabajo requiere un proyecto experimental de vivien-

da que tenga en cuenta los intereses que lo competen en esa particular escena urbana: uso del suelo integrado, densidad óptima, compatibilidad con infraestructura existente, el impacto medioambiental, planes de desarrollo, la adecuación contextual, preservación de las preexistencias de valor, y anteriormente a todos, la necesidad social. El tema subyacente del trabajo requiere una solución que activamente compromete el contexto social y económico de su escena urbana, es decir, un diseño que redefina las aspiraciones de la ciudad.

Se pide de los estudiantes proponer un desarrollo urbano integrando vivienda de media densidad dentro de una infraestructura urbana existente.

El programa solicita la integración de nuevas viviendas de mediana densidad y los medios auxiliares con los de los residentes de un sector de la escena urbana propuesta, adaptando y/o aumentando la infraestructura de servicio existente.

En relación a lo planteado buscaremos una operatividad posible para llevar adelante las discusiones. utilizaremos el proyecto de viviendas como dispositivo que colabore con la indagación sobre los problemas espaciales que se plantean en la producción de la vivienda colectiva de baja escala, tanto espacios internos como espacios intermedios. Será un dispositivo que colabore para cuestionar, perturbar, nutrir, distorsionar y alterar las condiciones de espacio establecidos en la historia para este tipo de viviendas.

para ello realizaremos un proyecto dentro del proyecto a partir de la construcción de una operatividad guiada por iteraciones de la vivienda realizada en el tp01. se construirán campos iterativos de acción con variables específicas que permitirán indagaciones sobre la conformación del espacio (interno y entre las viviendas). cada campo será una serie de posibilidades (iteraciones) sobre un tema planteado que aportará a la discusión general sobre la temática. construiremos así series iterativas rigurosas en su variación, estableciendo con precisión los gradientes de variación entre un objeto y otro.

Deleuze y Guattari desarrollan el concepto de lo maquínico en oposición a lo mecánico determinado por piezas que en sí mismas son objetos insuficientes que, en su conjunto, operan con fines específicos absolutamente determinados; por el contrario, lo maquínico se constituye de piezas que son, a su vez, máquinas. Cada una de ellas se encuentra en una relación de agenciamiento para con el resto. Esto es, no son relevantes por sus cualidades intrínsecas, sino por su relación con las demás.

lo **maquínico** representa construcciones diagramáticas sin fines funcionales específicos. no obstante, tienen fines, aunque estos son de otra naturaleza.

lo **mecánico** tiene fines productivos, es decir, llevar a cabo un trabajo específico, un resultado óptimo.

lo maquínico, por el contrario, tiene fines performativos, no persigue lo

óptimo, sino el comportamiento activo de sus partes.
técnica

para realizar este trabajo los alumnos deberán multiplicar la vivienda realizada en el tp02 hasta producir un conjunto de 7 viviendas entrelazadas que conformen un nuevo conjunto compacto. Una de ellas deberá ser como la vivienda original producida y las otras 6 serán variaciones y alteraciones de la misma, que en conjunto conformarán un nuevo objeto.

usos

se realizarán 7 viviendas de entre 90 y 120 m², con espacios exteriores de uso privado y espacios de uso común.
lugar

el territorio fue de aproximadamente 3000m², en diversos territorios alrededor del mundo

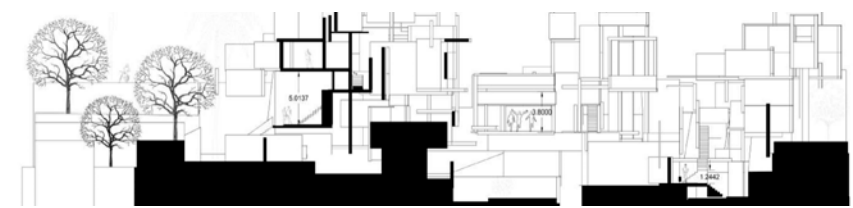
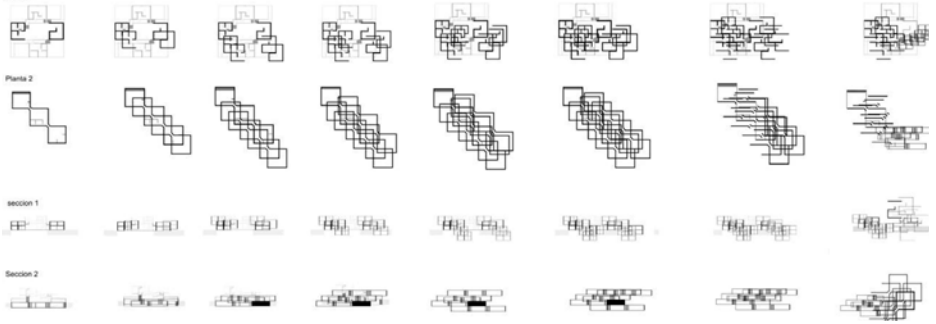
objetivos de trabajo y criterios de evaluación

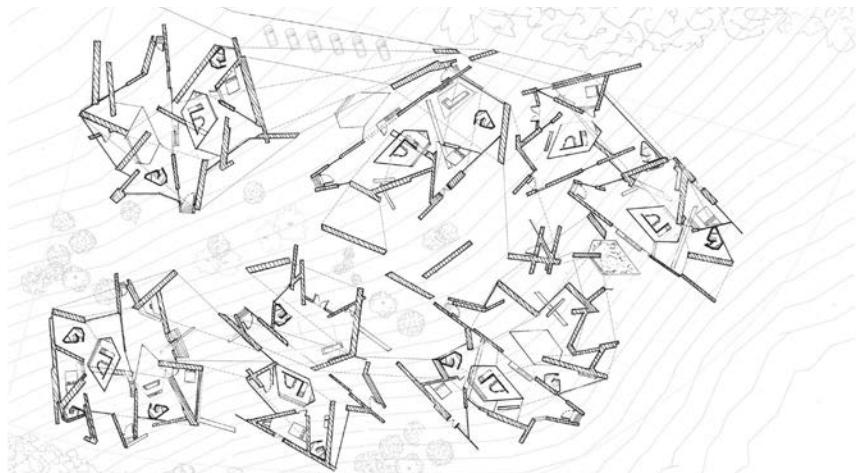
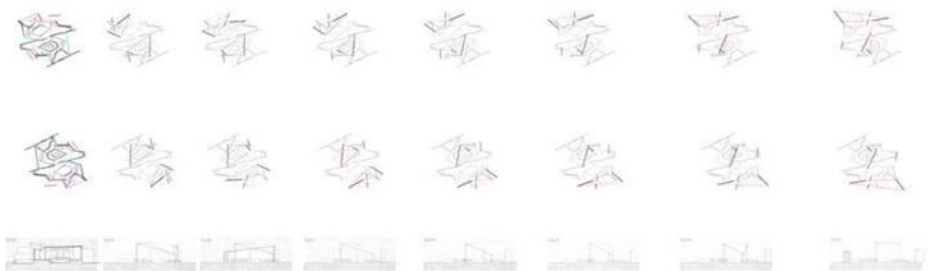
el trabajo posee diversos objetivos relacionados con la comprensión de la diversidad de influencias que el proyectista posee al momento del proyecto y las posibilidades de transformarlas en acciones operativas.

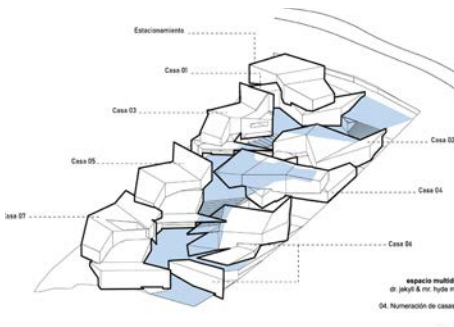
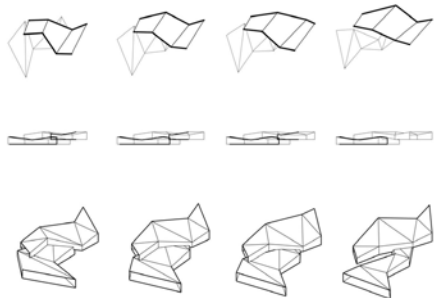
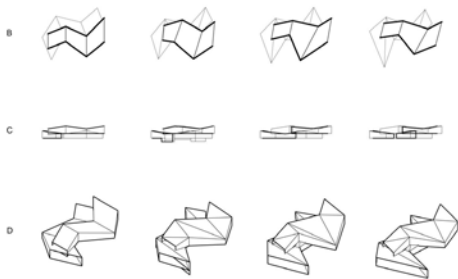
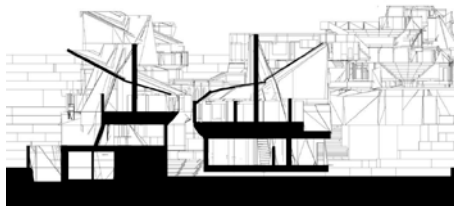
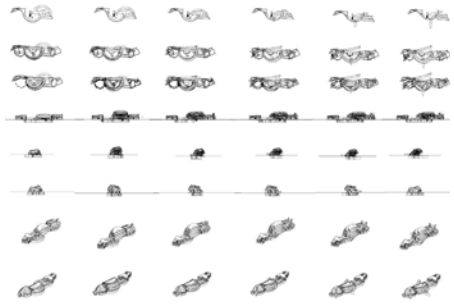
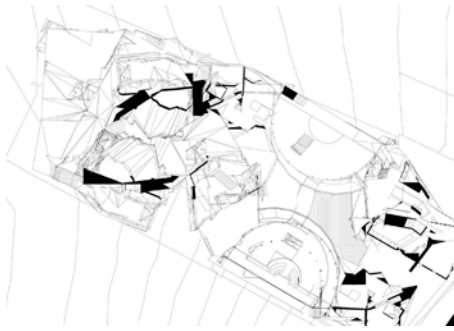
transformar la lógica de un objeto arquitectónico hacia sus posibilidades de repetición

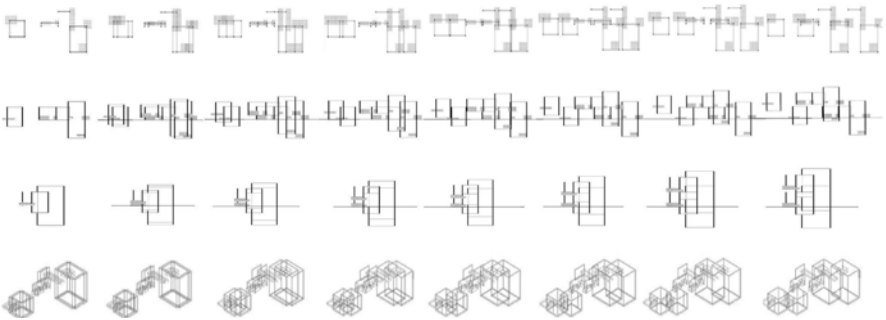
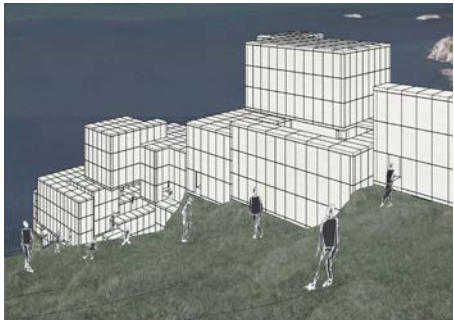
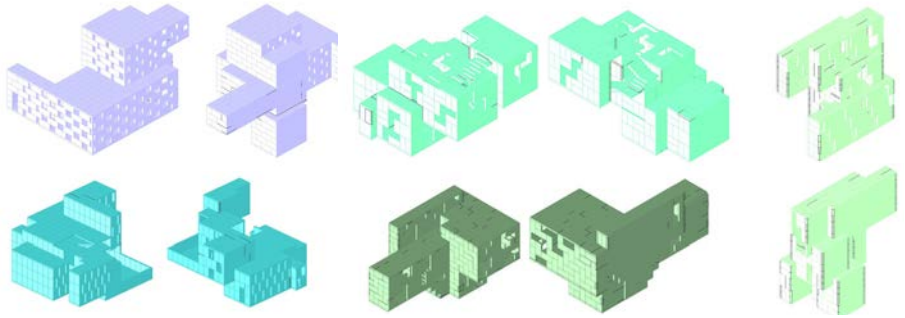
discutir con el proyecto las posibilidades de la vivienda colectiva

proyectar un objeto posible de ser construido técnicamente con las lógicas derivadas de su generación.

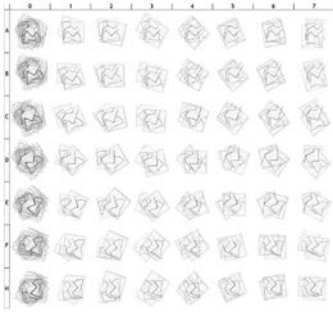






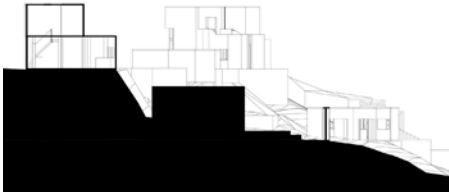
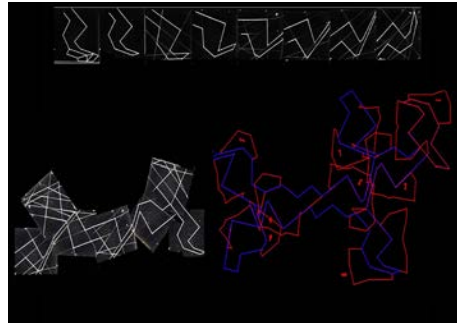


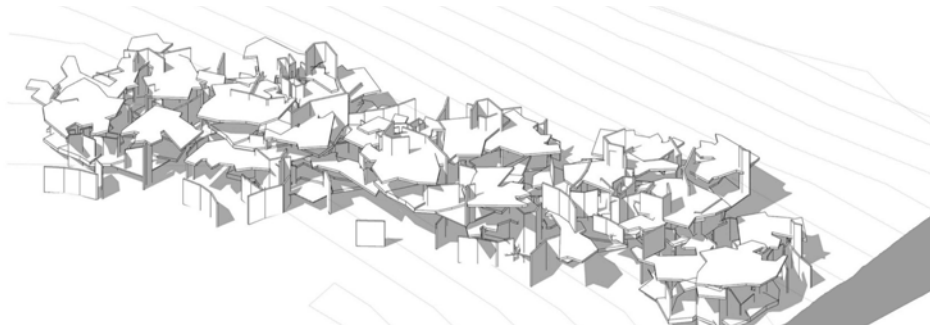
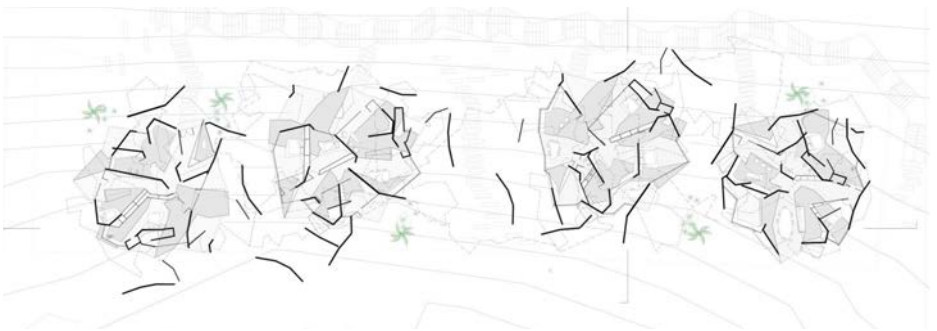
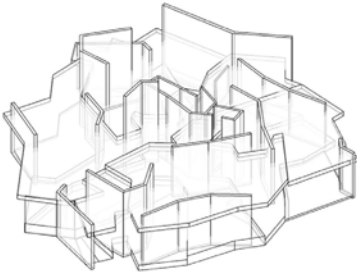
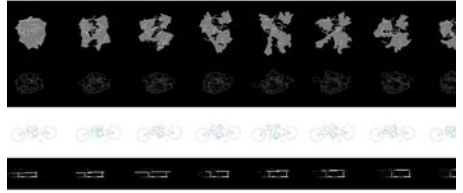
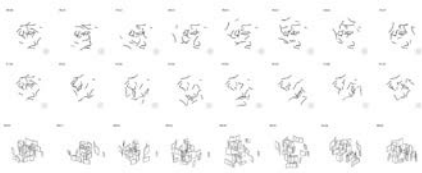
florencia demarco; emily canesa

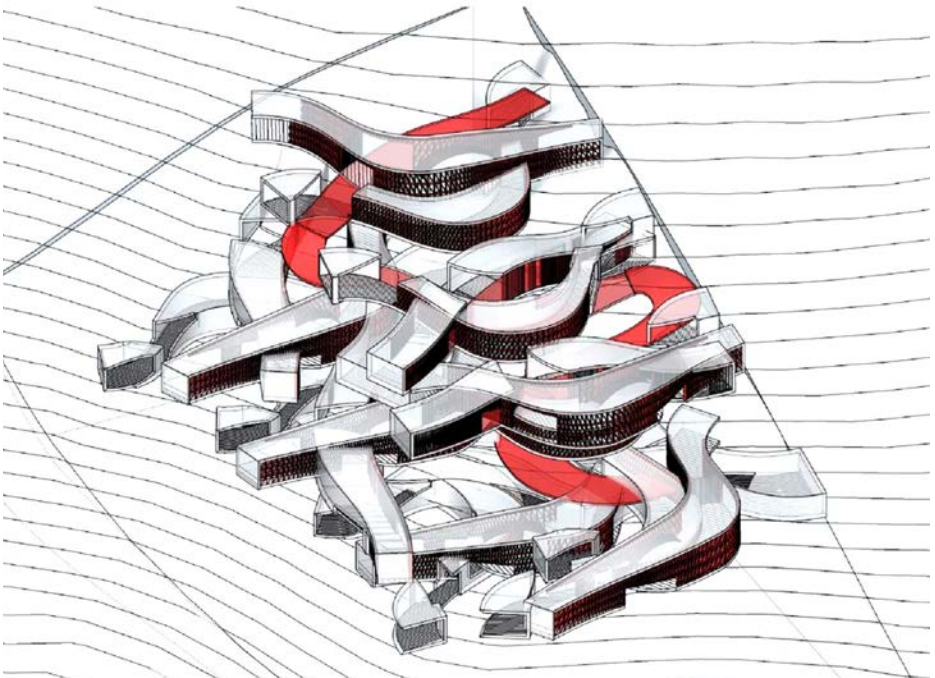
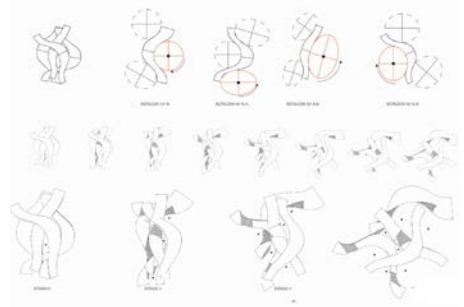
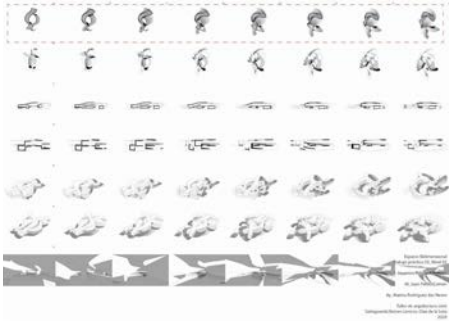


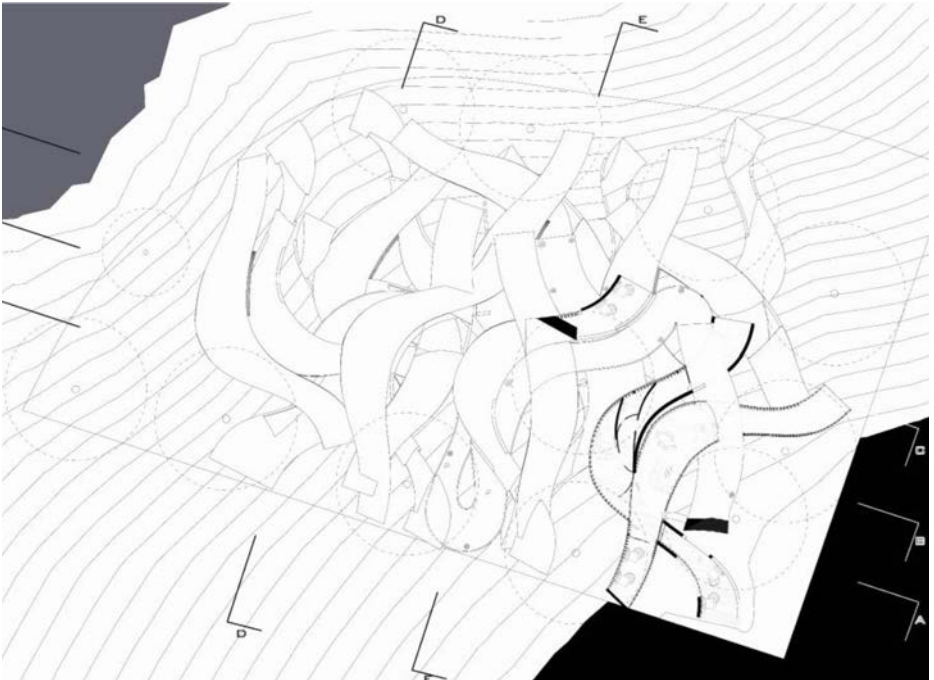
El objeto de estudio 1. Funciona como un organizador del espacio productivo que al dividir el terreno en 2 y 3 y en forma de bloques a cada lado.
 También en cuanto a los criterios de posición, agrupamiento simple y del posible agrupamiento entre sí para cada dirección del objeto 1, lo que crea 117 casos posibles de agrupamiento.

Este Proposición con una cantidad de posibilidades, pero con los que el agrupamiento simple sea suficiente para definir los 7 "bloques".









nivel

03

intensidad

procesos de archivo

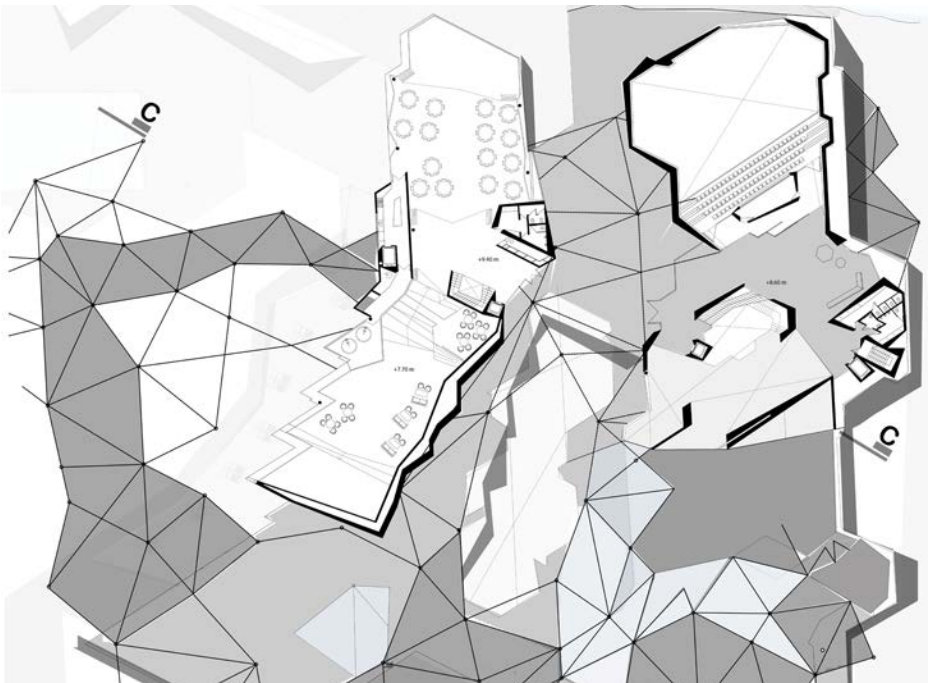
cuerpo docente

Gustavo Casero
Gabriel Da Pieve

(semestres 01 y 02)

estudiantes

garrido, jesica soledad; casali, maximo francisco; abraham rodriguez, maria ar-minda; vallejos, eliana noemi; forni, lucas javier; varela gonzalez, thais; alegre, sofia yenisei; bartolucci cozzi, sofía maría; mar-quez, gustavo esteban; gosende, lucrecia maria; martínez, melina aldana; krasse-vich, natasha belén; rodriguez, patricio daniel; garcía, matías; guanzetti, lucia; ca-fiel, guido; torres ruiz, vanessa lisset



nivel 03
ejercicio 01

operaciones referenciales: humanoides

Los diferentes modos de ingreso al proceso proyecto o líneas proyectuales que guían el desarrollo operativo de la arquitectura, son posibles de clasificar a partir de patrones de comportamientos relevados de las experiencias dentro de la historia de la arquitectura y que han sido considerablemente ampliadas en los últimas décadas.

Estas líneas proyectuales podemos clasificarlas en grandes grupos según sus modos operacionales y herramientas particulares a pesar de poseer un substrato ideológico.

Podemos hablar de Procesos de Archivo y procesos de Diagrama.

Los Procesos de Archivo están en estrecha relación con lo que Peter Eisenman señala como arquitectura clásica, pero también posee una directa

vinculación a lo que Greg Lynn expone como una arquitectura que se ha basado en una reflexión crítica de los hechos del pasado de la disciplina.

Los procesos de archivo estarían representados por actitudes proyectuales basadas tanto en desarrollos tipológicos o en la operación sobre referentes arquitectónicos representacionales. Mientras la tipología apunta a las características esenciales de una serie de objetos, el trabajo sobre referentes enfoca en objetos determinados como referente inicial motivador, como objeto capaz de ser sometido a operaciones de transformación o por último en forma de analogías tanto como la mecánica, biológica, arquitectónica, etc. -Las operaciones sobre Referentes.

El referente arquitectónico es un componente de lo que Peter Eisenman llama la "anterioridad" en la arquitectura. Dice: "*En la interioridad de la arquitectura hay además una historia a priori: el conocimiento acumulado de toda la arquitectura previa. Esta historia puede ser llamada anterioridad. Esto es la acumulación de temas y retóricas usadas en diferentes periodos de tiempo para dar significado al discurso arquitectónico. Hoy, por ejemplo, un programa de computadora no tiene conocimiento de esta historia: él sólo puede producir ilustraciones de condiciones que parecen arquitectónicas. Sin embargo si estas condiciones anteriores de la arquitectura no son parte de ningún proceso de diseño, no pueden ser críticas, ya que no puede ser relatado sobre la retórica existente*".

Existen varias modalidades de trabajo sobre un referente dada la natura-

leza de su origen y del modo operacional que se le imponga al objeto. Es en definitiva un trabajo sobre las cualidades de un objeto en el sentido de ser usadas como potenciales desarrollos futuros.

Este trabajo puede realizarse en varios sentidos:

El objeto como motor de un desarrollo proyectual a partir de la proyección de sus cualidades esenciales.

El objeto como dato elegido por sus propiedades de transformación y sometido a operaciones simples determinadas.

El objeto como referencia analógica sobre el cual construir un nuevo objeto.

Si viéramos al referente como Foucault, entonces el proceso proyectual sería comparable a una proposición. No sería enunciado puesto que su finalidad no es ser repetido, sino que es ser reactualizado.

El presente trabajo consiste en trabajar sobre referentes arquitectónicos para desarrollar una obra nueva.

El modo en que se extraerán propiedades de los referentes será guiado por una condición a priori que se instalará como mediador de estudio de algunos aspectos del referente.

Para ello, cada estudiante tendrá como objetivo una consigna con la cual revisar la obra de referencia y extraer temas de proyecto.

De manera de establecer formas que son referentes de una especie determinada hacemos el paralelo con las versiones que brindan la ciencia y la ciencia ficción con respecto al ser humano: humanoides.

En este paralelismo podemos enten-

der al referente como el humano y a los humanoides como el rescate de ciertas propiedades que lo definen. En este sentido, los referentes podrían ser: Cyborgs, Aliens, Clones, Mutantes, Replicantes, Espectros Zombies y Robots

De manera de introducir al modo en que las características humanas son tratadas en cada especie podríamos definir:

Cyborgs, posee un cambio de tecnología (mixto) con respecto al referente y sus consecuentes modificaciones. - **Aliens** (o troyanos), su interior lo intrusióna un objeto extraño que cambia su comportamiento

Clones, mantienen las propiedades generales que lo identifican pero varía su condición de contexto.

Mutantes, experimentan una transformación por alguna razón particular.

Espectros, no son como sus referentes sino que solo permanece la esencia de aquél.

Zombies, Poseen características del referente pero no su esencia.

referentes (uno por alumno):

Mies van der Rohe: Galería Nacional de Berlín; Leslie Martin Harvey Court, Caius College Cambridge; Richard Meier: Museo de Arte Contemporáneo, Barcelona; Le Corbusier Casa Shodan, Ahmedabad; Carme Pinós, Centro de Negocios en Hameln-Pyrmont (Alemania); SANAA. Museo de Arte Contemporáneo, Kanazawa

bibliografía general

libro de cátedra Intensidades 2017.
texto sobre referentes; Peter Eisenman, diagramas de anterioridad.;
Obras completas de Mies, Aalto, le Corbusier, Meier

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

comprender los procesos de archivo en el proyecto

indagar sobre los elementos y componentes potenciales de una obra dada

capacidad para operar sobre temas o aspectos de una obra para producir una nueva

comprender el criterio de diseño consciente

indagar sobre las distintas posibilidades y complejidades del método referencial

metodología del trabajo

El trabajo se compone de dos fases:
primera fase: consiste en el estudio de la obra a trabajar y el estudio de la bibliografía de referencia. Esta instancia necesita de un conocimiento y reflexión profundas de la obra para poder descubrir los elementos, partes o elementos que serán las referencias para operar y desarrollar un nuevo objeto.

segunda fase: consiste en la definición de los elementos de trabajo y el ejercicio de operaciones proyectuales para llegar a un nuevo objeto.

espacios necesarios/programa

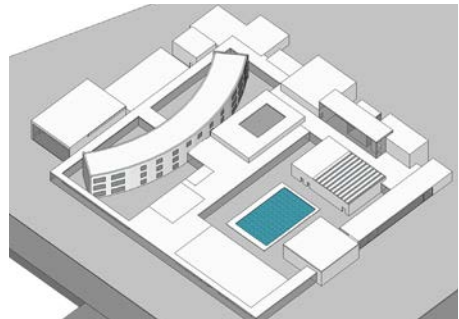
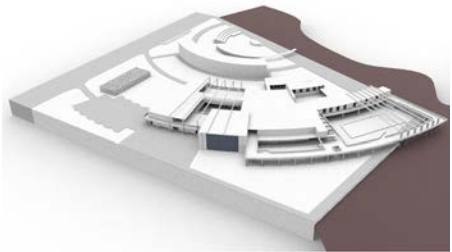
edificio de actividades turísticas y gremiales en Punta Lara
el edificio a construir se considerará como anexo a las construcciones

existentes ampliando las capacidades del predio. de las construcciones existentes se deberá considerar como preexistencia el Hotel curvo y la edificación cercana a la calle. las demás construcciones no se deben considerar.

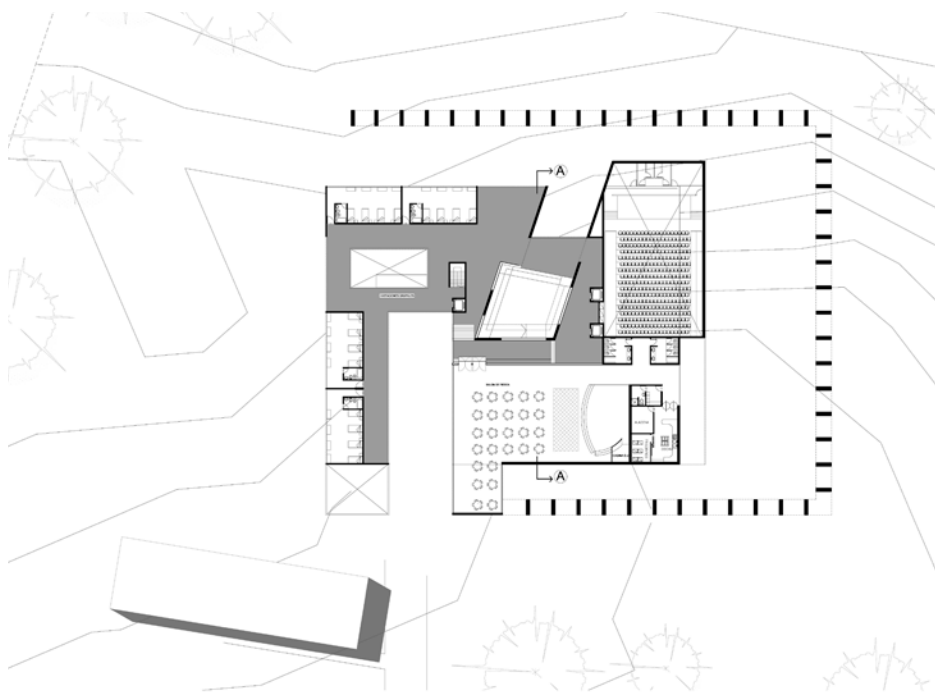
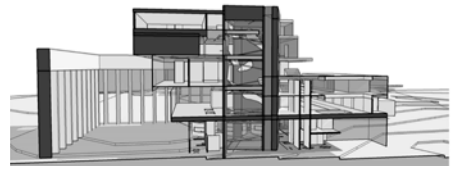
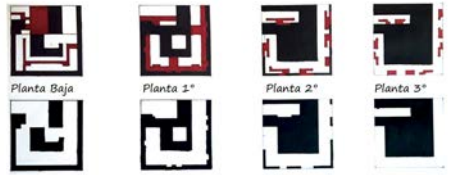
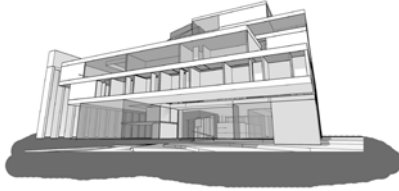
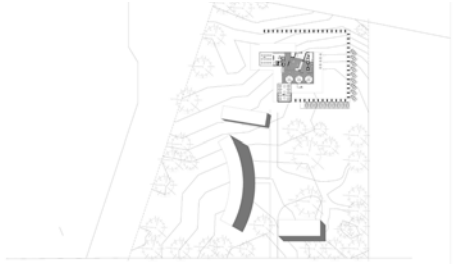
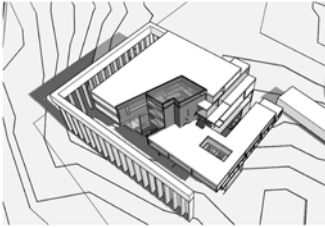
se trata de realizar un conjunto armónico entre existente, el paisaje ribereño y el edificio nuevo pensado a partir de un referente.

localización

el terreno donde implantar el nuevo objeto se encuentra en la localidad de Punta Lara y está delimitado por el edificio del SUPE, el arroyo que lo separa del Ex Jockey Club (Club universitario sede náutica), el Río de la Plata y el parador municipal 13.



patricio rodriguez; thais varela
taller de arquitectura 7 fau unlp

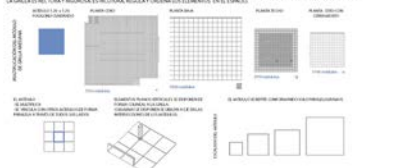


NATIONAL GALLERY BERLIN, MIES VAN DER ROHE, 1962-68

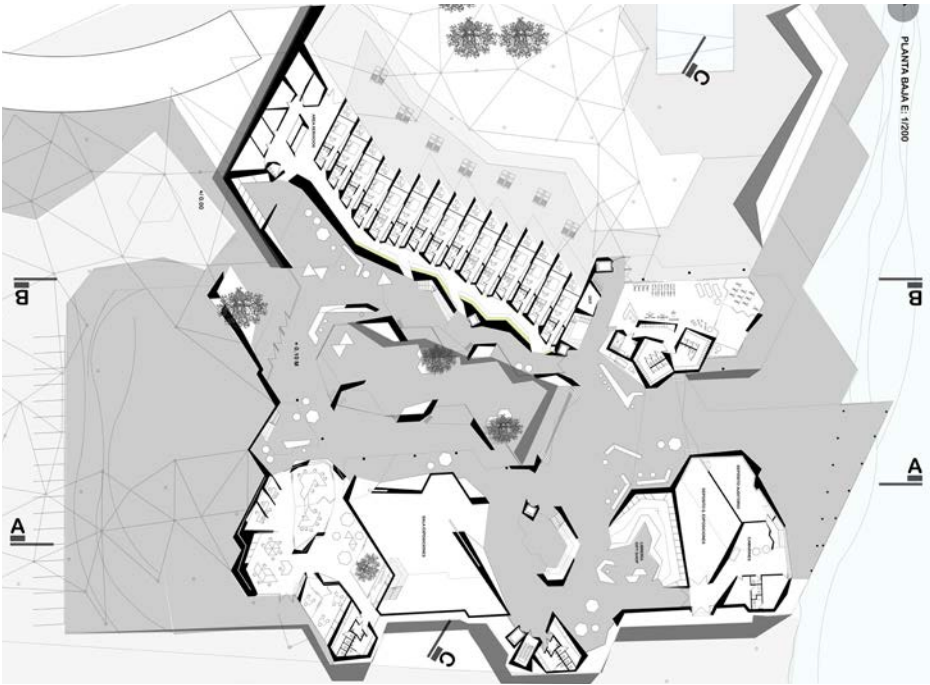
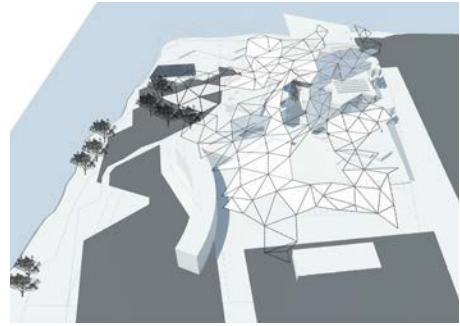
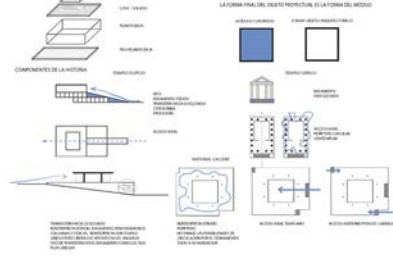
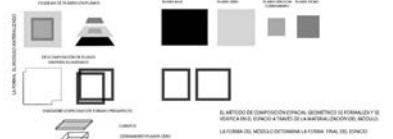
OPERACIONES EN EL PROCESO PROYECTUAL

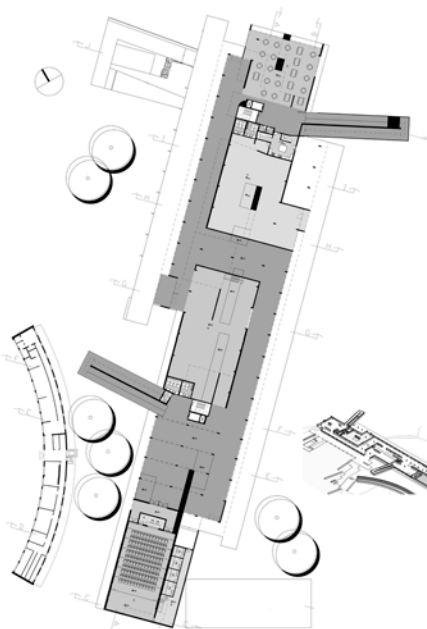
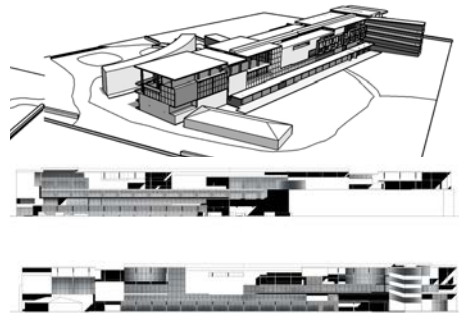
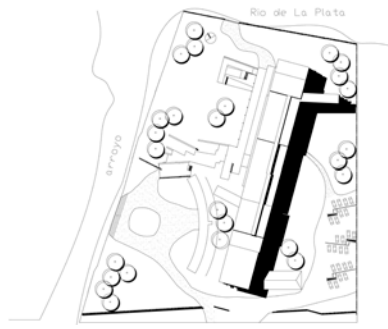
METODO DE GENERACION MORFOLOGICA PROYECTUAL MEDIANO

CONCEPTO: EL MODULO ES UNA PARTE QUE SE ADAPTA TANTO AL INTERIOR COMO AL EXTERIOR PARA ESTIMULAR Y CREAR EN LA FORMA, COMPOSICION DEL ESPACIO INTERIORES, LA REACCION DEL USUARIO QUE CONVIENE A LA FORMA COMO OPERAR LOS ELEMENTOS, LA COORDINACION DE LOS ELEMENTOS Y LA FORMA DEL ESPACIO.

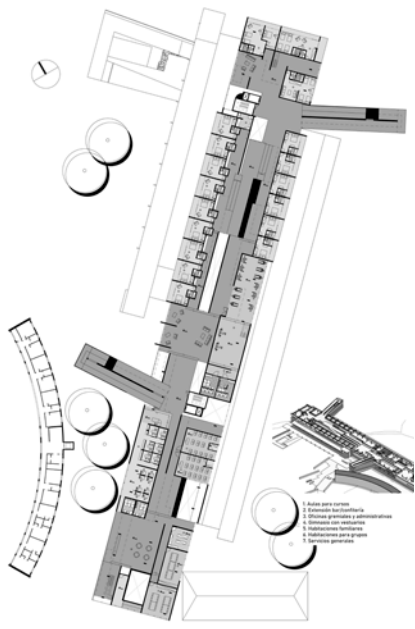


LA DISPOSICION DE LOS ELEMENTOS REFERENCIADO A LA FORMA DEL MODULO, CUMPLIENDO CON LAS NORMAS CARAS TERRESTRES DEL MODULO.

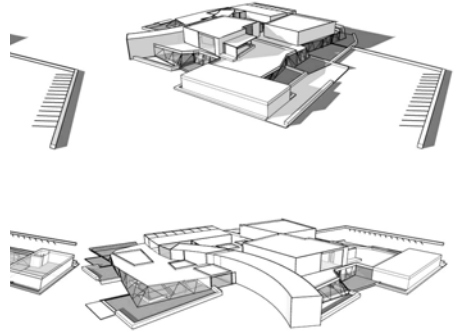
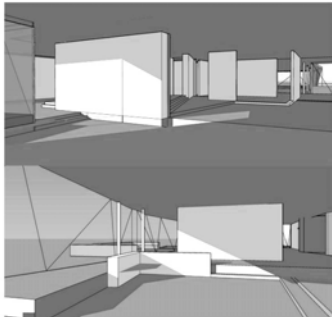
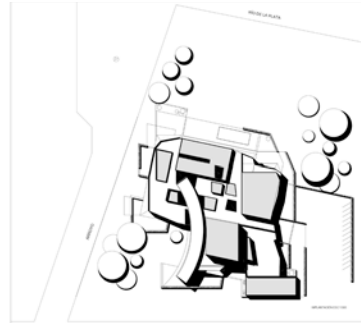
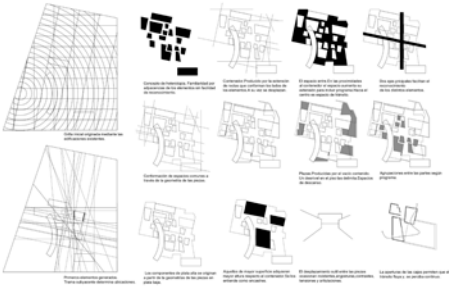


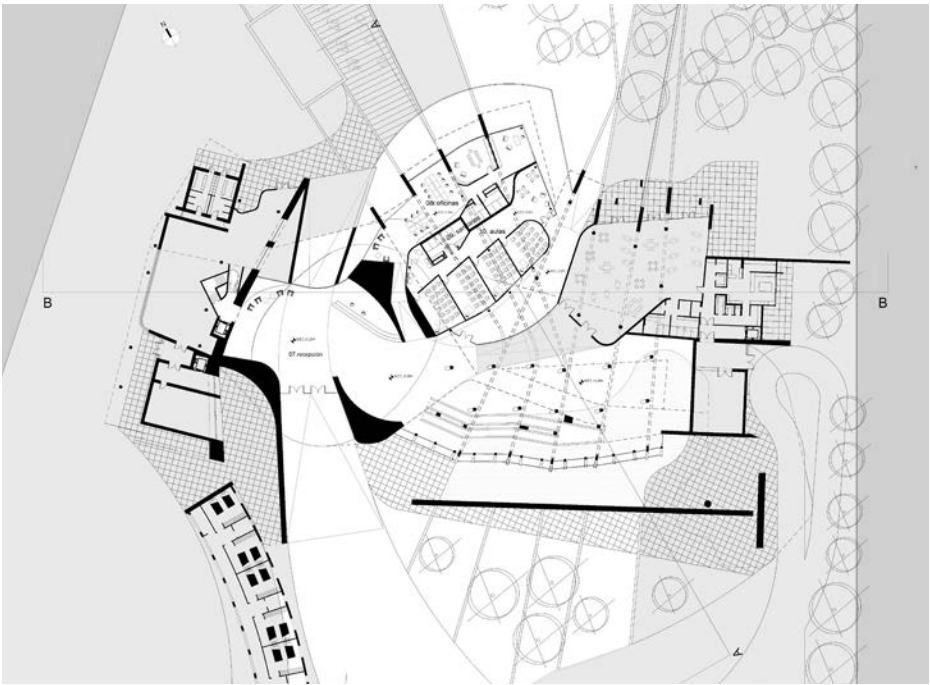
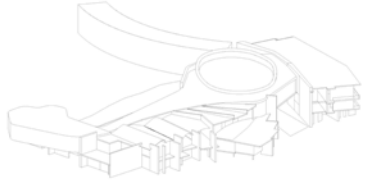
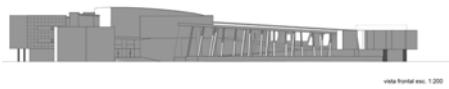
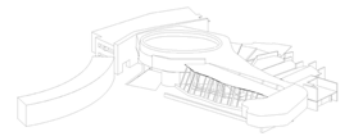
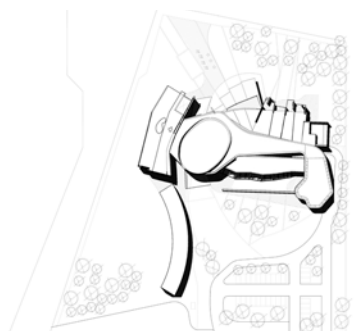


planta baja sección
esc 1:200

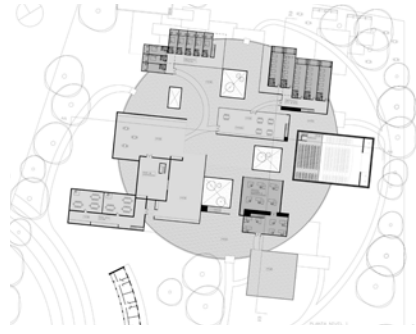
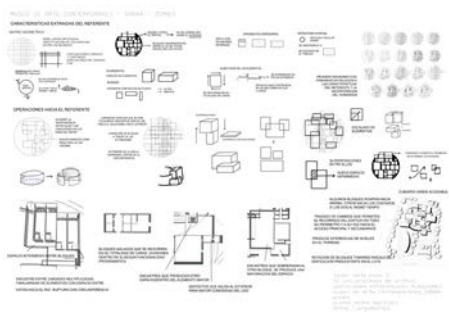
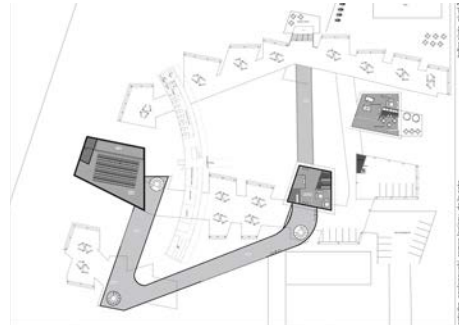
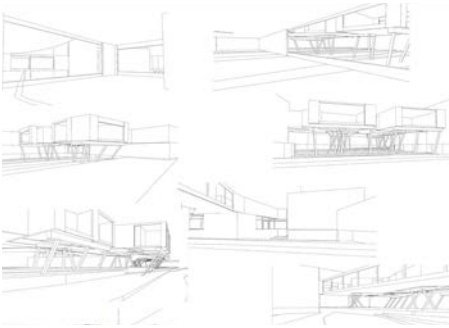
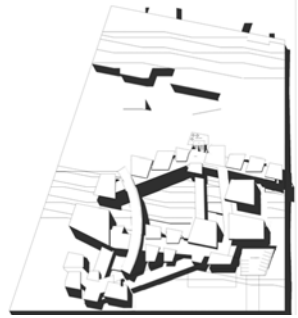
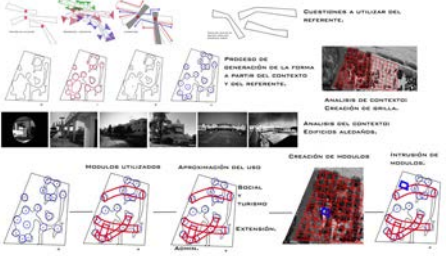


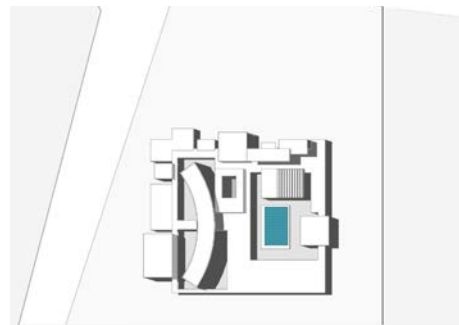
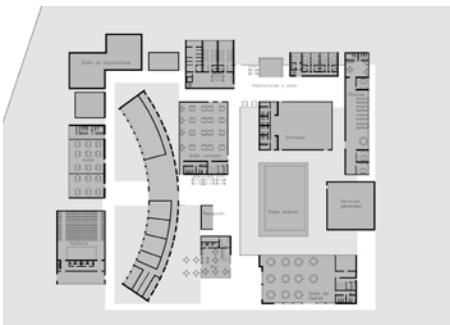
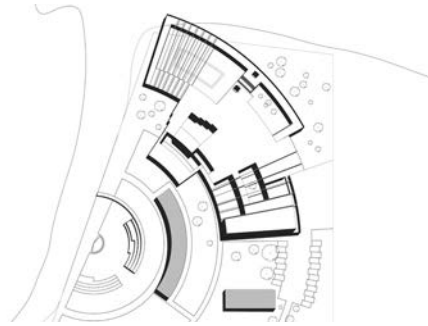
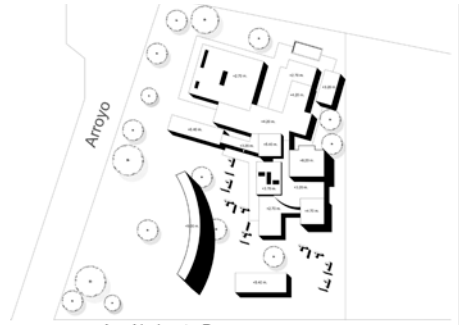
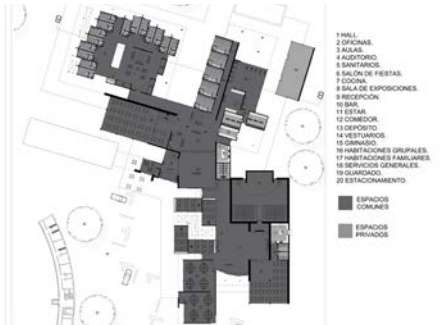
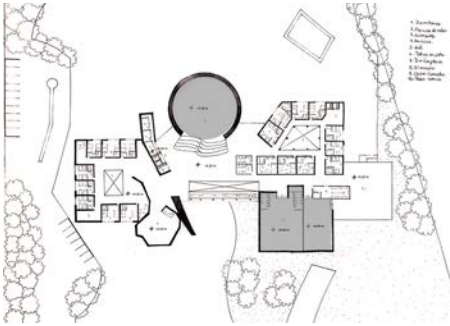
planta sección nivel 2
esc 1:200





"SOMOS, MANTIENEN LAS PROPIEDADES GENERALES QUE LE IDENTIFICAN PERO VARIA SU CONDICIÓN ; SE TRANSFORMA, A PARTIR DE LAS MODIFICACIONES QUE LE OTORGA UNA NUEVA SITUACIÓN DE CONTEXTO."





nivel 03
ejercicio 03

fotografías de Jack the Ripper y el joven Frankenstein

Los diferentes modos de ingreso al proceso proyecto o líneas proyectuales que guían el desarrollo operativo de la arquitectura, son posibles de clasificar a partir de patrones de comportamientos relevados de las experiencias dentro de la historia de la arquitectura y que han sido considerablemente ampliadas en los últimas décadas.

Estas líneas proyectuales podemos clasificarlas en grandes grupos según sus modos operacionales y herramientas particulares a pesar de poseer un substrato ideológico.

Podemos hablar de Procesos de Archivo y procesos de Diagrama.

Los Procesos de Archivo están en estrecha relación con lo que Peter Eisenman señala como arquitectura clásica, pero también posee una directa vinculación a lo que Greg Lynn expone como una arquitectura que se ha

basado en una reflexión crítica de los hechos del pasado de la disciplina.

Los procesos de archivo estarían representados por actitudes proyectuales basadas tanto en desarrollos tipológicos o en la operación sobre referentes arquitectónicos representacionales. Mientras la tipología apunta a las características esenciales de una serie de objetos, el trabajo sobre referentes enfoca en objetos determinados como referente inicial motivador, como objeto capaz de ser sometido a operaciones de transformación o por último en forma de analogías tanto como la mecánica, biológica, arquitectónica, etc. entregará una vez consolidados los criterios del tipo, al igual que el sitio de implantación).

Se trabajará con la obra del Hospital de los Inválidos de París como base para definir las cualidades del tipo, las cuales estarán relacionadas con problemas de organización espacial, con generaciones morfológicas, con escalas, con organizaciones urbanas, de manera de establecer leyes de trabajo para construir un conjunto edilicio nuevo. Se trata de manejar una estructura de escala urbana que se desarrolle a partir del criterio tipológico extraído del Hospital de los Inválidos. las Investigaciones Tipológicas:

La arquitectura crítica consiguió a fines de los sesenta consolidar su distintiva mecánica proyectual desde las escuelas de Milán y Venecia partiendo de la renovación y de la actualización del concepto de tipo, imponiendo el método de la investigación tipológica como tema central del debate proyectual en las postrimerías de la Modernidad. Las cono-

cidas definiciones de Quatremère de Quincy sobre tipo y modelo fueron la base sobre la cual ampliar el concepto tipológico y construir un formidable aparato analítico-proyectual eficiente. La definición de tipo de Quatremère de Quincy es muy precisa en los contenidos y en los orígenes del concepto: “La palabra tipo no representa tanto la imagen de una cosa para copiar o para imitar perfectamente, cuanto la idea de un elemento que él mismo debe servir de regla al modelo... El modelo, entendido según la ejecución práctica del arte, es un objeto que debe repetirse tal cual es; el tipo es, por el contrario, un objeto según el cual cada uno puede concebir obras que no se parecerán nada entre sí. Todo es preciso y está dado en el modelo; todo es más o menos vago en el tipo. Así vemos que la imitación de los tipos no tiene nada que el sentimiento y el espíritu no puedan reconocer...”.

El texto fundamental de Giulio Carlo Argan sobre tipología actualiza a Quatremère de Quincy y considera los objetos de la producción en sus aspectos formales de serie, debidos a una función común o a una recíproca imitación, en contraste con sus aspectos individuales. De aquí se deduce una antinomia entre tipología e invención artística, a partir de que la primera no es una analítica del objeto, sino de sus caracteres.

Para Manuel M. Hernández, el tipo es un “constructo” mental deducido de una serie de objetos a los que se pretende describir desde su estructura común, es decir, una construcción propia de aquel que está analizando. Por consiguiente el tipo nunca es un

objeto concreto, es un concepto que describe objetos que tienen una estructura común y a través del cual se reconocen sus categorías esenciales. La finalidad del reagrupamiento tipológico, no es el de la valoración artística ni la definición histórica, sino el de la producción de un objeto nuevo, a partir de la analítica de los caracteres y no del objeto, estableciendo un escalón nuevo en la serie, pero como construcción provisional sin resultados definitivos.

Tampoco se da el tipo sin la serie, pues el nacimiento de un tipo está condicionado a la existencia de una serie de edificios con una analogía funcional y formal. Los tipos, así, permiten al artista la comprensión de una serie de objetos, pero sin llegar a identificarse con ninguno de ellos. La serie es fundamental en esto puesto que protege al tipo de una utilización reductiva como sucede cuando se lo refiere como forma base o esquema, deformando y limitando sus potenciales proyectuales, como sucedió con el Movimiento Moderno al intentar relacionar articulación espacial con función formalizando un concepto de tipo planimétrico y distributivo.

Y ligado directamente a la propiedad de serie del tipo, el camino tipológico, o mejor dicho la investigación tipológica tiene por única finalidad la de proporcionar al artista una guía a lo largo de su recorrido proyectual, es decir que no existe la tipología como mero instrumento de clasificación sino como una herramienta frente a una necesidad proyectual.

Podríamos entonces considerando como Carles Martí Aris tipo y estructura sinónimos en el plano epistemo-

lógico, utilizar para el tipo las definiciones estructurales tales como la de Jean Piaget quien describe a la estructura (tipo) como “un sistema de transformaciones que posee sus propias leyes en tanto que sistema y que se conserva o enriquece mediante el juego mismo de sus transformaciones, sin que estas le conduzcan más allá de sus propias fronteras”. Por todo esto, el tipo, posee ciertas características propias muy precisas que lo definen pero que lo proveen a la vez de sus habilidades de cambio, dinamismo y perdurabilidad como actitud.

El criterio de serie, su condición de estructura, su capacidad de transformación, su diferenciación del objeto, su negativa cronológica y su existencia ligada al proyecto, lo distancian de las interpretaciones reductivas que hoy le dan utilidad como mera herramienta de clasificación o catalogación, como forma de congelar experiencia o de establecer nuevos paradigmas, no provenientes de los objetos, sino de una versión abreviada y reducida de características comunes.

enunciado del trabajo

fase 1. esta parte del trabajo tiene por objetivo estudiar ejemplos de la bibliografía para rastrear: por un lado, tipos arquitectónicos parciales (estructuras espaciales) presentes en obras de arquitectura que puedan ser parte de una futura selección y combinatoria, y por otro métodos de alternativas de combinatoria y fusión de los tipos. Se buscarán y extraerán redibujando piezas espaciales/ funcionales que se correspondan con

las necesidades espaciales y funcionales del edificio a proyectar. Se creará un archivo con el que se trabajará posteriormente bajo diferentes técnicas combinatorias.

fase 2. esta fase corresponde con las operaciones proyectuales necesarias para establecer el edificio solicitado a partir de técnicas de combinación de los tipos presentes en el archivo constituido en la fase 1. Las operaciones de proyecto, más allá de basarse en la combinatoria, prevé a incorporación de estructuras espaciales nuevas necesarias para la articulación total del edificio. se debe adoptar un método de combinatoria de los tipos extraídos.

bibliografía y obras

textos sobre tipología

Hernández, MM. cap 11: De la tipología, en La Invención de la Arquitectura; Moneo, R. de la tipología, en Summarios 79; Argan Giulio, Tipología, en Summarios 79

obras de referencia

las siguientes obras componen un universo en el que algunas sirven como ejemplo de método de proyecto tipológico y otras además como proveedoras de piezas tipológicas para conformar el archivo propio para desarrollar el proyecto.

Federico Soriano, Nuevo Museo de Taipei; James Stirling; Wissenschaftszentrum, Berlin; facultad de Ingeniería, Leicester; Neue Staats Gallerie, Stuttgart; Museo Northrhine Westfalia, Dusseldorf; Museo, Colonia; Complejo Industrial Braun, Melsungen; John Soane, Banco de Inglaterra Londres Luigi Vanvitelli, Palacio Real, Caserta

Starreectt & Van Vleck, Downtown Athletic Club, Nueva York; Louis Kahn, Convento Dominico. Pensilvania; Francesco Borromini: Oratorio de los Filipinos, Roma; William Thornton: proyecto para el Capitolio, Washington; Le Corbusier: Palacio de los Soviets Moscu; Plan Obus, Argel; Convento Dominico La Tourette. Walter Gropius, edificio bauhaus, Dessau; Kazuo Sejima, (SANAA) Museo siglo XXI, Kanazawa Barry y otros, Parlamento, Londres; Friedrich Schinkel, Charlottenhof, Potsdam; Donato Bramante y otros: Palacio del Belvedere, Vaticano. Varios: Hampton Court Palace, Richmond Upon Thames. Kunio Maekawa: Bunta Kaikan, Tokio; Morphosis, Biblioteca Americana, Berlin Jorn Utzon, Can Lis, Mallorca; Viila Romana Casale, Sicilia; Villa Adriana, Tívoli; Conjunto de la Alhambra, Granada; John Hejduk, One Half House; WallHouse; MVRDV: Pabellón Expo 2000, Hannover; Richard Meier: Getty Center, Los Ángeles; Enric Miralles, Parlamento Escocés, Edimburgo; Alvar Aalto: Sanatorio, Paimio; Universidad, Otaniemi; Finlandia Hall, Helsinki; Biblioteca, Rovaniemi. Monasterios, cartujas, castillos varios
<http://premoderno.tumblr.com>
<http://socks-studio.com/2012/10/07/atemporality-at-work/>

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

comprender los procesos de archivo en el proyecto

comprender los conceptos de tipo y serie.

indagar sobre los elementos y componentes potenciales de una serie de obras u objetos

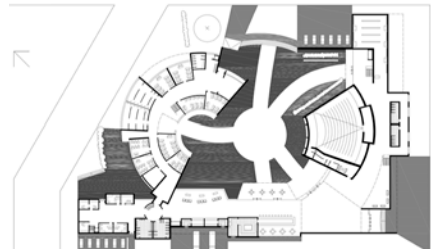
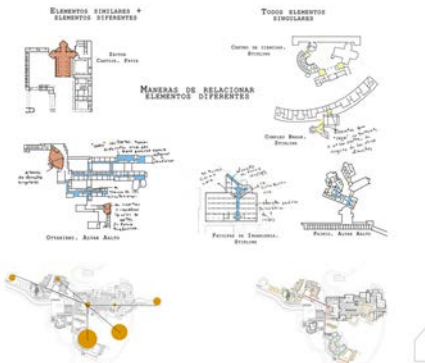
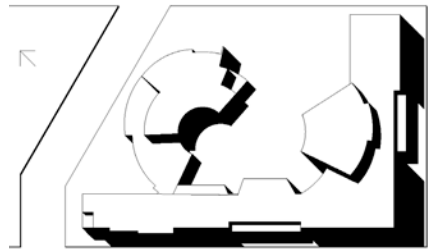
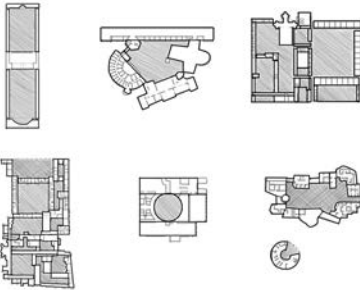
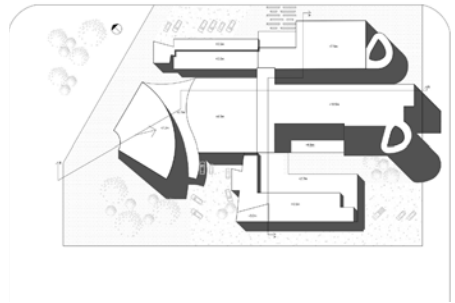
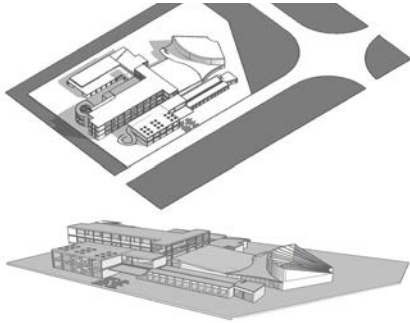
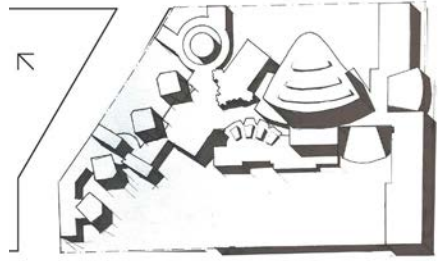
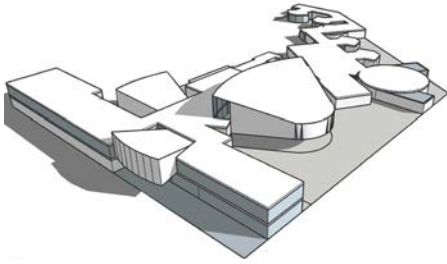
capacidad de identificar y analizar aspectos esenciales de un objeto pertenecientes a una obra
indagar sobre las distintas posibilidades y complejidades de un método combinatorio de tipos
desarrollar un proyecto basado en el camino tipológico generando un nuevo objeto a partir del estudio de tipos en otras obras.

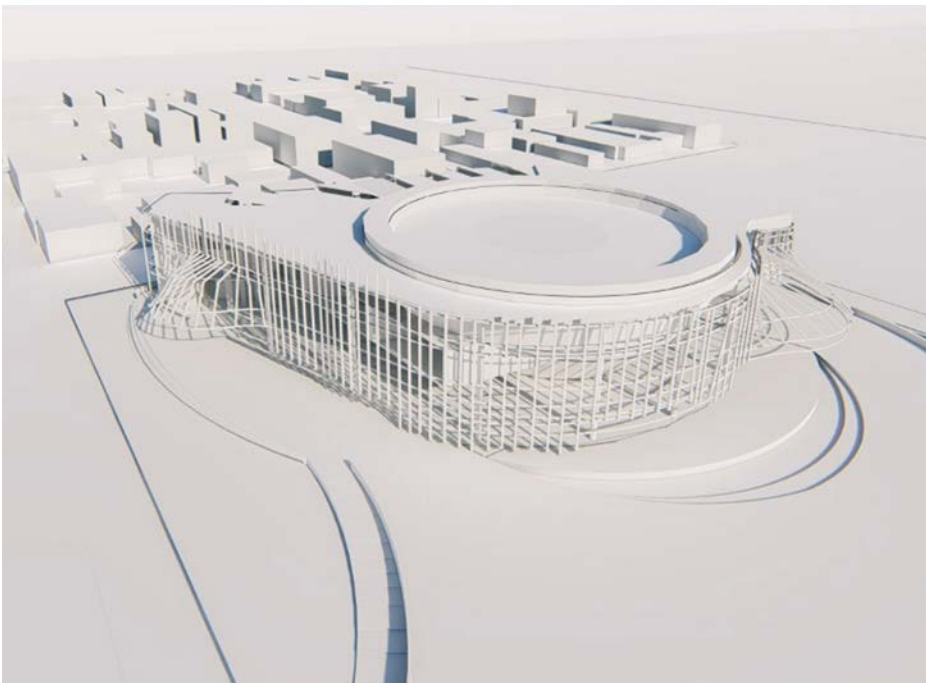
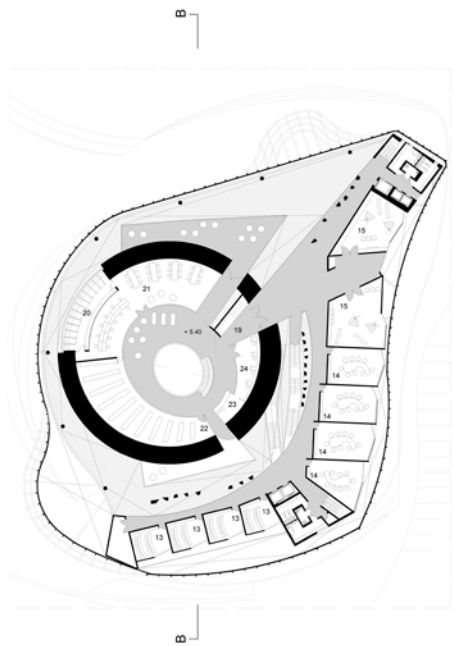
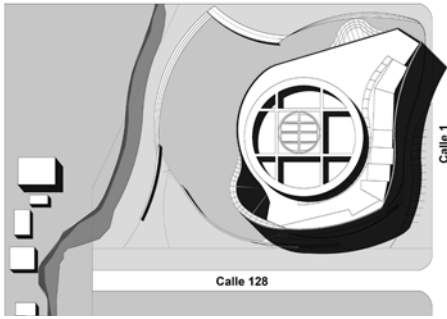
espacios necesarios

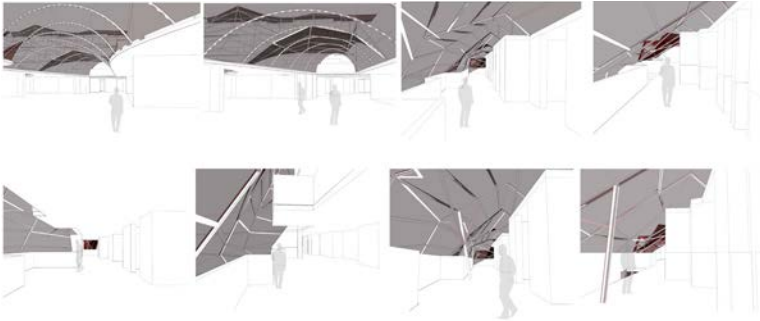
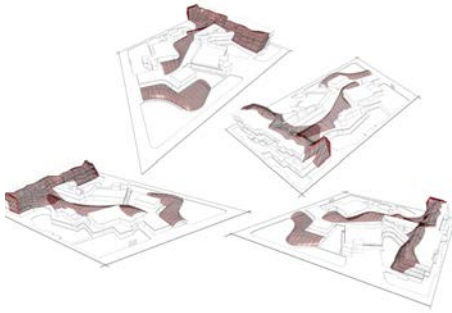
Escuela Superior de Fotografía
los espacios desarrollar están referidos al aprendizaje de la fotografía en sus diversos sistemas análogos y digitales y en los distintos tipos de áreas temáticas de la fotografía. son espacios de estudio, consulta, debate, difusión, etc. 4170m²

localización

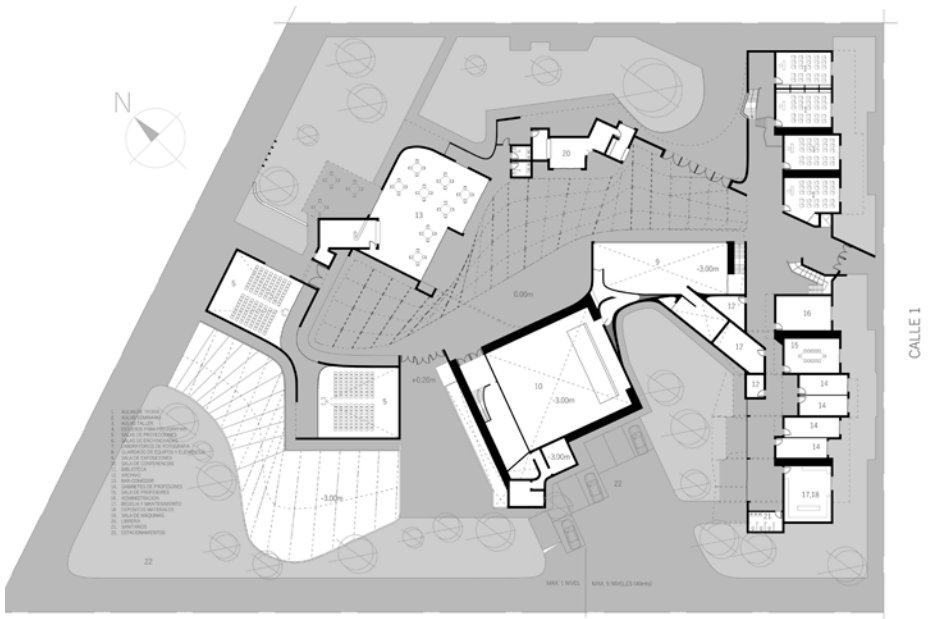
el edificio se implantará en el predio que se encuentra sobre calle 129, entre 1 y las vías del tren en el barrio del El Dique Ensenada.

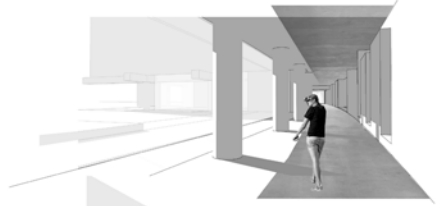
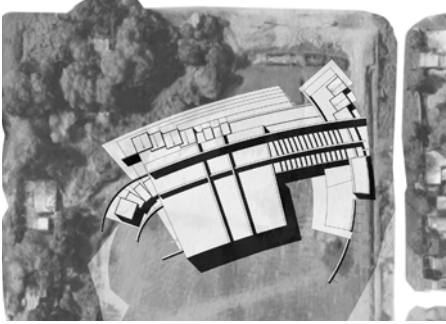






CALLE 129





vista sudeste esc 1:200



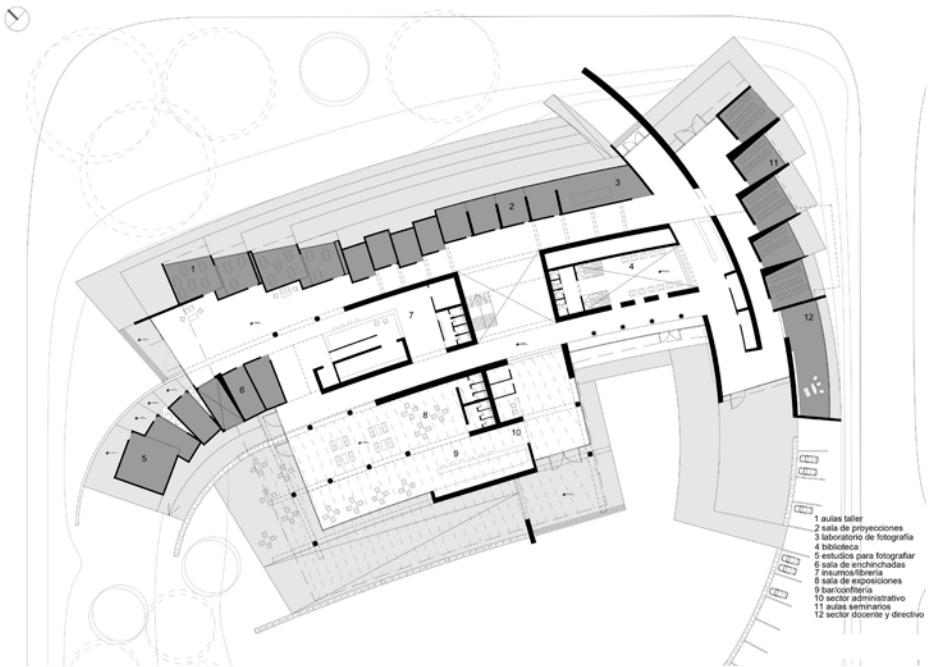
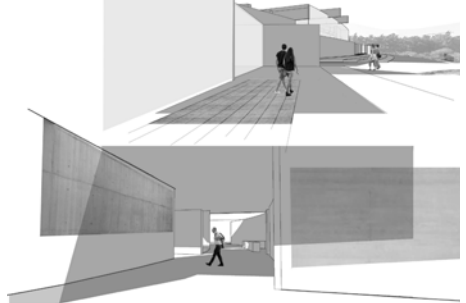
vista este esc 1:200



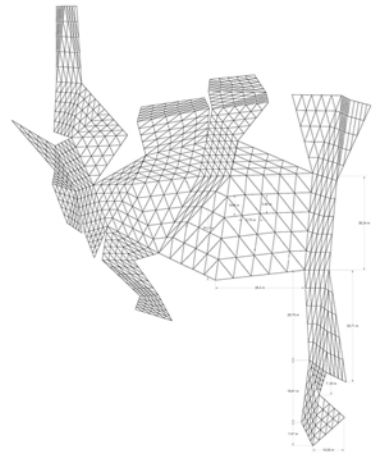
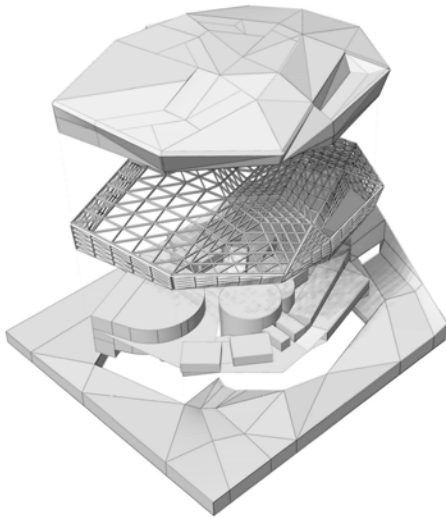
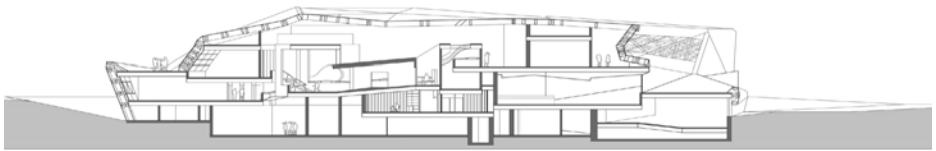
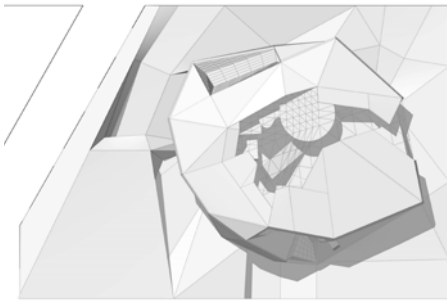
vista noroeste esc 1:200



vista oeste esc 1:200

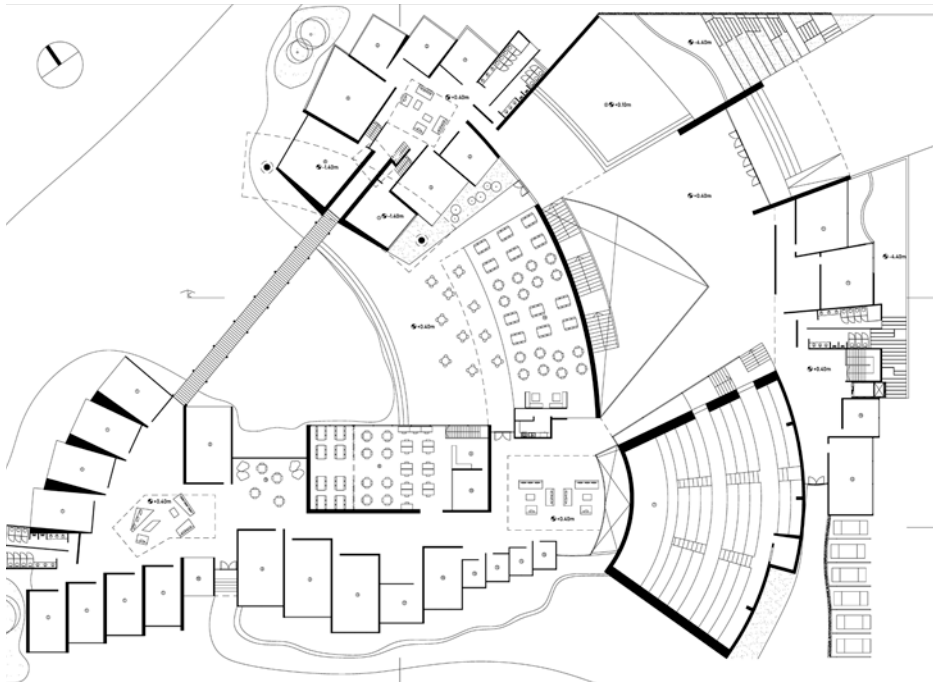
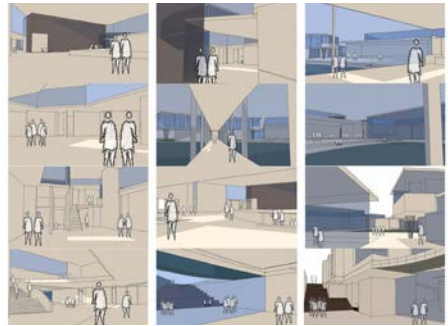
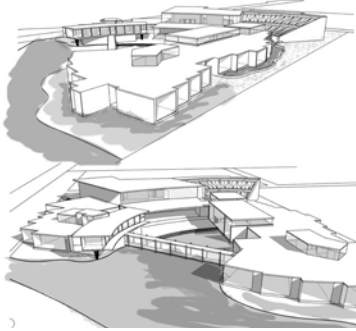
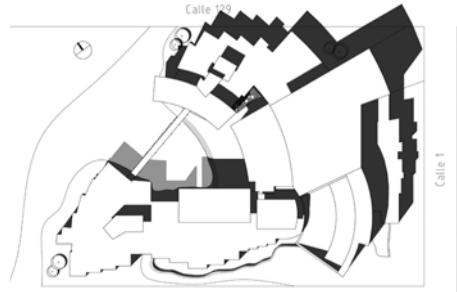
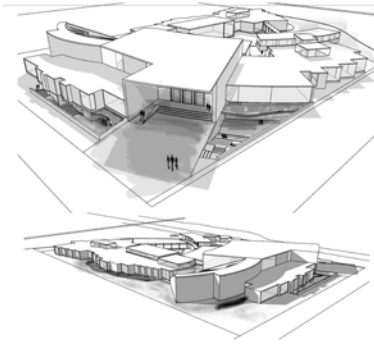


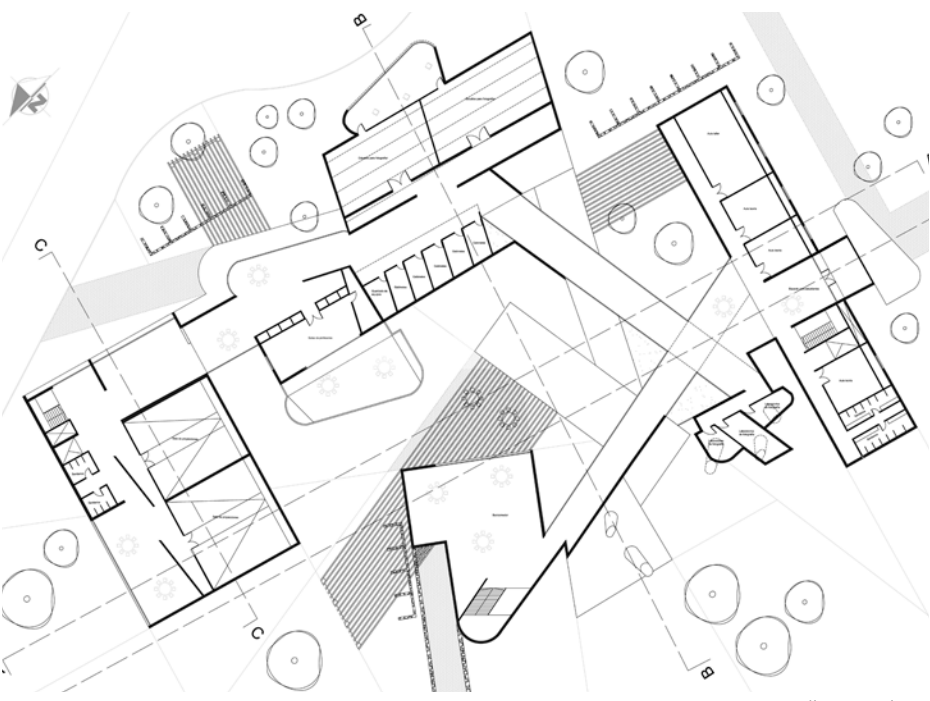
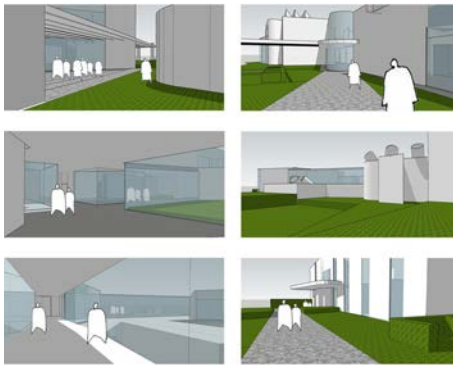
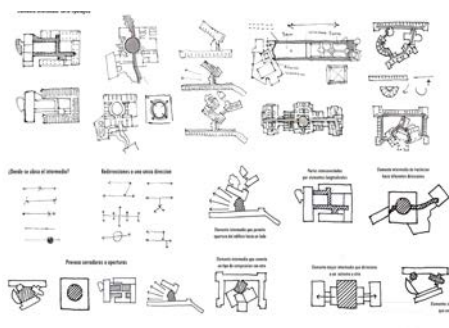
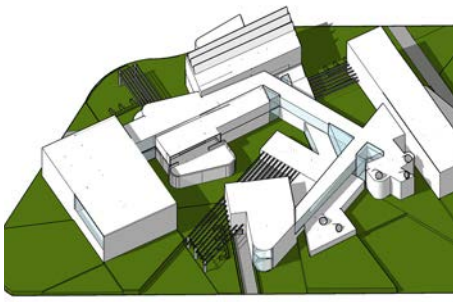
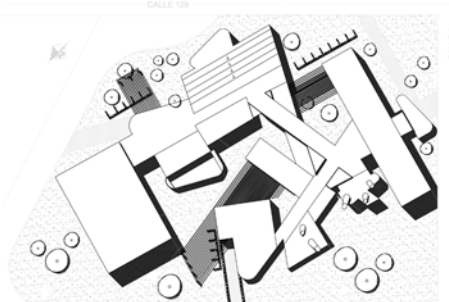
lucia guanzetti



Despiece en perspectiva esc. 1:400

Estructura metálica principal desplegada esc. 1:400





humanoides _ intercesores en el proyecto

Pablo E.M. Szelagowski

Modos de inicio en el aprendizaje del proyecto

En etapas iniciales del aprendizaje del proyecto en ciertas oportunidades es necesario apelar a técnicas que más allá de introducir a métodos o procesos de generación del proyecto, resultan modos de ingreso rápido al camino del diseño.

Las técnicas de inicio rápido aportan al aprendizaje acortamiento de tiempos en los procesos iniciales para poder dedicar más atención a otros problemas de diseño, dependiendo de los objetivos pedagógicos en juego. En nuestro caso, uno de los objetivos permanentes es la exploración de los diversos modos proyectuales, desde los denominados procesos de diagrama hasta los más frecuentes procesos de archivo. Dentro de esta última categoría se encuentran los procedimientos de proyecto basados en el trabajo operativo desde un referente arquitectónico. No es novedad el trabajo sobre referentes pero sí es interesante indagar ese campo para abrir más posibilidades o alternativas de caminos a la hora de desarrollar el acto proyectual.

El modo proyectual basado en el trabajo sobre referentes provee a la construcción de lo nuevo infinidad de posibilidades de desarrollo y gran riqueza en cuanto a diversidad y multiplicidad de opciones de trabajo. Estos espacios argumentales y analíticos son de gran efectividad cuando se constituyen en experimentaciones que aportan directa y efectivamente a una práctica realizada de manera consciente, rigurosa y profunda de temas de diseño que en general hoy se consideran superficialmente e inconscientemente.

Las prácticas desarrolladas en el taller de Proyecto sobre estos tipos de

operaciones, tienden a hacer consciente la pertenencia a una disciplina que presenta una anterioridad, un archivo a partir del cual puede desarrollarse la tarea de la construcción de un proyecto en cada contemporaneidad. El referente es parte del a priori histórico del proyectista. La selección de dicho referente se produce a partir del reconocimiento de sus cualidades y de las capacidades operativas que presenta, de modo de poder ser utilizadas como punto de partida para desarrollos futuros. El referente puede ser el motor de despliegues operativos a partir de sus cualidades esenciales, como dato, en tanto punto de partida de una transformación basada en operaciones simples y reconocibles, o como referencia analógica sobre la que construir un objeto completamente nuevo. La finalidad de estas prácticas no es tomar un objeto como modélico y generar su reproducción automática, sino la reflexión crítica y su reactualización.

Generalmente cuando en los talleres de proyecto se trabaja con referentes, se los presenta como pseudo-modelos, materia ya acabada, a ser apenas re-correctos o acomodados a las necesidades programáticas, incluso hasta modificando el lenguaje para actualizarlo, hacerlo contemporáneo. Ese no es el modo que interesa del referente. Interesa no por su configuración física sino por su potencialidad, sus líneas de fuerza. Se ve entonces al referente como un material en proceso que ofrece despliegues operativos, modos de desarrollo del diseño que pueden ser ampliados, desplegados, anulados o complejizados con otros modificadores de aporte.

Lo que aquí se presenta como experiencia es un modo ampliado del trabajo con referentes, posibilitando hacer ingresar al proceso de proyecto además de otras dinámicas operativas, cualidades argumentales externas de otros campos del pensamiento los que enriquecen la discusión acerca de los métodos y de los conceptos tradicionales del proyectar.

Otros instrumentos

En este modo ampliado del trabajo sobre referentes que aquí exponemos, la condición principal es el uso de instrumentos o activadores que intervienen como un agente de modificación del objeto dado en un camino de dirección concreta y de operatividad limitada. Estos instrumentos proveen al proceso condiciones tanto conceptuales como operativas. Es decir que el marco conceptual de esta metodología se compone de elementos del campo del pensamiento y otros del campo operativo.

En primer lugar, el campo del pensamiento provee criterios conceptuales a partir de definiciones de Gilles Deleuze por un lado y de Giorgio Agamben por otro. En segundo lugar figuras de la ciencia y la ciencia ficción aportan direcciones claras en el campo operativo del modo proyectual desarrollado.

En el texto *Los Intercesores* Gilles Deleuze reclama la necesidad de recuperar los análisis en términos de movimientos y vectores frente a la preponderancia de las abstracciones y al problema del origen que en nombre de la modernidad se promovieron ampliamente. El autor plantea ya no el problema de partir

de algo para llegar a algo más, sino el estudiar el entre, de ponerse en movimiento, en órbita, insertarse en las ondulaciones existentes. Su objetivo es crear funciones; seguir un movimiento creativo precedente. Hay que seguir los pasos del vecino para hacer cada uno nuestros propios movimientos, sigue diciendo Deleuze. Y es allí donde son esenciales los intercesores. Ellos son el momento creativo, son la esencia de la obra pues sin ellos no la hay. Deleuze reclama la necesidad de crear o fabricarse intercesores, los que pueden ser personas, cosas o animales. Deleuze confiesa que su trabajo necesita y busca intercesores para decir lo que tiene que decir, de manera de poder escapar del discurso establecido, o discurso del amo. Lo que hace falta es producir una verdad, sigue diciendo, y lo que falta para producirla es pasar por una serie de operaciones trabajando la materia. Refiere a Fernando Pessoa que como escritor trabajaba con personajes imaginarios dándoles una escritura y una función sin caer totalmente en hacer lo que sus personajes hacen.

Por su parte, Giorgio Agamben, estudioso de Michel Foucault, en diferentes escritos aporta material a la construcción de estos vectores de movimiento y funciones. Para Agamben la palabra dispositivo es un término técnico decisivo en la estrategia de pensamiento de Foucault. El dispositivo, tal como lo plantea, posee una función esencialmente estratégica ya que es una manipulación de relaciones de fuerza que pueden desarrollar en una dirección, bloquear o estabilizar la materia. De este modo, el dispositivo se constituye en un conjunto de estrategias de fuerza que condiciona ciertos tipos de saber y a la vez son condicionados por ella. El dispositivo, como medio dispuesto de acuerdo a un plan tiene una función estratégica concreta, una actividad de gobierno sin ningún fundamento en el ser. Un dispositivo entonces puede presentarse aquí como un conjunto de praxis, de saberes, de instituciones cuyo fin es gestionar, gobernar, controlar, y orientar en un sentido los comportamientos de la materia tratada. Los dispositivos capturan, orientan, determinan, interceptan, modelan, controlan y aseguran las conductas del discurso. Es una máquina de producir subjetivaciones.

Podemos encontrar también en otro de los textos de Agamben la figura del intercesor de Deleuze, pero ya denominado como ayudantes. Los ayudantes, pueden verse en la literatura como criaturas que no poseen un puesto fijo o contornos definidos en el relato, pero ayudan a los movimientos del mismo. A veces son cosas o talismanes pero actúan como traductores operando dentro de la narración en las que a veces, al final del texto, el autor los olvida. Son instrumentos que actúan y luego desaparecen.

Por el lado del campo operativo, como señalamos antes, figuras de la ciencia ficción son usadas como dispositivos, intercesores o ayudantes de manera de orientar y gobernar el trabajo sobre referentes cada uno con sus funciones y lógicas de movimiento y transformación de lo dado. Estos intercesores pueden trabajar en el espacio del proyecto en cuestiones tipológicas, tecnológicas, contextuales o hasta en condiciones representacionales.

Intercesores en nuestras prácticas

En nuestras experiencias de aprendizaje del proyecto hemos aplicado diversos intercesores con características operativas precisas para incidir sobre el referente y llevarlo hacia un nuevo proyecto mediante una dirección creativa determinada y consciente.

En el Nivel III del Taller °7 de la FAU UNLP, en el primer cuatrimestre de cada año, se desarrollan prácticas de proyecto a través de la figura de los intercesores. El procedimiento es el siguiente: cada estudiante recibe como consigna una obra de referencia y un intercesor representado por la figura de un humanoide, el cual será quien guíe las operaciones de transformación del referente hacia un proyecto nuevo. El referente aporta lógicas, elementos, es decir la materia de base, y el humanoide el método de trabajo. Como en muchos casos del trabajo con referentes, la materia de base no necesariamente es reconocible en el objeto final del proceso.

El trabajo de proyecto consiste entonces en trabajar sobre referentes arquitectónicos para desarrollar una obra nueva. El modo en que se extraen propiedades de los referentes está inicialmente guiado por una condición a priori que se instala como mediador de estudio de algunos aspectos del referente. Para ello, cada estudiante posee como objetivo construir una consigna con la cual revisar la obra de referencia y extraer temas de proyecto. Estos temas de proyecto que surgen del referente arquitectónico son elaborados a través de la acción del intercesor, en este caso, haciendo el paralelo con las versiones que brinda la ciencia y la ciencia ficción con respecto al ser humano: humanoides. En este paralelismo podemos entender al referente como el humano y a los humanoides como el rescate y la intrusión de ciertas propiedades que lo redefinen. En este sentido, los referentes son transformados a partir de las características propias de cada uno de estos intercesores como por ejemplo: Cyborgs, Aliens, Clones, Espectros y Zombis.

De manera de introducir al modo en qué aspectos las características humanas (referente) son transformadas en cada especie de humanoide (intercesor), podríamos detallar su incidencia según las definiciones expuestas a continuación.

Los Cyborgs, introducen un cambio de tecnología parcial con respecto al referente y dirige sus consecuentes modificaciones. Parte de su cuerpo es natural y el resto expresa ese cambio; un cambio que lo transforma en una estructura tecnológicamente mixta.

Los Aliens o también denominados troyanos, actúan desde las entrañas del referente pues lo intrusionan como un objeto extraño (una parte de otro ser) que hace cambiar su comportamiento desde dentro hacia afuera modificando su condición natural y de alguna manera se expande ingresando y negociando nuevas lógicas en su cuerpo.

Los Clones son aquellos que hacen que el referente mantenga las propiedades generales que lo identifican pero hacen variar su condición, los transfor-

ma a partir de las modificaciones que le otorgan nuevas condiciones contextuales. Hace reaccionar al referente a estímulos contextuales nuevos por cambio de localización ejercitando las posibilidades adaptativas del objeto al nuevo posicionamiento.

Los Espectros, no son como sus referentes humanos sino que en ellos sólo permanece la esencia de aquellos. La condición esencial del referente, lo desplaza de la referencialidad completa y lo resume a su condición de tipo arquitectónico; un tipo arquitectónico capaz de mantener su esencia y completarse como proyecto, es decir transformarse en individuo a partir de otros agentes modificadores como el programa, la escala, la contextualidad, etc.

Finalmente, los Zombis son aquellos que poseen características del humano pero no su esencia; es justamente lo contrario al espectro. Es la apariencia de humano, sin serlo, sin lo esencial; solo es un aspecto representativo. El Zombi hace que el proyecto pareciera que es el referente pero su estructura interna y organización espacial responden a otros parámetros. Parece ser, pero no lo es.

Para operar con estos humanoides, cada año se realiza una selección de obras que sean posibles de encuadrar en las bases conceptuales y operativas de esta experiencia proyectual. Por ejemplo, se ha trabajado con obras referentes a operar como la Galería Nacional en Berlín de Mies van der Rohe, el Harvey Court del Caius College en Cambridge de Leslie Martin, el Museo de Arte Contemporáneo en Barcelona de Richard Meier, la Casa Shodan en Ahmedabad de Le Corbusier, El Centro Cultural en Wolfsburg de Alvar Aalto, el Centro de Negocios en Hameln-Pyrmont de Carme Pinós y el Museo de Arte Contemporáneo en Kanazawa de SANAA, la Ópera de Oslo de Snohetta, entre otras.

Más allá de las direcciones operativas del trabajo entre el humanoide y el referente, los objetivos pedagógicos buscados en este tipo de experiencias están relacionados con la necesidad de comprender los procesos de archivo en el camino del proyecto; indagar en los elementos y componentes potenciales de una obra dada como referente arquitectónico; indagar sobre las distintas posibilidades y complejidades del método referencial, en las variantes posibles de un concepto operativo; profundizar en la capacidad para operar sobre temas de una obra del pasado para así producir una estructura nueva; comprender el criterio de diseño consciente, ordenado y metódico.

En términos temporales, el trabajo de proyecto se compone de dos fases. Una primera fase que consiste en el estudio de la obra referente a trabajar y el estudio de la bibliografía teórica de referencia establecida para este trabajo. Esta instancia necesita de un conocimiento y reflexión profunda de la obra para poder descubrir los elementos, o partes, unidades espaciales, etc., que serán las referencias para operar y desarrollar un nuevo objeto. Esta etapa se realiza mediante croquis, pequeños modelos, perspectivas y todo tipo de

registro posible de capacidad analítica para una mejor comprensión de las potencialidades del referente. En una segunda fase se trabaja en la definición de los elementos de trabajo (características del humanoide a aplicar arquitectónicamente) y en la ejercitación de operaciones proyectuales para llegar a un nuevo objeto. En esta fase, cada estudiante establece un plan de acción operativo para intervenir el referente según las propiedades que aporta el humanoide.

Conclusión anti-robótica

En la enseñanza de la arquitectura, y frente a la fortaleza de innumerables experiencias docentes actuales que replican una modernidad robótica, es imperante investigar profundamente otras formas de acceso al proyecto, ejercitando nuevas técnicas por sobre lo conocido, lo aceptado, lo indiscutido o por sobre la comodidad del docente. El trabajo con intercesores ha conducido en el taller de proyectos a muy buenos resultados y los estudiantes se han demostrado conformes con sus trabajos. El taller de proyectos es el lugar en el que cada día podemos intentar hacer un pequeño avance acerca de los modos de aprendizaje de nuestra actividad, la más importante: el proyecto de arquitectura.

nivel

04

intensidad

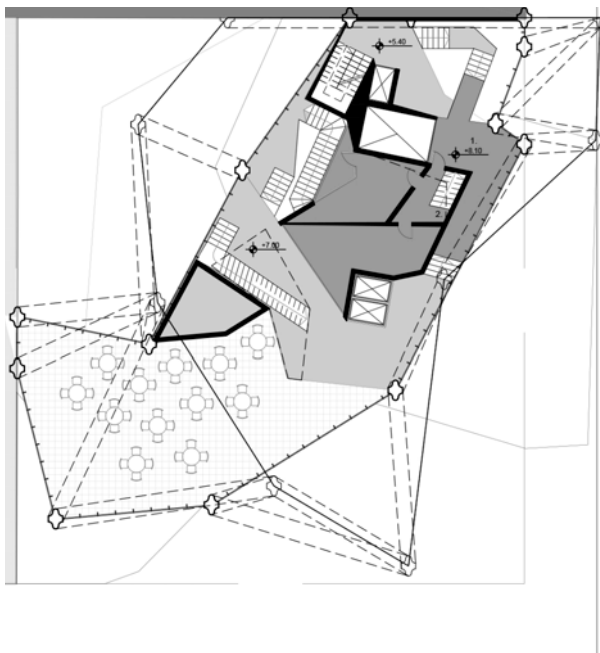
contexto y concepto

cuerpo docente

Florencia Pérez Álvarez
(semestre 01 y 02)

estudiantes

stracan, tomas alberto; gestoso, santiago luis; pinto gomez, alejo david; sosa, malena rayen; monzón dithurbide, camila; farias, enrique damian; morano, ariela gisel; laredo, sheila elizabeth; griffett, rosario; pulgar peña, paula sofia; campodónico, baltazar; kana zapata, oceana melcy; pettovello, nicolás; thea, paula elena



nivel 04
ejercicio 01

contextos activos

La dimensión amplia del problema contextual es la de considerar al contexto como un sistema complejo de subsistemas superpuestos que trabajan en campos variados y disímiles que afectan al campo de la arquitectura: sistemas de espacios, flujos, direccionalidades, morfologías urbanas y arquitectónicas, tecnologías, arqueologías, topografías, historias, culturas, usos, sistemas ambientales, ecosistemas, genéticas urbanas, reglas de desarrollo, tendencias de crecimiento y ocupación, etc. cada una de estas capas presentan intensidades, líneas de desarrollo, influencias al objeto arquitectónico.

Con respecto a los análisis contextuales, el trabajo tiene por objeto introducirse en distintas técnicas de registros urbanos, como inicio de una

actividad proyectual en donde el territorio puede ser el punto de partida. La construcción del territorio sobre el cual se proyecta es particular y subjetiva de cada proyectista y lógicamente no puede existir una única manera de comprensión, ni una técnica posible de abarcar absolutamente todo el territorio. Por ello este trabajo intenta mostrar algunos caminos distintos entre sí, que van a arrojar distintos resultados para la aplicación de distintas técnicas de proyecto.

A partir de contextos dados de características particulares, y un programa básico de referencia, se tratará de adecuar esa estructura a las distintas condiciones de inserción. Es importante analizar los elementos estructurantes y constitutivos del lugar dado y sus posibilidades de transformación sin perder sus propiedades fundamentales y esenciales. Tampoco se trata de una adaptación mimética al terreno dado. Es un trabajo de estudio del tipo arquitectónico y sus propiedades de implantación en medios contextuales de alto compromiso urbano y paisajístico, formal y de lenguaje.

fase 01

Se trabajará en un área con centro en la plaza Moises Lebensohn, frente a la Basilica San Ponciano. calle 5, calle 48 y diag. 80

Para el análisis del contexto se indagarán los siguientes métodos:

1. El catalogador. La necesidad de construir un catálogo contextual de situaciones morfológicas y de lenguaje que definan cualidades esenciales del proyecto. Leer: El espacio Urbano, de Rob Krier

II. El Espectador Clásico. La lectura de los puntos perspectícos precisos que definen la esencia y la estructura del espacio urbano y del paisaje_referencia a El Paisaje Urbano de Gordon Cullen y a procedimientos proyectuales de Steven Holl.

III. El Fotógrafo Bauhaus. la experiencia propia en la fotografía del contexto. Descentradas, deformadas, movidas, fuera de foco, con obstrucciones, superposiciones, reflejos, sombras, secuencias. Moholy-Nagy en bauhaus, El Lissitzky.

IV. El Explorador Contemporáneo. el espacio múltiple, simultáneo y multicapa; el análisis según planos de capas, con una representación precisa. Leer X-Urbanism de M.Gandelonas. Ver Robert Venturi Aprendiendo de la Vegas.

V. El Cartógrafo Funámbulo. la fotografía como registro. A partir de la técnica fotográfica y de la construcción de la imagen desde la sumatoria de fragmentos del espacio. Ver David Hockney.

VI. El Arqueólogo. se busca un registro del sector a partir del paso del tiempo. Sus distintas configuraciones, diversos eventos que sucedieron, rastros existentes de historias mínimas. Se busca un relato específico del sector que colabore con un proyecto de arquitectura. El registro será escrito o gráfico, dependiendo del dato a construir. Es un Coleccionista de rastros e historias. Museo Judío en Berlín, D.Libeskind

VII. El Compilador. se busca un registro completo de las distintas situaciones espaciales que se encuentran en el sector a trabajar: encuentros de planos, distintos usos, espacios

residuales, puntos de encuentro, espacios con suelo natural, el trabajo será de un relevamiento completo, de TODAS las situaciones posibles (y sus variaciones) en igual escala y expresión de dibujo.

VIII. El Trazador Urbano. registro de las líneas de dirección, trazas, geometrías del tejido, los espacios públicos, y tensiones entre elementos estructurantes del espacio urbano. Ver proyectos de Eduardo Arroyo, Peter Eisenman, etc..

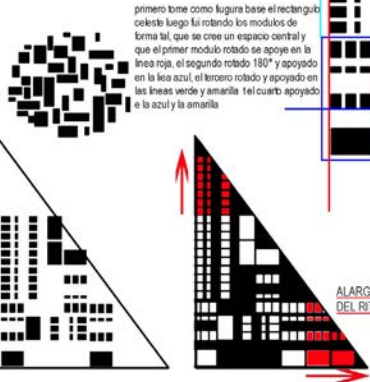
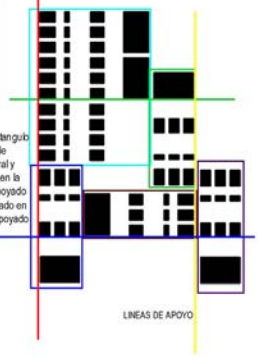
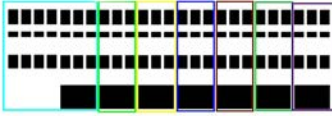
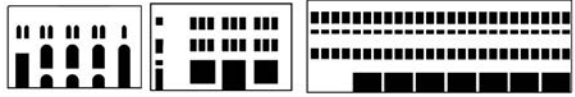
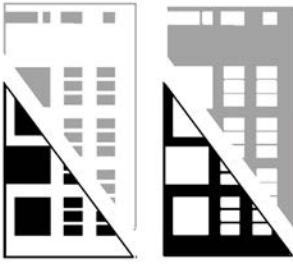
IX. El alquimista. se trata de buscar diversas formas de reacción del territorio, incorporando en el mismo distintas obras ya realizadas para construir unas primeras hipótesis de trabajo. Rem Koolhaas en IJPLEin.

fase 02

a partir de los datos relevados, se realizará una fuente de agua reemplazando la actual fuente situada en la plaza será una fuente de aproximadamente 25 m2. generada exclusivamente a partir de los datos obtenidos en la fase 01. deberá contener agua en movimiento vertical y agua en movimiento horizontal.

bibliografía general

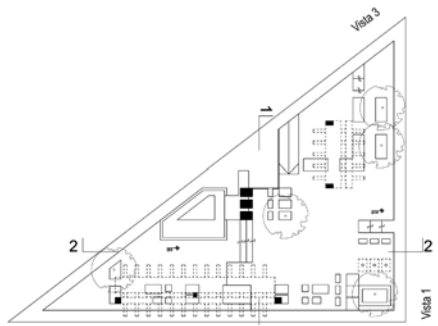
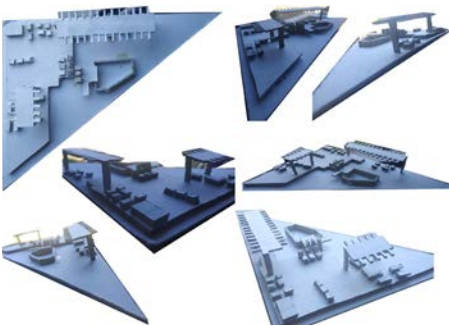
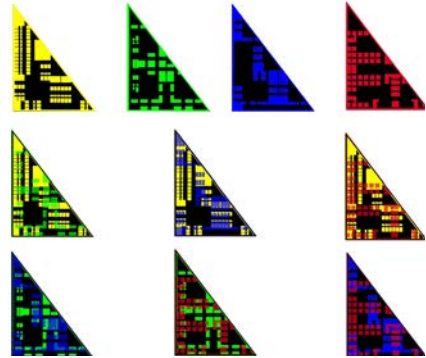
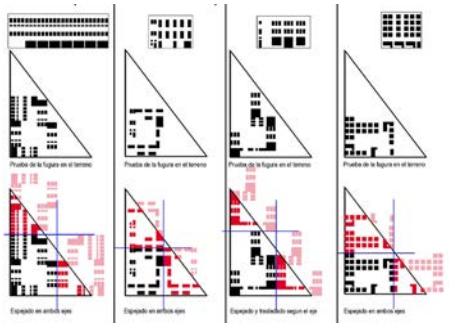
Deleuze-Guattari: mil mesetas. conclusión; ¿qué es la filosofía? Campo de inmanencia. Woody Allen: Film Zelig. Purini: la arquitectura didáctica. técnicas de invención: extrañamiento Teresa Stoppani: artículos en 47 al fondo. Manuel Gausa: Open. Estrategias y tácticas. A. Aravena: El lugar de la arquitectura Parcerisa Bundo-Rubert de Ventós: La ciudad no es una hoja en blanco

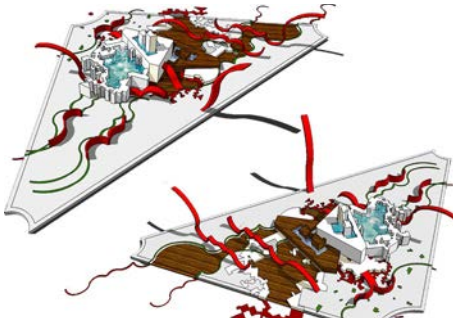
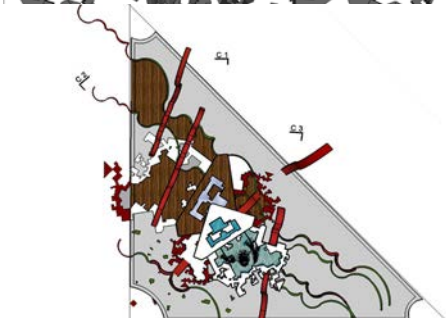
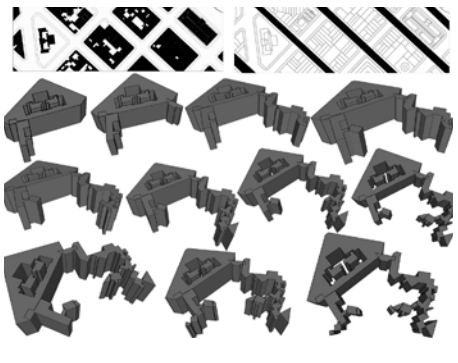
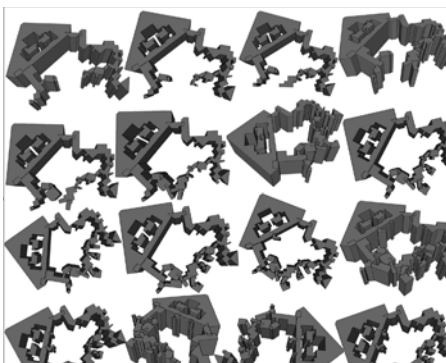
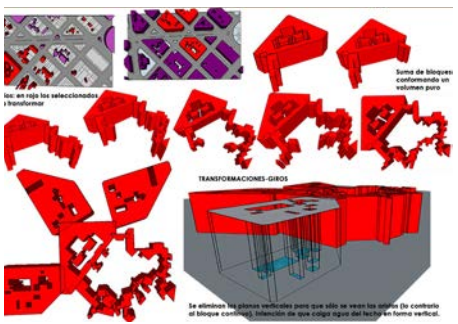
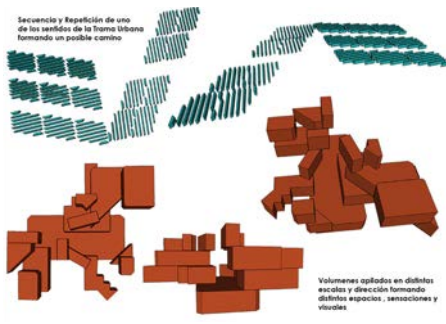
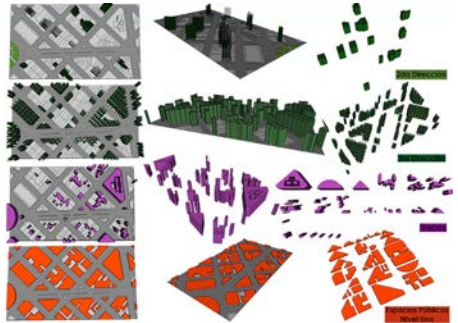
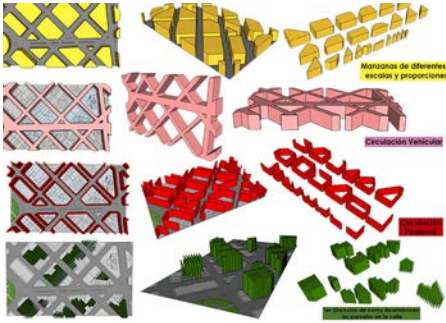


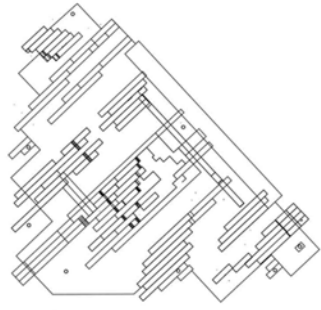
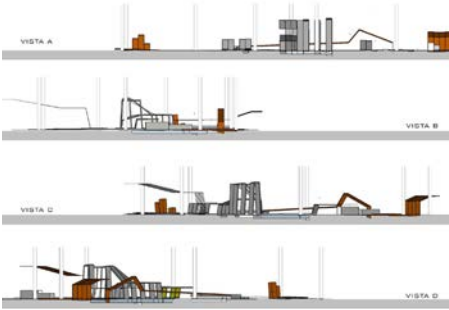
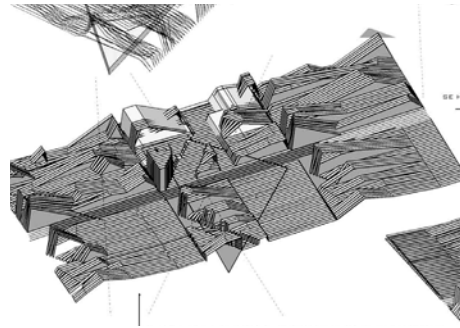
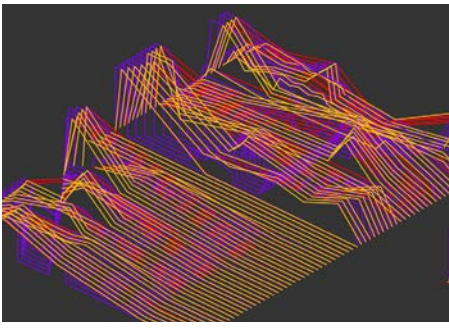
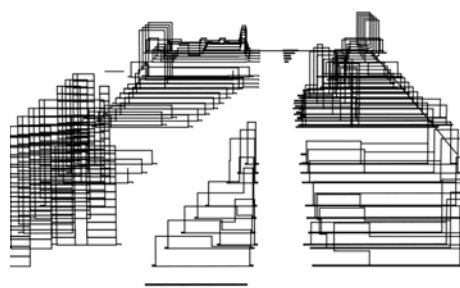
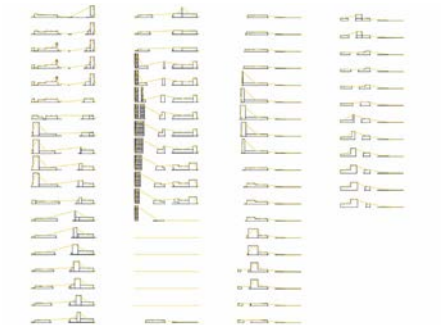
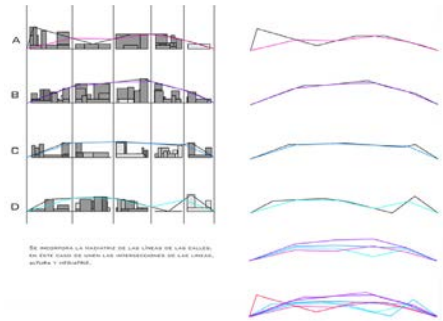
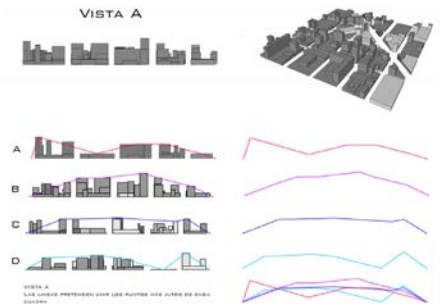
primero tome como figura base el rectángulo celesto luego fui rotando los módulos de forma tal, que se cree un espacio central y que el primer módulo rotado se apoye en la línea roja, el segundo rotado 180° y apoyado en la línea azul, el tercero rotado y apoyado en las líneas verde y amarilla, el cuarto apoyado e la azul y la amarilla

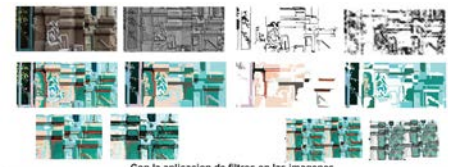
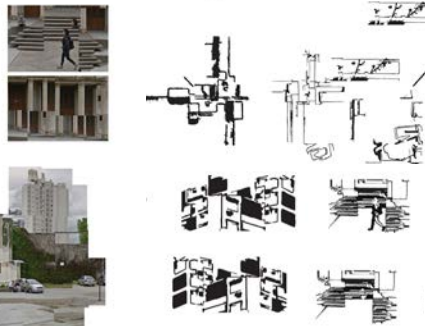
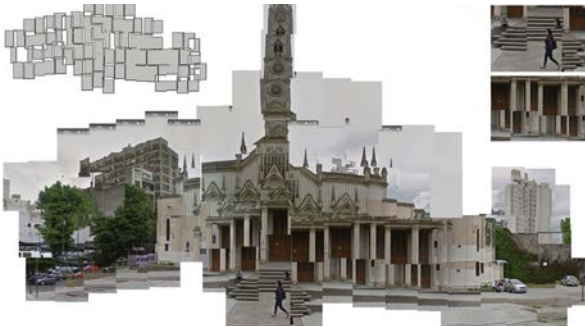
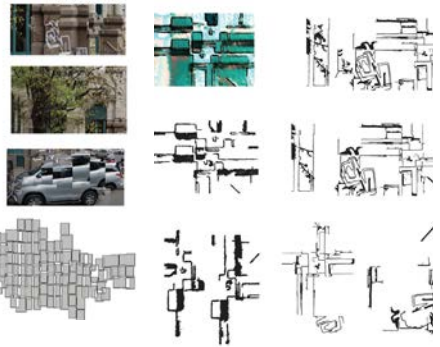
LÍNEAS DE APOYO

ALARGAMIENTO DEL RITMO

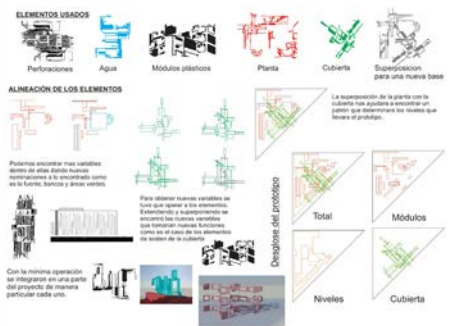
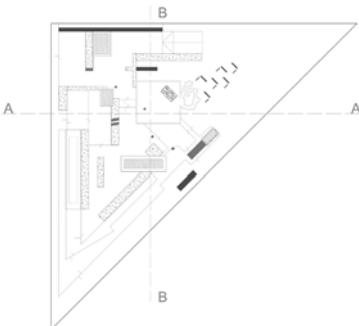
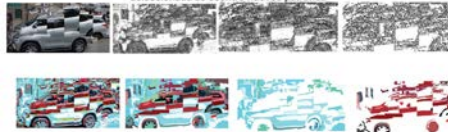


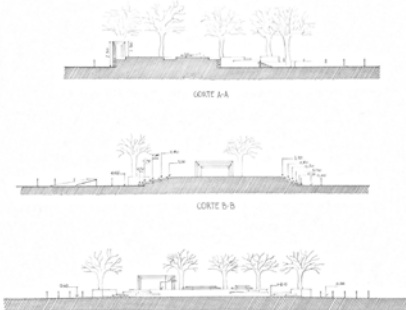
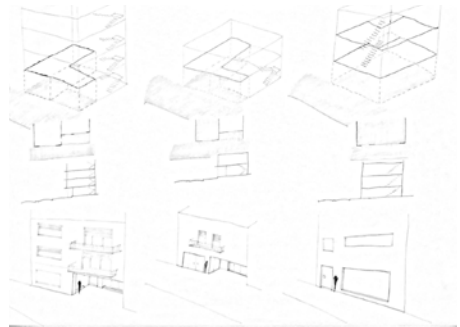
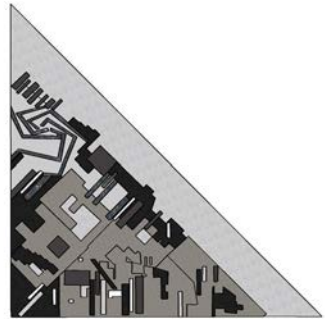
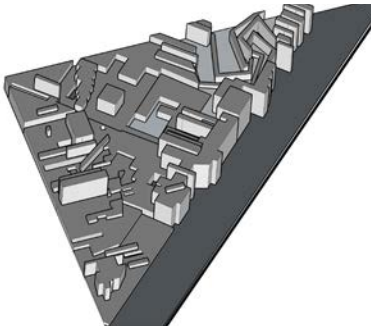
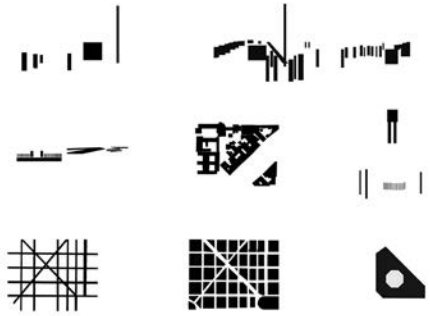


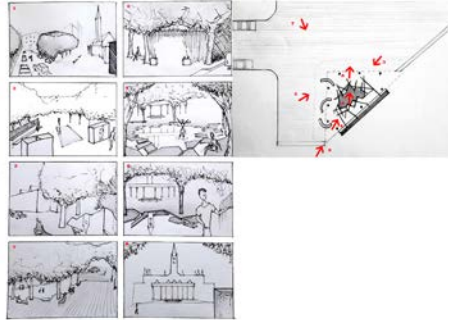
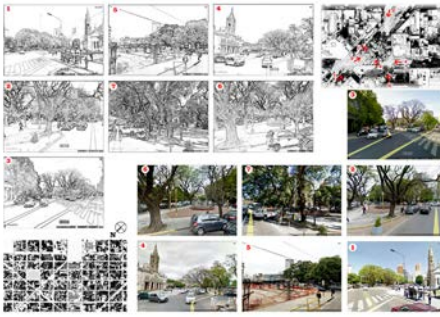




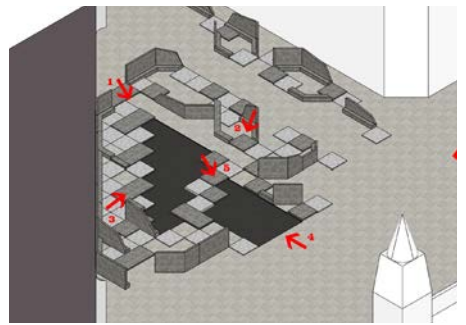
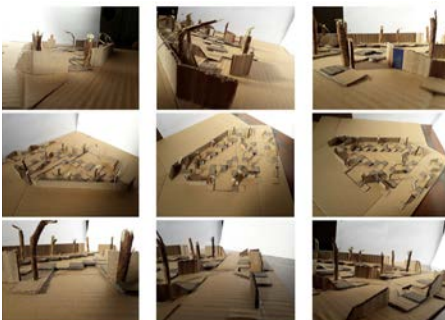
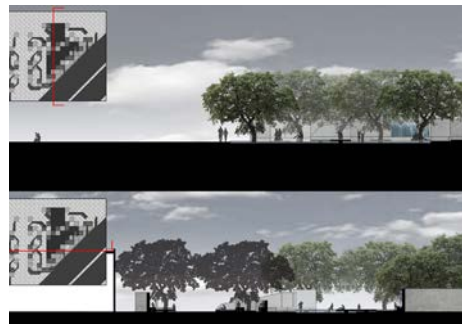
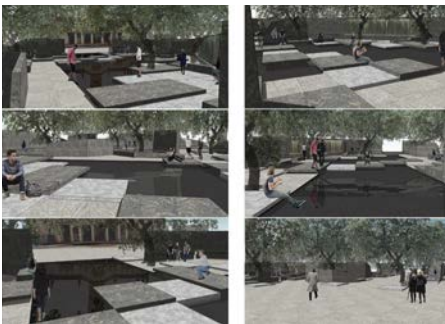
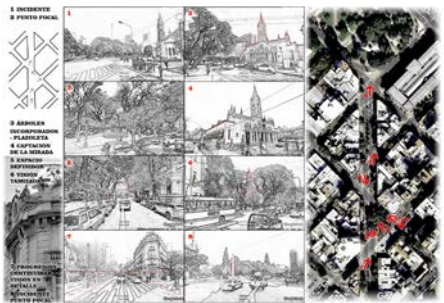
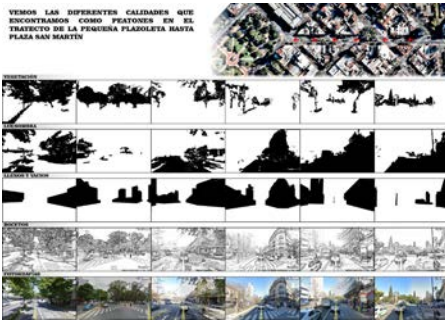
Con la aplicación de filtros en las imágenes seleccionadas se encontraron nuevos patrones



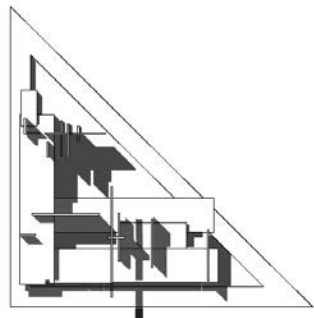
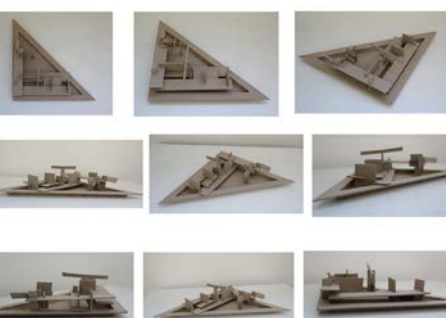
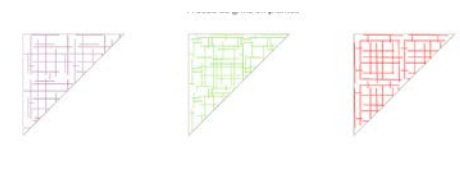
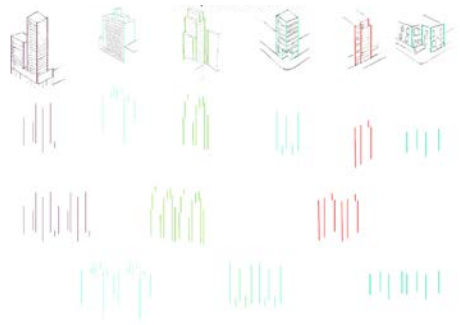
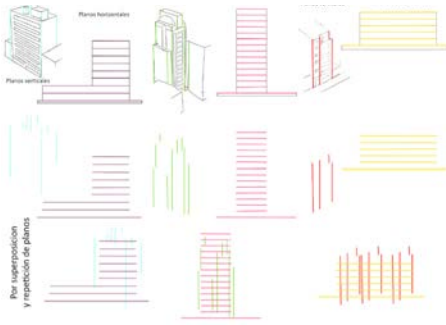




VERON LAS DIFERENTES CALIDADES QUE ENCONTRAMOS COMO PEÑONES EN EL TRAYECTO DE LA PEQUEÑA PLAZOLETA RAVTA PLAZA SAN MARTIN



nicolás pettovello



ESTUDIO DE ESTRUCTURAS URBANAS
 Tipos de Estructuras Urbanas

ESTRUCTURA URBANA
 Centro de Houston - Centro, Jasic, Woods

Una estructura urbana es un conjunto de edificios que se relacionan entre sí por su forma, su función y su uso. La estructura urbana es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo. La estructura urbana es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo.

ESTRUCTURA URBANA
 Quinta Morrey - Arquitecto Arsenau

La estructura urbana es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo. La estructura urbana es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo.

ESTRUCTURA URBANA
 Hotel en gran - Hotelg Suites

La estructura urbana es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo. La estructura urbana es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo.

ORGANIZACION Y ORDENAMIENTO

Elementos / piezas, relaciones y posicionados como un nuevo mosaico.

Los elementos / piezas, en su disposición, se relacionan entre sí en un orden de forma orgánica.

Una serie de módulos, se relacionan entre sí en un orden de forma orgánica.

La estructura es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo.

Este es el resultado de un proceso de evolución que se desarrolla a lo largo del tiempo.

SISTEMA DE PROPORCIONES
 PLANOS HORIZONTALES

ELEMENTOS HORIZONTALES
 EXTRADOS DE LA CASA MORRYAMA

RECTANGULOS

CUADRADOS

CUADRADO BASE

ELEMENTOS DE SUPERFICIE RECTANGULAR

ELEMENTOS DE SUPERFICIE CUADRADA

DESARROLLO DE UNA PARRILLA
 Casa Morryama Plaza 1 y 2

Definición de la parrilla

Tamaño y relación de los elementos de la casa

Se muestra el plano del sitio y se muestra la parrilla de la casa Morryama Plaza 1 y 2.

Se muestra el plano del sitio y se muestra la parrilla de la casa Morryama Plaza 1 y 2.

Sección a - b

Sección c - d

Sección e - f

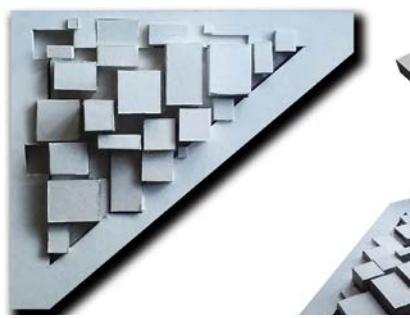
Sección g - h

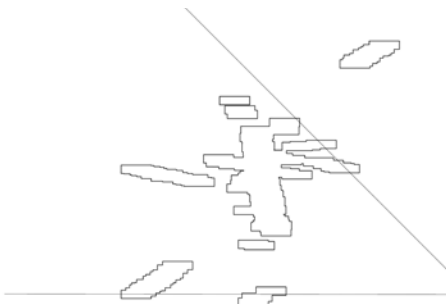
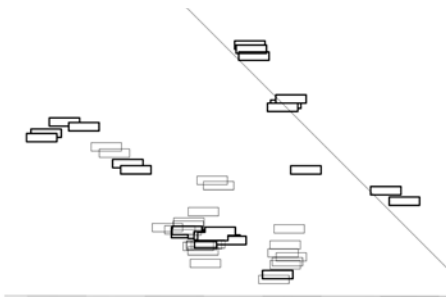
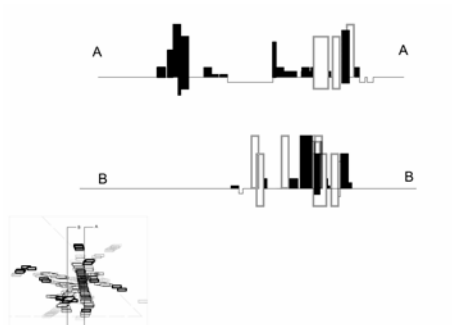
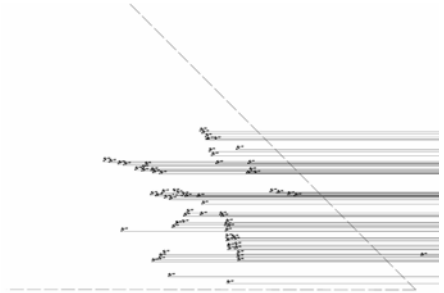
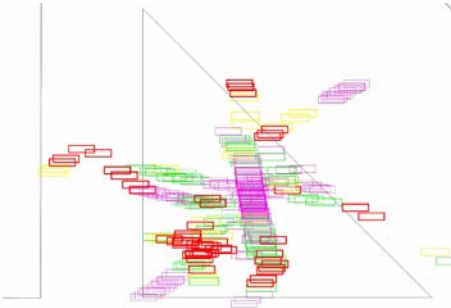
Sección b - d

Sección a - e

Sección c - f

Sección e - d





nivel 04
ejercicio 02

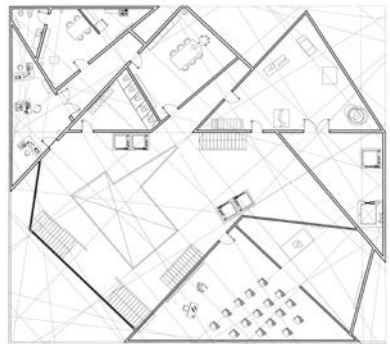
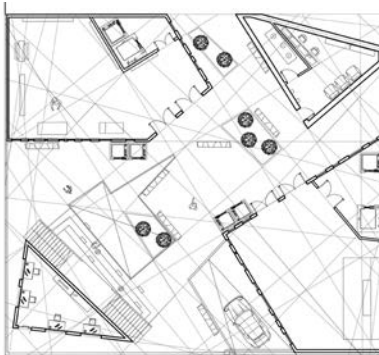
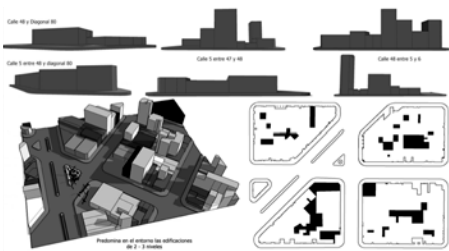
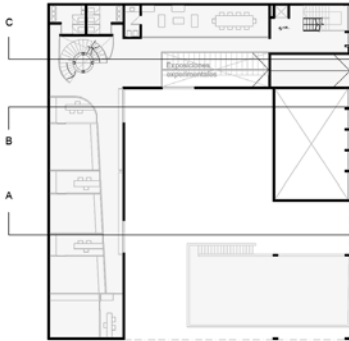
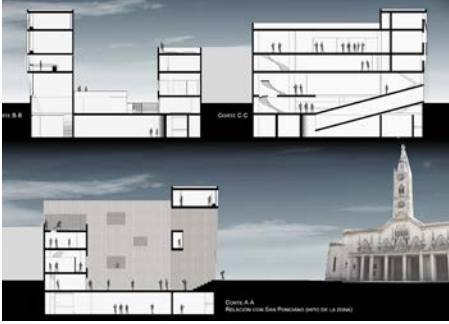
procesos contextuales

El contexto para un nuevo proyecto de arquitectura debe construirse, no está dado. las preguntas no son siempre las mismas ya que los que proyectan no son los mismos. qué posición tendremos frente al contexto? qué nos interesa? un territorio posee múltiples formas de entenderlo, escapar de la primera mirada quizás sea lo mas complejo. El contexto está presente en todo momento, así y todo está lleno de cosas que no percibimos y no vemos. Es un telón de fondo, lo damos por conocido cuando en realidad no lo es. El contexto sobre el que trabajamos es una reducción de la realidad, ser conscientes que no miramos todo sino solo una parte. Es importante saber que es una reducción y que podemos establecer nuestros parámetros. El contexto es físico, temporal, histórico, personal. Todo eso conforma las posibilidades de producir. El contexto siempre es reducción, reductivo, y también productivo. De las informaciones que disponemos tenemos que priorizar y seleccionar cuales usamos y cuales no, discernir.

A partir del trabajo práctico 01 que realizamos este año, buscamos diversas aproximaciones al contexto estableciendo posibilidades y potencialidades en cada uno de ellos. Se pretende una amplia reflexión sobre la temática a partir de clases, lecturas y referencias que muestren las posibilidades que tiene el ejercicio para establecer líneas de acción, desarrollo operativos particulares con diversas técnicas y herramientas.

En este segundo práctico trabajaremos sobre un contexto ya registrado en el tp01, que contiene múltiple información. por otro lado cada estudiante tendrá una sección de una planta de un auditorio o una sala de lectura. el trabajo práctico se trata de re-contextualizar la planta en el contexto dado, buscando adecuar la misma a las nuevas condiciones sumando a ello nuevos espacios faltantes a la función específica de biblioteca o auditorio según el caso.

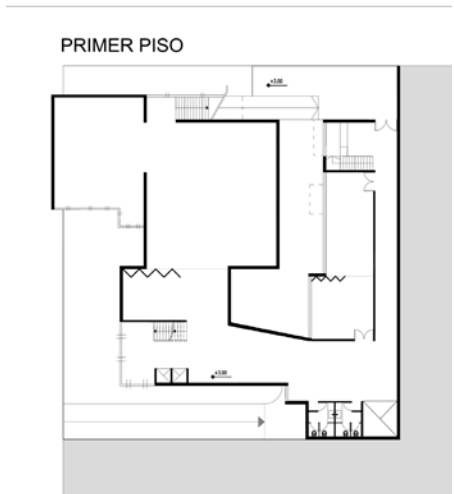
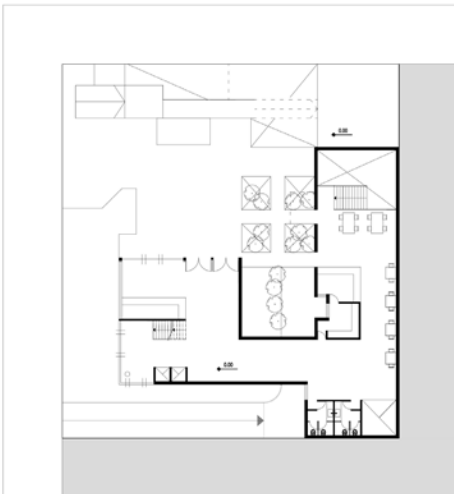
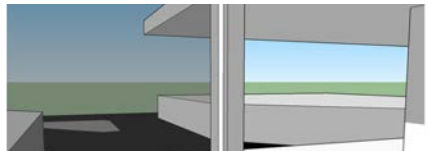
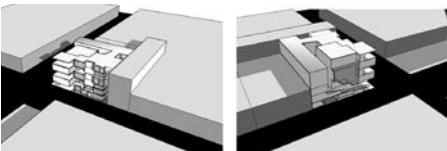
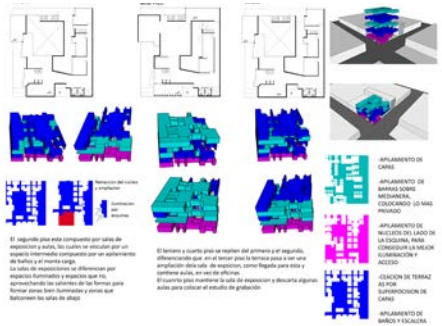
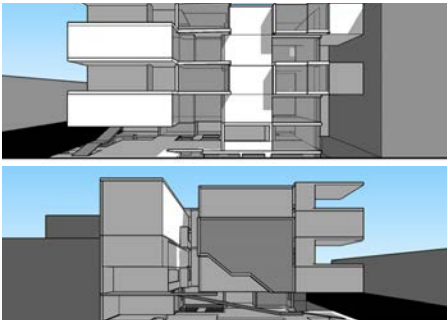
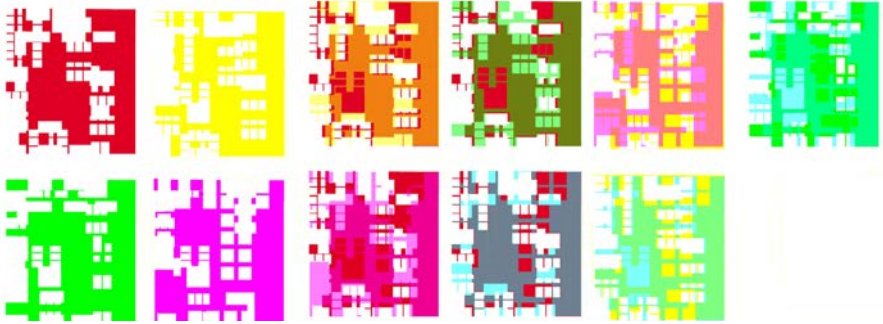
Se trabajó sobre un terreno en la esquina Oeste de calle 5 y calle 48 que posee un lado de 31.63 mts sobre calle 5 y otro lado de 28.47 mts. sobre calle 48 según el siguiente gráfico.

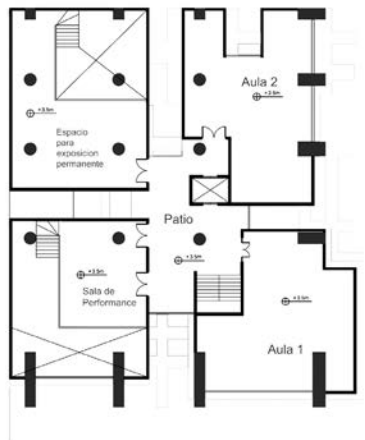
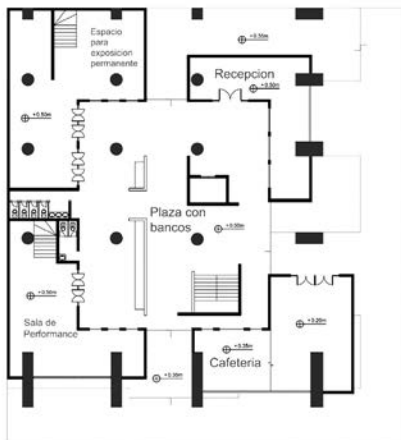
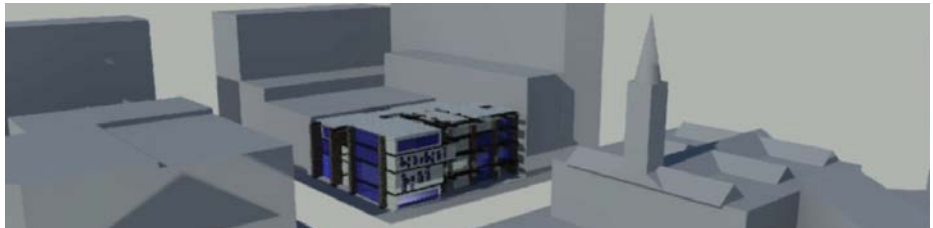


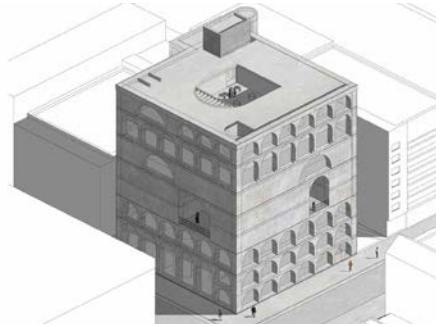
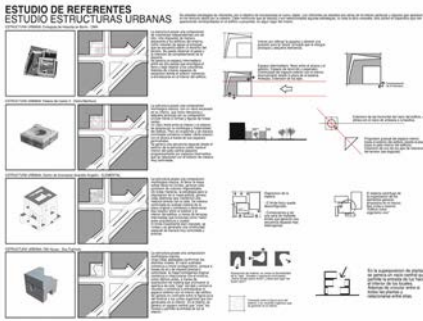
Planta Baja

Primer Piso

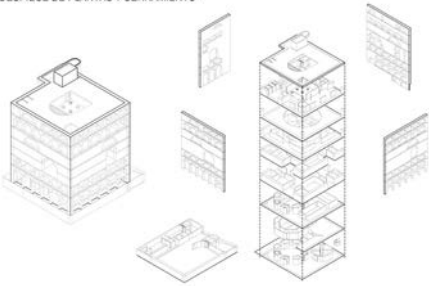
nicolás pettovello; malena sosa



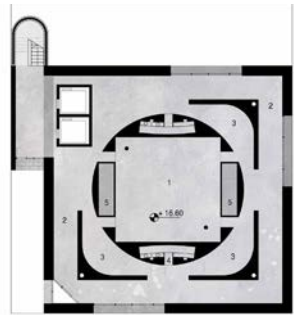
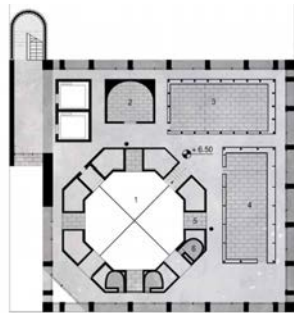
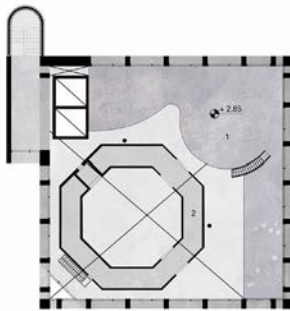
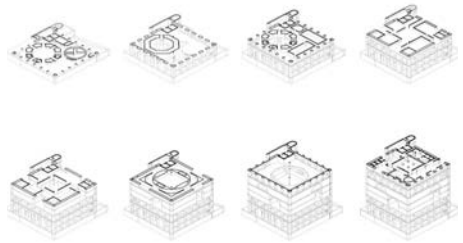


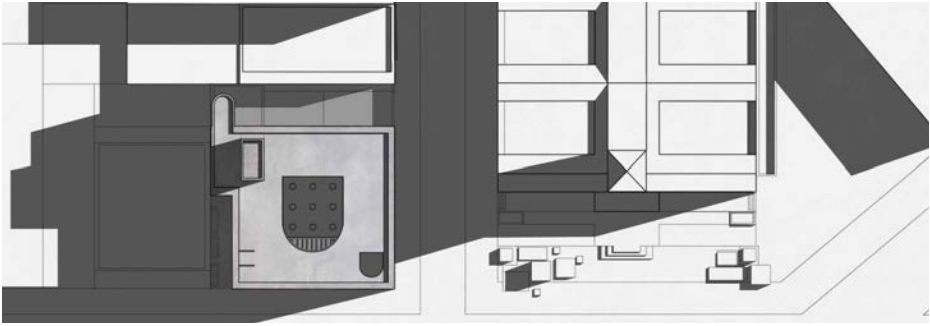


AXONOMETRICA
DESPIECE DE PLANTAS + CERRAMIENTO

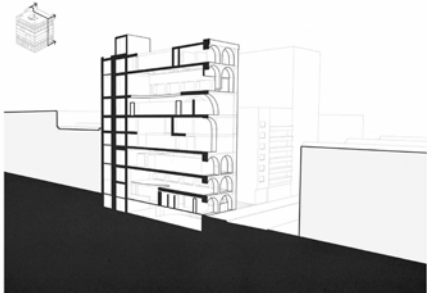


PLANTAS
Plantas axonometricas
Espacialidades

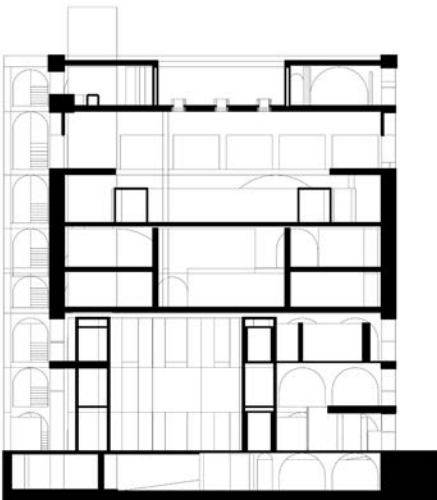
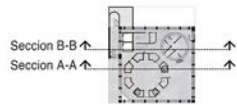




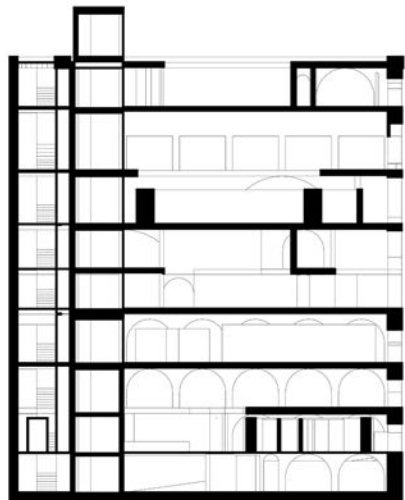
AXONOMETRICA
SECCION A-A



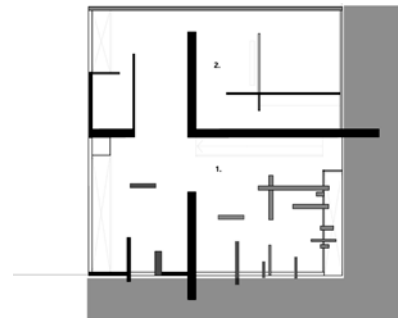
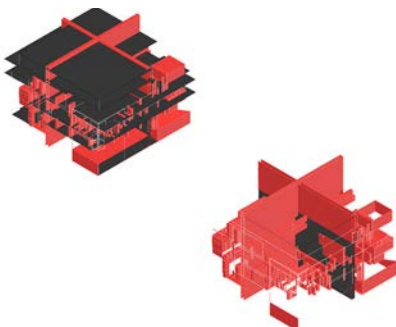
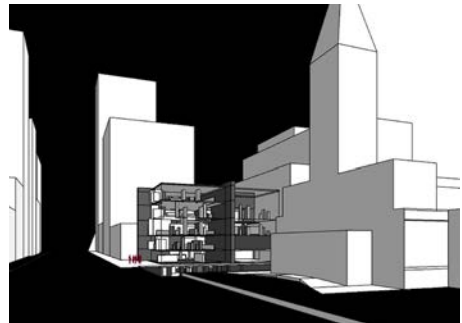
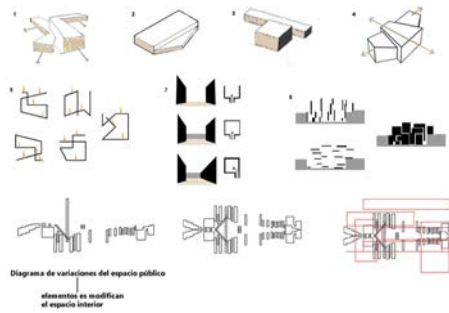
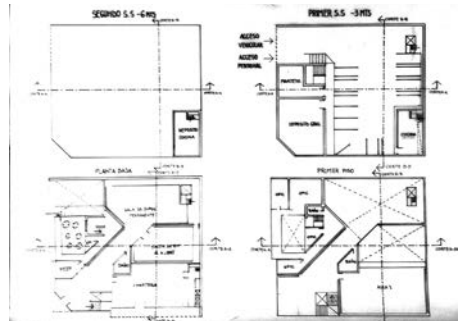
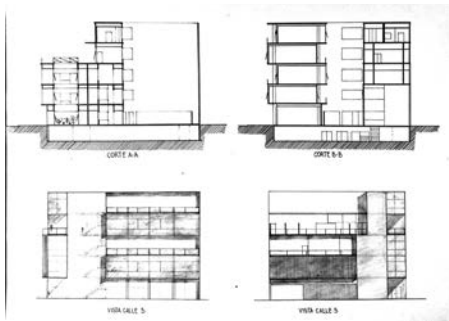
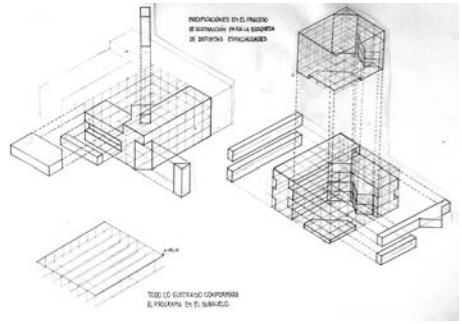
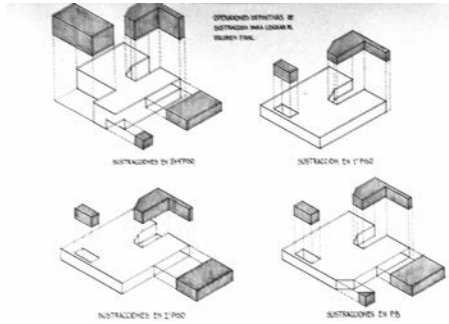
AXONOMETRICA
SECCION A-A

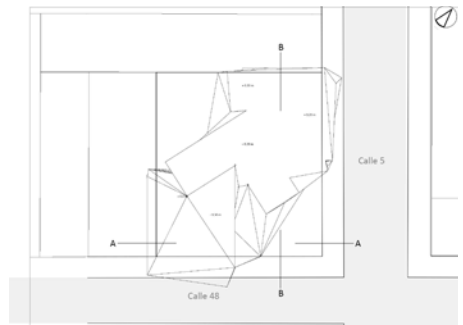
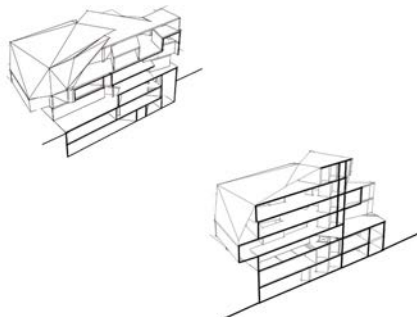
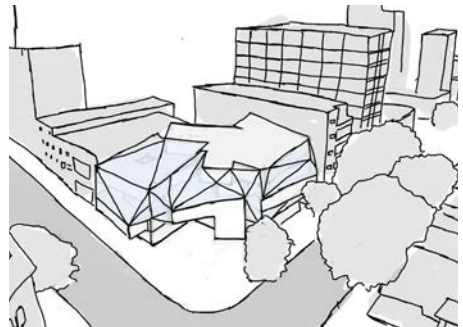
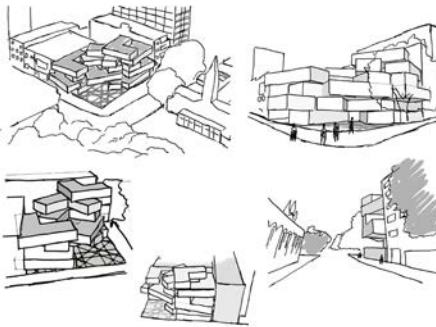
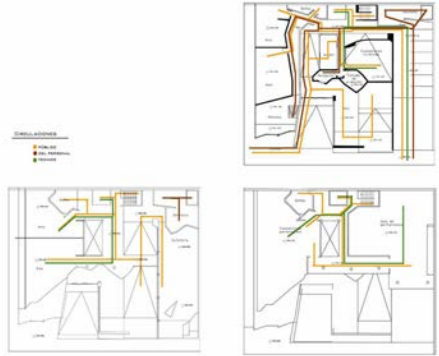
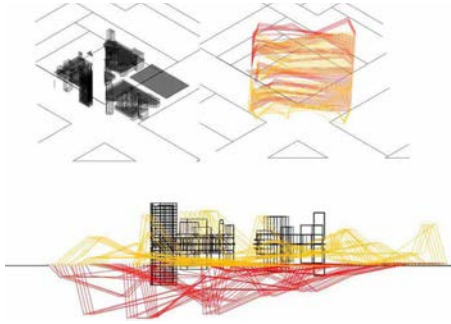


Seccion A-A



Seccion B-B

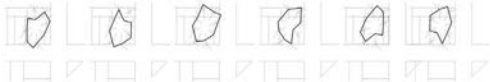




ariela morano; rosario griffett

Prueba de volumetrías 1

Serie masa 1 + Alturas Mercado **Morfología:** se comporta de manera autónoma



volumetría 1

volumetría 2

volumetría 3

volumetría 4

Prueba de volumetrías 2

Serie masa 2 + Alturas Mercado **Morfología:** se comporta de manera autónoma

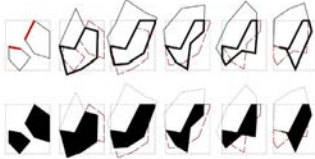


volumetría 1

volumetría 2

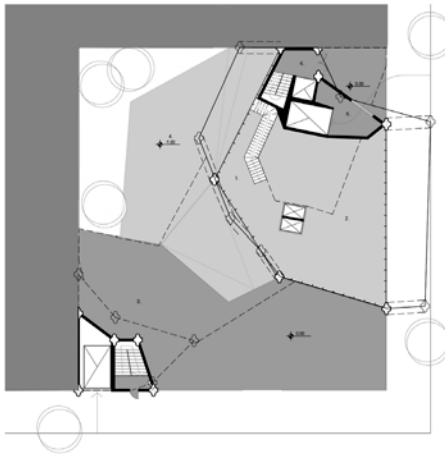
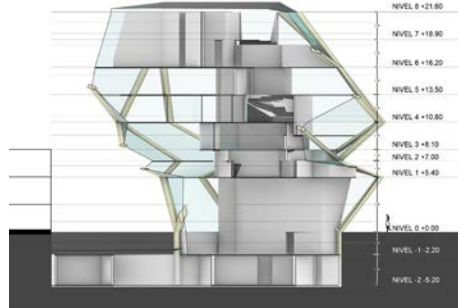
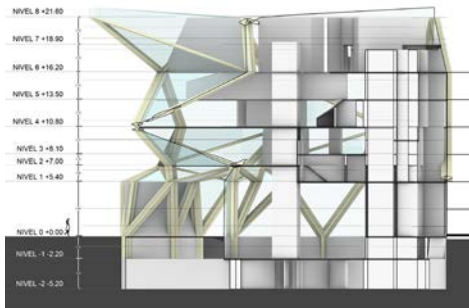
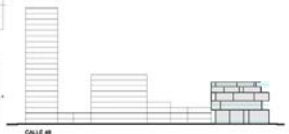
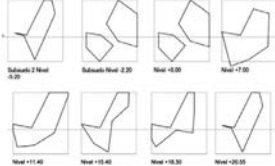
Modificación de la superficie

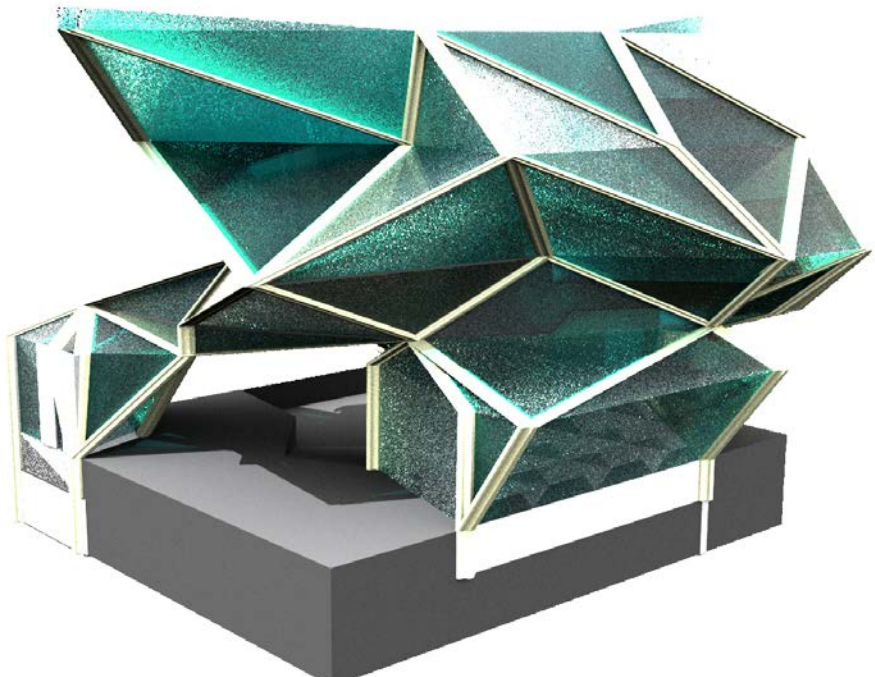
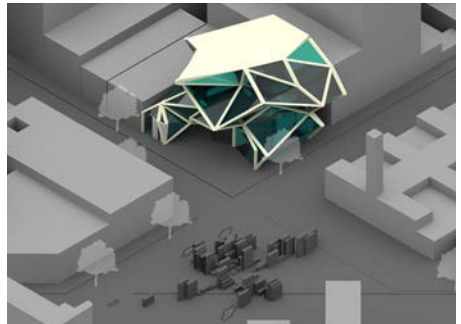
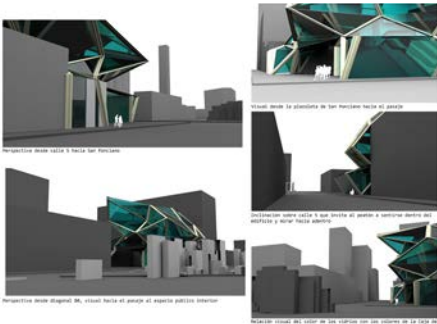
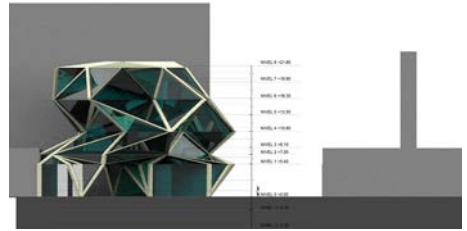
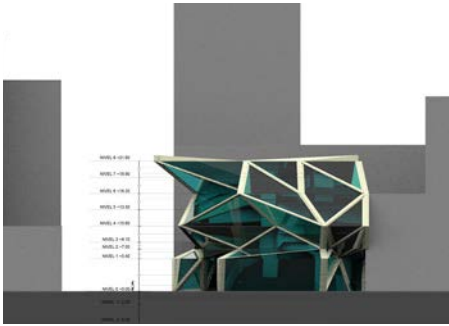
Se recorta la superficie siguiendo la proyección de las líneas generadas por el vacío posterior.



Definición de nivel de cada planta

crterios de escala: el objeto sobrepasa la altura de los edificios linderos y busca sobresalir entre los mismos.

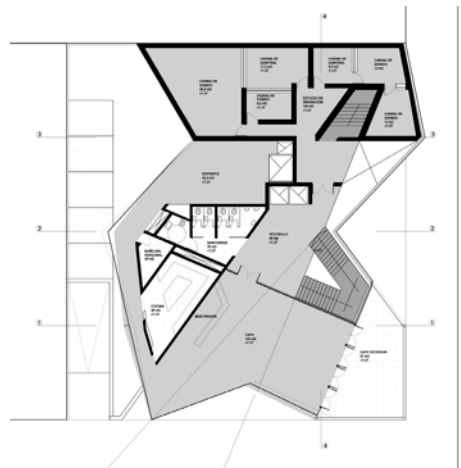
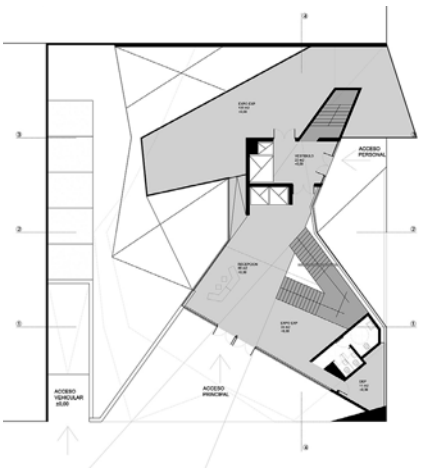
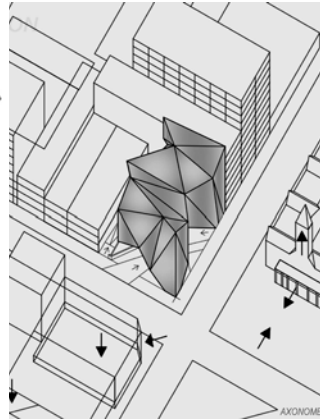
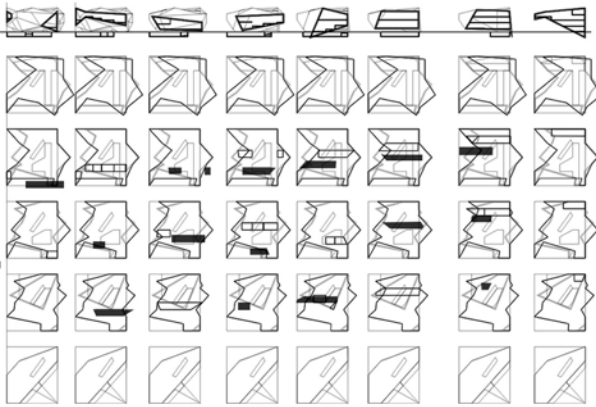




Envolvente-Prototipo 1



Envolvente-Prototipo 2



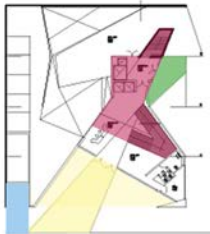
PROCESO

ARGUMENTOS - ESTRATEGIAS - OPERACIONES

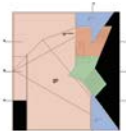
PROGRAMA CENTRO DE ARTES EXPERIMENTALES Y PERFORMANS

- 1 Recepción - 50m²
- 4 Oficinas jerárquicas con secretaría - 150m²
- 4 Aulas p/30 personas - 240m²
- 1 Sala de Performances - 200 m²
- Varios Espacios para exposiciones experimentales - 800 m²
- 1 Espacio para exposición permanente - 150 m²
- 1 Estudio de grabación - 50m²
- 1 Cafetería con sus servicios - 200m²
- 1 Depósito con accesos desde el exterior y zona de carga y descarga - 200 m²

- PÚBLICO
- PRIVADO
- SERVICIO



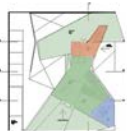
- PLANTA BAJA**
- ENTRADA PRINCIPAL CON PLAZA DE ACCESO POR CALLE 5
 - NÚCLEO DE CIRCULACIÓN PÚBLICO Y PRIVADO ORGANIZADOR DEL ESPACIO
 - ACCESO PRIVADO-TECNICO POR CALLE 48
 - ACCESO VEHICULAR PARA PÚBLICO RESTRINGIDO



SUBSUELO 2 -6,10m



SUBSUELO 1 -1,27m



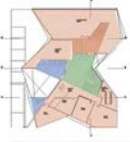
PLANTA BAJA a 0,00 m



PLANTA 1 +3,41m/3,30m



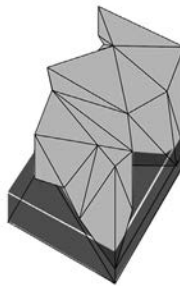
PLANTA 2 +7,37m



PLANTA 3 +10,75m



PLANTA 4 +13,85m



RELACION OBJETO-SUELO: EL PROTOTIPO SE HUNDE EN EL TERRENO, generando una ruptura con el nivel 0, esta acción se toma debido a las fuerzas de los edificios del contexto recortados como dato del mismo.

OBJETO BORDES: el prototipo se mantiene en casi todo su perímetro dentro del borde en que se encuentra, pero al igual que algunos edificios como ser la Iglesia San Placiano se retira para generar espacios públicos.

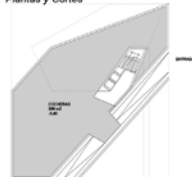
OBJETO - PREEXISTENCIA: El prototipo absorberá las fuerzas que suponen que realizan algunas de las construcciones cercanas más relevantes.

CRITERIOS DE ESCALA: La altura del OBJETO al principio estaba relacionada con los edificios linderos ya que su altura inicial fue el PROMEDIO ENTRE AMBOS EDIFICIOS; que luego al generarse operaciones se fue transformando y generando una escala mayor, pero nunca superando a las construcciones del entorno inmediato.

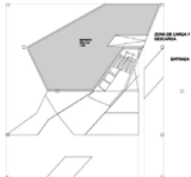
MORFOLOGIA: La morfología es automática ya que tiene su propia metodología de construcción que no se relaciona con el contexto, pero este poledro REACCIONA A LOS ESTIMULOS DE LOS DATOS EXTRAIDOS DEL CONTEXTO.

PROCESO

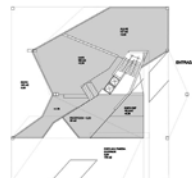
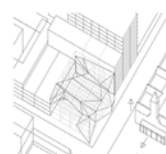
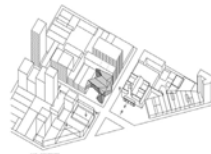
PRIMERA PROPUESTA DEL PROYECTO Plantas y Cortes



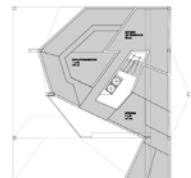
SUBSUELO



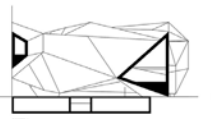
PLANTA -1



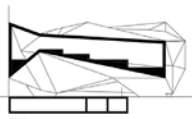
PLANTA BAJA



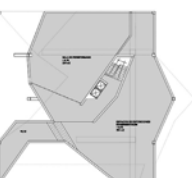
PLANTA 1



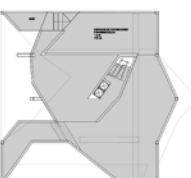
CORTE 1



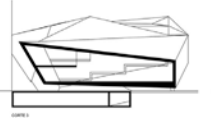
CORTE 2



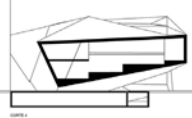
PLANTA 2



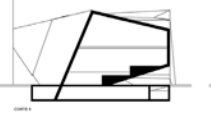
PLANTA 3



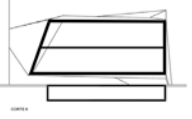
CORTE 3



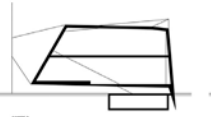
CORTE 4



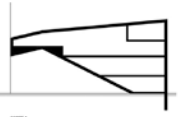
CORTE 5



CORTE 6



CORTE 7



CORTE 8

nivel 04
ejercicio 03

concepto cinéfilo

Desarrollar conceptos, argumentar el diseño. En la búsqueda de crear caminos que en la enseñanza del proyecto aporten a la creación de argumentos, y en definitiva teorías que orienten y den sentido al acto de diseño, la filosofía nos da la posibilidad de pensar sobre asuntos que son esenciales al hombre en el mundo, que podemos transponer hacia el hombre arquitectónico.

Hacia 1991, Gilles Deleuze junto a Félix Guattari escriben un pequeño libro titulado ¿Qué es la Filosofía? en el cual indagan tanto sobre el modo habitual de considerar ese campo del pensamiento como en la finalidad de esa actividad reflexiva.

Los autores de este libro suponen que poder explicar ¿qué es la filosofía? no puede hacerse sólo en la madurez

de la vida filosófica sino que debe haber una forma menos inalcanzable que la de querer igualar la posición de Kant o la de cualquier filósofo clásico. La respuesta, para ellos debía de ser sencilla y de alguna manera ya conocida.

Es así que la definen de la siguiente manera: la filosofía es el arte de formar, de inventar, de fabricar conceptos. En términos de explicar lo que es relativo a tal reflexiva actividad Deleuze y Guattari desarrollan la idea de la formación de conceptos en un modo muy sencillo y singular que nosotros nos atrevemos a traducir al campo de la arquitectura y la teoría, con el preciso significado de lo que supone la traducción, es decir el de la creación de una obra nueva.

Es así como podemos ir desarrollando la tesis de estos pensadores, conscientes de que estamos hablando de arquitectura, como construcción teórica y proceso de acción, en lugar de referirnos exclusivamente a la filosofía.

Le Corbusier, Aalto, Aldo Van Eyck, Eisenman, Koolhaas, Libeskind entre muchos otros han trabajado arduamente en la definición de conceptos para hacer arquitectura, sugiriendo que vale realmente la pena indagar sobre este motor creativo del proyecto de arquitectura.

Según Deleuze, el filósofo (arquitecto para nosotros) es un especialista en conceptos, y, a falta de estos conceptos, sabe e intuye cuáles pueden ser inviables, arbitrarios o inconsistentes; cuáles no resisten ni un momento, y cuáles por el contrario están bien concebidos y ponen de manifiesto

una creación incluso perturbadora o peligrosa. Crear conceptos, señalan los autores, es aprender a pensar, a asombrarse (qué otra cosa es condición esencial de la arquitectura sino el asombro como medio de conocimiento!).

Es necesario bautizar el concepto, es decir, definir su palabra, su lengua y su sintaxis para alcanzar hasta incluso la belleza del mismo. Igualmente que los autores mencionados sabemos que los conceptos no son el único modo de argumentar, pero visualizamos la alta potencialidad de esta actividad creativa.

El concepto, señalan, no viene dado, es creado, hay que crearlo trabajosamente; no está formado, se plantea a sí mismo en sí mismo. Todo concepto remite a un problema sin el cual carecería de sentido, del mismo modo que también remite posiblemente a otros conceptos. El concepto es absoluto y relativo a la vez, absoluto como totalidad pero relativo como fragmento, y su ductilidad es tal que es posible establecer puentes de conexión entre un concepto y otro.

La palabra, decíamos, es fundamental para la construcción del concepto; se comienza con un acto de reflexión sobre un problema particular (de proyecto) que se traduce en vocablo o frase. Un concepto no es necesariamente una sola palabra, sino que muchas de las veces se utiliza la conjunción o la yuxtaposición de palabras, incluso de significado opuesto o contradictorio, de manera de crear una resonancia productiva, un efecto desplegador de imágenes del problema y en consecuencia posibles

actitudes de diseño o creación tanto como opciones o como síntoma de complejidad.

La modernidad en arquitectura ha visto desarrollar una serie de proyectos bajo ciertas denominaciones que entendidas como ideas-fuerza desplegaron las posibilidades de diseño a partir de un tema o problema claramente identificado. Los orígenes del trabajo sobre conceptos en la arquitectura moderna radican quizás en el Raumplan de Adolf Loos, pero posiblemente sea Le Corbusier quien apela a la riqueza de la palabra como motor de argumentos a la vez utilizarla como claro identificador de problemas. Unas veces usándolo como conjunción de significados en un vocablo que remite a condiciones de esencialidad y operación a la vez (DOM-INO), otras desplegando un objeto a reacción poética con las palabras envueltas en una sentencia de acción y posicionamiento (máquina de habitar, promenade architecturale), Le Corbusier se encarga de que la práctica del proyecto sea una investigación paciente, una actividad exploratoria de sucesivas fases y re-correcciones hasta llegar a la solución definitiva del tema planteado. En estos casos se crea un concepto y se lo despliega lentamente en uno o en varios proyectos de arquitectura de modo de hacerlo evolucionar o hasta agotar sus posibilidades creativas.

Aldo van Eyck en su trabajo para el Orfanato de Amsterdam, frente a un tema de fuerte complejidad espacial y funcional crea un concepto quizás más cercano a lo que expresan Deleuze y Guattari referente a sus propiedades esenciales. La "Claridad

Laberíntica” propuesta por Van Eyck se forma con dos palabras de definición espacial y organizativa casi contraria, de dinámica aparentemente opuesta, que en vez de anularse recíprocamente reaccionan positivamente, generando un camino de acción de proyecto indudable y consistente con el propio tema a resolver. En esta obra se pueden leer los ecos del concepto tanto en términos de la organización global como en cada una de las diferentes escalas de aproximación a los objetos que el autor diseña obsesivamente.

Cuando Alvar Aalto proyecta el ayuntamiento de Saynäsälö comienza desarrollando el concepto de Curia, llevando el tema administrativo de mitad del siglo XX a sus orígenes en la civilidad clásica. Sobre él luego aporta otras referencias provenientes de la memoria, de la historia local y de sus vivencias espaciales conformando una de las mejores obras de la modernidad. Deleuze, también escribe sobre cine en los dos tomos de “Escritos de cine”, donde analiza las decisiones metodológicas, conceptuales y políticas de los principales cineastas del siglo XX. Lo que Deleuze busca en el cine es una expresión del pensamiento a través de las imágenes, cómo apartir de la generación y manipulación de imágenes es posible desarrollar conceptos, poniendo en un pie de igualdad a pensadores y a cineastas.

objetivos

El trabajo práctico tiene dos objetivos principales, por un lado es una experimentación en términos de proyectación arquitectónica a partir de

conceptos, por el otro es un ejercicio en el desarrollo de la capacidad de abstracción y de la transferencia de información proyectual entre disciplinas distintas pero con igual rigor conceptual. El trabajo tomará como punto de partida el análisis de una película estudiando temas que van desde los conceptos que expresan hasta sus estructuras narrativas y los recursos técnicos propias de la práctica cinematográfica.

La mecánica de trabajo constará de tres etapas. Investigación, Transformación y Verificación. Las mismas se detallan a continuación:

fase 1 _cartografiando una película
Apreciación, lectura, investigación y análisis de la obra. Buscaremos información sobre los autores, la época, las técnicas empleadas y demás circunstancias relevantes al caso en estudio.

técnica, disección de una película. Se asignarán dos temas de análisis por película a cada grupo que indagaran en sobre la totalidad del film o sobre fragmentos del mismo:

Estructura general. Modelo de organización de la narración. La forma fílmica.

Plano. Normal, picado, contrapicado, cenital y nadir Cámara: encuadre, plano fijo, panorámica, travelling, Dolly. Técnicas narrativas: el montaje y el plano secuencia

El sonido

Las locaciones Los personajes

Conceptos desplegados. Reflexión sobre las líneas que encauzan la película y sus mecanismos de visibilización. Cada grupo definirá, a partir de la definición de concepto de Deleuze

y Guattari, cual es el concepto extraído de la película asignada que guía su trabajo.

Con esta información, haremos una representación en forma gráfica de las relaciones sintácticas, formales y estructurales entre los elementos de la obra. Estos dibujos-mapas permitirán visualizar de una manera simple cómo está organizada la obra y determinar las reglas que la estructuran, los elementos que la articulan y las leyes que vinculan a estos elementos. Es importante entender que estos dibujos-mapas no deben ser una mera representación de la obra en otro formato, sino diagramas que explique como la obra o parte de ella está conformada. En esta etapa miraremos la estructura, los ritmos, las conexiones, las variaciones, texturas, repeticiones o discontinuidades de los elementos de la obra, entre otras cosas que puedan ser relevantes a su entendimiento.

fase 2_Actualización tridimensional

Esta segunda etapa consistirá en la identificación de un patrón generativo de la obra y su transformación en un sistema espacial. Primero creando un set de elementos y luego disponiéndolos en el espacio según un régimen de ordenamiento propio a partir de los mapeos realizados en la etapa anterior. Este sistema tridimensional tiene que expresar claramente los conceptos sobre los cuales se está trabajando.

fase 3_Actualización programática y contextual

En esta etapa se incorporarán el programa funcional y el terreno sobre el

cual se implantará el edificio. De esta manera se actualizarán los diagramas y espacio producidos en la etapa anterior y se verificará la capacidad estratégica de la pieza arquitectónica.

Se trabajará con maquetas y se verificará cómo las lógicas, patrones y leyes extraídas de una obra no arquitectónica pueden ser trasladados a la actividad proyectual manteniendo el carácter experimental del proceso creativo.

Se elaborarán el proyecto arquitectónico definiendo los aspectos funcionales específicos, la materialidad, los sistemas estructurales, los que deberán estar en concordancia con los conceptos trabajados en las instancias anteriores del trabajo práctico.

notas generales

El ejercicio nos permitirá explorar nuevas formas de generación de formas “inteligentes” que permitan modificarse al andar y desandar el proceso que las produce. Documentar las distintas etapas y asentar en material gráfico o texto el proceso empleado. Esto es fundamental para poder analizar los resultados no solo colectivamente sino que también ayudará a quien los produce a tener una relación más objetiva con su creación. Cada fase del trabajo son bloques cerrados con entregas específicas pero que trabajan en una secuencia. La coherencia entre todas las fases es fundamental para el éxito del ejercicio.

La forma final será un proyecto arquitectónico, en este caso una residencia estudiantil.

bibliografía

Gilles Deleuze-Felix Guattari: ¿Qué es la Filosofía? Introducción y parte del Cap 1. Reiser-Umemoto. Atlas of novel tectonics.

listado de películas

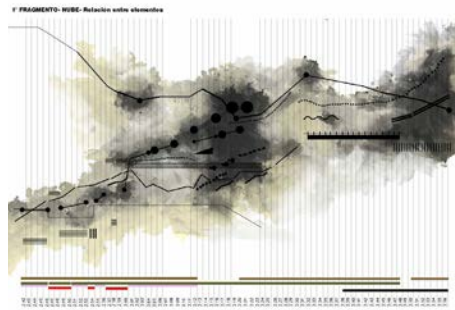
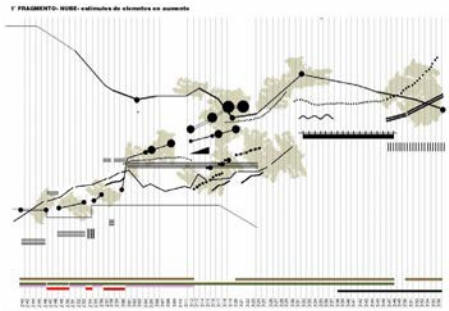
“El proceso” de Orson Welles. 1962
“Blue velvet” de David Lynch. 1986
“After hours” de Martin Scorsese, 1985

programa funcional

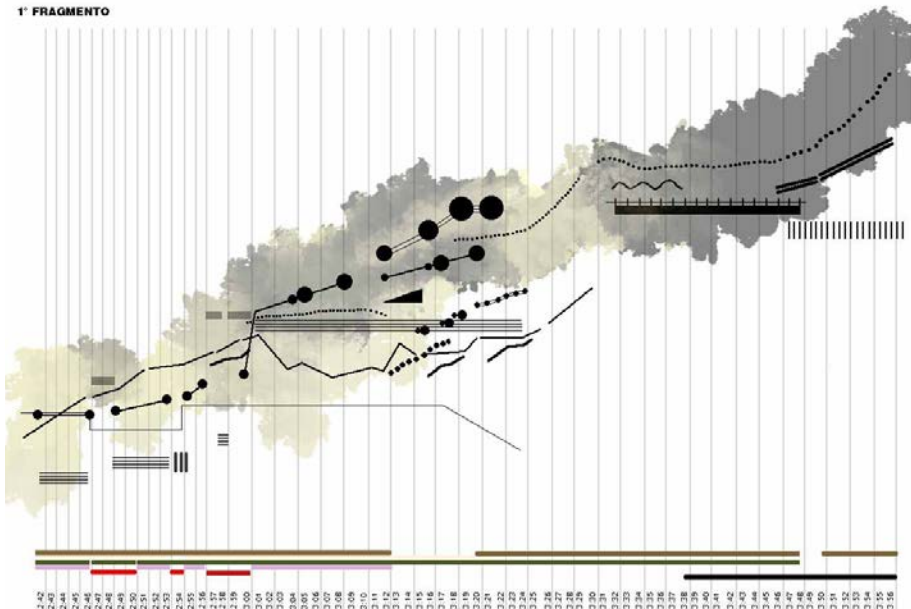
residencia estudiantil. Superficie cubierta requerida: 4865m², más 20% de muros y circulaciones. Total: 5838m²
Superficie exterior requerida: 1700m²

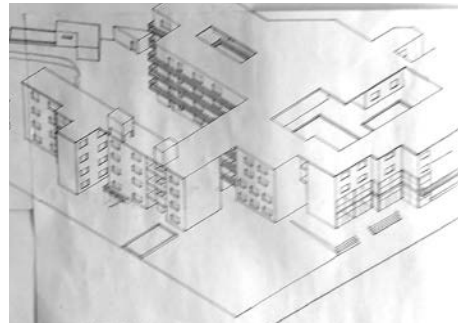
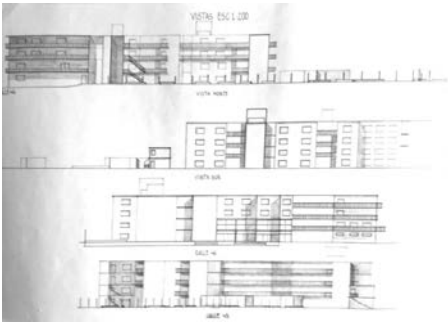
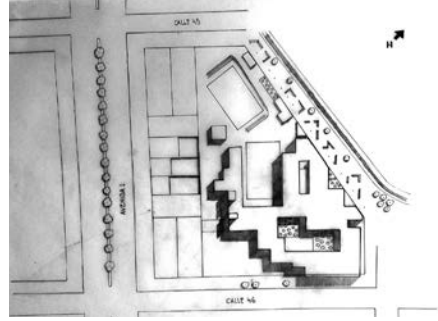
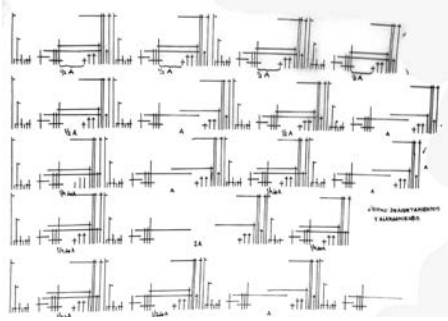
terreno

46 entre 1 y 115. Superficie del terreno: 5851m²



1º FRAGMENTO

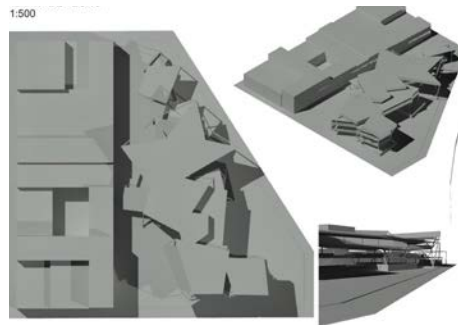


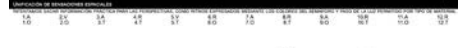
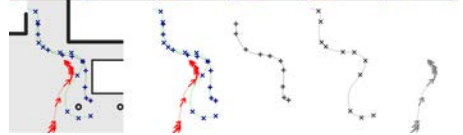
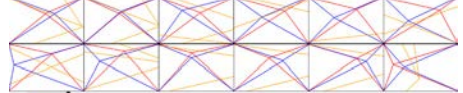
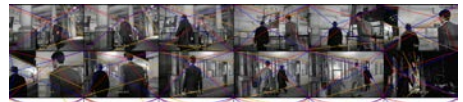
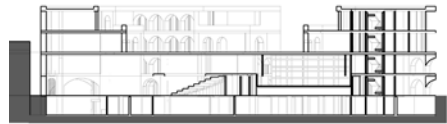
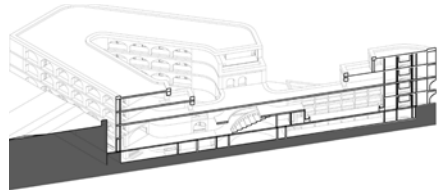
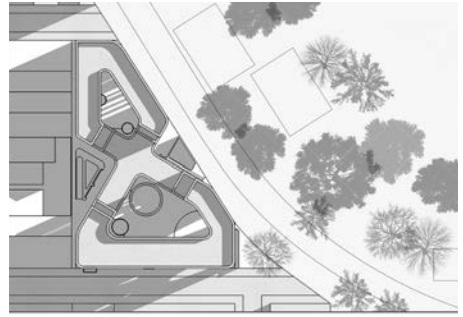
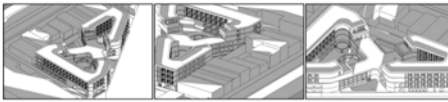
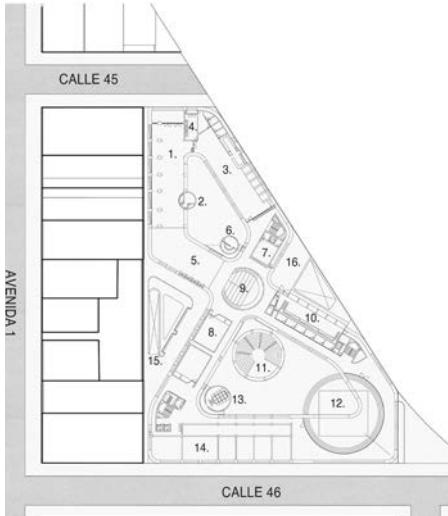


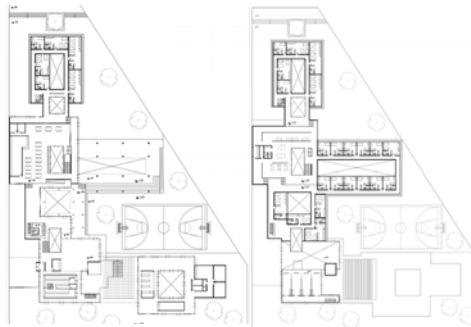
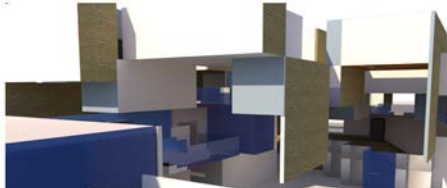
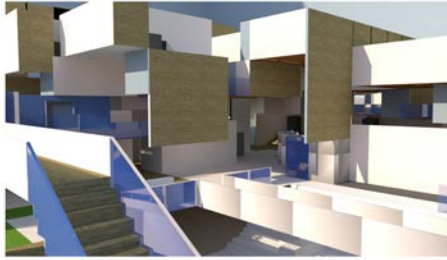
El lugar de los hechos se desarrolla en el barrio SoHo, corazón de Manhattan, Nueva York, la ciudad más grande de EEUU.



Momentos de agitación en la película

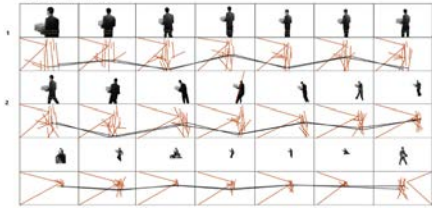






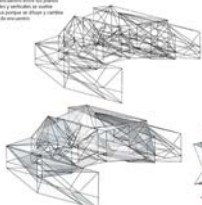
1. Movimiento y desplazamiento de Joseph K. al entrar y salir de la sala de trabajo. Se marca el movimiento a través de líneas que reflejan la zona prima del campo, además se marcan el campo visual y la dirección de la mirada antes con el camino del escuadrón. Se ve con líneas de vuelo a través los puntos de articulación (líneas y nodos) del personaje.

Secuencia de movimientos de "K"



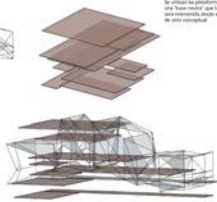
Se puede observar como en el primer encuadre del análisis de movimiento el personaje tiene más proximidad con la cámara y a medida que se va desplazando se va alejando del encuadre, en los puntos donde establece un diálogo con los demás personajes, se acerca nuevamente la cámara.

No se mantiene una única continuidad los planos de movimiento y se utilizan los planos horizontales y verticales a través de líneas de movimiento.



Las plataformas horizontales se construyen con la forma y movimiento que reflejan con el ritmo a través de las relaciones de altura.

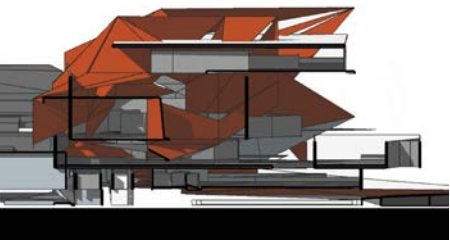
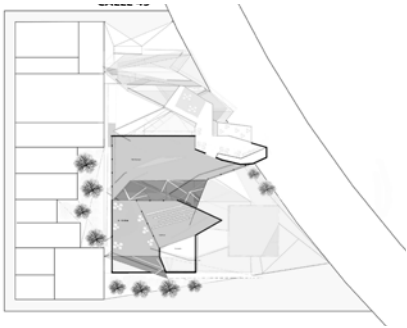
Se utilizan las plataformas como una base móvil que se va desplazando a través de los puntos de articulación.



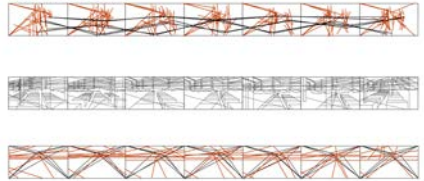
Las plataformas están conectadas a elementos que permiten el movimiento del personaje.

Plataformas intermedias por planos que generan espacios. Reflejan proporcionalmente una dimensionalidad en la topografía.

Referencia al sistema de la persona que se va desplazando por el espacio que se va desplazando a través de los puntos de articulación.



Superposición de capas de análisis

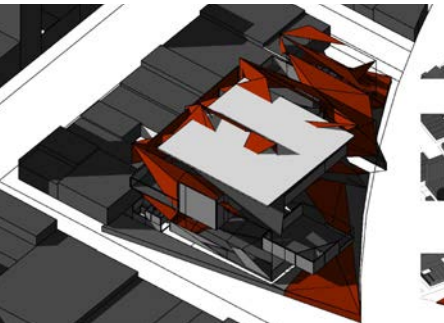


En el primer fragmento de la escena se puede observar como el personaje Joseph K. se va "perdiendo" y contextualizando. En segundo y en último, se convierte en una especie de "masa". En cuanto al movimiento de la cámara se va desplazando hasta que se queda plantado en un lugar fijo. El espacio se va desplazando desde el personaje hasta el punto de vista de la cámara. El espacio se va desplazando desde el personaje hasta el punto de vista de la cámara. El espacio se va desplazando desde el personaje hasta el punto de vista de la cámara.

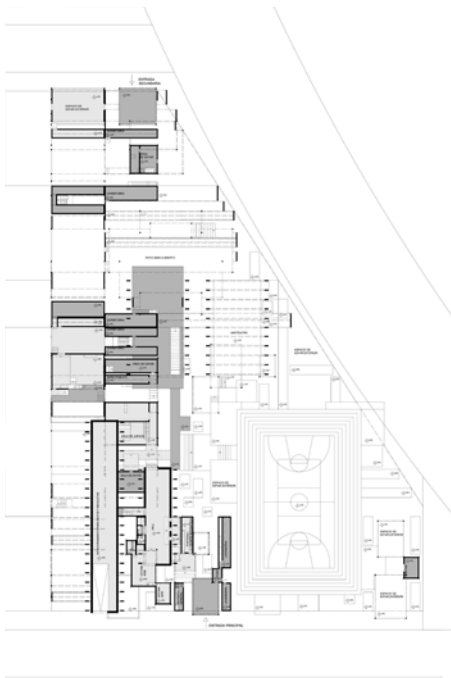
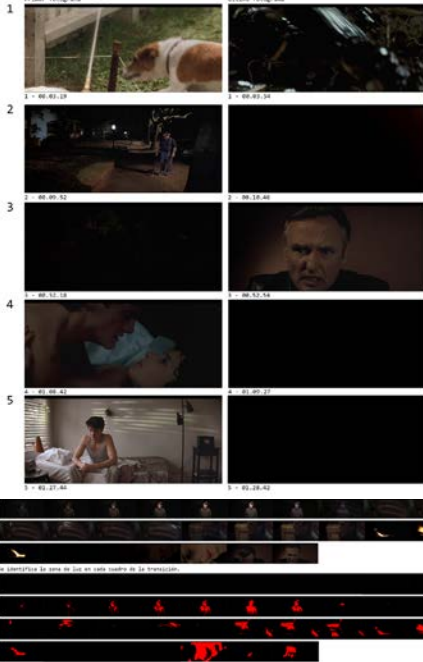
VISTA NOROESTE



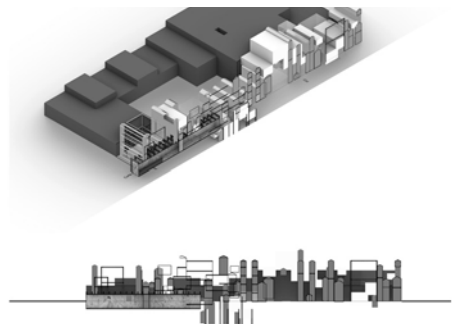
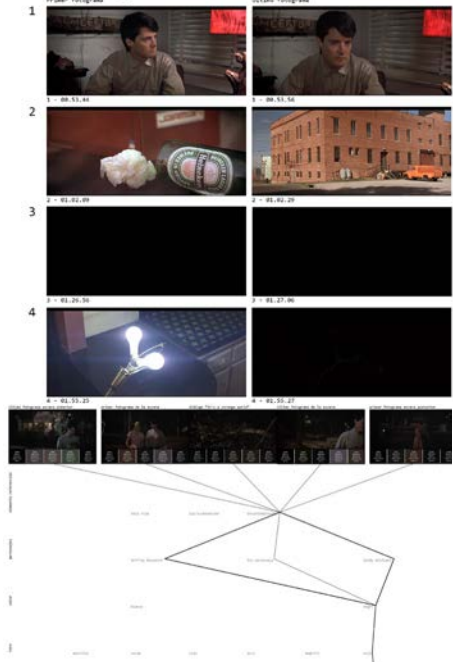
VISTA SURESTE

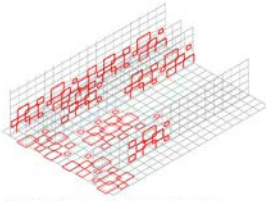


Anexo de códigos: TRANSICIONES

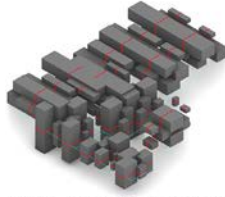


Anexo de códigos: SINGULARES

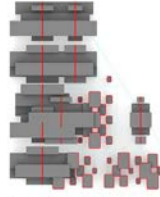




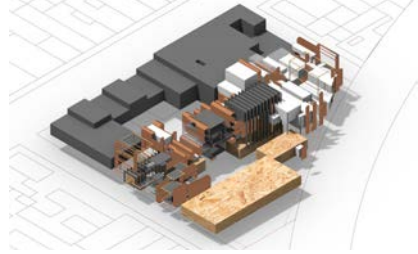
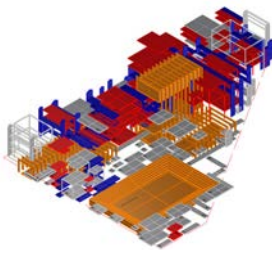
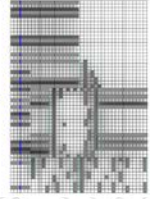
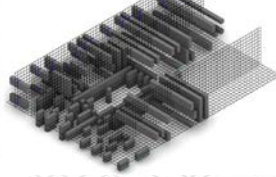
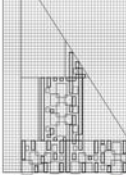
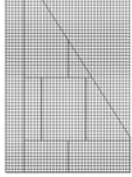
Grilla y figuras ubicados en el espacio



Volumenes. Sus alturas dependen del sector en el que están posicionados.
Son espacios superpuestos e intersectados que contienen diferentes cualidades espaciales.



Fragmento - Repetición



contexto productivo

Pablo Remes Lenicov

Información para el proyecto

Entender que al momento de iniciar el registro del contexto comienza el proyecto hace que debamos buscar especialmente estrategias y modos diversos de aproximación de manera tal que podamos extraer información posible de ser codificada en el proceso de proyecto específico. Cuando llevamos adelante estos ejercicios dentro del taller de proyectos buscamos que no sea un relevamiento (eso implicaría ser absoluto) sino un registro de temas específicos, de sistemas, de eventos, o de varios de ellos. Buscamos una mirada de proyectista, donde sea vea más allá de lo simplemente visible, ya que estaremos buscando información para hacer un proyecto.

Las diversas concepciones de la ciudad contemporánea coinciden en su multiplicidad, diversidad e inclusión de miradas, donde no se define solo por una de ellas, sino justamente por su convivencia. Una ciudad que ya no soporta una lectura simple y lineal, sino que necesita posibilidades de acción que le otorguen una lectura heterogénea y productiva.

En este sentido el contexto con el trabajamos al momento del proyecto es una reducción de la realidad, solo una pequeña parte de esa compleja realidad será la que utilizaremos para trabajar. Seremos conscientes que no podemos capturar todo sino solo una parte, para lo cual debemos establecer nuevos parámetros. Así, el contexto será necesariamente reducido para poder convertirlo en productivo (Forster, 2006). De la inmensidad de información que disponemos solo utilizaremos una parte, seleccionando y priorizando cuáles usaremos y cuáles no, discernir.

Miramos la ciudad y seleccionamos los temas sobre los que vamos a trabajar, a partir de allí será nuestra verdad temporaria, una verdad que será el motor de nuestro proyecto mientras se desarrolle. En ese momento debemos estar alerta, sabiendo que trabajamos con solo una parte, pero debemos mantener la desconfianza siempre, un estado de alerta que permita capturar otras informaciones. Esa verdad provisoria se puede romper a cada paso, siendo necesario una mirada lateral para seguir nutriendo el campo de trabajo.

La tendencia a la certidumbre, a lo conocido, hace que perdamos posibilidades de acción. El estudio del contexto nos exige desacostumbrarnos a ver para construir una nueva subjetividad que desarme lo conocido (Sztulwark, 2006). Si vemos siempre lo que estamos acostumbrados a ver, la ciudad pierde la capacidad de interrogación necesaria para trabajar más allá de la contingencia, negando a ella el camino de lo inesperado. Buscamos así una mirada compleja, que permita un encuentro de sentidos, memorias y sujetos. Ahora bien, tenemos información y significación, es el momento que debemos mirar, priorizar y seleccionar para producir. Se trata de relacionar y aislar, ajustar y empalmar aquello que vimos, construyendo un proyecto. Una y otra vez realizaremos acciones que se repiten seleccionando y priorizando, casi como una tarea arqueológica que construye una verdad a partir de los elementos que encuentra, dando un sentido posible. No nos interesarán los retratos, sino los trazos y huellas que están cargados de significación (Deleuze, 2002).

Registros

A partir de las cuestiones planteadas, entre tantas otras referencias, en el taller de proyecto y en el taller de teoría uno de la FAU UNLP llevamos adelante un ejercicio múltiple de registro urbano donde asignamos a cada estudiante un método de manera tal que al finalizar tendremos una mirada diversa del lugar en cuestión. Cada uno posee una posición frente a la ciudad, una forma de representación, una referencia arquitectónica y el producto del estudiante.

El catalogador

El catalogador mira una ciudad cargada de elementos arquitectónicos que definen los espacios urbanos a partir de su repetición y variación. Trabaja en una ciudad de objetos inanimados, donde lo relevante son los diversos usos de la materia que cargarán de significación al sector. Buscará catalogar diversos elementos que componen el sector tales como vanos, árboles, luminarias, solados, transparencias, encuentros materiales, volúmenes, y todo aquellos elementos posibles de ser catalogados. Es una mirada exhaustiva hasta el cansancio que posee relevancia si no quedan elementos por fuera de la categoría es decir, una vez elegido el elemento, el catálogo no podrá dejar a ninguno afuera, debiendo incorporar todas las variantes. Esta mirada se valida con la diversidad de posibilidades.

Se trabaja en línea negra con fondo blanco, todos los elementos en la misma escala, ordenados uno al lado de otro, una categoría de elemento por lámina. Las referencias arquitectónicas nos remiten a los registros de Rob Krier donde realiza este tipo de registro y representación (Krier, 1992). Por otro lado también podemos ver, en el campo fotográfico el trabajo de Bern & Hilla Becher en sus diversas exposiciones donde el cuidado de la representación y selección del material es bien claro (Becher, 2004).

El observador clásico

El observador clásico es uno de los modos de registro que sugiere M. Gausa en su libro (Gausa, 2010). Registra una ciudad donde el punto de vista del observador está jerarquizado por el uso de la perspectiva y su posición de referencia frente al mundo. Observa un espacio urbano donde aquello que se ve es la realidad y se puede registrar tal cual su mirada y el despliegue de sus posibilidades como dibujante. Aquí se presenta una mirada única de ver al mundo desde el ojo del observador convirtiendo al espacio en clásico, a la manera de B. Rosellino en Pienza, Italia (Mack, 1987). Será un espacio medible, proporcionable, predecible y visible a simple vista

Su forma de representación será el dibujo perspectívico realizado en el lugar, buscando temas y conceptos a dibujar según la facultad de ver de cada proyectista. Buscarán también circuitos posibles y su progresión espacial.

En el campo disciplinar podemos encontrar la obra de Steven Holl, donde el uso de la perspectiva es fundamental para la definición de sus espacios urbanos, especialmente en la obra para *Porta Vittoria en Milán, Italia*. (Holl, 1991) donde se definen los límites a partir de la posición del observador clásico. También se puede ver a Gordon Cullen (Cullen, 1981) buscando modos de registro de conceptos y circuitos.

El Espectador Moderno

Otro de los modos de registro de M. Gausa es el espectador moderno, quien ve una ciudad menos uniforme, más personal y unitaria, aunque todavía abordable. Es una ciudad más difusa aunque reconocible cargada de escenarios mas fragmentados e individualizados, menos exactos y armónicos. Esta forma de registro reconocerá atmósferas físicas y mentales, paisajes y panoramas que cada individuo reconocerá. Ya no será una visión centrada y única sino que será parte de un conjunto de representaciones posibles y únicas, multiplicando infinitamente los puntos de vista relativos al sujeto. El ojo ya no será el centro, ahora el espacio y toda su dimensión perceptiva será lo relevante. Ya no se mira el espacio, sino que estamos dentro.

La forma de representación que encontramos es a partir del texto, con el modelo de George Perec y sus tentativas de agotar la descripción de los espacios urbanos, creando largas listas de temas que se ven a simple vista sin poner etcétera ni adjetivar, siendo neutro, eliminando pasado y futuro, solo describiendo lo que se ve (Perec, 1992). Se congela el instante que se ve

construyendo casi una visión fotográfica, incluso escribiendo cuando no pasa nada. También buscamos la técnica temporal de organización de los momentos y lugares de registro que utiliza G. Perec, de manera que podamos construir un gran registro escrito y subjetivo de aquello que se ve.

En el campo del proyecto vemos la obra Archigram y Lebbeus Wood quienes construyen una visión fragmentada, única, personal que describe atmósferas y puntos de vista múltiples.

El cartógrafo funámbulo

Este modo de registro trabaja sobre una visión de la ciudad que se construye a partir de una sumatoria de pequeñas partes, una especie de collage controlado que nos hace consiente de la relevancia de cada parte en relación a su conjunto. Esta idea de espacio urbano que mira el detalle en cada una de las partes que lo conforman.

Para esta técnica de registro nuestra referencia será David Hockney y su serie de collage fotográficos donde trabaja a partir de la sumatoria de pequeños fragmentos que reconstruirán una nueva imagen, ahora re configurada (Hockney, 1982). Esta idea nos hace percibir y ver la totalidad a partir de los fragmentos en detalle, donde los mismos toman protagonismo ya que la mirada está en movimiento continuamente, observando lo pequeño y construyendo mentalmente nuevas partes. Es la construcción de una perspectiva no real, distorsionada, casi como la realidad misma.

La referencia natural es la obra de Enric Miralles donde tanto la forma de presentación como la de su proceso de proyecto se produce a partir de un camino bi-direccional entre la definición de pequeños sub sistemas de construcción y la totalidad del objeto.

El explorador contemporáneo

Siguiendo a M. Gandelsonas y sus estudios para ciudades norteamericanas (Gausa, 2010; Gandelsonas, 2007), un explorador que se encuentra ante un espacio más complejo, múltiple, físico y no-físico y que se halla en constante cambio. Una concepción en donde nada es fijo y todo puede estar en cambio constante para reconfigurarse cada vez. Ese cambio estará latente pudiendo ser siempre otra cosa, construyendo escenarios múltiples y solapados, indomables, imposibles de comprenderlos en su totalidad. El espacio urbano ya no será un objeto estático sino un campo elástico, mutable y con fuerzas variadas. Una realidad multifacetada que ya no es un trazado o una figuración sino que son capas de temas múltiples que en su conjunto construirán algo que se parecerá a un territorio.

La técnica para el registro es conocida, buscamos construir capas con temas específicos, cada uno en una imagen distinta posible ser superpuesta con una o con otras de manera tal de construir hipótesis en su combinatoria. Serán capas en planta, con la misma escala, línea negra sin color. Es muy importante que cada lámina sea particular con el tema que la titule. De alguna forma

buscamos un modo pseudo científico dónde sea muy preciso el registro del dato a registrar.

Las referencias que usamos son diversas, en el campo del proyecto son muchos los que usan la técnica del trabajo por capas, pero el libro "Aprendiendo de las Vegas" nos muestra muy bien su estudio sobre la ciudad a partir de sus registros sobre los terrenos sin construir, el asfalto, los autos, los edificios, el espacio ceremonial, entre otros (Venturi, 1982).

El arqueólogo

La mirada de la ciudad a partir del paso del tiempo y sus pequeñas historias será la condición para ser un arqueólogo urbano. Las distintas configuraciones que se fueron sucediendo con el paso del tiempo, los diversos eventos que se produjeron, los planes realizados y aquellos que no se llevaron adelante, los rastros existentes, las historias mínimas de las personas que habitan ese espacio. Una lectura de la ciudad que tiene al pasado como referencia de información.

El registro será gráfico, pero puede no ser arquitectónico, dependiendo del tipo de información sobre la cual trabaje. Pueden ser tanto planos antiguos como listas de habitantes, o cualquier historia que el proyectista entienda que puede ser posible de ser transformada en información para el proyecto.

Peter Eisenman y su proyecto para Cannaregio en 1978 (Eisenman, 2006) es uno de los referentes que utilizamos, ya que el autor construye el pasado del lugar a partir del proyecto no construido de Le Corbusier para el hospital de Venecia (Le Corbusier, 1969), buscando una re elaboración de las ausencias que considera relevantes para llevar adelante su proceso proyectual.

El compilador

En este caso será una registro de la ciudad a partir de la mirada de las diversas situaciones espaciales. Ya no serán los elementos de catalogador, sino solo los espacios que se producen. Encuentros de planos, espacios residuales, puntos de encuentro, usos diversos, proporciones, alturas, medidas de los espacios entre las cosas. Una ciudad donde el espacio público urbano es relevante para la construcción de su contexto.

El registro también se realiza de línea negra sobre fondo blanco, misma escala, una al lado de otra registrando en forma exhaustiva todas las posibilidades que se presenten. Parte de la condición para que el compilador sea exitoso es la rigurosidad con la diversidad de la información posible de capturar en el lugar, no dejando nada afuera, conservando la diversidad.

Aquí también la referencia puede ser Rob Krier, pero ya no miraremos objetos sino espacios que se producen entre ellos (Krier, 1992).

El trazadista

La ciudad del trazadista será siempre en planta, con planos de gran escala, que abarquen territorios extensos, con miradas regionales que trasciendan lo

local, persiguiendo relaciones de líneas rectas que vinculen partes. Se utilizan mapas o fotos aéreas de la región ampliada a trabajar, buscando relaciones que se puedan unir por rectas, líneas dominantes, tensiones que se puedan generar tanto actuales como virtuales.

Peter Eisenman en su proyecto de 1987 para Checkpoint Charlie en Berlín antes de la reunificación, donde toma como referencia las líneas de dirección apenas distintas de ambos lados del muro re-uniendo simbólicamente la ciudad (Eisenman, 2006). O el proyecto de Eduardo Arroyo para la Villa Olímpica de París donde busca referenciar cada uno de los objetos de su proyecto con los monumentos mas característicos de la ciudad, otorgando al conjunto una multiplicidad de referencias según su orientación (Arroyo, 2001).

El preexistente no referencial

Quien tome este modo verá una ciudad a partir de sus potencialidad futura, sin tener en cuenta la conformación actual del presente, con total desprejuicio por su mirada mas allá de lineamientos proporcionales conocidos. Su aproximación será lugar que el sector urbano a estudiar sea posible de ser transformado radicalmente a partir de su intervención.

Aquí el registro dependerá de la potencia que el autor haga posible desplegar, construyendo nuevas posibilidades a partir de su trabajo.

El proyecto de Herzog & De Meuron para la Caixa Forum de Madrid en 2008 despliega esta condición, abriendo nuevas posibilidades para el sector a trabajar que antes estaban ocultas trayendo luz sobre la misma (Herzog & de Meuron, 2010). En el mismo sentido, la obra del estudio de Zaha Hadid, Port House en Antwerp, donde la intrusión del nuevo objeto radicaliza su posición sobre el contexto (Hadid, 2017).

El fotógrafo bauhaus

László Moholy-Nagy en 1925 realizó un cambio radical en la manera de usar la fotografía, utilizando toda la riqueza de la propia materialidad fotográfica (Moholy-Nagy, 1927). De alguna manera posicionó la fotografía amateur, en aquel momento considerada de poca importancia y valor cultural, ya que su resultado eran imágenes fuera de foco, movidas, sobreexpuestas o dañadas. Pero para Mogoly-Nagy los errores eran el valor de la fotografía ya que lograban mostrar nuevos modos, involuntariamente lejos de los cánones establecidos. Esta nueva mirada será propia del uso del dispositivo técnico, con sus posibilidades (figura 4). Quien lleve adelante este registro mirará la ciudad a través de la cámara fotográfica, buscando temas que solo a través de su lente puedan ser vistos, que puedan expresar su mirada mecánica, provocando el error.

El alquimista

Es una mirada que busca la reacción del territorio a partir de la intrusión de diversos objetos que nos permitan extraer algún tipo de reflexión sobre el es-

pacio urbano. La ciudad que busca el alquimista es de una gran virtualidad, con diversidad y posibilidades de acción a partir de los objetos extraños que puedan sucederse. Una mirada compleja, a futuro, que trabaja con el principio de acción y reacción.

Tanto el texto de F. Purini donde en una de sus técnicas de invención describe el poder de extrañamiento que debemos tener al momento del proyecto, como el proceso de proyecto para el IJ Plein que realiza Rem Koolhaas donde hace reaccionar el territorio dado a partir de la intrusión de obras de reconocidos arquitectos, serán las referencias (Purini, 1984).

Conclusiones

Reconocer a la ciudad como un nuevo campo de acción, lejos de la mirada única, reconociendo una nueva agenda de trabajo, requiere un cambio profundo de actitud frente lo conocido. Con el conjunto de estos modos de registro se busca favorecer abordajes que hasta el momento no han sido realizados o bien abrir otros caminos de trabajo posibles. El mundo de hoy necesita acción y no un escenario congelado en el tiempo, que no pueda moverse ya que las ciudades y sus habitantes cambian, se transforman y emergen nuevos problemas que necesitan otras soluciones. Documentar un lugar es un ejercicio de gran incidencia proyectual, pudiendo extraer de él cantidad y diversidad de información que en sí mismo requiere un proceso consciente y ordenado para decantar en un proyecto arquitectónico. Fabricar el lugar entonces será nuestro primer proyecto.

Bibliografía

Libro:

- Becher, B. & H. (2004) *Typologies of Industrial Buildings* Cambridge: The MIT Press
- Cullen, G. (1981). *El Paisaje Urbano*. Barcelona: Blume
- Deleuze, G. (2002). *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros
- Eisenman, P. (2006) *Tracing Eisenman*. New York: Rizzoli
- Gausa, M. (2010). *Open. Espacio tiempo información*. Barcelona: Actar
- Gandelsonas, M. (2007) *eXUrbanismo*. Buenos Aires: Infinito
- Hadid, Z. (2017). *Zaha Hadid Complete works*. London: Themes and hudson
- Herzog & de Meuron (2010) *El Croquis 152-153*. Madrid: El Croquis
- Hockney, D. (1982). *Camera Works*. Londres: Thames ans Hudson
- Holl, S. (1991). *Pamphlet Architecture: Edge of a city*. New York: Princeton Arch.Press
- Krier, R. (1992) *Elements of architecture*. London: Academy Editions
- Mack, Ch. R. (1987) *Pienza. The creation of a Renaissance City*. New York: Cornell Univ. Press
- Le Corbusier (1969). *Le Corbusier. Les dernières Ouvres. Vol.8*. Zurich: Les Editions d'Arch.Art.
- Moholy-Nagy, L. (1927) *Malerei Fotografie Film*. München: Albert Langen Verlag
- Perec, G. (1992) *Tentativas de agotar un lugar parisino*. Rosario: Beatriz Viterbo Editora
- Purini, F. (1984) *La Arquitectura didáctica*. Murcia: CCCO de aparejadores y arquitectos técnicos.
- Szelagowski, P., Remes Lenicov, P., Sagüés, M. (2019) *Teorías en el cuerpo del proyecto*.
- Szelagowski, P., Remes Lenicov, P., Díaz de la Sota, C. (2020) *Intensidades 2019*.
- Venturi, R., Izenour, S., Scott Brown D. (1982) *Aprendiendo de las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: G Gili

Capítulo de libro

- Forster, S. (2006). *Contexto como materia productiva*. En: *Contexto: compilación cátedras Manteola, Sztulwark, Turrillo*. (pp. 51-63). Buenos Aires: Nobuko
- Sztulwark, P. (2006). *Fuera de Contexto. Apuntes para la construcción de una mirada situada*. En: *Contexto: compilación cátedras Manteola, Sztulwark, Turrillo*. (pp. 33-45). Buenos Aires: Nobuko

Artículo de revista

- Arroyo, E. (2001) *Villa Olímpica en Paris*. *El Croquis Volumen 101*. pgs.130-139

el proyecto como contexto re informado

Raúl W. Arteca

Marco

Cuando se intenta estimular a los estudiantes a ordenar y conservar, preferentemente bajo un formato único, una serie de cuadernos sucesivos y fechados, que contengan todo un sinnúmero de anotaciones, textos o transcripciones de textos, dibujos acabados, croquis o bocetos de acuerdo a como se van desarrollando a través del tiempo, se alienta a la construcción y a la no desaparición de todo un universo personal que siempre puede ser retomado. O referenciado en otros momentos. Un estado muchas veces de suspensión de todo un material que está en modo de espera permanente. Y que a la vez es descartado pues nunca parece alcanzar a ser algo. Pero en la sumatoria ordenada y en su lectura conjunta, suelen comenzar a tener sentidos. Sirven para repasar inquietudes, o volver a ciertos intereses que, de acuerdo a la evolución de un proyecto, pueden llegar a ser relegados en su momento o simplemente sustituidos por algún criterio de elección. Este atesoramiento debería ser activo y no nostálgico o producto de un mero interés coleccionista. Los cuadernos se constituyen en sí mismo en un texto paralelo a aquellos que surgen de una elaboración precisa y determinada. Debería ser un archivo de intereses teóricos propios o ajenos, adoptados, o estéticos. Entendida la estética como un universo complejo que puede ser traído nuevamente a la luz, allí en cuanto se lo necesite. Es el contexto de uno mismo, y el de sus cambios y adaptaciones con el devenir de acciones y pensamientos.

Los trabajos dedicados a los procesos de archivo, habitualmente nos sirven para poder entender el objeto en cuestión (un autor, una obra) desde un con-

Grassi, en *La Arquitectura como Oficio y otros escritos* (2), expresa que resulta difícil plantear la cuestión del realismo respecto a la arquitectura del pasado: sobre todo porque la obra arquitectónica se distancia pronto y de modo característico de su autor para convertirse en parte de la ciudad y por ello en lugar colectivo, secundariamente porque el realismo de una obra arquitectónica, es decir, su relación con la vida, es también una cualidad que se aclara con el tiempo, es como una pátina que se sobrepone a las formas y que hace salir los caracteres de generalidad (adecuación, disponibilidad para las transformaciones, etc.). Es muy interesante como este autor se instala dentro de un plano tipológico, científico se podría decir, de acuerdo a la precisión sobre el análisis de los hechos urbanos, pero entendiendo que las cuestiones a las que se debe atender como parte de una expresión colectiva entre ciudad, espacio urbano y objeto, está en ciertas permanencias de orden general. A las cuales se deberá atender como parte de una trascendencia espacio morfológica, más que iconográfica o representativa. Digamos que Grassi comprende la cuestión contextual como parte de una línea de continuidad de las formas históricas que conforman espacios colectivos. No elimina, pero sí duda de la precisión en la definición arquitectónica del elemento como parte de este estudio. En esta introducción, quiere expresarse que la relevancia del concepto contexto no necesariamente está referido a cuestiones físicas, y a su vez también a ellas, sino a las diferentes formas en que se presenta la información que ayudará al proceso de contextualización de un proyecto. Cuestiones argumentales, culturales diversas y pluridisciplinarias, estrictamente disciplinares, signos que refieren a inquietudes postergadas o aletargadas, espacios que trascienden el lugar, además de las propias condicionantes físicas que se encuentran en el mismo campo de actuación. Al campo, no al sitio.

La contextualización de un proyecto no supone ser algo sobre lo cual se elige optar a tener en cuenta, sino que puede tener una injerencia más directa o indirecta según el tipo de proceso proyectual que se está utilizando, el cual puede verse ralentizado o demorado por otras fuerzas que ocupan tiempos operativos mayores hacia la aparición de la significación del proyecto como tal, como se puede dar tras el uso de diagramas de tipo más estratégico que determinista.

Contexto determinado o indeterminado

Existe el contexto como enjambre de fuerzas invisibles, energías que se reconocen como un cúmulo cambiante y no menos presente, de información. Como los flujos económicos, informáticos, de movilidad temporales, de densidades, de etnias, de cúmulos de pobreza y opulencia, de ausencias de ocupación, de desplazamiento, de energías saturadas, etc. Aquí lo contextual es muchas veces inasible y a su vez tangible como información de proyecto.

Y el mundo de las presencias, de los objetos y de los elementos, por supuesto. La vida entre los edificios es, potencialmente, un proceso que se refuerza a sí mismo. Cuando alguien comienza a hacer algo, hay una clara tendencia a que

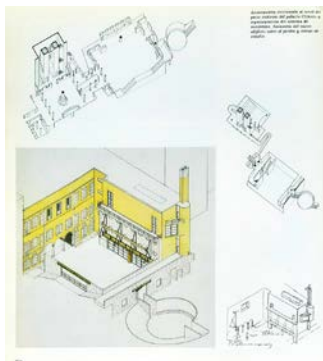
otros se unan, bien para participar ellos mismos, o solo para presenciar lo que hacen los demás. De este modo, los individuos y los acontecimientos pueden influirse y estimularse mutuamente.

Existe, entonces, una noción de reconstrucción permanente del contexto. Sin entender al término reconstrucción como el completamiento de algo que, de por sí, nunca puede terminar de llegar a ser. Tampoco refiere el término expresamente al objeto, sino que puede ser este o su argumento, su capacidad encerrada tras un concepto. La reconstrucción se menciona aquí como un proceso inacabado de construcciones (argumentales, físicas y no físicas) sobre otras y sobre sí mismas.

Muchas veces estas intervenciones proyectuales se persiguen tras el uso de sistemas operativos, y otras veces, sin ser opuestos, se traducen directamente en el objeto final. O en la conjunción de un sinnúmero de objetos que se encuentran para comportarse, muchas veces por la inmanencia de su permanencia histórica, de acuerdo a su condición de herramienta espacial – contextual. De más está decir que la obra de James Stirling se sirve convenientemente de una caja de herramientas de orden claramente formal, y por sobre la que el mismo arquitecto conoce el comportamiento contextual de cada una. El proyecto, entonces, pasa por los ensambles, la adaptación y la articulación de ellas con otras y con la noción particular de totalidad fragmentada. Entendiendo, en principio, que las ciudades se sostienen tras esa especie de delicado equilibrio entre una suma interminable de partes.

Las cuestiones contextuales también pueden desplegarse desde muy dentro mismo de la temática disciplinar, desde lo individual o desde la revisión argumental de lo mínimo. Puede ser un elemento de arquitectura, o puede ser una noción basada en la revisión del comportamiento del fenómeno espacial asociado a sus actividades.

El concepto de programa, para Rem Koolhaas, se ha convertido en una noción digna de ser rediscutida desde todos los aspectos. Desde la influencia de las nuevas disposiciones técnicas para construir espacios, desde la movilidad y disponibilidad cambiante de los espacios en función de actividades ya no tan determinadas, desde las condiciones espaciales más que las deter-



remodelacion palacio Citterio, J. Stirling

minaciones físicas para los espacios clásicos, y hacia la concepción de que la diversidad espacial es una posibilidad de adaptación a los cambios en el tiempo, para usos insospechados, comportamientos no imaginados, o formas de apropiación aún desconocidas. El programa como contexto temporal: las condiciones, más que las certezas. Es entonces que el pensamiento estratégico pasa a ser parte indispensable del propio contexto con el cual aborda gran parte del interés argumental y que se derrama en el significado de su obra. Lo cual casi nos lleva a la idea de lo genealógico, que ha sido desarrollado en otros escritos. La genealogía es el propio contexto desde el interior, por personal, del pensamiento arquitectónico.

El contexto, en este universo de ideas a la cual se refiere, es lábil y móvil, ajustable e inacabado, indeterminado por estar sujeto a su imprecisión objetual y física. Michel Foucault se refería al término Indeterminación, como un cierto estado de suspensión de la significación precisa del objeto. Y esto es producto del replanteamiento de los límites en que este se inscribe; la interrogación de los límites ha reemplazado la búsqueda de la totalidad, decía.

En esta idea de indeterminación, las nuevas corrientes asociadas a la idea de paisaje pueden sumar congruencias con lo que se plantea. En *El Jardín en Movimiento* (3), Gilles Clément describe una tesis por la cual los elementos del paisaje deberían ser entendidos desde su intervención estratégica, más que desde su exacto determinismo proyectual. Claro, nunca el paisaje, o los elementos que habitualmente creemos que lo determinan, son considerados dentro de la teoría que afecta a la idea de lo contextual. Y todavía suele dársele un crédito exclusivo al mundo de los objetos físicos creado por la cultura, como únicos abrevaderos de información para activar al proyecto de arquitectura. En definitiva, las nociones que afectan y modifican creativamente a los procesos de contextualización, son eminentemente teóricos. Jean Baudrillard, en *El Otro por sí Mismo*, lo describe claramente: “La misma teoría debe anticiparse a su propio destino. Debe prever cualquier pensamiento de extraños mañanas. De todos modos, está condenada a ser desviada, desorientada, manipulada. Por consiguiente, es mejor que sea ella misma la que se desvía, que se desvíe de ella misma”. Allí es donde el propio contexto se realimenta para desplegarse sobre sí mismo en otras formas de concepción espacio proyectual.

Áreas contextuales y operatividad

El artista toma a los fenómenos de la realidad y los deslocaliza de contexto a través de su obra. Su producción es la descontextualización del objeto artístico, su “retirada de circulación” de la realidad.

El arquitecto hace exactamente lo contrario. Toma el argumento de la no-realidad (es decir, sus ideas) y la incorpora al contexto de la realidad a través de la obra arquitectónica. Su obra es la contextualización, la “puesta en circulación” en la realidad, de un sistema arquitectónico. (4) (MVRDV)

Como este proceso hacia la contextualización es inevitable, el sistema arquitectónico debe comportarse como tal. Es decir, que, como sistema, deberá proporcionar mecanismos de adaptación, cambio, mutación o asimilación, ante las contingencias que determinarán el éxito de este proceso. Mecanismos que les son propios según el sistema o metodología proyectual. Ese éxito es convertirse en un proyecto contextual. Estas contingencias no son ni más ni menos que una determinada densidad de información que afectará y regulará todo lo que deviene del campo de las ideas. Esa información es parte del proceso de comprensión contextual.

Podría, en esta instancia, señalar al menos tres ejes o tipos de acercamiento a la noción de lo contextual:

1_El contexto físico: los hechos. Actual, medible y cuantificable: información sobre densidades, formas, directrices, masas predominantes, elementos de significación. Inmóvil, predominantemente. En este caso se debería observar si alcanza a pertenecer a un sistema que lo coloque como contexto, o si el mismo proyecto acude a complementarlo, entendiéndolo inicialmente y desde un punto de vista conceptual-argumental, como una entidad solidaria. Las cuestiones tipológicas de las estructuras urbanas en conjunto, la de los tipos edilicios, o las asociadas al comportamiento e identificación del sentido proyectual de los elementos de arquitectura, formarían parte de este universo, como herramientas auxiliares de proyecto. Stirling en Londres o Düsseldorf.

2_El contexto cultural: los argumentos. Varios ejes pueden reconocer este tipo de interés. Puede operar como información desde los referentes, otras veces evocando la estructura del mismo, y acercándose al tipo. Es información no física en el sentido que no es precisamente visible como producto de una localización determinada, y no se constituye necesariamente como influencia de cercanía.

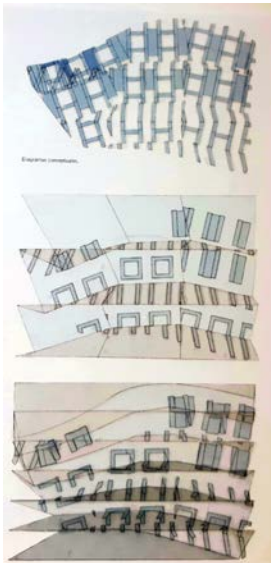
Contexto como texto encerrado en las estructuras espaciales permanentes. El texto es el otro contexto que deambula al físico y que suele estar asociado a la búsqueda de referencias aplicables a los procesos de contextualización. Un proyecto puede evocar y traer un sentido y un tema arquitectónico allí en donde aún no existe, o estuvo y ya queda como rastro de la memoria cultural. Eisenman en Cannareggio, por ejemplo, o su proyecto para los castillos de Romeo y Julieta en Verona. Allí se activa un proceso que deviene del concepto operativo de *scaling* referido a una serie de referentes entendidos como modelos y afectados a procesos de escalado y superposición en el contexto, re informando el territorio. (5)

Otros aspectos referidos a cuestiones culturales pueden directamente introducir conceptos extra disciplinares que, inclusive, autoimpongan sistemas operativos que se amalgaman con los de nuestra disciplina, adaptándose.

Cuestiones que solo podemos explicitarlas desde el arte, la fotografía, la ciencia, la literatura, por solo enumerar algunas otras miradas y sistemas de lo creativo. La creación de las condiciones es el contexto a aplicar sobre el proyecto, quizás sumándolo, en una habitual forma de complejizar la información para ampliar la idea de proyecto y espacio, a los aspectos físicos que podamos extraer del mismo sitio.

3_El contexto del propio proyecto: lo operativo. El proyecto como sistema en sí mismo, evoca ciertos métodos de ajuste y regulación, que le son afines solo a ese tipo de proyectos, o de indagación de sus propios límites, y lo convierte en contexto en sí mismo. En vez de procurar seguir los lineamientos externos que lo condicionan, opera sobre la prosecución de sus propias tendencias, hasta que lo externo ingresa como activador o regulador del sistema. Que, si se comporta como uno, absorberá la información dentro de lógica, para proseguir en una etapa cercana aún más cercana al proyecto y alejándose, posiblemente, del estricto universo operativo.

En la diagramática, suele el contexto físico o cultural aparecer para reajustarlo, alejándolo convenientemente del propio diagrama. Es casi una obviedad citar, en estos casos, muchos procesos de diagrama afectados a espacios y territorios de carácter urbano, en la obra de Peter Eisenman, especialmente en sus diagramas en donde se complejizan los rastros de lo que se prosigue o evoca, con las directrices de los hechos o elementos que pertenecen a la actualidad temporal.



diagramas plan para Rebstock_ Eisenman



arrows_ romeo y julieta_ Eisenman

Sobre todos estos temas sobrevuela, casi de forma unánime, una sola idea y a modo de reducción que pretende ser didáctica, que es que la contextualización del proyecto de arquitectura no es necesariamente un trabajo sobre lo que suele llamarse real, sino sobre una construcción apoyada en dos ejes: información y presunción, que devienen en una actividad operativa. Lo que existe no es lo real, es información que hoy está allí, disponible y analizable para extraer material de proyecto. Es por esto que, siguiendo con la inquietud que se moviliza tras la idea de sospecha activa, el contexto debería ser entendido como una usina de información para el proyecto, más que un cúmulo de hechos fijos que ejercen una demanda física, formal, inapelable, cuando solo son parte de una inacabada –indeterminada –sucesión de transformaciones que deberán ser entendidas como móviles, maleables, vivas, re contextualizadas de forma permanente.

- 1_Archivos de Walter Benjamin, Fotografías, Textos y Dibujos. Consorcio del Círculo de Bellas Artes, Madrid 2010.
- 2_La Arquitectura como Oficio y otros escritos. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1980.
- 3_El Jardín en Movimiento, Gilles Clément. Ed. Gustavo Gili, Barcelona
- 4_MVRDV en VPRO. Ed. Actar, Barcelona 1999.
- 5_Tras el Rastro de Eisenman, Ed. Akal, Madrid 2006.

nivel 05

intensidad rebelión!

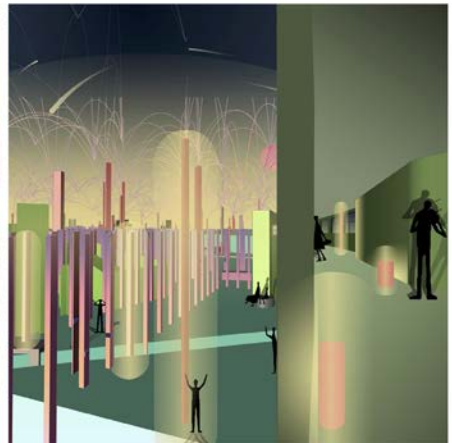
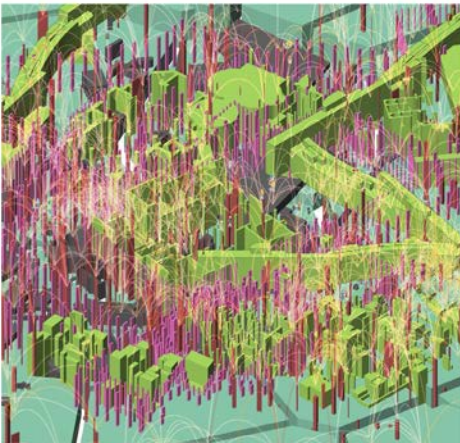
cuerpo docente

Emiliano Da Conceição
(semestre 01)

Emiliano Da Conceição
Oswaldo Almendra
(semestre 02)

estudiantes

campos, fedra de los milagros; pennacchiotti, nicolás; contreras, guillermina; cammisa, gregorio; amaro, floren-
cia daiana; giovanovski, iván andres;
cuevas faúndez, dafne antonella; lu-
lani, camila aldana; moscoloni, felipe
alberto; costanzo, mariano; irribarra,
andres ezequiel; occhi sansimoni,
rodrigo; amoroso, federico; vilte, juan
simón; spedaletti, floriana; fuenzalida
becerra, elias felipe; lescano, maria-
no emir



nivel 05
ejercicio 01

posición verbal

posición práctica

posición disciplinar

Entendemos por rebelión! a la sublevación o resistencia ante el poder dominante. entendemos este nivel como un momento de reflexión y re elaboración de posiciones propias frente a la disciplina arquitectónica y a su hacer proyectual. es central en este nivel que cada estudiante encuentre su camino, mas allá de los establecidos previamente por el status quo. entenderemos al proyecto de arquitectura como un instrumento de crítica cultural como lo puede ser un documental, un ensayo literario o una escultura, siempre que su producción posea argumentos y no sea una simple reproducción de un estilo o un modelo. cada proyecto que realizaremos será una toma de posición frente a diversos temas, una manera de expresar la opinión o poner en discusión argumentos propios sobre una

realidad. para lograr esto es necesario un estudio profundo del proyecto, donde naturalmente la teoría está inmersa, posicionando al autor frente al mundo.

Esquicio 01. Posición Verbal

Para este esquicio de una jornada, buscaremos que cada estudiante elija una obra y la comente con sus compañeros, haciendo foco en los motivos de la elección, descartando la simple descripción de la misma. buscamos que cada estudiante sea capaz de poner en palabras su opinión sobre una obra determinada, estableciendo sus prioridades, su línea de pensamiento, comprendiendo la cantidad de temas que intervienen en un proyecto.

Esquicio 02. Posición Práctica

Es necesario realizar una revisión de la práctica de la arquitectura para devolverle a la disciplina un lugar más útil y más real, asumiendo que no existe hoy un solo modelo de arquitecto y tampoco una sola forma de ejercer la profesión. La formación actual en el ámbito de la facultad de arquitectura de La Plata se centra en el paradigma del profesional que establece un estudio en el cual recibe encargos, construye y participa en concursos, lo cual no sólo resulta anacrónico sino que va en contrasentido con una enseñanza pública e irrestricta. Este modelo en nuestros días es un modelo endogámico, en donde el profesional tiende a aislarse de la realidad que lo rodea, generando relaciones fuertes solo con sus pares.

Esto se advierte, no sólo en las obras construidas sino también en el desarrollo de los procesos de enseñanza del proyecto en los Talleres de Arquitectura de nuestras universidades, que apoyados en soluciones tipo, “partidos” aceptados y mediante un proceso de diseño que no es consciente por parte del estudiante; se centra en la búsqueda de un “resultado” por parte del docente, que mediante infinitas negociaciones va llevando al estudiante a un diseño que la mayoría de las veces tiene más que ver con lo que el docente imagina que con lo que propone el alumno. Incluso, este tipo de trabajo docente es apoyado fuertemente por el uso de referentes fijos, no en forma crítica, sino como meta a aspirar, restringiendo las posibilidades de experimentación propia del proceso de proyecto. Por otro lado, la mayoría de los talleres realizan cambios año a año basados sólo en la modificación de los programas de necesidades a resolver y los sitios o emplazamientos en los que desarrollar el proyecto, con una confianza ciega en que ese listado ascético y un polígono de base son el secreto para un buen aprendizaje de proyecto. Existe también una fe ciega en que los contenidos adheridos al “tema” son los disparadores de las cuestiones del proyecto a la vez que los niveles de los talleres de diseño son definidos a partir de la “escala” que trabajan.

El detenimiento de la arquitectura es producto de una práctica profesional tipificada, relacionada con el gusto mediático de la arquitectura y basada en paradigmas casi centenarios, en contraposición a las necesidades de

un mundo en profundos y continuos cambios culturales y sobre todo tecnológicos.

En este esquicio buscaremos que cada estudiante, a partir del reconocimiento y la mirada de la producción proyectual en los distintos talleres de proyecto de la fau, pueda establecer sus críticas y comentarios. Para esto contaremos con la exposición de los talleres de arquitectura de la fau que se encuentra exhibida en los patios; como complemento podrán buscar en los distintos blogs de los talleres, linkeados a partir de la web de la fau .

Esquicio 03. Posición Disciplinar

Entrados ya en el siglo XXI, el panorama que presenta la actualidad es el establecido a partir de la lógica de pensamiento del capitalismo, en donde las voluntades colectivas sucumben a un mercado sin restricciones y el lucro es lo que dicta el quehacer diario. El contexto lleva a los individuos a la búsqueda competitiva del éxito y de la felicidad y tiene como mandato que la naturaleza de las cosas no debe alterarse. Es un estado de atenuación de choques, de normalización de singularidades y de homogenización de contrastes como producto de un cada vez más acentuado cosmopolitismo. Ante esta realidad, la resignación es el camino más cómodo y seguro; mientras que el camino del cambio es el más arduo. Sin embargo, la actitud crítica es justificable con independencia de sus reales posibilidades de modificar algo, no como motor de cambio, sino una apuesta de que el cambio es posible.

En el ámbito de la arquitectura, la línea curatorial que propone Rem Koolhaas en la XIV Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014 busca evidenciar cómo los distintos países absorbieron la modernidad en el último siglo o cómo la modernidad transformó la arquitectura contrastando edificios de distintas partes del mundo en 1914 y en la actualidad, denunciando un “proceso de eliminación de las características nacionales en favor de la adopción casi universal de una sola lengua moderna en un repertorio único de tipologías”. Destaca la necesidad de conservar una postura crítica con respecto a esta pérdida de la singularidad y a la postura de la sociedad actual. En esa misma línea es sintomática la postura de Jean Nouvel, que plantea que “uno de los dramas actuales de la arquitectura es la modelización, la clonación. A menudo no se sabe qué hacer, el contexto es desesperante. No únicamente el contexto geográfico, urbano, sino también el contexto humano, el contexto del encargo, el contexto financiero, todo es desesperante. Y los arquitectos diplomados se tropiezan con esa realidad. Eso me recuerda lo que decía Judd: “¡Busqué en la guía de teléfonos de El Paso, hay dos mil quinientos arquitectos y sin embargo no hay arquitectura en El Paso!”. Muchos arquitectos copian un modelo, sea el de la revista, sea el del empresario, sea el del cliente; en ese momento es necesario encontrar ciertos parámetros a priori tranquilizadores, puesto que si se hace arquitectura es para que se vea y al mismo tiempo, no haga olas. Ahora bien la mayor parte de la arquitectura realizada hoy en día no

está hecha a partir de reglas simples, sanas, salvajes, radicales. Llegado el caso, es un collage de objetos, que es el que traerá menos problemas ya sea al que lo hace, ya al que lo recibe, ya al que lo construye”.

Es necesario realizar una revisión de la práctica de la arquitectura para devolverle a la disciplina un lugar más útil y más real, asumiendo que no existe hoy un solo modelo de arquitecto y tampoco una sola forma de ejercer la profesión. La formación actual en el ámbito de la facultad de arquitectura de La Plata se centra en el paradigma del profesional que establece un estudio en el cual recibe encargos, construye y participa en concursos, lo cual no sólo resulta anacrónico sino que va en contra-sentido con una enseñanza pública e irrestricta. Este modelo en nuestros días es un modelo endogámico, en donde el profesional tiende a aislarse de la realidad que lo rodea, generando relaciones fuertes solo con sus pares. La formación entonces, debe apuntar a capacitar a los alumnos para que puedan desarrollar actividades de diversa índole y en diferentes ámbitos, dotándolos de herramientas para poder resolver creativamente problemas, proyectar, diagramar, organizar, elaborar sistemas y métodos de trabajo; interactuando con personas provenientes de diferentes ámbitos y estableciendo de esta manera fuertes lazos con la sociedad. Solo así, y nutriéndose del intercambio y referenciándose dentro un campo cultural lo más abarcativo posible, es que los arquitectos podrán realizar un verdadero aporte a la sociedad.

nivel 05
ejercicio 02

el cliché de las constricciones

Es un error creer que el pintor está delante de una superficie blanca. La creencia figurativa se origina de ese error: en efecto, si el pintor estuviera delante de una superficie blanca, podría reproducir un objeto exterior que funcionaría como modelo. Pero no es así. El pintor tiene muchas cosas en la cabeza, o en torno a él, o en el estudio. Ahora bien, esto que tiene en la cabeza, o a su alrededor, está en la tela antes de comenzar su trabajo, más o menos virtualmente, más o menos actualmente. Todo está presente sobre la tela como imágenes actuales o virtuales. El pintor no tiene que llenar una superficie blanca, tendría más bien que limpiar, vaciar, despejar. Entonces, no pinta para reproducir sobre la tela un objeto que funciona como modelo, pinta sobre

las imágenes que ya están ahí para producir una tela en la cual el funcionamiento va invertir los elementos del modelo y de la copia. En resumen, lo que hay que definir son todos esos "datos" que están sobre la tela antes de que el pintor comience su trabajo. Y de entre esos datos algunos son obstáculos, algunos ayuda o aún efectos de un trabajo preparatorio.

Cliché, clichés! No se puede decir que la situación sea mejor después de Cézanne. No sólo se han multiplicado las imágenes de todo tipo, alrededor nuestro y en nuestras cabezas, sino que aun las reacciones contra los clichés engendran clichés. La pintura abstracta no ha dejado de producir sus clichés, "Todos esos tubos y esas vibraciones de chapa ondulada que son más tontos que otra cosa, y bastante sentimentales". Todos los imitadores siempre han hecho renacer el cliché, y precisamente de aquello que se había liberado de él. La lucha contra los clichés es una cosa terrible. Cómo dice Lawrence, es muy bello haberlo conseguido, haber ganado, para una manzana y para un vaso o dos. Los japoneses lo saben, toda una vida vale la pena por una brizna de hierba. Es por esto que los grandes pintores tienen frente a su obra una gran severidad. Mientras que la gente toma una foto por una obra de arte, un plagio por una audacia, una parodia por una risa o peor aún un miserable hallazgo por una creación. Pero los grandes pintores saben que no basta mutilar, maltratar, parodiar el cliché para obtener una verdadera risa, una verdadera deformación. (Extractos de Gilles Deleuze, "Francis Bacon: Lógica de la sensación")

Raymond Roussel decidió escribir algunos de sus libros usando dos frases homónimas, o casi homófonas, como el principio y el final de sus historias; Samuel Beckett decidió escribir varios de sus libros en un idioma distinto al suyo; Thomas Bernhard decidió escribir algunas de sus novelas en un párrafo; Jerzy Andrzejewsky decidió escribir una novela en una frase; Michel Butor decidió escribir una novela en segunda persona; Italo Calvino decidió escribir una novela con diez comienzos; Raymond Queneau decidió escribir un conjunto de diez sonetos cuyos versos correspondientes podían ser sustituidos entre sí; Jacques Roubaud decidió escribir una serie de poemas correspondientes a las piezas de un juego de go; Georges Perec decidió escribir una novela en la cantidad de tiempo que Stendhal había empleado al escribir una de las suyas, pero fracasó; Marcel Bénabou decidió escribir un libro dando cuenta de su imposibilidad de escribir uno; Jacques Jouet decidió escribir poemas correspondientes a las paradas de sus viajes en metro; Gilbert Sorrentino decidió escribir una novela sólo en base a preguntas; Harry Mathews decidió escribir una novela bajo una restricción que no quiso revelar. Alain Resnais decidió hacer una película que rastrearía todas las posibles bifurcaciones de una historia; Chantal Akerman decidió hacer una película siguiendo al protagonista; Luis Buñuel decidió hacer una película donde el protagonista cambia constantemente; Dziga Vertov decidió hacer una película usando la ciudad como protagonista; Joris Ivens decidió hacer una película usando la

ciudad y la lluvia como protagonistas; Werner Herzog decidió hacer algunas de sus películas documentando acciones reales; Jean-Luc Godard decidió hacer varias de sus películas sólo en base a un arma y una mujer; Chris Marker decidió hacer una película recurriendo sólo a instantáneas; Friedrich Wilhelm Murnau decidió hacer una película muda sin recurrir a intertítulos; Alfred Hitchcock decidió hacer una película en una toma continua; Aleksandr Sokurov decidió hacer una película en una toma; Néstor Almendros decidió aceptar la decisión de Terrence Malick de rodar una película casi por completo durante la hora mágica después de la puesta del sol; Jørgen Leth decidió aceptar la decisión de Lars von Trier de rehacer cinco veces una de sus películas; Stanley Kubrick decidió en una de sus películas iluminar una escena a la luz de las velas usando sólo velas.

(Extracto del artículo de Enrique Walker, "Ideas recibidas")

Las constricciones son opresiones, reducciones, limitaciones que se imponen, en este caso para escaparle a los clichés proyectuales que invaden la arquitectura contemporánea, repitiendo hasta el hartazgo soluciones conocidas para contextos completamente diferentes. Buscaremos en este trabajo definir la idea de cliché, encontrar esos temas que ya están pre-definidos por la época en la que vivimos para permitirnos hacer otra cosa, no habitual, no conocida o al menos poco experimentada.

trabajaremos con las siguientes constricciones:

trabajar a partir de la repetición variable

trabajar a partir de deformaciones secuenciadas

trabajar a partir de sustracciones

Definiendo estas constricciones, pudiendo sumarle otras a lo largo del trabajo según lo defina cada grupo de trabajo.

bibliografía general

Deleuze: Francis Bacon: Lógica de la sensación. Capítulos XI, XII y XIII
Reiser Umemoto: Atlas of novel tectonics
F. Moussavi: The function of form;
G.Lynn: Beautiful Monsters; P. Eisenman: El fin de lo clásico

bibliografía operativa

José Antonio Sosa: del mat building a la lava programática; P. Eisenman: A conversation with PE (taboo in architecture today); F. Soriano: Sin Escala; Sin Forma; S.Allen: Reportaje por F. Rodriguez; G. Lynn: Forma animada
R. Koolhaas: Strategy of the void. Trés Grande Biblioteque. Paris, Frande. Competition, 1989. SMLXL

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

exposición de ideas propias tanto en el proceso de análisis del contexto cultural como de la producción del espacio.

utilización de elementos teóricos en el diseño.

utilización y puesta en valor de técnicas y metodologías precisas de proyecto arquitectónico.

correcta utilización tanto de la estruc-

tura de soporte como de la técnica constructiva.

representación y comunicación de las ideas.

metodología del trabajo

Fase 01_ lectura del texto de G.Deleuze, "Francis Bacon: Lógica de la sensación" (cap. XI, XII y XII). Definición propia de cliché. Hacer consciente los clichés propios. Definir las constricciones habituales a las cuales se somete cada estudiante. Confeccionar listas con los mismos. Al final de la fase, el docente asignará a cada grupo una constricción sobre la cual trabajar.

Fase 02_ generación de primeras hipótesis de trabajo. en esta fase se busca que el estudiante construya una agenda posible de temas de trabajo para ser contrastados con pequeños esquemas y maquetas. el estudiante debe profundizar aquí sobre sus propios intereses, posibles de ser desarrollados en un proyecto arquitectónico.

Fase 03_ los estudiantes realizarán un anteproyecto.

Fase 04_ se desarrollará el anteproyecto con niveles de especificidad técnica según cada trabajo

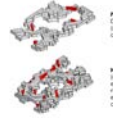
TRAYECTORIAS DE ESPACIOS FOCALES GENERADOS POR VOLÚMENES DE DIMENSIONES VARIABLE, DESPLAZADOS VERTICAL Y HORIZONTALMENTE



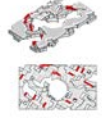
PLANTA 1' Y 2': OPERACIONES DE ESCALA INCREMENTADA Y FIGURAS EN PLANTA BAJA: Trayectoria de volúmenes cúbicos de escala incrementada y pequeño desplazado horizontalmente entre sí. Recorrido de movimiento de nivel en los niveles planta 1' y 2' por corredor con tendido volumétrico variable en cada caso.

PLANTA 2' Y 3': OPERACIONES DE ESCALA INCREMENTADA Y FIGURAS EN PLANTA 2': Trayectoria de volúmenes cúbicos de escala incrementada y pequeño desplazado horizontalmente entre sí. Recorrido de movimiento de nivel en planta 2' por corredor de variación de volúmenes entre varias subfunciones.

GENERACIÓN DE CONEXIONES VERTICALES ENTRE NIVELES - OPERACIÓN COMO EFECTO POSTERIOR A LOS ESPACIOS BUSCADO



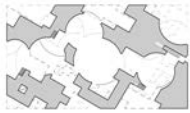
PLANTA BAJA Y NIVEL 1: Disposición de conexiones horizontales sobre los espacios de equipamiento programado.



NIVEL 1 Y 2: Disposición de conexiones horizontales sobre los espacios de equipamiento programado.

NIVEL 2 Y 3: Disposición de conexiones horizontales sobre los espacios de equipamiento programado. En este nivel, se muestra también un nivel de espacio pequeño para poder focalizar el carácter de la sección.

VISUALIZACIÓN AEREA CON TODAS LA CONEXIÓN POR NIVEL



PLANTA BAJA



NIVEL 1



NIVEL 2



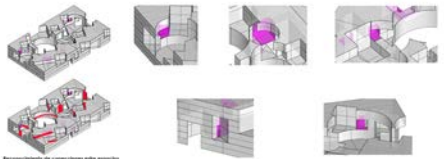
NIVEL 3

ILUSTRACIÓN: BÚSQUEDA ESPACIAL - TRAYECTORIA DE ESPACIOS OPERADOS

Espacios focales cúbicos intersectados/conectados por espacios cúbicos con alturas variables



Espacios subreplícos generados por espacios focales intersectados

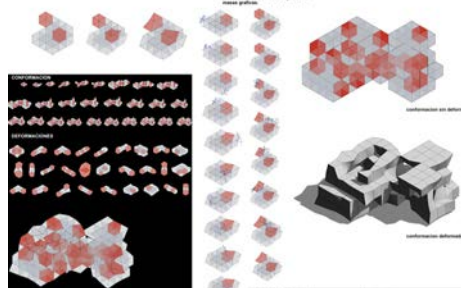


Reconocimiento de conexiones entre espacios



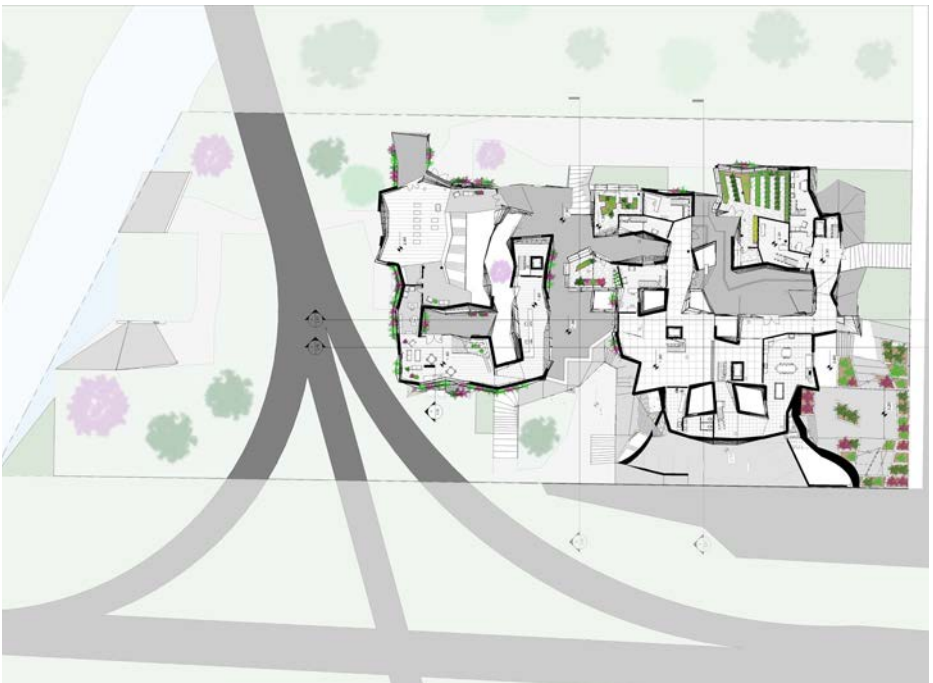
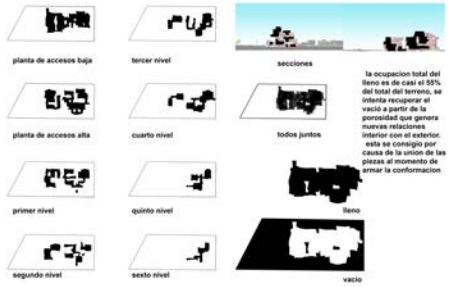
Módulo Descripción de un módulo arquitectónico básico, sus características y cómo se relaciona con otros módulos.	Conformación Descripción de la conformación general del edificio, sus volúmenes y cómo se relacionan entre sí.	Pisos Descripción de los pisos del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.	Plantas Principales Descripción de las plantas principales del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.
Deformaciones, Restricciones y Secuencia Descripción de las deformaciones, restricciones y secuencia del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.			
Deformaciones A Descripción de las deformaciones A del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.	Deformaciones C Descripción de las deformaciones C del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.		
Deformaciones B Descripción de las deformaciones B del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.	Deformaciones D Descripción de las deformaciones D del edificio, sus características y cómo se relacionan entre sí.		

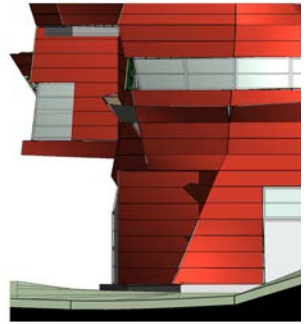
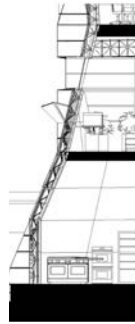
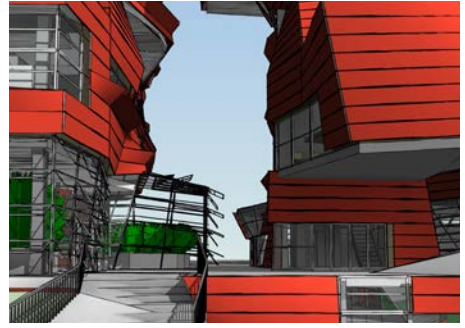
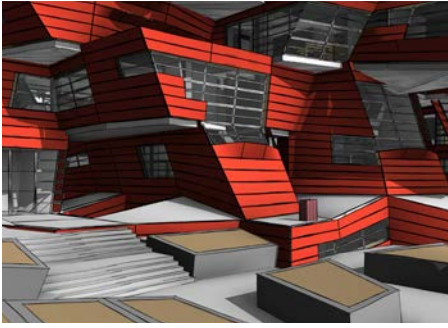
secuencia de armado de la conformación



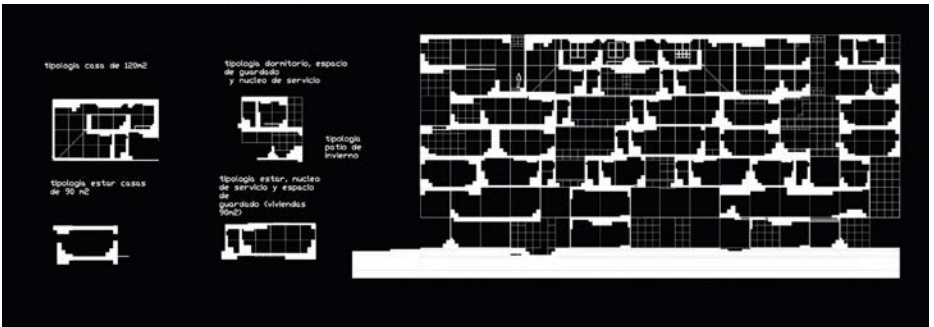
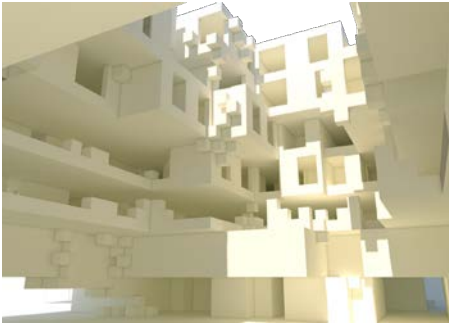
Diagramas de planta y sección que muestran la distribución de los módulos y cómo se relacionan entre sí en diferentes niveles del edificio.

lleno y vacío





gregorio cammisa, iván jovanovski

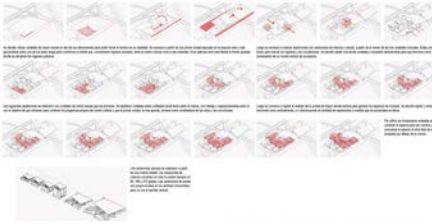


REPETICION VARIABLE

FIG 112

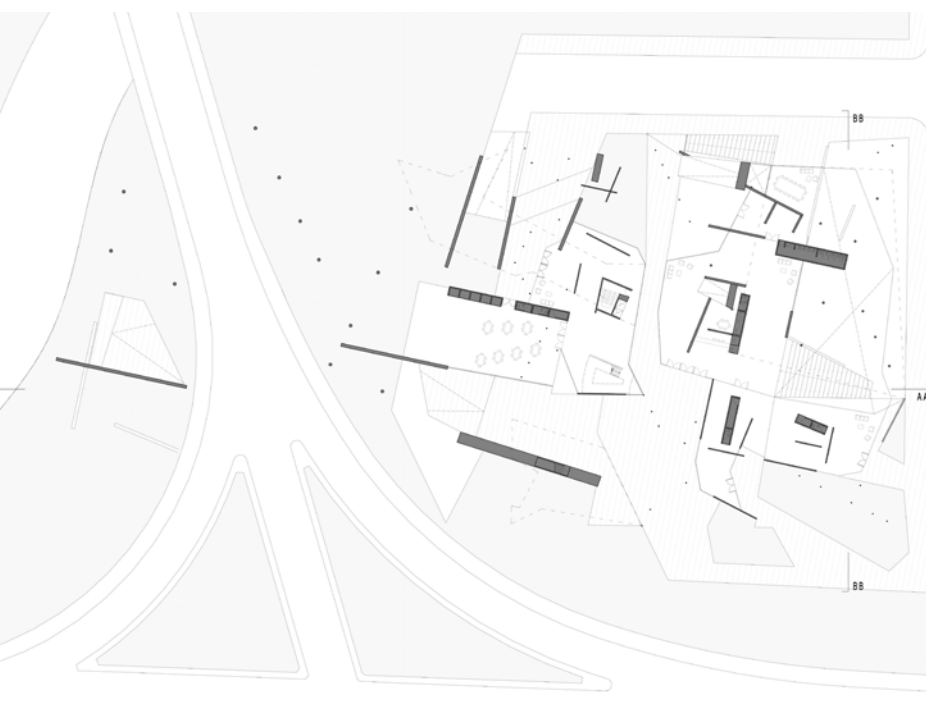
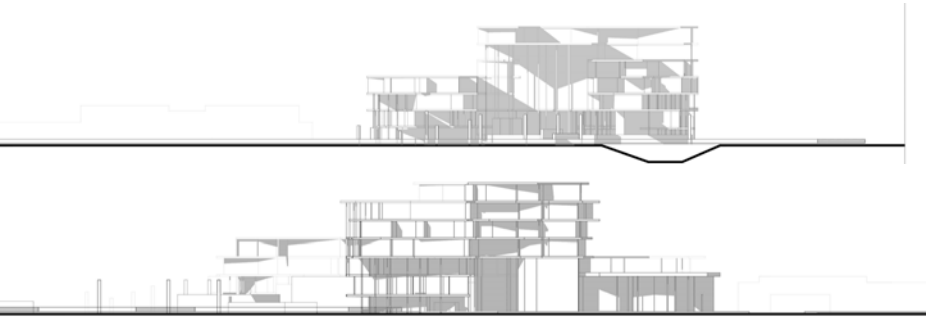
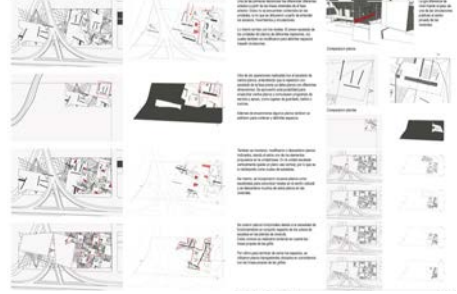


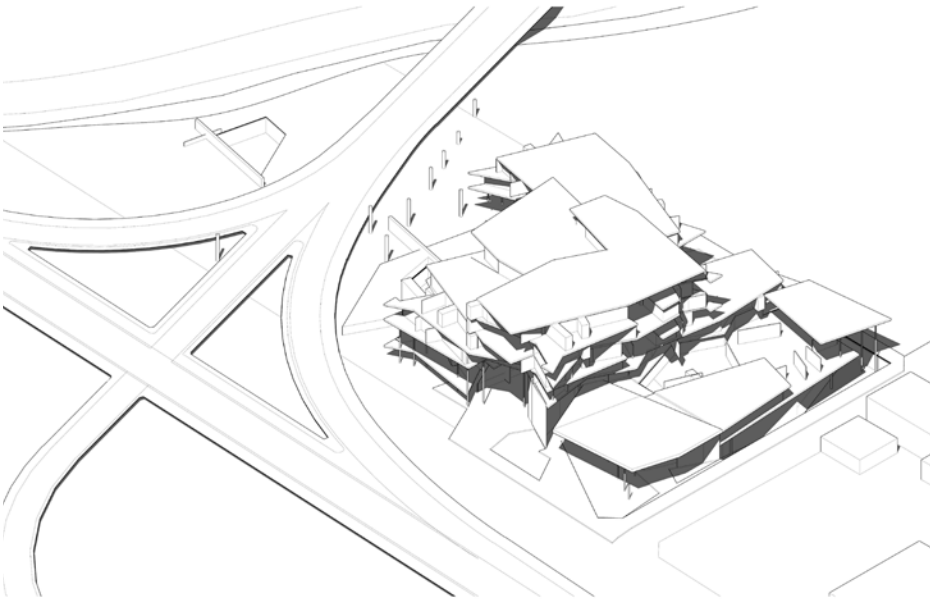
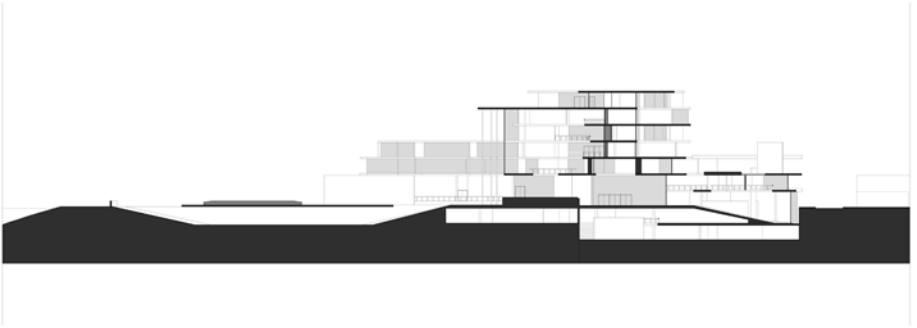
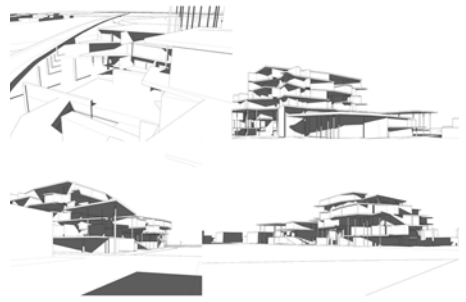
FIG 1 - PROCESO DE GENERACION DE LA MORFOLOGIA

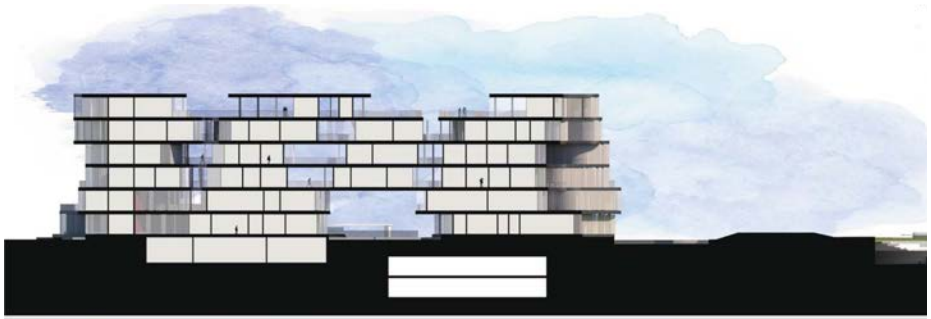
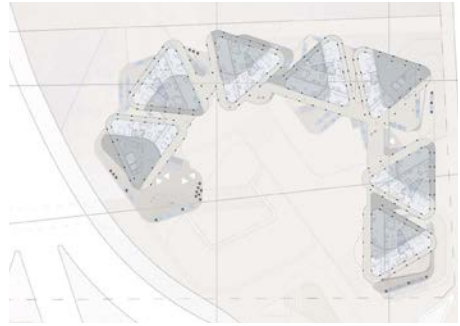
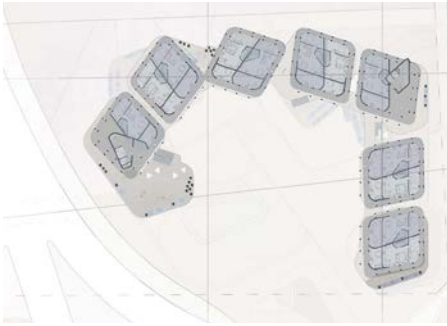


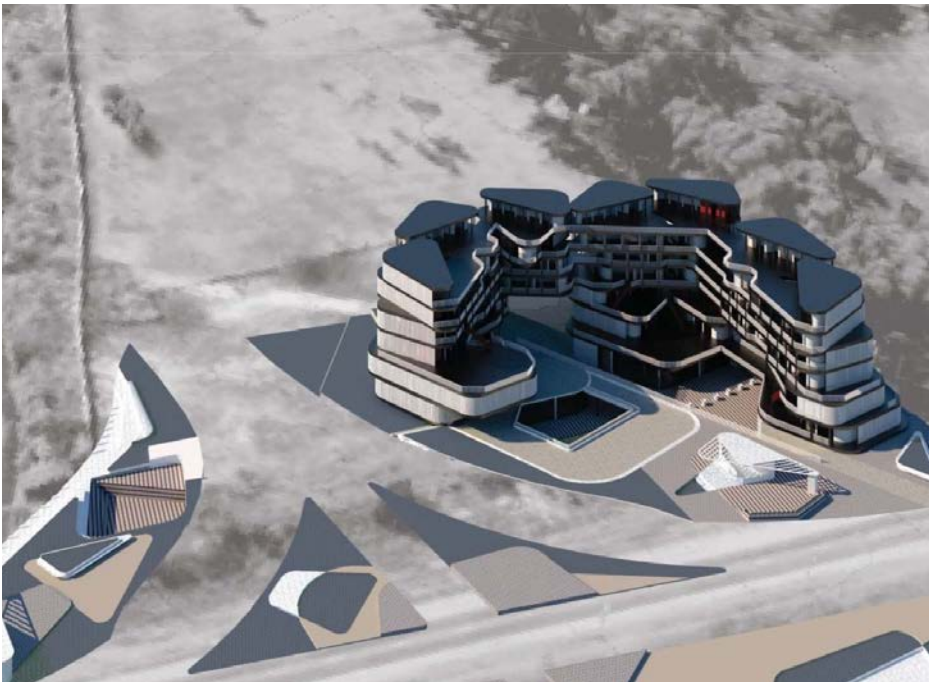
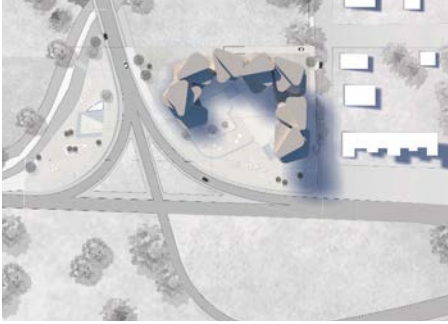
REPETICION VARIABLE

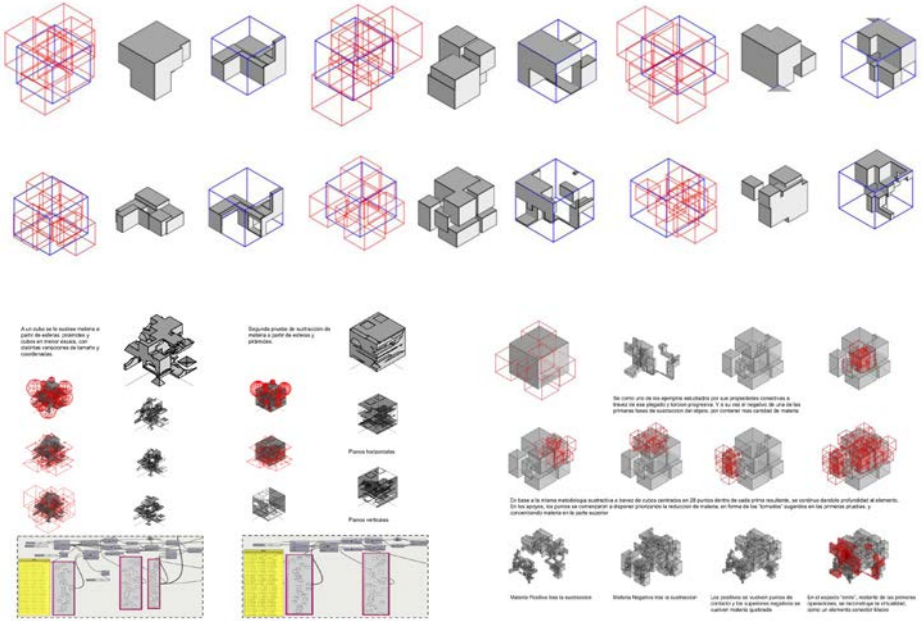
FIG 112











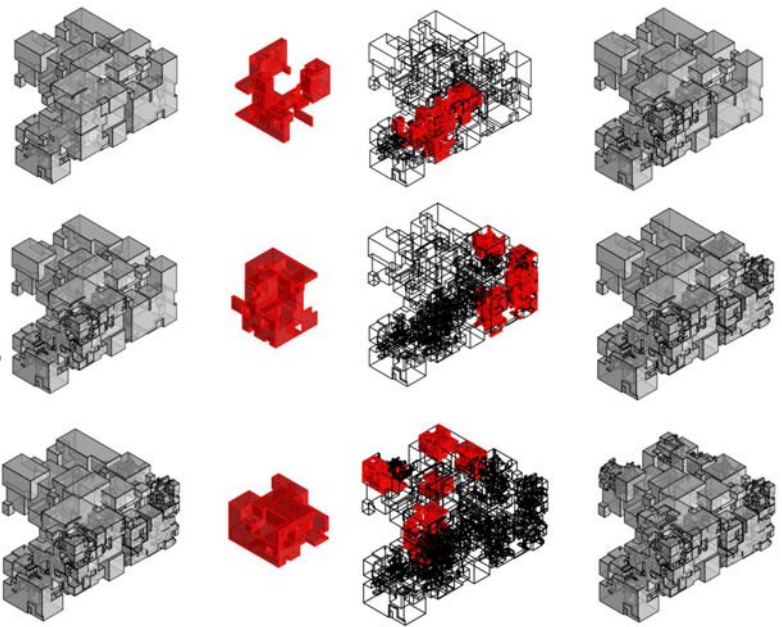
Modus Operandi:

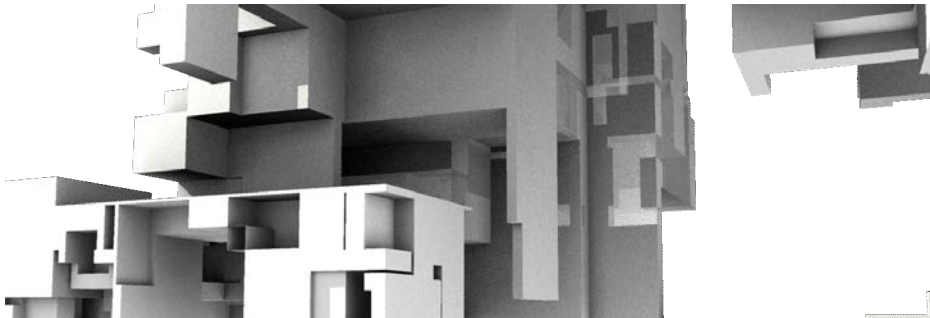
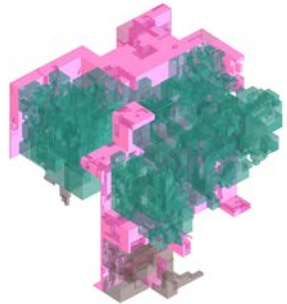
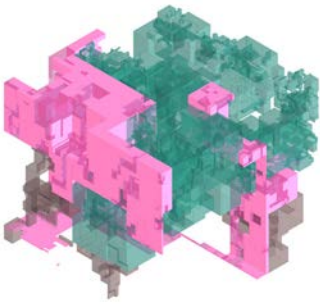
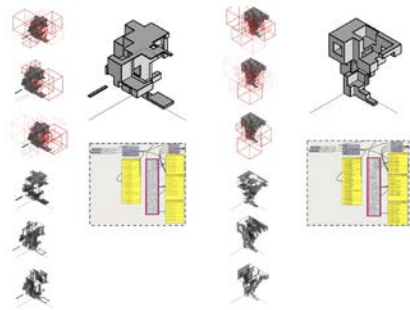
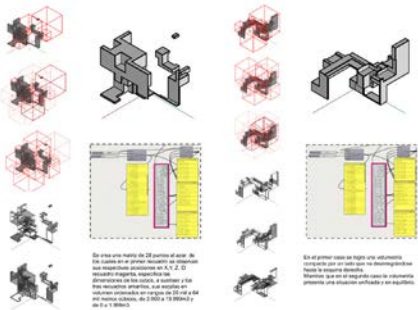
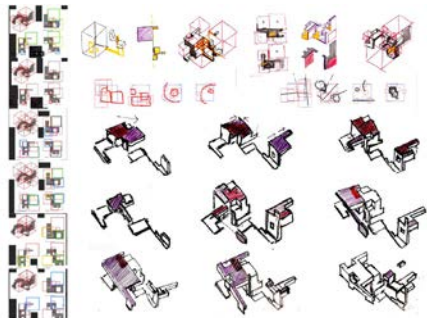
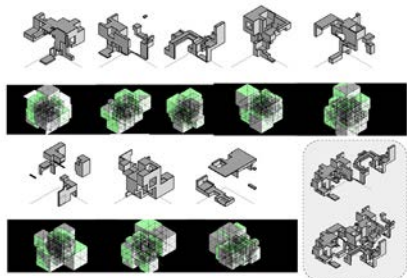
- 1ero: Giro 180° XY
- 2do: + Baja en Z en Giro -90° ZY
- 3ero: 0 + Giro 90° YZ, Giro 90° XZ
- 4to: 0 + Baja Z, Giro -90° XZ, Giro 90° ZY

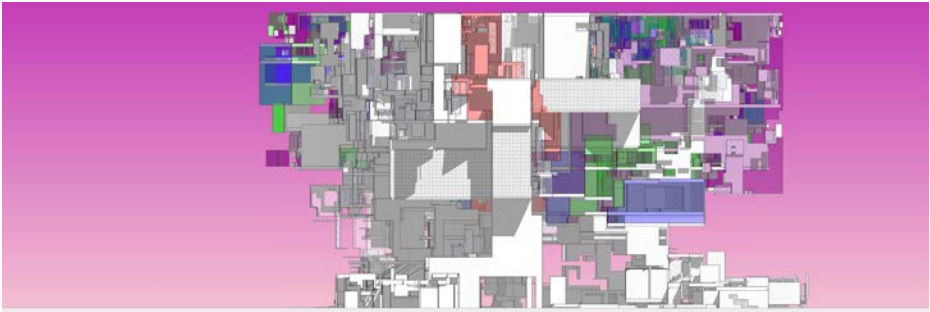
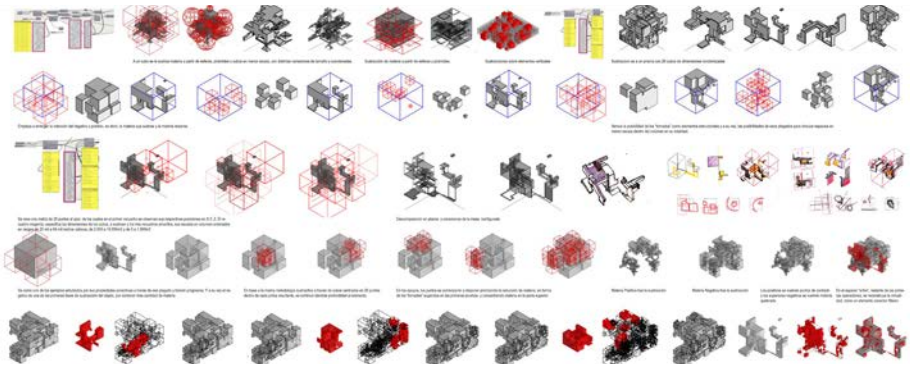
Aumento del nivel de rugosidad en las caras de tres de las esquinas, convirtiendo una volumetría compacta en una etérea, que trabaja disgregándose hacia sus extremos externos.

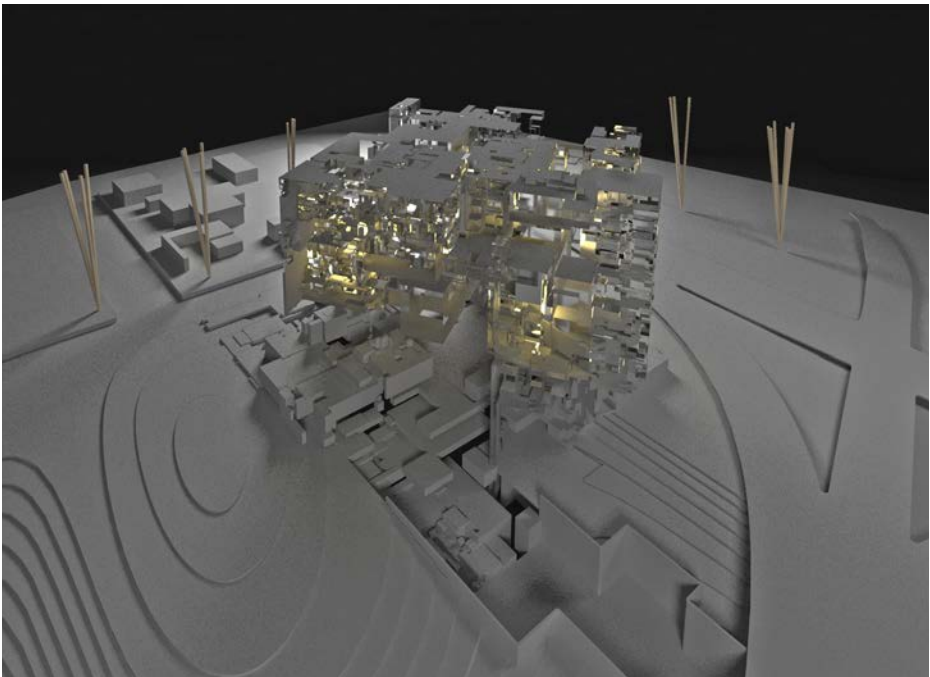
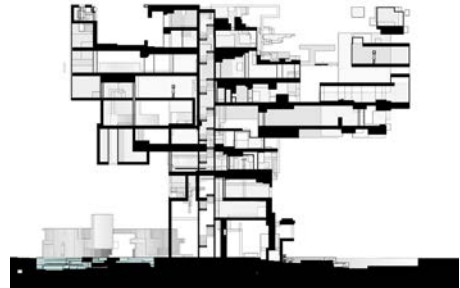
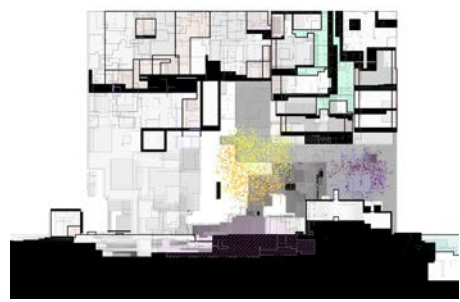
Trabajamos sobre las esquinas con mayor cantidad de materia. Operamos sustruyendo el negativo de esa sección en menor escala, que se repite variando su ángulo y posicionamiento hasta ocupar las caras que nos interesa desmaterializar, quedándonos una nueva pieza sustractiva.

Indeterminación de la escala (a medida que se acerca, hay cada vez mas detalle) que potencia la porosidad del elemento y su etereidad.

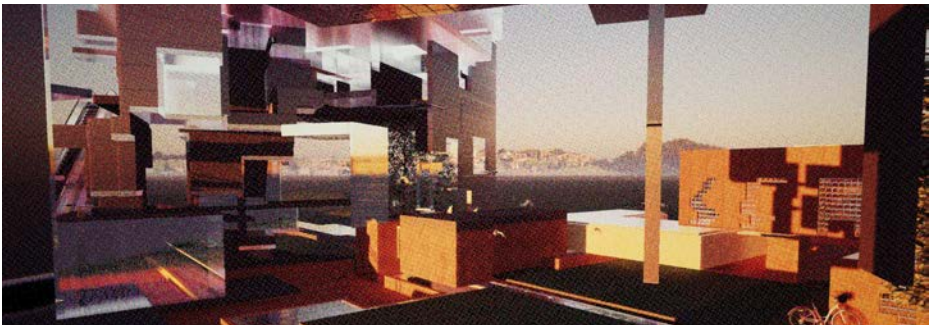
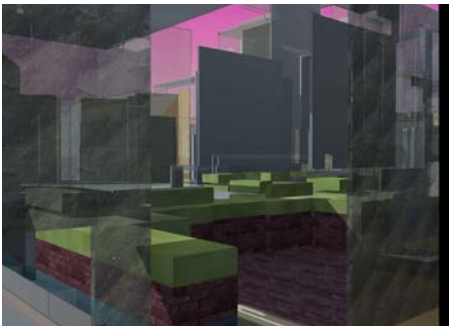
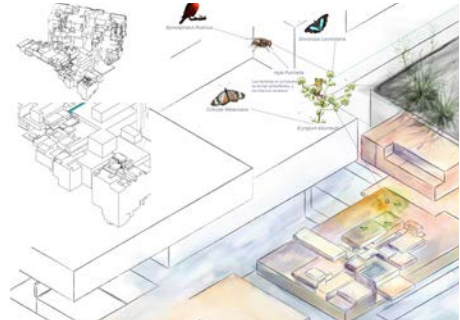
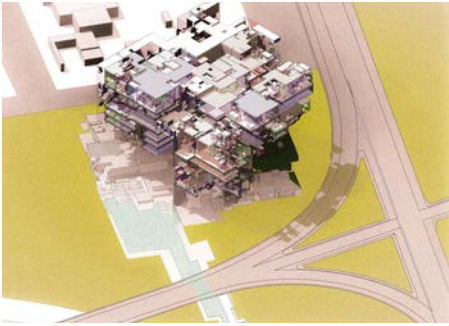








floriana spadaletti, simón vilte





nivel 05
ejercicio 03

ecualizador urbano

ciudad contemporánea

La ciudad no existe desde hace tiempo, al menos no como la conocíamos. Aquello que antes llamábamos ciudad es hoy un conjunto de referencias con una cantidad infinita de relaciones posibles que cada uno de nosotros construye para habitar su espacio colectivo. Estos espacios se transforman continuamente haciendo complejo encontrar un solo modo de nombrarlos. La ciudad no existe pero está por todos lados, dentro un campo de posibilidades globales que todo lo permite. No posee forma, ni materia, ni función que posibilite establecer comparaciones productivas, más allá de su colectividad.

Buscamos que el territorio tal cual lo conocemos deje de influirnos, ya que la historia como referencia absoluta

comienza a ceder ante una geografía de datos operativos. La idea de representación deja lugar a la idea de mapa: diagramas en los que el lugar se potencia como un cruce de fuerzas, movimientos y relaciones, y en donde la forma surge de sistemas mas que de composiciones.

Este artefacto-ciudad del que hablaremos se aparece como una amalgama, un material hasta ahora desconocido, un conglomerado de elementos naturales, artificiales e inmateriales o flujos, al mismo tiempo poroso y fibroso, con áreas densas y estables, cargadas de memoria, y vastas extensiones desleídas, sin cualidades, casi líquidas; constituida por elementos antitéticos que han roto con la precisión de los límites tradicionales entre natural y artificial.

El espacio urbano será construido a través de la memoria y la información disponible, mapas, imágenes, datos, localización geográfica, dimensión, accidentes, organización topográfica, orografía, orientación solar, clima, vegetación, cultivos, vientos, mareas, movimientos sísmicos y tantos otros elementos aceptados pasivamente como datos del proyecto pasaran a ser elementos proyectuales primordiales.

El lugar será por tanto el primer proyecto. dejar de ser inerte para ser consecuencia de un puro acto de voluntad proyectual. fabricar una topografía. Construir un lugar apto para un desarrollo positivo del sujeto contemporáneo.

La realización de un proyecto tiene implícita la producción de un sistema de generación. el proyecto establece sus propias reglas que irán acompa-

ñando el desarrollo del mismo desde el inicio hasta el final, desplegando acciones y decisiones en cada paso. en este ejercicio buscaremos hacer consciente estos sistemas, estableciendo reglas a cada paso, hacia la producción de un proyecto definitivo. buscamos la producción de un sistema auto-organizable, donde el orden no está impuesto por el entorno sino que establece su propio sistema. esto no quiere decir que esté separado del mismo, sino que estará interactuando todo el tiempo, pero no determinado por sus lógicas sino conviviendo de manera colaborativa con el mismo. estos sistemas auto-organizables producen patrones de organización caracterizados por la independencia de las partes que responden a la comprensión de la totalidad. Humberto Maturana y Francisco Varela llaman a esto autopoiesis, o auto producción. es un sistema abierto que mantiene sus patrones de organización a pesar de los cambios del entorno, estableciendo una negociación constante entre ambos. este sistema se distinguirá de sus bordes por sus propias dinámicas, produciendo perturbaciones recíprocas, transformándose en inseparable.

No buscaremos una ciudad que responda a una idea o concepto único, sino que trabajaremos sobre un conjunto de posibilidades que deberán convivir y donde cada uno deberá otorgar una intensidad y un lugar posible a cada concepto. como si fuera un trabajo de capas el proyecto será un conjunto complejo construido de sistemas que irán conviviendo según los sectores intervenidos.

los modos de ciudad fueron los siguientes:

ciudad modo autosuficiente

Es una ciudad que intenta obtener la autosuficiencia a partir de producir alimentos, energía y útiles para vivir. La tecnología ha cambiado nuestras vidas, pero aún no nuestras ciudades, por eso buscaremos espacios productivos en pos de pequeñas interdependencias urbanas.

Guallart, V. (2012) La ciudad autosuficiente. Habitar en la sociedad de la información. RBA:Barcelona

ciudad modo mercado liberado

La ciudad en nuestra región, y en algunos otros lugares, posee una influencia y una confianza plena en los actores privados que a partir de mínimas regulaciones estatales construyen grandes urbes. El sentido de esta ciudad es el rendimiento máximo del suelo, pudiendo vender el mismo en diversos niveles, densificando la ciudad al máximo. por otro lado, el mercado construye ficciones de vidas ideales que están lejos de la realidad. MVRDV (1998), FARMAX

ciudad modo público

Habitamos la ciudad desde su espacio público, una ciudad que permite la libre utilización de todos sus espacios para diversas actividades de sus habitantes. el hábitat está en la pausa, en esos espacios donde podemos parar y compartir, ser parte de la construcción colectiva de lo urbano. no solo el nivel cero sino sobre o bajo el mismo.

ciudad modo de las conexiones

la ciudad tiene su correlato con las calles. la ciudad existe solo como función de circulación y sus circuitos; es un punto singular en los circuitos por la cual es creada. Está definida por entradas y salidas: algo debe entrar y salir desde allí. Esto crea una polarización de la materia viva, inerte o humana que causa flujos a través de sitios específicos, por redes. La velocidad como valor de proyecto.

Deleuze, G.;Guattari, F. City/State

ciudad modo controlado

Félix Guattari imaginaba una ciudad en la que cada uno podía salir de su apartamento, de su casa o de su barrio gracias a su tarjeta electrónica (individual) mediante la que iba levantando barreras; pero podría haber días u horas en los que la tarjeta fuera rechazada; lo que importa no es la barrera, sino el ordenador que señala la posición, lícita o ilícita, y produce una modulación universal.

Deleuze, G. Post-scriptum sobre las sociedades de control

ciudad modo genérico

¿La ciudad contemporánea es como el aeropuerto contemporáneo -"todos iguales"? ¿Es posible teorizar esta convergencia? ¿Y si es así, a qué configuración final se está aspirando? La convergencia sólo es posible a costa de despojarse de la identidad... (...) ¿Qué queda después de que se ha despojado de la identidad? ¿Lo Genérico? (...)

La Ciudad Genérica es la ciudad liberada del cautiverio del centro, de la camisa de fuerza de la identidad. La Ciudad Genérica rompe con este

destrutivo ciclo de dependencia: no es nada sino un reflejo de la actual necesidad y la actual habilidad. Es la ciudad sin historia. Es suficientemente grande como para todos. Es fácil [easy]. No necesita mantenimiento. Si se torna demasiado pequeña simplemente se expande. Si se torna vieja simplemente se autodestruye y se renueva. Es interesante -o no interesante- en todas partes por igual. Es "superficial" -como un estudio de Hollywood, puede producir una nueva identidad cada lunes por la mañana. (...)Koolhaas, R. (1994) La Ciudad genérica

ciudad modo poroso

La porosidad es la medida del espacio vacío que se produce entre los sólidos, construyendo una relación de tensión entre los mismos. Se define mediante la característica de sus espacios-entre y la relevancia de sus bordes. Esta porosidad se constituirá en herramienta de generación multi escalar (de lo específico a lo abstracto) para la producción del espacio urbano, que buscará las secuencias proporcionales entre los mismos. En esta ciudad importa tanto el vacío como sus límites y sus continuidades en todos sus niveles.

Stirling, J. (1977) Revisiones al plano de Nollis, Roma / Rowe, C.; Koetter, F. (1984) Ciudad collage /Bostjan Vuga; Alvaro Velasco, Diploma 13 AASchool 2020

ciudad modo natural

Construir a partir de elementos vivos pasa por el encuentro con lo imprevisible. La aparición de una especie vegetal determinada en un momento

dado viene condicionada por múltiples factores. Algunos de esos procesos serán controlados y predecibles; otros tantos no lo son, o por lo menos parte de su control no estarán al alcance de los que gestionan y manejan el material viviente. Podemos introducir material natural artificialmente, gestionando su aparición y crecimiento, simulando espontaneidad, pero lo espontáneo siempre gobernará.

Gali-Izard, T. (2004) El aprendizaje de lo imprevisible. en *Naturaleza y Artificio*, GG.

ciudad modo temporario

¿Cuánto debe vivir una ciudad? Las ciudades viven eternamente, pero se deben adaptar a los cambios que se suceden, tanto de sus habitantes como de la naturaleza que la padece. Una ciudad podría tener la capacidad de mover algunos de sus elementos de manera que se pueda cambiar su conformación cada vez que sea necesario. Mover estructuras con sus capacidades de provocar eventos, o nuevas funciones según su necesidad, construyendo una ciudad indeterminada que nunca posee la misma conformación física.

Ron Herron, Archigram (1964). *Walking city*

ciudad modo enterrado

La naturaleza no-visible de la ciudad contiene la infraestructura necesaria para que lo que sucede por encima se desarrolle. Se considera que la infraestructura y los servicios no son lo suficientemente agradables como para hacerlos visibles, entonces se entierran. Pero por otro lado, aquello

que está por debajo posee otras lógicas de proyecto que hace posible que innumerables cuestiones se desarrollen a partir de nuevas formas de organización, iluminación y ventilación, liberando el espacio superior para otras cuestiones. La ciudad no termina en el cero, eso es el punto medio entre lo que está por debajo y aquello que está por encima.

OMA (1995) *Túnel de Equipamientos en La Haya* / Perrault, D. (2019) *Îlle de la Cité, Paris* entre otros proyectos del autor

ciudad modo objetos

La relación que se establece entre el objeto arquitectónico y su espacio urbano dónde cada parte condiciona a la otra. No busca objetos aislados sino que los entiende en su relación intrínseca con su contexto inmediato pero estableciendo una presencia única y protagónica del espacio. Objetos singulares, específicos, aislados, pero parte inseparable de la ciudad a la que pertenecen.

Rossi, A. (1971) *La arquitectura de la ciudad* / Morphosis (1988) *Biblioteca Americana en Berlin*

ciudad modo campo

Refiere a las matrices formales o espaciales capaces de unificar diversos elementos aparentemente diferentes, respetando sus características diferentes, pero caracterizados por su porosidad y sus conexiones locales. Es un proceso que va de lo particular a lo general definido por sus intrincadas conexiones locales, donde lo importante no son las cosas sino lo que sucede entre ellas. No son condiciones figurativos, sino relacionales. no son

figuraciones geométricas, sino relaciones, funciones, vectores y velocidades. Allen, S. (1996) Del objeto al campo: condiciones de campo en la arquitectura y el urbanismo

ciudad modo microciudades

Cada uno de nosotros habita en un conjunto de referencias que hacen que su ciudad sea única, pero dentro de una estructura de organización más amplia. Cada mirada es una capa de referencias que convive con otras múltiples capas superpuestas, construyendo espacios referidos que no están necesariamente vinculados por cercanía sino por asociaciones diversas.

OMA (1987) Nueva ciudad de Melun Sénart, Francia

ciudad modo digital

La utilización de la tecnología para codificar la información existente y transformarla en nuevas posibilidades de acción. El campo digital permite trabajar sobre materiales a veces conocidos pero para convertirlos en nuevas situaciones urbanas utópicas o distópicas, pero posibles y sostenidas desde los procedimientos informacionales.

Leach, N. (2009) AD magazine Digital Cities

bibliografía general

M. Cacciari: La Ciudad

A. Aravena: El lugar de la arquitectura

Manuel Gausa: Metrópolis-Metápolis.

Manuel Gausa: Trayectorias y movimientos

Stan Allen: Tácticas Contextuales

Stan Allen: El urbanismo de las infraestructuras

Koolhaas R.: Más que nunca, la ciudad es todo lo que tenemos.

Houellebecq: Lugares de transacción./ Koolhaas: El espacio basura.

Bondó / Ventós: La ciudad no es una hoja en blanco

Koolhaas. R.: (HPC) Mutations. Textos recomendados: Cómo construir una ciudad; Post-Blt City

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

Es un trabajo experimental, donde se buscan nuevas formas de investigación proyectual sobre el espacio urbano, decantadas a partir de las lecturas y discusiones llevadas adelante durante la cursada.

_ incorporar una posición crítica frente al espacio urbano existente y proponer una concepción espacial urbana propia

_ identificar y producir sistemas específicos para generar el proyecto

_ producir un espacio urbano que posea un sentido crítico frente a las cuestiones urbanas existentes

_ los modos de equalizar los sistemas propuestos se deberán ver, y poder explicar, todos los sistemas en un solo proyecto complejo. cada trabajo deberá poder explicar la incidencia de cada sistema

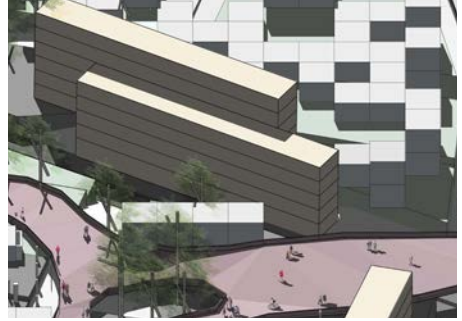
metodología del trabajo

- fase 01_ discusión y primeras hipótesis gráficas de los diversos sistemas

- fase 02_ estudio de casos. estudiaremos la generación y utilización de sistemas en distintos ejemplos. a cada estudiante se le asignará una obra o un arquitecto y estudiará su sistema para luego realizar una expo-

sición oral al resto del curso.

- fase 03_ en esta fase cada grupo producirá un proyecto arquitectónico urbano que sea producto de las fases anteriores y de una elaborada crítica sobre lo existente. se producirá la información necesaria para mostrar el proyecto, acompañada con una maqueta 1:1250



casos de estudio

_West Side Convergence - Reiser + Umemoto

_Post carbon city-state - Terreform Michel Joaquim

_Porocity - The why factory (Winy Maas)

_I've heard about... (a flat, fat, growing urban experiment) - R&Sien Francois Roche

_Free water district - Urban lab - Sarah Dunn, Martin Felsen

_Cumulus - Smaq - Sabine Müller, Andreas Quednau

_Antropocene Isle - EcoLogicstudio - Claudia Pasquero, Marco Poletto

_After Oil Das Island, Das Crude - Rania Ghosn, El Hadi Jazairy

_Potteries Thinkbelt - Cedric Price.

_Melun Senart - OMA

_Melun Senart - Coop Himmelb(l)au

_Seamangeum Island City - varios

_Stop City or a Simply Heart - DOGMA

_La Villette - OMA

_Hauptstadt - Smithson

_Alexanderplatz - Libeskind/Kolhoff

_Parallele District, Paris - Archizoom

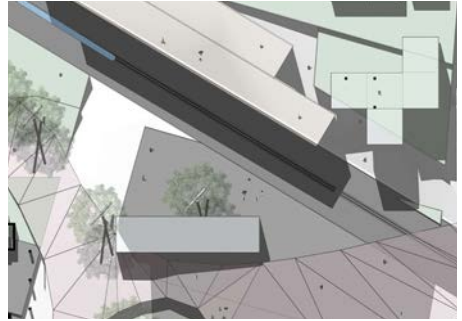
_Nueva Babilonia - Constant

_China Hills - MVRDV.

_Skycar City _ MVRDV.

_Grand Paris _ MVRDV

_Montivry - MVRDV



florencia amaro, mariano costanzo, felipe moscoloni

narrativa

Se identifica una importante potencialidad en el estudio de la porosidad y los aterrizados como una condición topográfica a desarrollar sobre el territorio. Dado que, como principal problema se identifica la ausencia de espacios públicos (ya que, por lo general estos espacios quedan relegados a veredas o solamente plazas) que permitan exagerar la apropiación de esos espacios para transeúntes de paso, o para celebrar actividades culturales al aire libre en espacios aterrizados, casi imitando la topografía del terreno. Estos espacios permiten delimitar espacios más estancos de reunión y apropiación .

Esta ciudad porosa elevada, propone un cero extensivo , aterrazado y topográfico, elevando las viviendas a niveles superiores, y exagerando en las mismas la condición de porosidad.

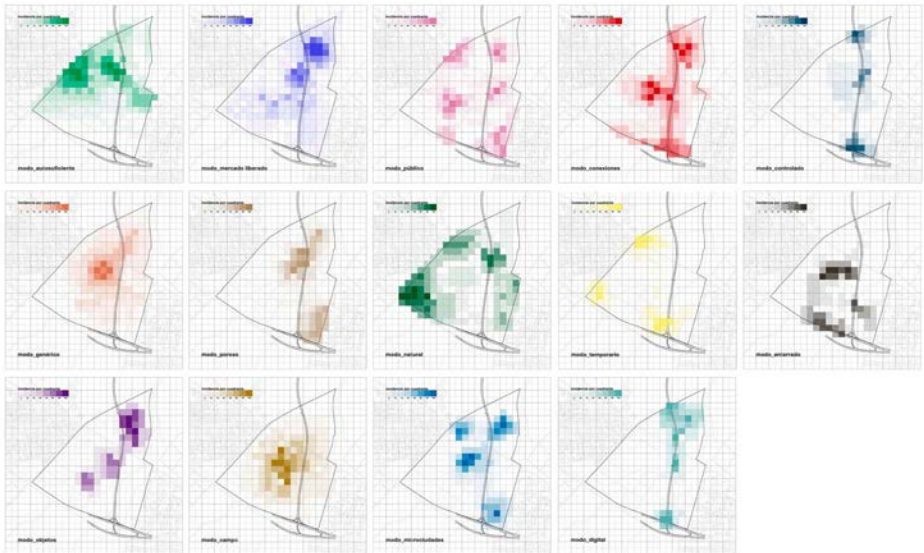
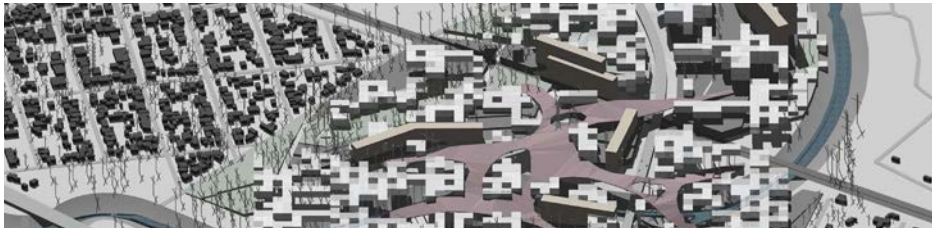
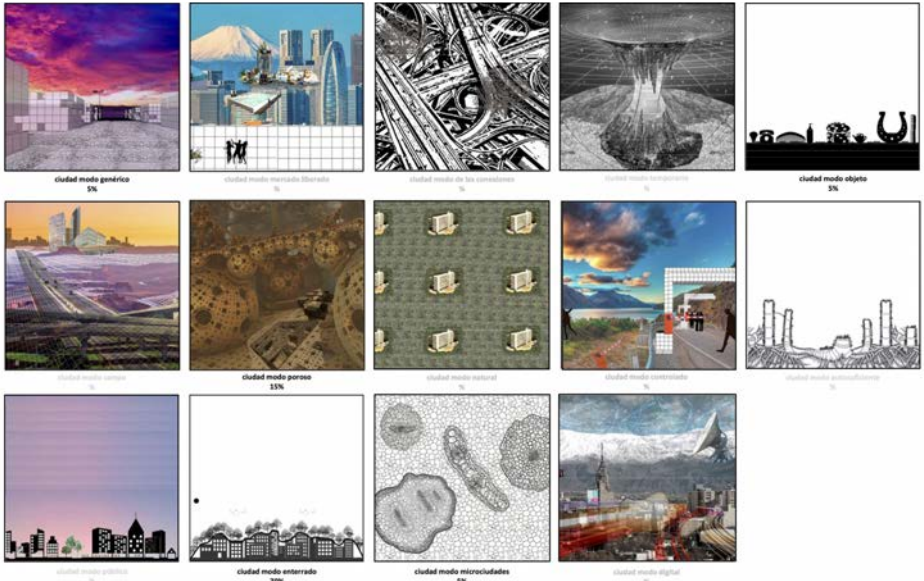
En el estudio del escenario actual del terreno se han encontrado algunas variables que actúan directamente en el medio natural, repercuten a las circulaciones Y a las áreas residenciales. Dentro de esas variables del escenario actual se encuentran: las áreas inundables, suelos poco resistentes (arcillosos y limosos), barreras naturales como el arroyo, las densidades de la vegetación y el par que ecológico. Dentro de ese escenario también se encuentran barreras urbanas (tales como la autopista y el ferrocarril), ausencia de conexiones de flujo medio y comunicación barrial, sólo hay una conexión directa con Camino Centenario. Se identifica la ausencia del espacio público y esparcimiento en la zona.

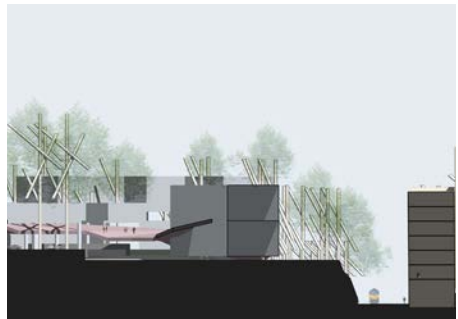
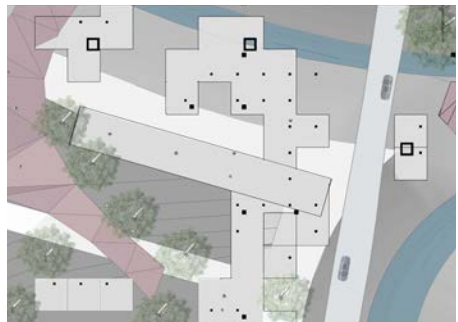
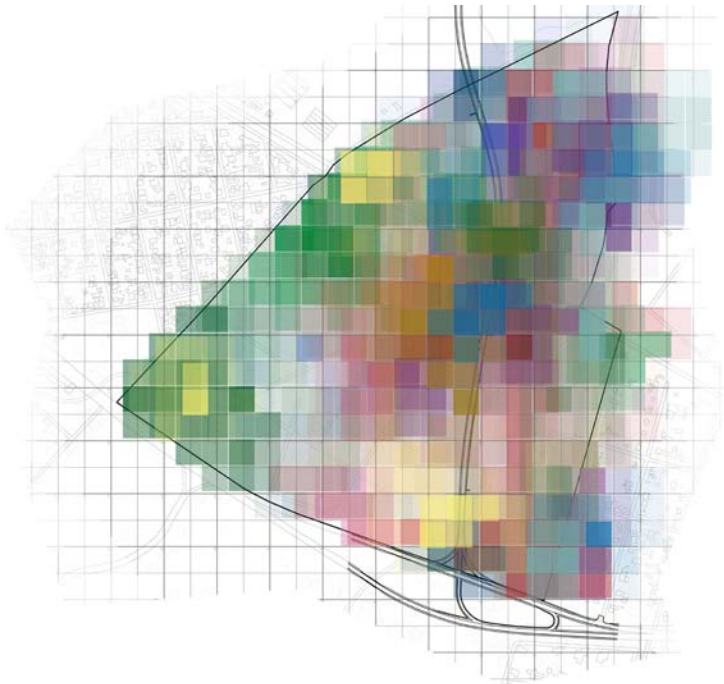
En cuanto a tramas, direcciones y densidades , las construcciones aledañas son de baja altura, muy poca densidad y se presentan distintas direcciones de tramas urbanas, que se han tomado para establecer una continuación de trama con distintas direcciones.

Para las áreas inundables se propone plantear un área residencial elevada del nivel 0, que se encuentra dentro de una masa porosa (“esponja”), sustentada por pilotes (“palafito”), que permiten mantener elevadas las viviendas dentro del área vulnerable. Así, en el nivel 0 se puede potenciar el espacio público aterrizado, permitiendo los espacios de encuentro y comunicación barrial, logrando la apropiación de los transeúntes en dicho nivel. Al tener suelos poco resistentes, se plantea una nivelación y relleno de suelo, aumentando algunas cotas de nivel, que permiten generar un espacio público más aterrizado y diverso. Los suelos presentes en el terreno son fértiles a la hora de cultivar, ya que retienen agua y nutrientes por más tiempo, por lo que se proponen áreas de cultivos, que permitan la autosuficiencia de la ciudad.

Se presenta un extenso arroyo como barrera natural, en el cual se plantea un parque lineal verde con una contención aterrizada, mezclándose con el sistema de espacios públicos, favoreciendo el esparcimiento, respetando las áreas de humedales y absorción del terreno natural. Se asegura la conexión entre las tramas propuestas con las tramas urbanas aledañas, que faciliten la comunicación con las calles barriales y las principales vías regionales .

En cuanto al ferrocarril, se plantea una nueva estación de trenes, planteada desde el modo objetos, así como equipamiento cultural, escolar y sanitario, que según la zona la ubicación planteada para dichos edificios y las masas arboreas colaborarán en la sustracción de la gran masa porosa residencial (esponja).







florencia amaro, mariano costanzo, felipe moscoloni

narrativa

La propuesta se ubica en un predio que se caracteriza por su variedad de condicionantes tanto naturales como artificiales; entre ellas tienen mayor influencia los bordes construidos de ambas localidades, la bajada de la autopista Buenos Aires-La Plata en City Bell que atraviesa longitudinalmente el lote, el trazado férreo y la extensión del arroyo Carnaval.

La influencia de estas condicionantes da la pauta de distintas zonas de ocupación discriminadas por un relevamiento del valor del suelo, el cual define la rentabilidad de las distintas superficies y por ende, la densidad de su ocupación; así como también la influencia de los bordes construidos próximos tomando su baja escala como parámetro.

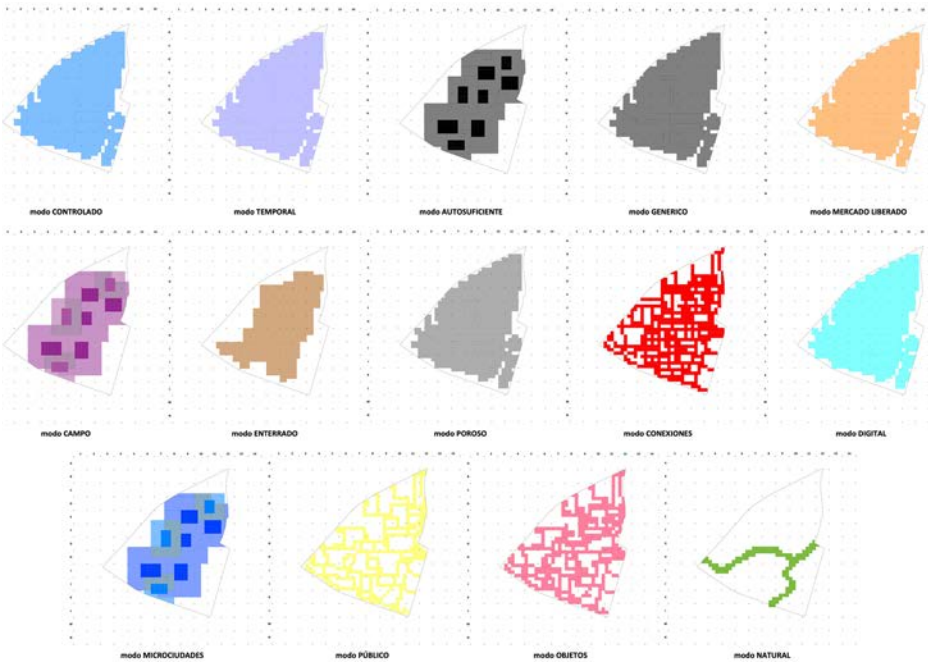
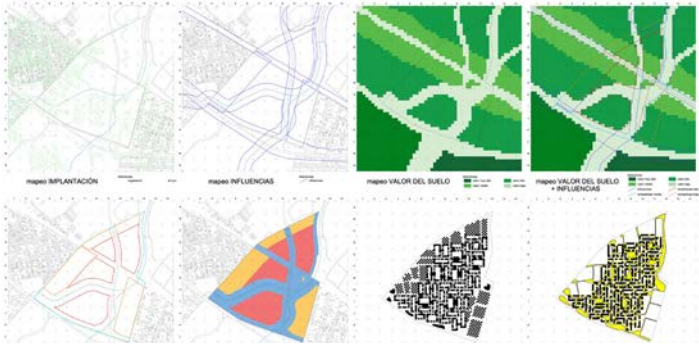
En concordancia con la búsqueda de una mayor rentabilidad se proponen dos alternativas de ocupación a través de una superestructura modular. Por un lado zonas de menor escala que alojan viviendas rotativas ubicadas en el perímetro, y otras con bloques de mayor escala y densidad, con programas diversos que se desarrollan en áreas centrales, estos se interconectan entre sí con propuestas de programas diferentes soportando estas conexiones con la propia estructura.

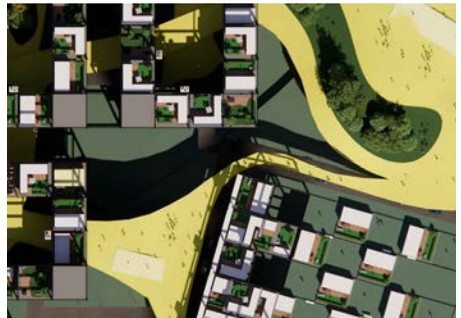
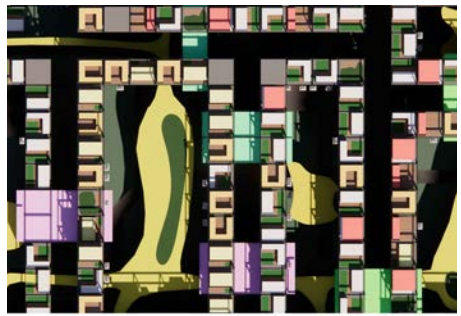
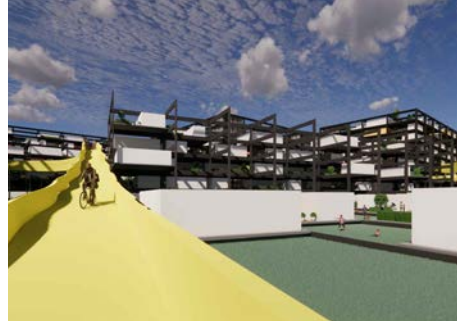
Esta estructura posibilita la convivencia de distintos usos como comercios, espacios de ocio, cultura, educación, deporte y residencia; en este último se trabaja sobre la temporalidad en relación a la densidad, proponiendo dos tipologías: las rotativas que dan la posibilidad de que las viviendas por algunos días están apiladas estén apiladas, y en otra instancia se apoyan sobre el terreno permitiendo que dispongan de una porción propia en ese tiempo, su estructura consta de dos partes, una donde las viviendas funcionan apiladas, además de un módulo que sirve para subir y bajar las viviendas. La otra parte es la que permite a las viviendas desplazarse sobre el terreno.. Por otro

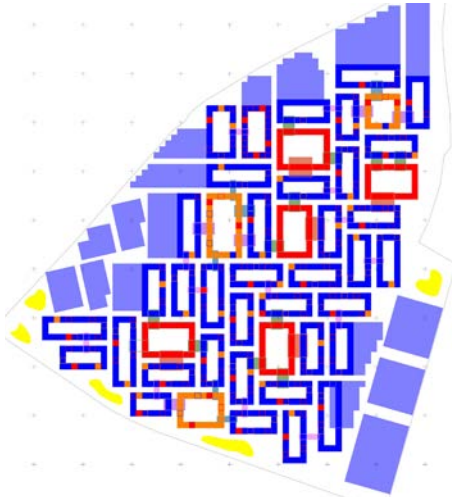
lado, una tipología de mayor densidad, en los cuales se propone que la estructura se ubique perimetralmente a una zona escasa de espacio público: Cada una de estas tiene un porcentaje asignado de cada programa; residencial, comercial y entretenimiento (así como lotes públicos y espacios vacantes obligatorios), pero siempre predomina uno por sobre el resto dependiendo de las dimensiones del espacio público generador.

Para la resolución y materialización de los distintos programas se propone desde un enfoque diferente a módulos producidos en masa que se esperaría para una estructura tan homogénea. Se busca que cada ocupante se apropie de sus parcelas, siempre dentro de ciertas limitaciones dadas por la propia estructura, dando lugar a una diversidad de resoluciones materiales y espaciales acordes a las necesidades de cada ocupante. Además, para poder incluir programas de mayor escala, (culturales, deportivos, mercados, etc.) se proponen elementos que toman más de un módulo de la estructura tanto horizontal como verticalmente. .

Junto a este sistema contenedor se plantean subsistemas de movimiento que posibilitan el funcionamiento de los bloques; siendo uno de ellos el trazado de calles exclusivamente vehiculares que permiten el ingreso a la propuesta conectado con trazados existentes, junto a la extensión de un sistema de circulación peatonal, que opuesto a la rigidez del sistema contenedor, se desarrolla en distintas alturas de manera más orgánica, permitiendo la conexión interna de lo propuesto, que también contiene los distintos espacios públicos, algunos centrales en los vacíos internos de la misma estructura. Estas estructuras buscan un funcionamiento unificado entre los distintos volúmenes, siendo estas zonas de conexión elevada espacios públicos con apoyos de programas culturales y comerciales.







narrativa

Una gran parte de la humanidad ha elegido un estilo de vida transitorio, que se asemeja a nuestros antepasados nómadas. Habitar es el constante movimiento entre complejos, que condensan las condiciones necesarias para desarrollar este estilo de vida. La propuesta contiene estos edificios con condiciones temporarias, donde se combinan el vivir, el trabajar, el estudiar y el transportarse.

Sin darnos cuenta, la humanidad ha delegado algunos de sus problemas a una inteligencia artificial, la cual regula los modos de consumo, movimiento y producción, que actúa de nodo de flujos de movimiento, información, bienes y energía. La digitalización de la ciudad es un fenómeno invisible que no podemos percibir a simple vista.

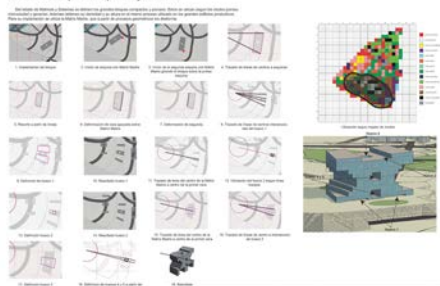
Los medios de producción se ubican dentro de las ciudades para ahorrar el tiempo y gasto energético del transporte. Sectores de la urbe se destinan únicamente a esto. La conciencia ambiental predomina en la sociedad por lo que las energías renovables y los cultivos son optimizados. Para esto se implantan torres de generación de nutrientes y energía, en donde se desarrollan cultivos a través del método de acuaponía, pudiendo cultivar en vertical y aumentando la producción por m², a la vez que generando producción de pastizales en el nivel 0. Los edificios de este sector, además, cuentan con paneles solares que en conjunto con turbinas eólicas cubren la necesidad energética necesaria para la producción.

El espacio público predomina en el sector, mientras que las vías de transporte principales responden a una lógica global que está presente en el sector y que ordenan otros elementos fuera de las vías. A la vez se desprenden vías secundarias que tienen una lógica propia que se superpone a las vías principales y que son utilizables únicamente para transportes livianos, Los contactos entre las vías de

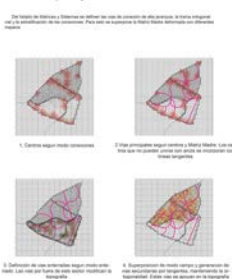
primer y segundo orden se dan sólo en algunos lugares y en otros se estratifican produciendo circulaciones en distintos niveles. Por último encontramos vías de tercer orden elevadas o al nivel del suelo, que son exclusivas para peatones y ciclistas, comunicando diferentes espacios públicos, generando mayor fluidez en los movimientos dentro del sector.

La necesidad de consumo no se ha modificado, por lo que los espacios de comercio siguen siendo algo imprescindible en la ciudad. El consumo es algo de tiempo completo, no solo está en el hecho de comprar algo, sino que se ve reflejado en todos los componentes que influyen al individuo a consumir. Por esto el sector se ve invadido de propagandas y espacios de comercio, que se dan en distintos puntos del sector. A la vez estos espacios de comercio se ven influenciados por la temporalidad del sector produciendo lugares adaptables que reciben a nómadas comerciantes, brindándoles tanto un lugar de estadía como un lugar de intercambio.

Grandes Bloques Compactos y Porosos

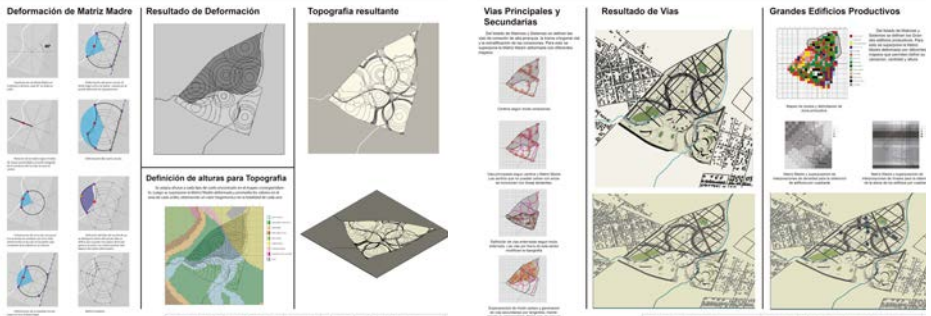


Vías Principales y Secundarias

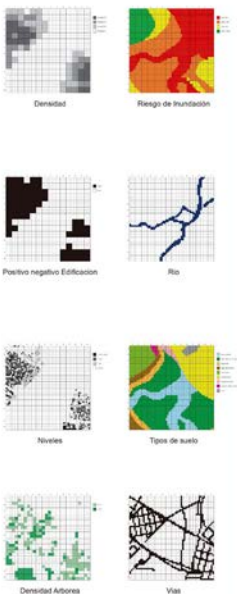


Resultado de Vías

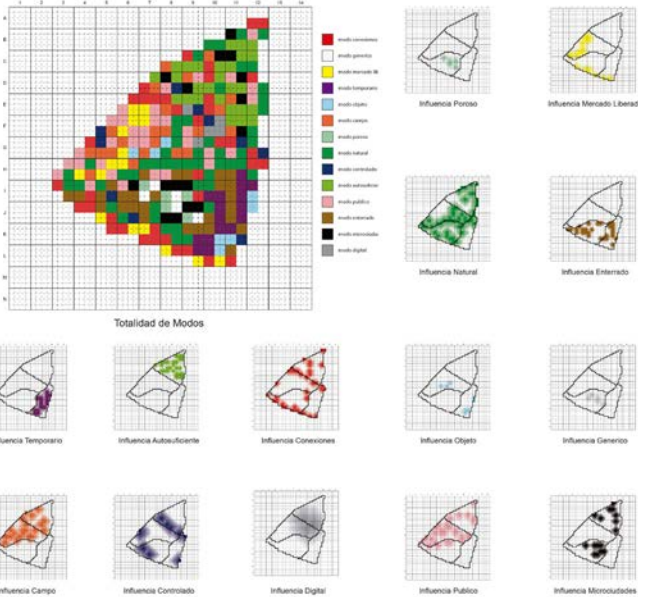




Mapeo de Contexto

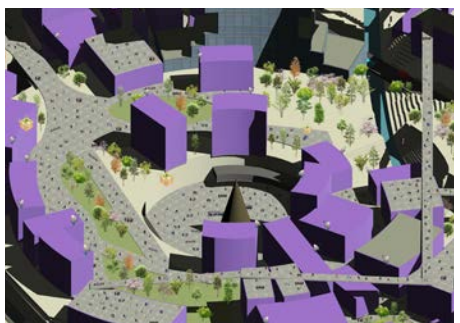
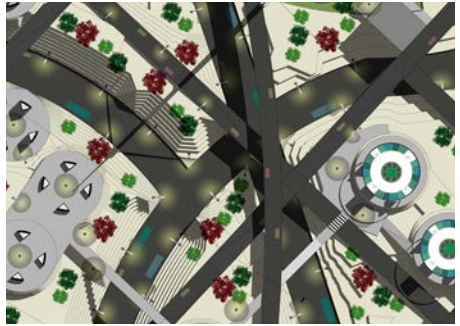
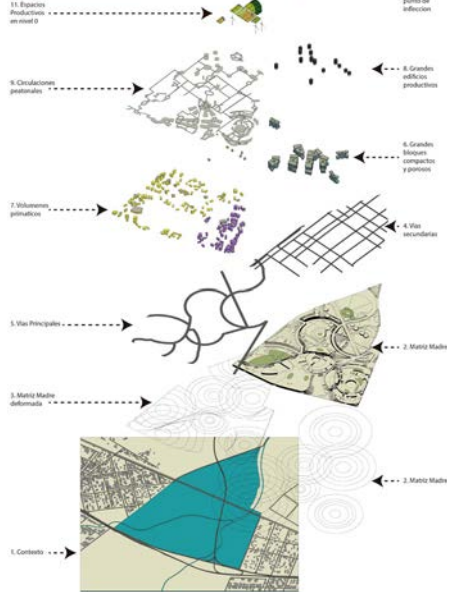


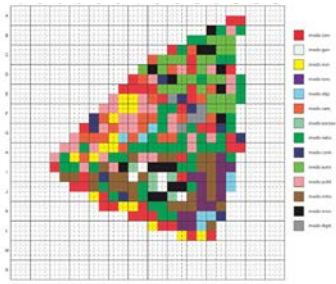
Mapeo de Modos





Despiece de propuesta





Totalidad de Modos



Influencia Temporal



Influencia Perceptiva



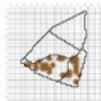
Influencia Mercado Liberado



Influencia Autodeterminada



Influencia Natural



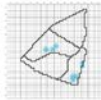
Influencia Enterrado



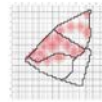
Influencia Genética



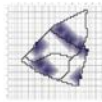
Influencia Monocultivos



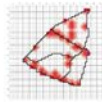
Influencia Oligos



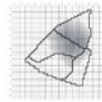
Influencia Pública



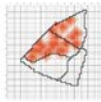
Influencia Controlada



Influencia Conexiones



Influencia Digital



Influencia Campo



narrativa

Sobre la constitución del nuevo mundo y su acumulación temporal

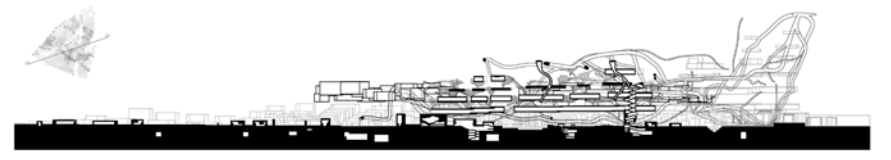
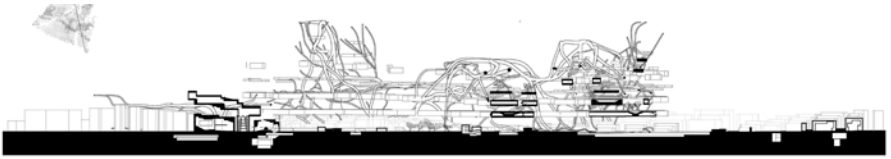
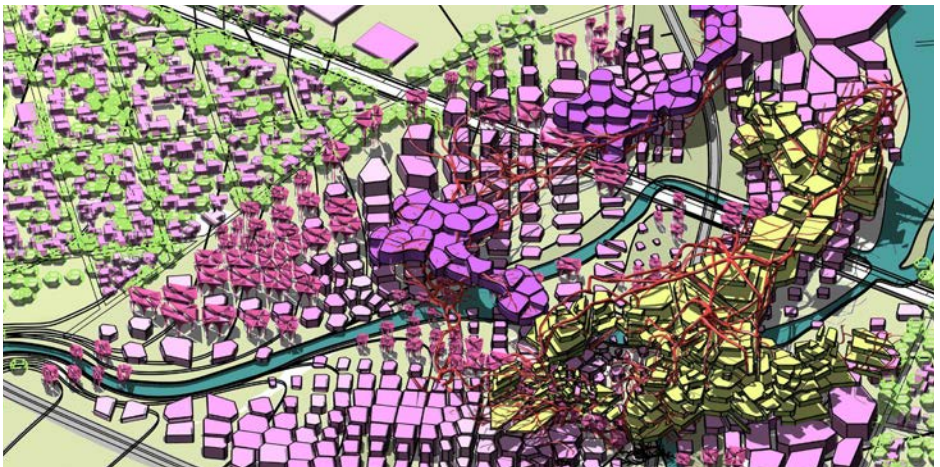
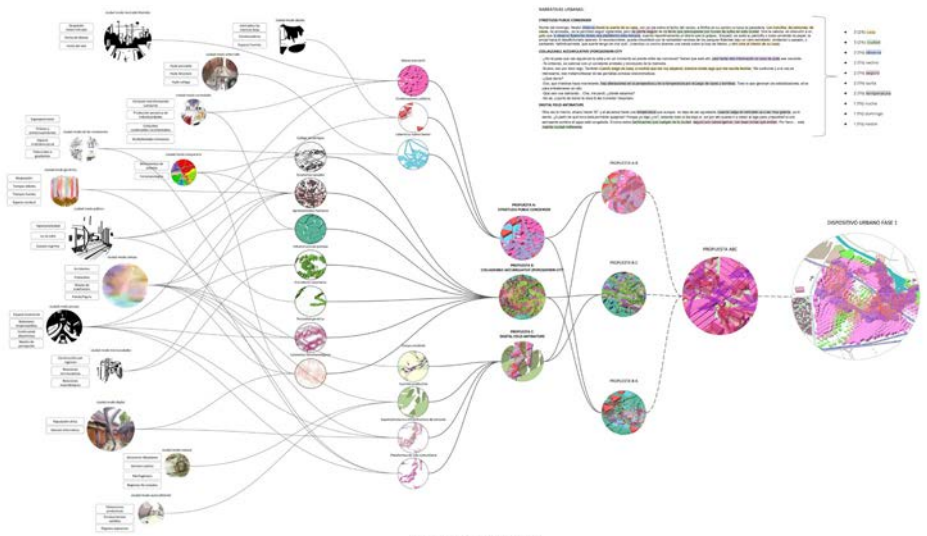
El Bioma construido se estratifica en las siguientes partes: el Ecosistema de los cielos donde en su superficie ocurren los agenciamientos de deseos, y en sus intersticios adimensionales habitan los esclavos, ruinas condensadoras de actividades superpuestas que sostienen la fugacidad de la vida humana. El de los homosapiens, una interfaz donde convergen las multiplicidades de flujos y trayectorias de todas las índoles. Y en cuyos intersticios se manifiesta El Ecosistema de las arborescencias góticas, espacio de los eventos y de comunión. Y finalmente el de las profundidades, dominio de las raíces de Yggdrasill, que sostienen y a su vez movilizan secretamente.

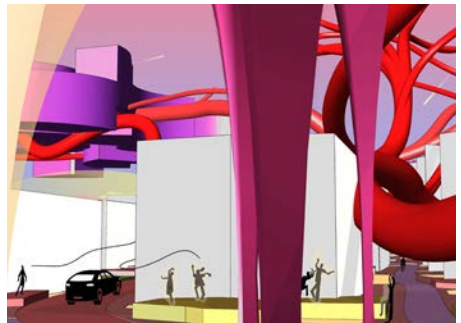
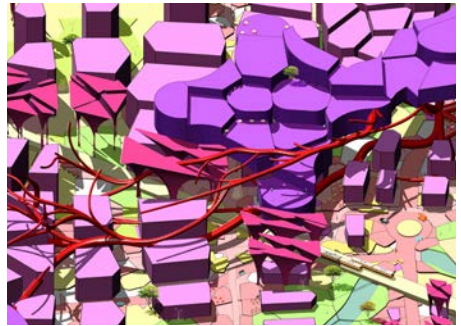
Esta tierra emerge de los dioses muertos, es el resurgir de Yggdrasill, el árbol de la vida, cuyas raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos. En cuya cima yace el lugar de los animales oprimidos por los homosapiens. Aquellas deidades que ocuparan los cielos, y permitirán el ingreso soslayado de unos pocos hedonistas atrevidos, extranjeros despreocupados de las espantosas manifestaciones de bellezas diferentes. Esta ciudad no planea seguir elevando la edificación moribunda de la civilización, sino que emerge de la materia viviente vegetal, que en su proceso de reconstrucción celular evoluciona y se sobrepone a la desértica urbe humana, evolucionando tecnológicamente y convirtiéndola en un bosque vibrante infraestructural.

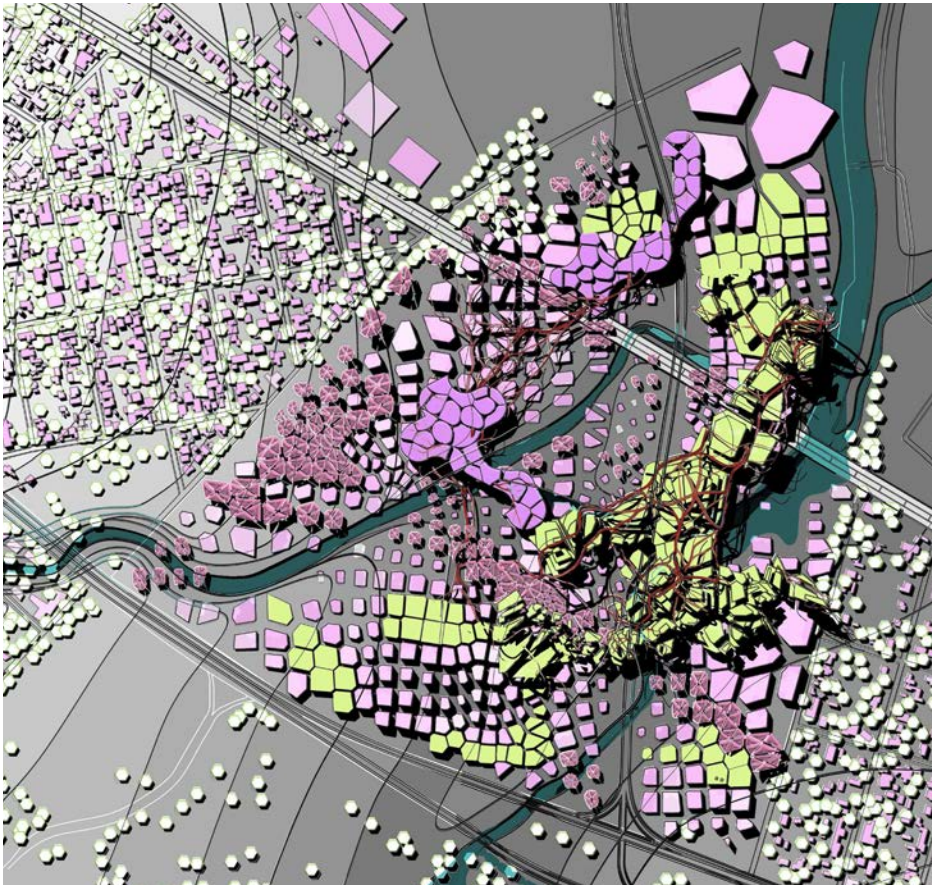
Entre el artificio y la naturaleza, tal y como una villa renacentista, la ciudad se construye sobre un piano nobile, en un espacio medieval que en cada paso se desmaterializa, donde las actividades de la vida diaria se ven atomizadas en estratos genéricos y en donde la población puede secretamente desplazarse por raíces vasarianas. Donde su forestación digital

absorbe la luz, y el agua para producir su energía. Se construye un teatro repleto de objetos atractores, perspectivas abiertas y cerradas, raíces enmarcadoras y ramas que sostienen dándose un proceso de transformación cultural por simbiosis entre humanos y plantas ancestrales. La simultaneidad y el dinamismo de los intersticios vibrantes, despliega una infinidad de situaciones que parecen intencionar un constante replanteo del homosapiens y sus comportamientos. Las raíces y ramas que articulan el universo constituyen la escena que dará fin al antropo-escenismo, es decir, al omniespacio del drama destructivo y opresivo del ser humano moldeando y desvirtuando las costumbres arcaicas.





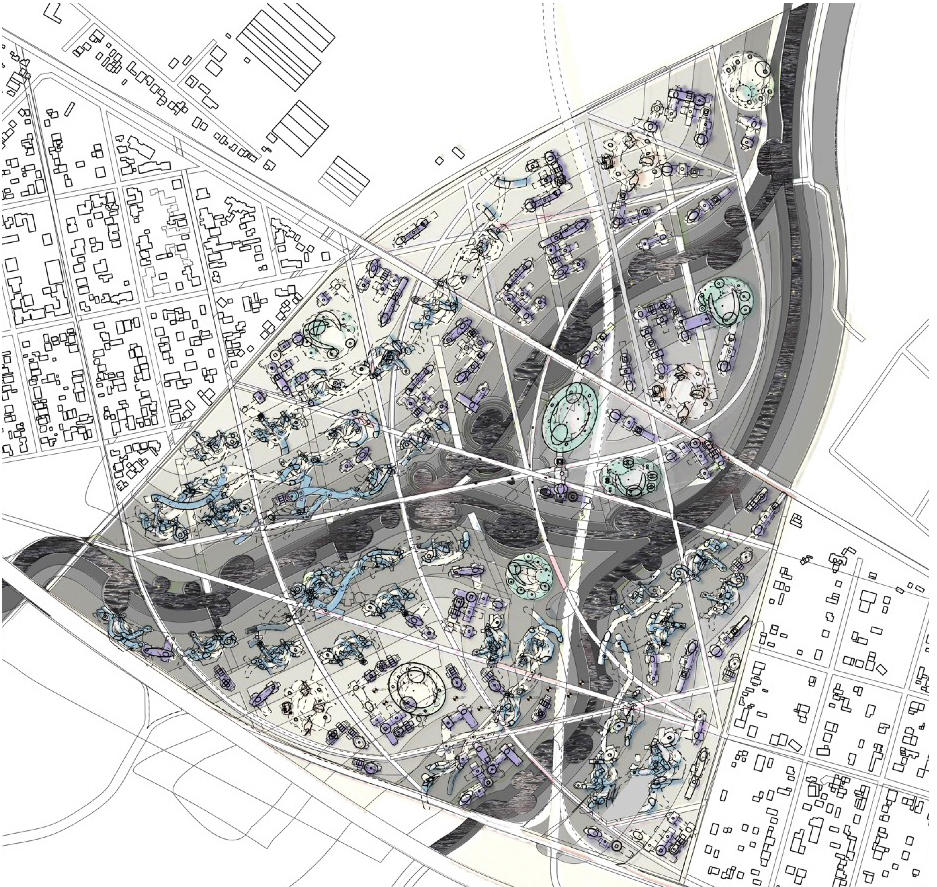
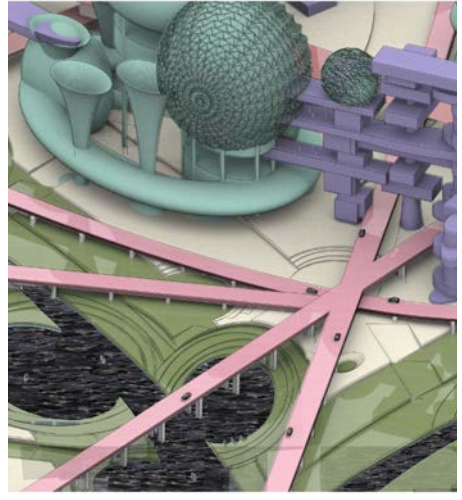
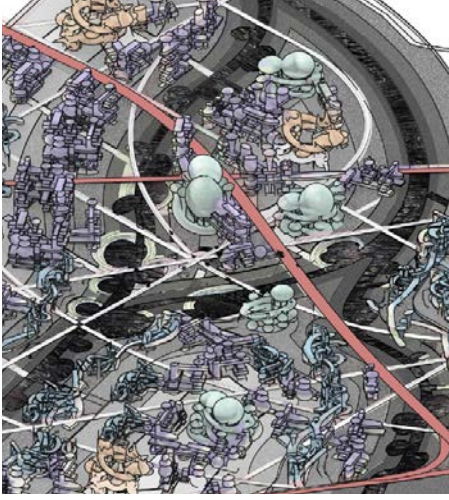




floriana spadaletti, simón vilte



guillermina contreras, enrique santillán, francisco vega
taller de arquitectura 7 fau unlp



cocinando multiplicidades

Emiliano Da Conceição Ferrero

Los arquitectos trabajan con la materia como un chef que gestiona el complejo desarrollo de la química de los alimentos. [...] Una práctica material como cocinar requiere operar en un entorno con exceso de información. La coordinación de esta información se lleva a cabo a una velocidad y cantidad más allá de la comprensión, pero puede manejarse con una precisión exquisita. [...] el conocimiento de la ciencia exacta es irrelevante y, posiblemente, incierto. La gestión de los procesos materiales se produce a un nivel completamente diferente.

Jesse Reiser¹

Pasadas ya tres décadas del denominado giro digital, la creciente tecnocratización de distintos softwares generativos provoca una situación en la que el virtuosismo formal pareciera ser la regla y hacer una caja se convierte en un acto contra intuitivo². Quizás el problema resida en prestar excesiva atención a los objetos acabados en lugar de pensarlos como formaciones constituidas en el tiempo, independientemente de la posición que ocupen en un gradiente cuyos extremos estén constituidos por prismas regulares y estructuras de gran complejidad. El plugin Grasshopper creado por David Rutten³ es un caso interesante para revisar. La presencia de este plugin o similares es prácticamente ubicua en la actualidad, facilitando al diseñador a través de una amigable interfaz, programar visualmente definiciones de gran complejidad, pero ¿qué concepción proyectual implica la utilización de este tipo de herramientas?

Recurrentemente, las presentaciones de proyectos en el ámbito académico, concursos, o publicaciones, incluyen capturas de pantalla de definiciones de Grasshopper, programaciones visuales en las que se observan una población de parámetros y componentes, como se le llama a los distintos nodos del software. Los parámetros alojan datos: puntos, líneas, superficies, números, etc; los componentes realizan acciones. Los nodos están preparados para recibir información (input) y brindar información (output), la vinculación entre estos se realiza mediante cables, generando un circuito que se retroalimenta de información⁴. Muchas veces la inclusión de estas imágenes procura explicar el proyecto, se podría pensar una pintura al modo de Magritte⁵ en el que la pipa sea remplazada por una de estas definiciones de Grasshopper con la inscripción *esto no es un proyecto*. Mas allá de esta digresión, lo que evidencian estas capturas, es la complejidad estructural de las distintas conformaciones geométricas, y no estamos hablando de complejidad morfológica sino de complejidad relacional, de mayor relevancia en términos proyectuales que complejidades superficiales (literalmente de superficies) en la que devinieron exploraciones arquitectónicas que hace tres décadas requerían mucho esfuerzo y teorización, y que en la actualidad pueden producirse con gran facilidad.⁶

Esta complejidad nos ayuda a comprender que estamos trabajando topológicamente. Al hablar de topología se dice que no importa los objetos sino como estos se conectan, Stan Allen señala que *"la forma importa, pero no tanto las formas de las cosas como las formas **entre** las cosas"*⁷ indicando que *"... las condiciones de campo son relacionales, no figurativas"*⁸. Podemos pensar estos cables, estas conexiones como un campo, un ensamblaje de cosas y procesos del cual emergen nuevas propiedades y cualidades. A través de estos nodos el software genera geometrías virtuales en el modelo 3D. Coloreada por defecto de rojo, esta geometría virtual, pasa a verde cuando se selecciona uno o varios nodos de los mencionados previamente. Al manipularlas virtual-

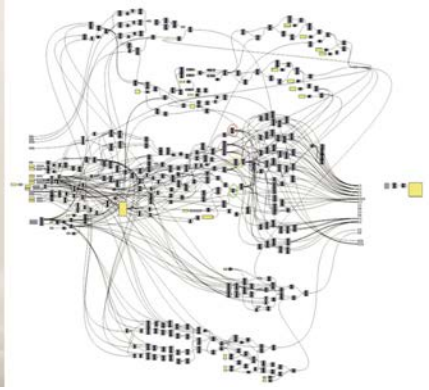


Comando *Bake* en el menú radial de Grasshopper V6.0. Huevo a la plancha.

mente, y aquí virtual no refiere solamente a lo que está en la computadora, estas geometrías pueden organizarse de múltiples maneras aplicándoles distintas variaciones. Lo interesante es que puede haber solo un par de puntos, alguna línea o alguna superficie en el modelo 3d y una estructura virtual sumamente compleja en el Grasshopper, a la cual se le pueden incorporar nuevas variables, relaciones y operaciones. El sistema permanece abierto hasta que se decida presionar el botón *Bake*, una vez invocado este comando, la geometría hasta entonces virtual, se actualiza y comienza a habitar el espacio del modelo, podemos decir que llega a un equilibrio termodinámico, la tan temida línea continua en la que la información virtual hasta entonces activa, deja de interactuar con los estímulos externos y pasa a ser una cáscara inerte. Cuando uno llega a esta instancia generalmente es para pasar a una etapa productiva en la que se construye la información necesaria para la concreción física de aquello en lo que se esté trabajando, acompañado de operaciones como *Make2D* para facilitar su documentación. Si agregamos nuevos nodos la geometría cocinada se mantiene estática, deja de ser afectada por la definición de Grasshopper. Para activar estas geometrías una vez actualizadas, será necesario generar nuevos parámetros que las incorporen a la definición.

El ícono del comando *Bake* es un huevo a la plancha, y es bastante atinado. Todos hemos hecho o intentado hacer uno en alguna ocasión, luego de revisar si el huevo flota o no en agua para saber si es apto para consumo, debemos quebrar cuidadosamente la cáscara para volcarlo en la plancha. El huevo, compuesto por la clara y la yema se encuentran en este momento en un estado fluido. La clara transparente al entrar en contacto con la plancha precalentada cambia su estado, pierde fluidez y pasa a ser blanca. La yema puede o no quedar centrada en la clara, por lo que a veces se realizan una serie de movimientos rápidos y leves para asegurar una determinada forma del conjunto al cocinarlo. Los hay mas puristas, que persiguen una figura ideal, colocando incluso un molde para asegurar esta condición; los hay mas despreocupados, en caso de que sea este el término correcto, que dejan que la clara adopte su configuración de forma autónoma⁹. Esta distinción inicial, permite señalar dos concepciones sobre la materia, por un lado, su concepción como algo inerte, pasivo, por el otro su concepción como algo activo, con capacidad de auto organizarse, independiente de lo que nosotros pensamos sobre ella. Decíamos que el ícono era acertado porque lo que produce el comando *Bake* es el endurecimiento de la materia que se esté trabajando, su cristalización, básicamente petrifica la geometría.

No se pretende hacer una apología del plugin, sino observar que implica el empleo de dichos entornos al momento de proyectar, para posicionarse con respecto a los medios que utilizamos. La concepción de la materia como algo activo, permite explorar las cualidades intensivas presentes en los proyectos, de este modo el software deja de ser una mera herramienta representativa



Población relacional: Soren Solkaer, Black sun (2017). Definición de Grasshopper, Rudolf Müller, Sucursal M&V, Republica Cheka (2014)

que sirve para mostrar con mayor o menor destreza las propiedades extensivas de un proyecto¹⁰. Por otra parte, el comando *Bake*, permite pensar el problema de la relación entre lo virtual y lo actual. *“Lo virtual no se opone a lo real, sino tan solo a lo actual. Lo virtual posee una realidad plena, en tanto es virtual.”* nos explica Gilles Deleuze¹¹, haciendo una distinción entre la relación virtual-actual y posible-real a partir de Henri Bergson. La relación que va de lo posible a lo real, determina el modelo morfogenético clásico, como muestra Sanford Kwinter, y esta guiada por las reglas de la semejanza, en la que lo posible constituye la imagen preexistente de lo real; y de la limitación, dada la imposibilidad de que todo lo posible pase a lo real ya que si este fuera el caso *“...el mundo se saturaría en un clamoroso instante y el tiempo histórico sería aniquilado en conjunto.”*¹² La realidad de acuerdo a este modelo, continúa Kwinter *“no sería más que una imagen de posibilidad repetida, y el mundo de posibilidad un almacén inmutable de imágenes existentes desde tiempos inmemoriales.”*¹³ Kwinter señala que la relación entre lo virtual y lo actual implica un modelo morfogenético que guía la emergencia y la evolución de la forma en el que la relación entre lo actual y lo virtual no es de semejanza sino de diferencia, innovación o creación, y que la actualización ocurre *en* el tiempo y *con* el tiempo, mientras que la realización al limitarse al despliegue de lo preexistente destruye la novedad y aniquila el tiempo¹⁴.

Porque entonces el comando *Bake* cocina multiplicidades¹⁵, en tanto multiplicidad el proyecto mantiene un estado virtual, abierto a distintas trayectorias materiales y conceptuales, en un espacio de estados posibles cuyo resultado es abierto. El proyecto arquitectónico es un proceso temporal, en el que cada variación provoca desplazamientos que fijan ciertos aspectos a la vez que abren nuevas trayectorias. Si se trata o no de multiplicidades dependerá no tanto del entorno en el cual se este trabajando sino de como se conciba el proyecto. El comando *Bake* puede tanto cocinar una multipli-

ciudad actualizando un virtual como realizar una posibilidad, cocinando una imagen preconcebida. Para no caer en un determinismo proyectual basado en la concreción de posibilidades preexistentes, debemos ser sensibles a las emergencias del proyecto y su despliegue temporal, una atención que enriquece el proyecto al incorporar información de los distintos sistemas con los que entra en contacto. De este modo el proyecto se abre y cuestiona o, mejor dicho, enriquece las capacidades de una autonomía disciplinar reiteradamente proclamada, a través de una sensibilidad intensiva en comunicación y fricción con el resto de las fuerzas actuantes en el proyecto.

1. Jesse Reiser, *Atlas of novel tectonics* (New York: Princeton Architectural Press, 2006) pp. 168
2. En la década de 1990, softwares pensados originalmente para animación fueron utilizados como instrumentos de experimentación arquitectónica habilitando el ensayo de simulaciones dinámicas mas allá de las capacidades representativas de los programas CAD. En la actualidad programas BIM (Building information modeling) o el mismo Autocad fueron incorporando estas capacidades evidenciando su explotación en términos técnicos.
3. David Rutten contratado en 2007 por Robert McNeel & Associates (Rhino 3d), comenzó a desarrollar en secreto el Grasshopper, publicado en versiones beta desde 2008, el plugin fue incorporado oficialmente al programa en la versión 6.0 (2018). Ver <https://wiki.mcneel.com/rhino/rhinohistory>. La historia de este desarrollo contada por el mismo Rutten puede verse en la conferencia Computer architectural concepts: Grasshopper stories, Architectural Association, 5 de noviembre de 2010. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KaJfUPk1qNs&t=412s>
4. Mode Lab, *The Grasshopper Primer V3.3*
5. Rene Magritte. La trahison des images, 1929.
6. Parte de esta temprana interacción disciplinar con distintos softwares es tratada en Greg Lynn (ed). *The archaeology of the digital* (Berlin: Stemberg Press, 2013)
7. Stan Allen, *Del objeto al campo: Condiciones de campo en la arquitectura y el urbanismo*. En Iñaki Ábalos (ed.) *Naturaleza y artificio* (Barcelona: Gustavo Gili, pp. 149-170)
8. Ibid.
9. Cedric Price analiza la transformación de la ciudad de la antigüedad a la modernidad asociando sus distintos estados con distintas maneras de cocinar un huevo. *The city as an egg* (ca. 2001)
10. Una introducción a la diferencia entre las propiedades intensivas y extensivas puede encontrarse en Jesse Reiser, *Atlas of novel tectonics* (New York: Princeton Architectural Press, 2006) pp. 72-77. Para profundizar ver Manuel De Landa, *Intensive Science and virtual philosophy* (London: Continuum, 2002)
11. Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición* (Buenos Aires: Amorrortu, 2009) pp. 314. Citado por Manuel De Landa al señalar la introducción de la virtualidad como categoría ontológica por Deleuze para referirse al estatus de las multiplicidades. *Intensive Science and virtual philosophy* (London: Continuum, 2002) pp. 30.
12. Sanford Kwinter, *Architectures of time: toward a theory of the event in modernist culture* (Cambridge, London: The MIT Press, 2001). pp. 6-10. Publicado originalmente en Cynthia Davidson (ed.) *Anyway* (Rizzoli, 1992)
13. Ibid
14. Ibid
15. Manuel De Landa define explica la diferencia formal de entidades especificadas a través de esencias y a través de multiplicidades con el ejemplo de la embriogénesis, el proceso de fertilización de un huevo antes de su despliegue en un organismo con órganos y tejidos diferenciados. Manuel De Landa, *Intensive Science and virtual philosophy* (London: Continuum, 2002) pp. 16

nivel 06

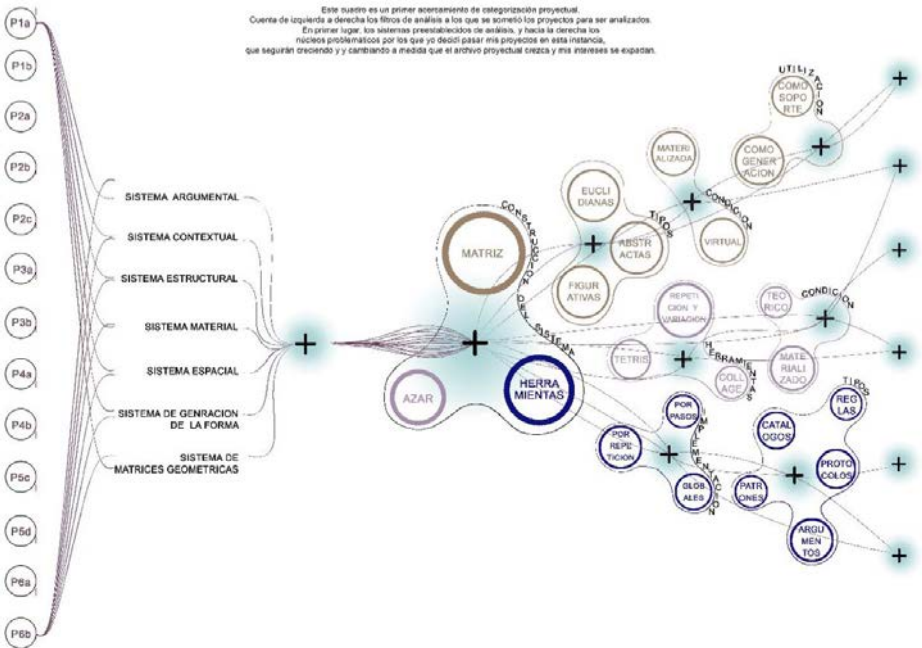
intensidad actualización y campos de consistencia

cuerpo docente

Maria Eugenia Durante

estudiantes

pindur, martin alejandro; winschu jасhek, maría eugenia; morales, julieta; catalini, federico hernán; dall'alba, micaela; nicoliello, melisa ayleen; horna, matías camilo; coccaro, bianca antonella; palmero, hanna evelin; merdek, vera; pesce, agustina; deya, matías nehuen; gonzález rinaldi, florenxia natalia; zein, clementina



nivel 06

actualización genealógica

El objetivo general del este nivel es la preparación conceptual y operativa para el Proyecto Final de Carrera (PFC), en el que los estudiantes del plan 6 luego deberán presentar su trabajo frente a un jurado conformado a tal fin, según lo regulado por la FAU. Esta ejercitación del Nivel 6 pretende la autoexposición de los trabajos de cada estudiante entendiendo que al comienzo del nivel ya se tiene una trayectoria proyectual, un caudal, sobre el cual cada estudiante deberá realizar un ejercicio crítico de autorreflexión proyectual determinando y ordenando ese caudal. Es un momento de intervalo entre proyectos y de reflexión crítica de lo realizado. Un estudio genealógico proyectual.

El estudiante posee un saber proyectual ya incorporado, no solo adquirido en la facultad sino también de otras

actividades que lo han formado. Este trabajo es un momento de reflexión como todos los momentos entre proyecto y proyecto necesarios para poder interrogarnos acerca del éxito o del fracaso del proyecto anterior, pensamiento que sirve para la próxima vez que se enfrente con un proyecto similar. Este intervalo de reflexión es tan importante como el momento del proyecto. La reflexión nos señala qué tenemos firme y hacia dónde se puede explorar. Se debe evocar, convocar, cruzar, teorizar sobre el caudal.

Al momento del proyecto tenemos los conocimientos que sabemos que sabemos o sabemos, también sabemos hacer lo que sabemos hacer. Pero en ese momento no tenemos tiempo para buscar otros saberes o nuevos saber hacer. Nos ponemos en una postura intelectual afirmativa para hacer al máximo con los recursos intelectuales disponibles. Sin embargo, haciendo, percibimos nuevos saberes. En los intervalos, podemos tomar el tiempo para interrogar esta percepción y las modificaciones que en el hacer queremos introducir según un deseo de calidad y de voluntad artística (Kunstwollen). En los intervalos, debemos tener una postura intelectual interrogativa. Debemos preguntarnos qué nos falta para llegar a una mejor calidad. Es una autoevaluación constructiva, formativa. Cada estudiante tiene en sí mismo más de lo que cree o piensa. Se trata de descubrir su formación construida para afianzar su autonomía. Debe asociar el conocimiento y el saber "existencial" al conocimiento disciplinar especializado para enriquecer las capacidades de comprensión, de jui-

ció, de elección y de actuación.

El objeto de este trabajo es el de construir la propia memoria de proyecto para ejercitarla en sus últimos diseños de la carrera.

bibliografía de referencia

Libro de cátedra Intensidades 2017, texto sobre genealogías Aldo Rossi, autobiografía científica

Reiser, Atlas of novel tectonics

Foucault, las palabras y las cosas

Manuel Gausa: OPEN

bibliografía operativa

James Stirling. Memoria de Proyecto para Roma Interrota. Peter Eisenman. Diagram Diaries.

Código FOA remix 2000

Filogénesis: Especies FOA

Trabajos genealógicos de estudiantes de años anteriores

tp01 actualización genealógica: genealogía proyectual

objetivos del trabajo

En este trabajo se pretende que cada estudiante, de manera reflexiva, recopile, reconstruya, reconfigure sus proyectos de la carrera catalogando, ordenando, clasificando, indexando, construyendo familias de temas, problemas, argumentos y operaciones.

Separar, descomponer, comparar, clasificar, asociar, inducir, deducir, extrapolar, transponer, trasladar, fundir, generalizar, etc. produciendo así un catálogo argumental, operativo y productivo para poder encarar el último trabajo de la carrera. Revisar toda la producción propia de proyecto estudiando temas recurrentes y también temas ausentes. Reconstruir la per-

sonalidad proyectual de manera de afianzar lo adquirido y abrir espacios de exploración posibles.

Se estudiará cada proyecto en relación a los sistemas argumental, geométrico, espacial, generación de la forma y lenguaje, material y contextual.

Luego del análisis exhaustivo de los sistemas, se buscarán además temas de interés a futuro:

_Cuáles cuestiones les quedaron por fuera de sus proyectos y qué les gustaría proyectar.

_Plantearse una serie de descubrimientos de los sucesos, intentos y experimentos fallidos donde se indica su manera de mirar, de investigar, de pensar, de nombrar y sobre las posiciones especulativas de sus proyectos.

En esta primera etapa, cada proyecto de la carrera será expuesto redibujado en una A3 como información de base, y de cada uno se analizarán los sistemas. Posteriormente habrá una lámina de conclusiones para cada proyecto para posibilitar su clasificación o indexación. Al final del trabajo se presentará un portfolio como colección re-imaginada de trabajos que confluyen en una mirada personal de la arquitectura. Es decir, este ejercicio en su primera fase culmina con una publicación en A3 de todo el material indexado en una especie de portfolio crítico y poético en simultáneo del que también surgirán temas de interés para el trabajo siguiente.

metodología del trabajo

1. búsqueda del material de proyectos propios
- 2, redibujo normalizado de la documentación básica de cada proyecto
3. análisis intencionando temas de proyecto según los sistemas mencionados.
4. clasificación de los proyectos por problemas trabajados: sistema argumental, matrices geométricas de base , sist espacial, sistema contextual, criterios de generación de la forma, sistema material y estructural.
5. indexación (tabla) en la cual poder observar en conjunto las líneas de trabajo exploradas
6. construcción del portfolio. documentación de cada proyecto. Explicación de temas y operaciones recurrentes. Temas y experimentaciones ausentes. Rastreo de ejemplos o casos similares. Conclusiones operativo-proyectuales.

tp02 proyecto genealógico

objetivos del trabajo

En este trabajo se requerirá de experimentaciones tendientes a la elaboración de un plan de trabajo, ideas preliminares y primeros planteos para desarrollarlos en un proyecto como también serán experimentados en el segundo cuatrimestre dentro del PFC. En este trabajo se deberán conceptualizar los temas surgidos de la genealogía, de manera de construir un concepto de trabajo que sea la guía de un proyecto. Esta guía surgida de la genealogía tendrá componentes argumentales y operativos. se definirá un título como marco para el trabajo de investigación proyectual que

se completará y perfeccionará en el transcurso del PFC.

Se trabajará en la construcción de un tema que acompañe y sea el vehículo de los problemas a trabajar surgidos de la genealogía como preámbulo al PFC.

En esta fase, y referido a lo anterior, se deberá realizar el proyecto de una pequeña biblioteca en el campus de la UNLP

metodología del trabajo

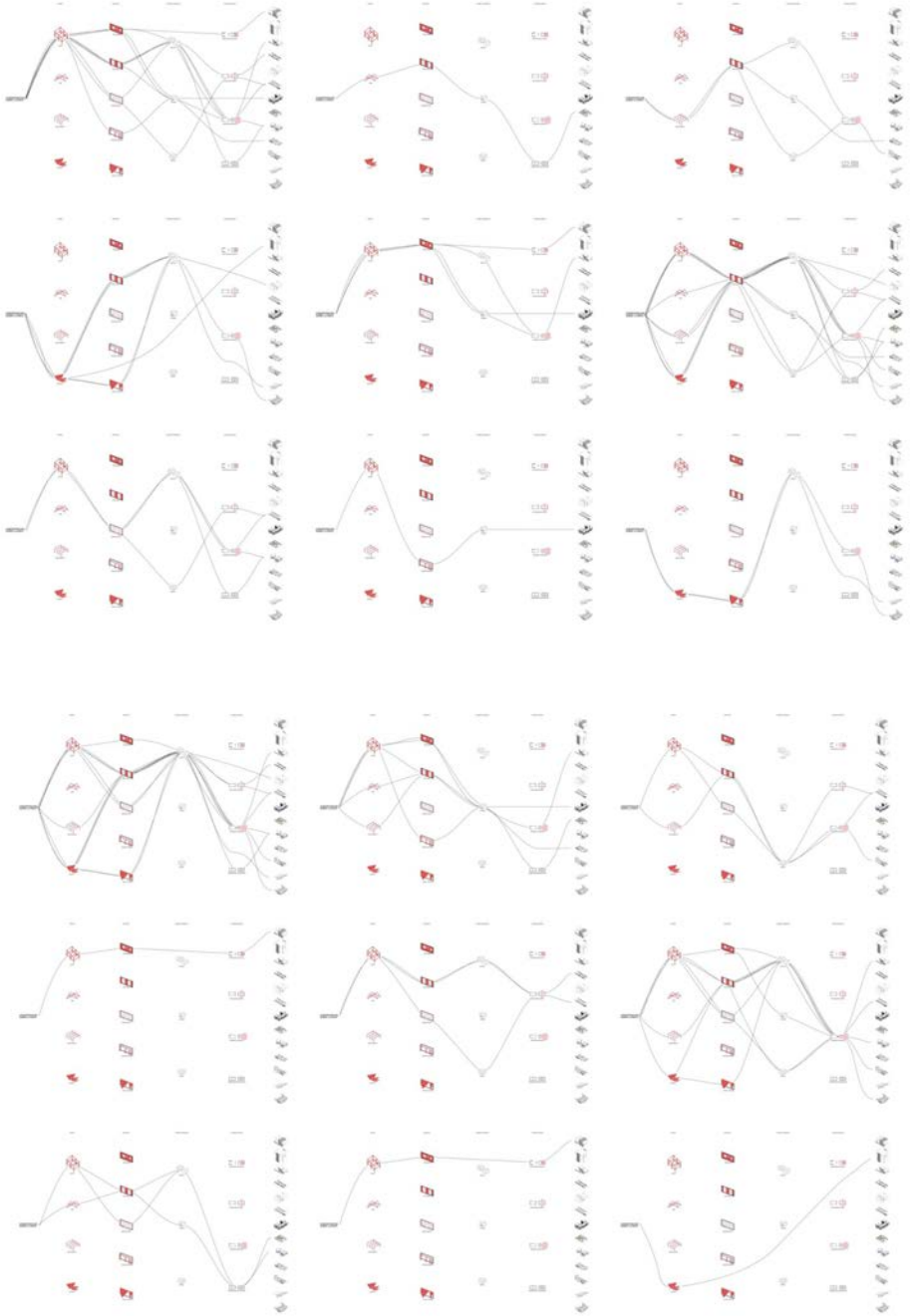
1. a partir de los temas recuperados de la genealogía, planteo de los problemas a trabajar en proyecto. Hipótesis de trabajo
2. simulacros de posibilidad de desarrollo de las hipótesis
3. proyecto bajo criterios explorado en la genealogía

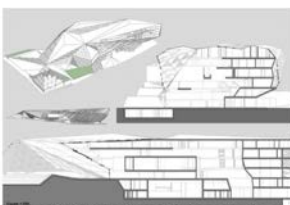
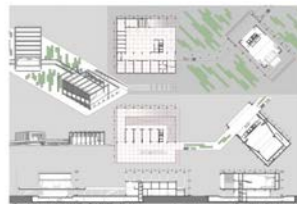
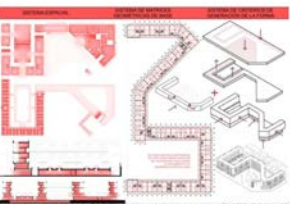
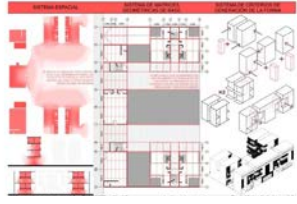
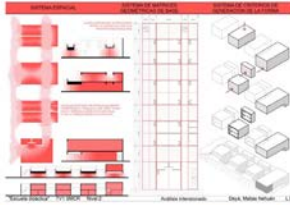
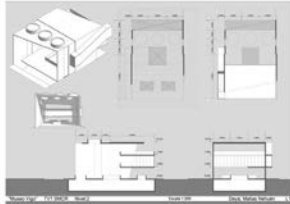
se diseñó una pequeña biblioteca inserta en el campus de la unlp en relación con el Departamento de Educación Física y como anexo al sector que ocupa el Gimnasio.

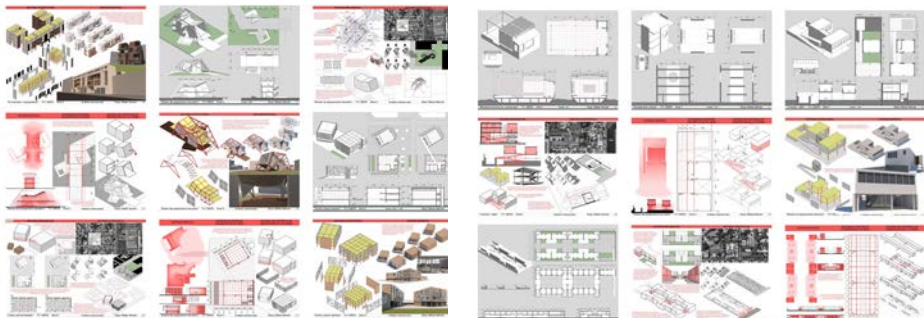
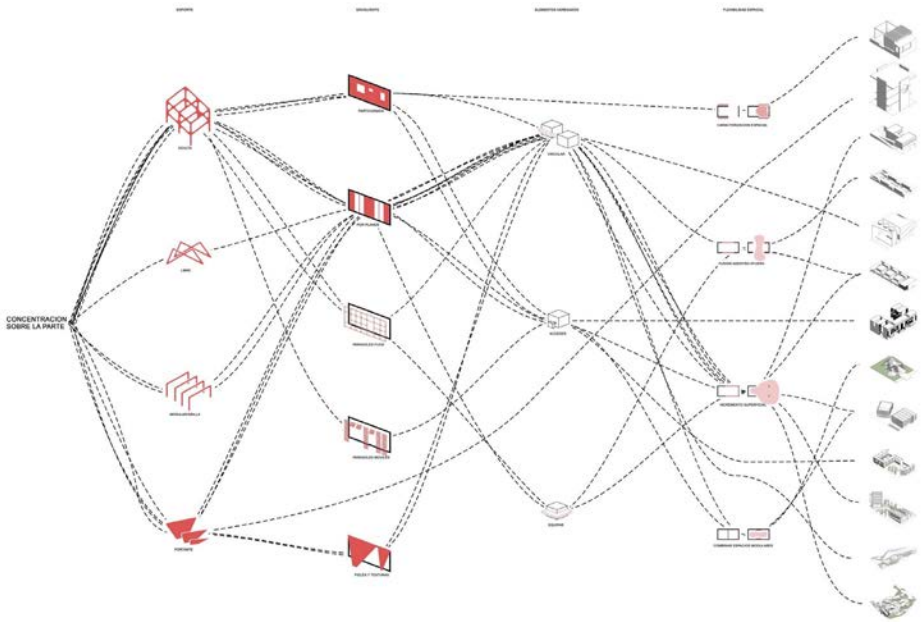
De aproximadamente 65 metros cuadrados de planta de ocupación, se desarrollará en planta baja y tres niveles.

Se pretende que el concepto extraído de la genealogía, guíe el proyecto en todos sus aspectos de manera de resolver técnicamente los problemas de construcción del espacio, detallando sus componentes y diseñándolos en escalas de dibujo de detalle.

Los temas a resolver son: dimensionado, estructura, cerramientos interiores y exteriores, horizontales y verticales, iluminación natural de las salas, acondicionamiento climático, etc.







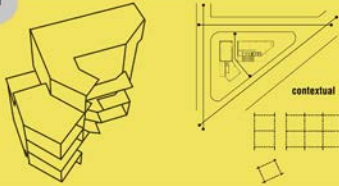
PROYECTOS	Vivienda unifamiliar en el río	Vivienda para artistas	Vivienda + Trabajo	Centro de Artes audiovisuales	Escuela de Artes y Oficios	Centro de Investigación y Extensión de la UNLP
EMPLAZAMIENTO EN EL SITIO						
CONTACTO FORMAL						
CONSTRUCCIONES PRE-EXISTENTES						
CONSTRUCCIONES PRE-EXISTENTES						
ESPACIOS PÚBLICOS FLUÍDOS						
ESPACIOS PÚBLICOS CONTENIDOS						
VOLÚMENES PUROS						
ADICIÓN						

Catalini Federico N°35069/5

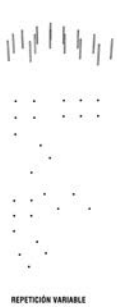
	PROYECTOS	Vivienda unifamiliar en el río	Vivienda para artistas	Vivienda + Trabajo	Centro de Artes audiovisuales	Escuela de Artes y Oficios	Centro de Investigación y Extensión de la UNLP	RECORRIDOS
RELACIÓN CONTEXTUAL		LIBRE						2
		LATERALIZADO						2
		ENVOLVENTE						2
		SUSPENDIDO						3
		APOYADO						3
		SOTERRADO						2
	MIMÉTICO						3	
	DESTACADO						2	
	GRADADO						1	
	INCLUIDO						1	
GENERACIÓN DE LA FORMA		FLUÍDOS						5
		CONTENIDOS						3
		ADICIÓN						3
		SUSTRACCIÓN						4
		VISIBLES						2
		NO VISIBLES						2
ORGANIZACIÓN ESPACIAL		LOSAS						2
		COLUMNAS						2
		MUROS						4
		DIVISIONES						4
		SERVICIOS						2
		NUCLEOS						3
	TERRAZAS						4	
	PATIOS						3	
CANTIDAD		8	8	9	11	14	14	

Catalini Federico N°35069/5

P1

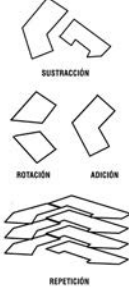


PUNTUAL



REPETICIÓN VARIABLE

PLANOS HORIZONTALES

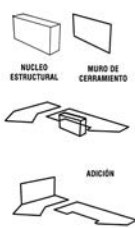


SUSTRACCIÓN

ROTACIÓN

REPETICIÓN

PLANOS VERTICALES

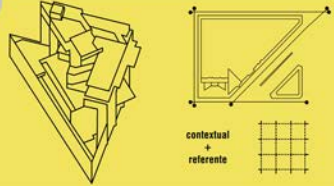


NUCLEO ESTRUCTURAL

MURO DE CERRAMIENTO

ADICIÓN

P2



PUNTUAL



REPETICIÓN VARIABLE

PLANOS HORIZONTALES

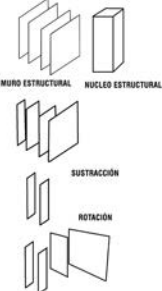


ROTACIÓN

SUSTRACCIÓN

DESFASE

PLANOS VERTICALES



MURO ESTRUCTURAL

NUCLEO ESTRUCTURAL

SUSTRACCIÓN

ROTACIÓN

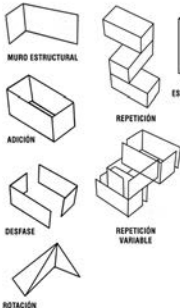
P3



PUNTUAL



PLANOS VERTICALES



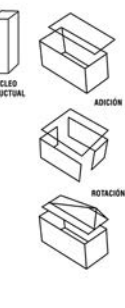
MURO ESTRUCTURAL

ADICIÓN

DESFASE

ROTACIÓN

PLANOS HORIZONTALES



NUCLEO ESTRUCTURAL

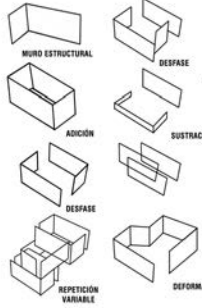
ADICIÓN

ROTACIÓN

P4



PLANOS VERTICALES



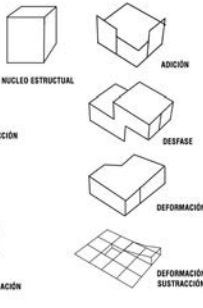
MURO ESTRUCTURAL

ADICIÓN

DESFASE

REPETICIÓN VARIABLE

PLANOS HORIZONTALES



NUCLEO ESTRUCTURAL

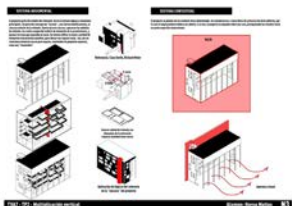
ADICIÓN

DESFASE

DEFORMACIÓN

DEFORMACIÓN SUSTRACCIÓN

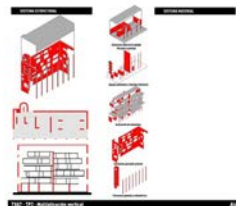




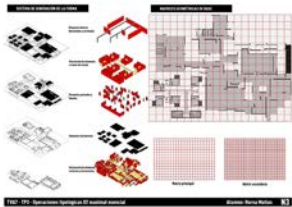
102-01. Multiphase aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



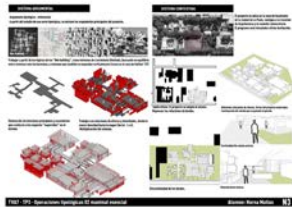
102-02. Multiphase aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



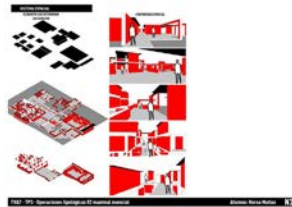
102-03. Multiphase aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



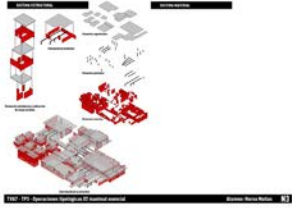
102-04. Operations program of 22 central aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



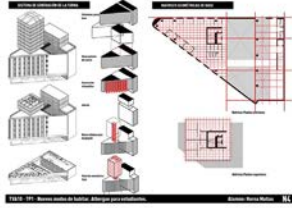
102-05. Operations program of 22 central aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



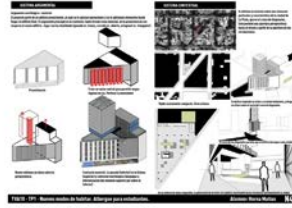
102-06. Operations program of 22 central aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



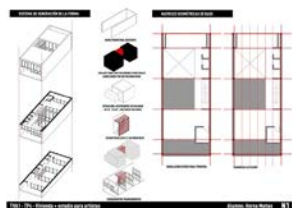
102-07. Operations program of 22 central aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



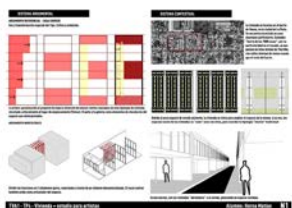
102-08. Water table in aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



102-09. Water table in aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



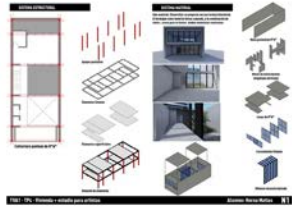
102-10. Water + aerial plus aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



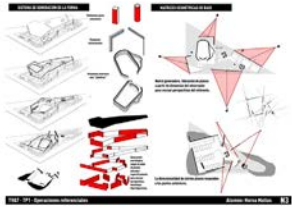
102-11. Water + aerial plus aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



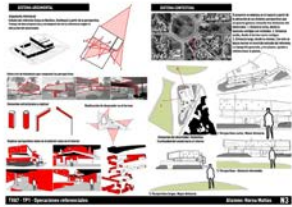
102-12. Water + aerial plus aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



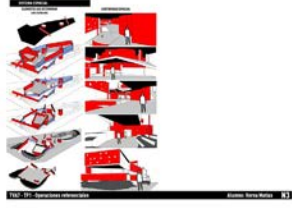
102-13. Water + aerial plus aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez



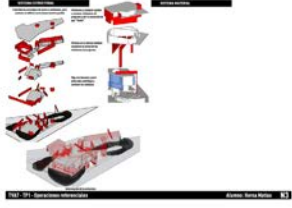
102-14. Operations program. Author: Susana Riera-Rodríguez



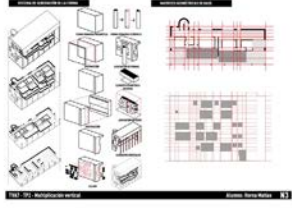
102-15. Operations program. Author: Susana Riera-Rodríguez



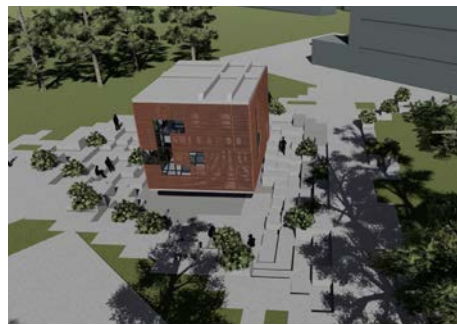
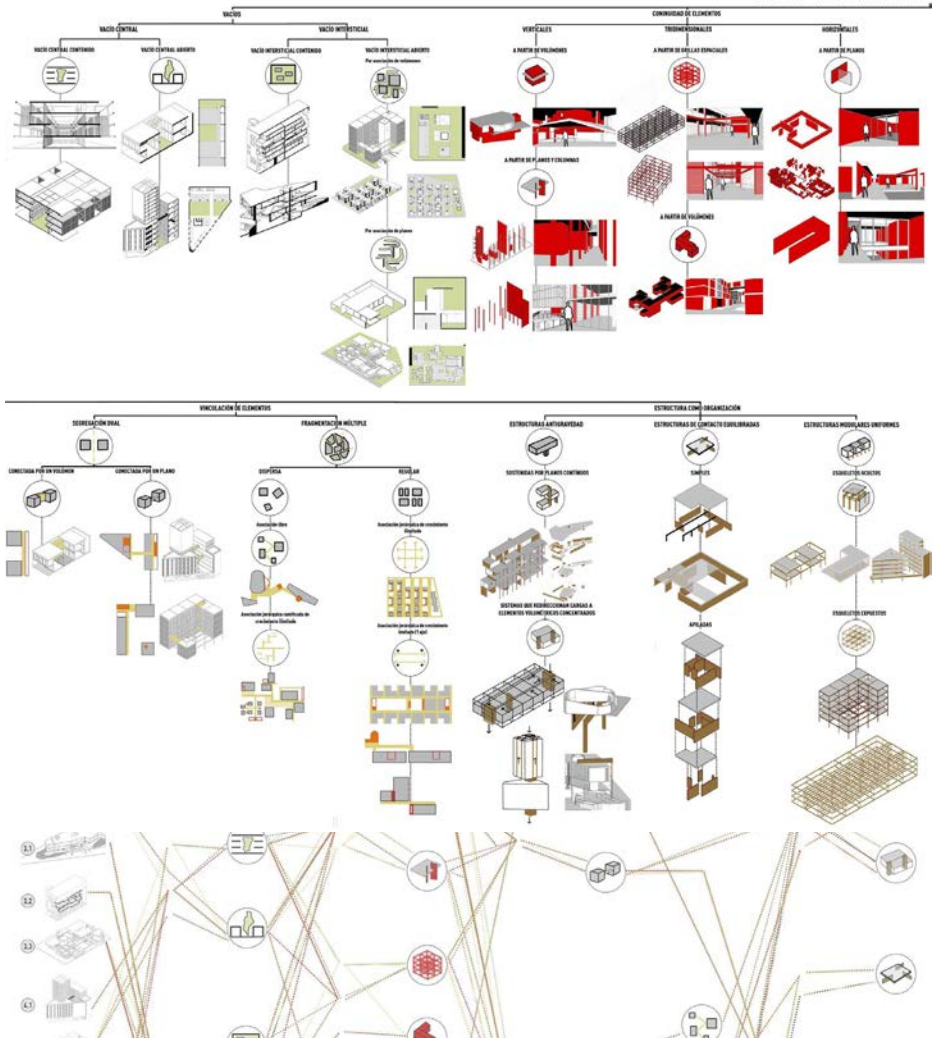
102-16. Operations program. Author: Susana Riera-Rodríguez

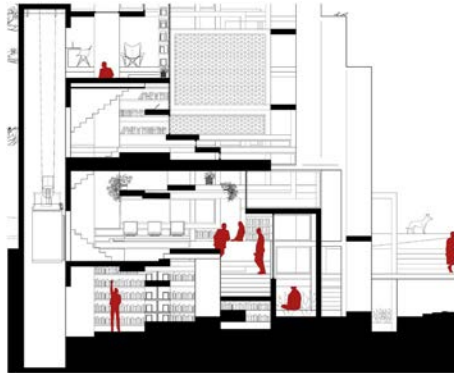
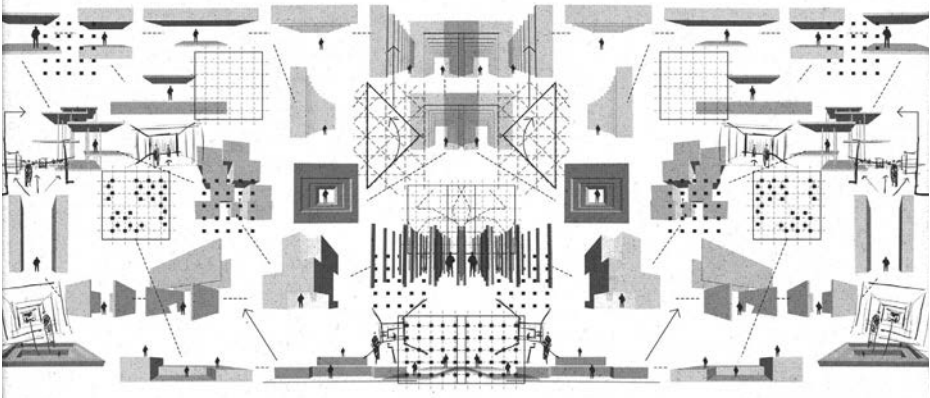
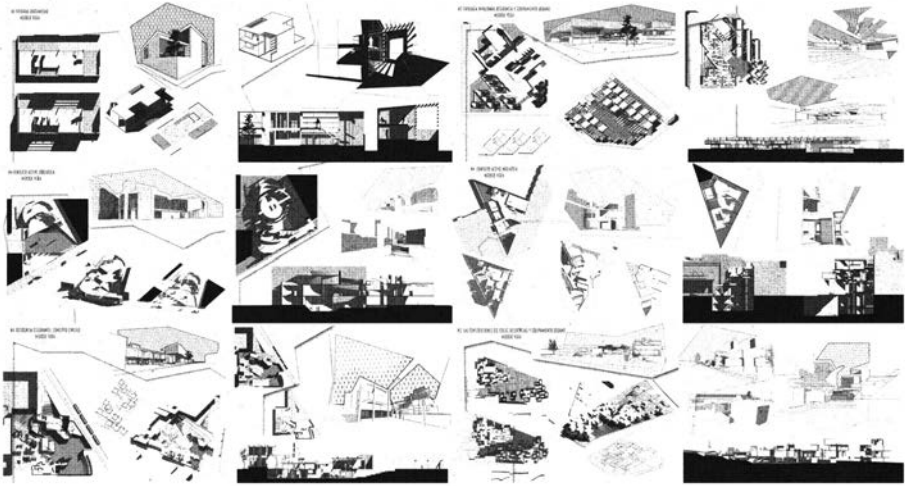


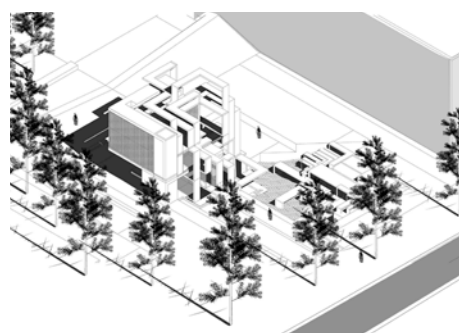
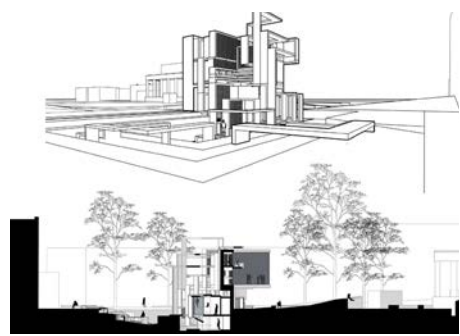
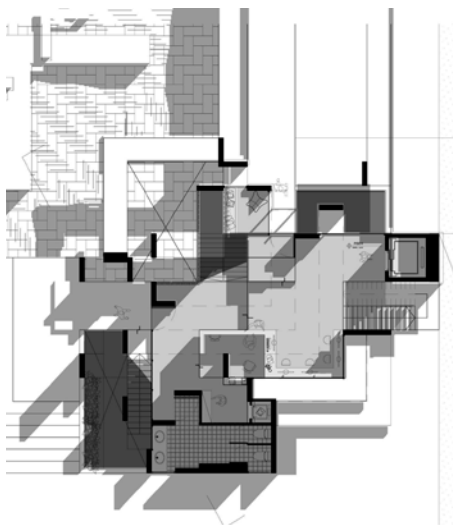
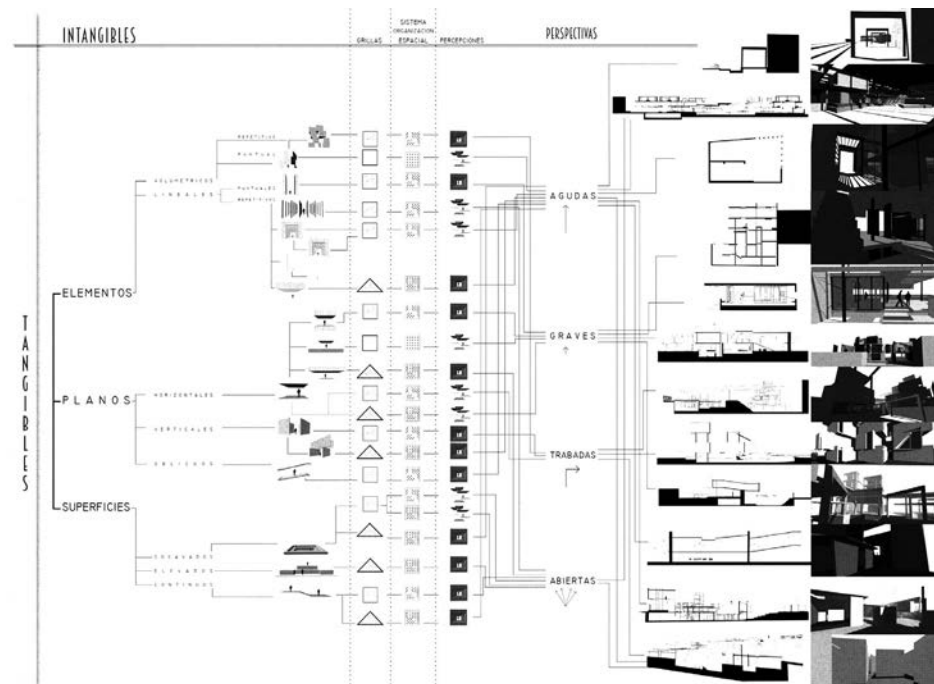
102-17. Operations program. Author: Susana Riera-Rodríguez

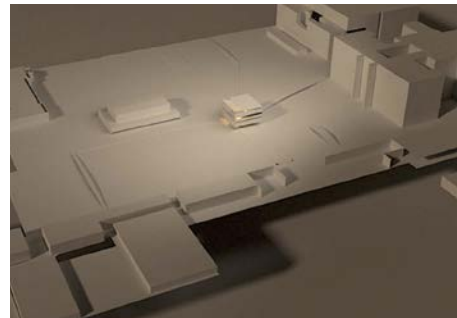
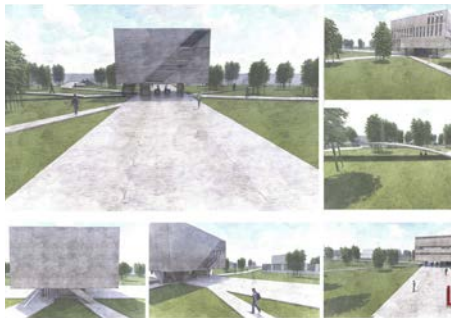
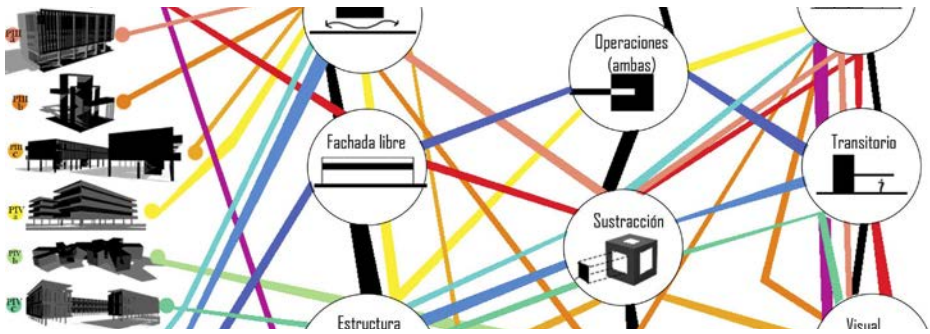
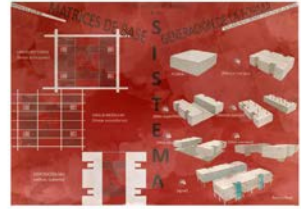
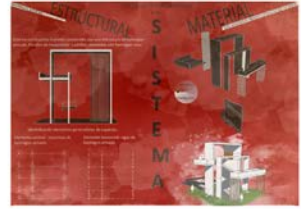
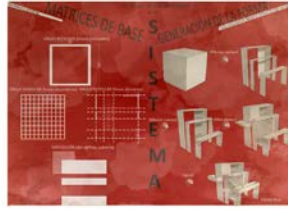
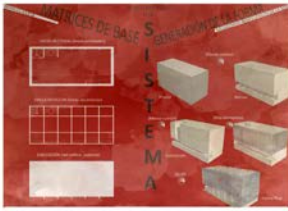


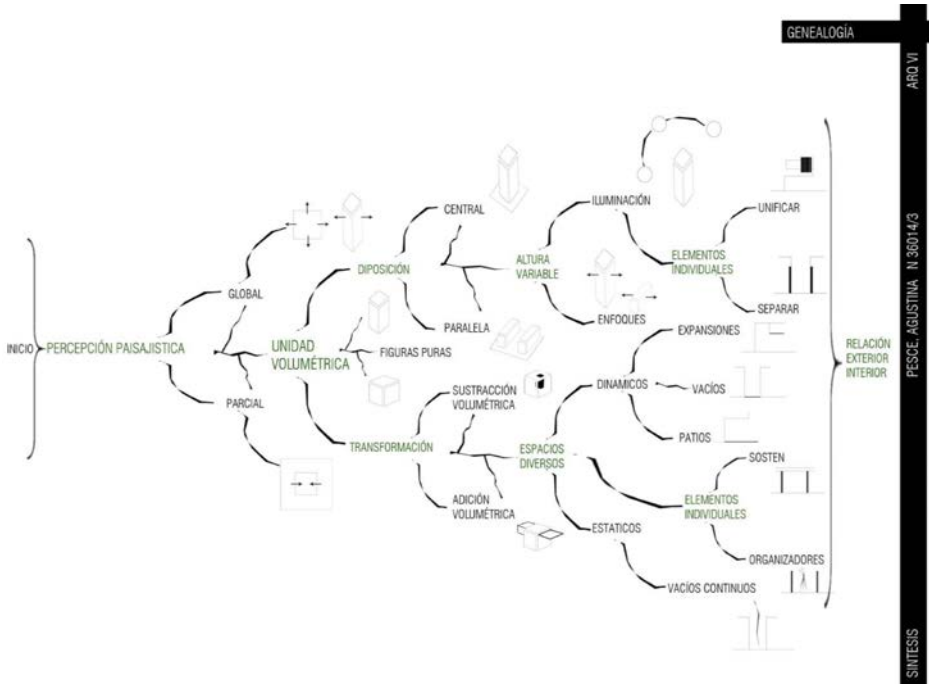
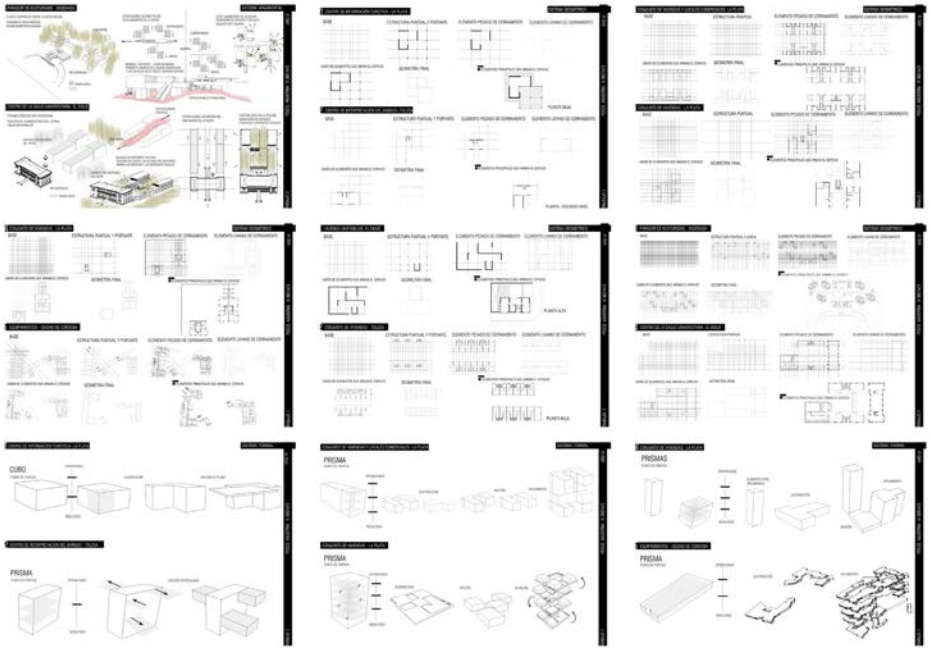
102-18. Multiphase aerial. Author: Susana Riera-Rodríguez





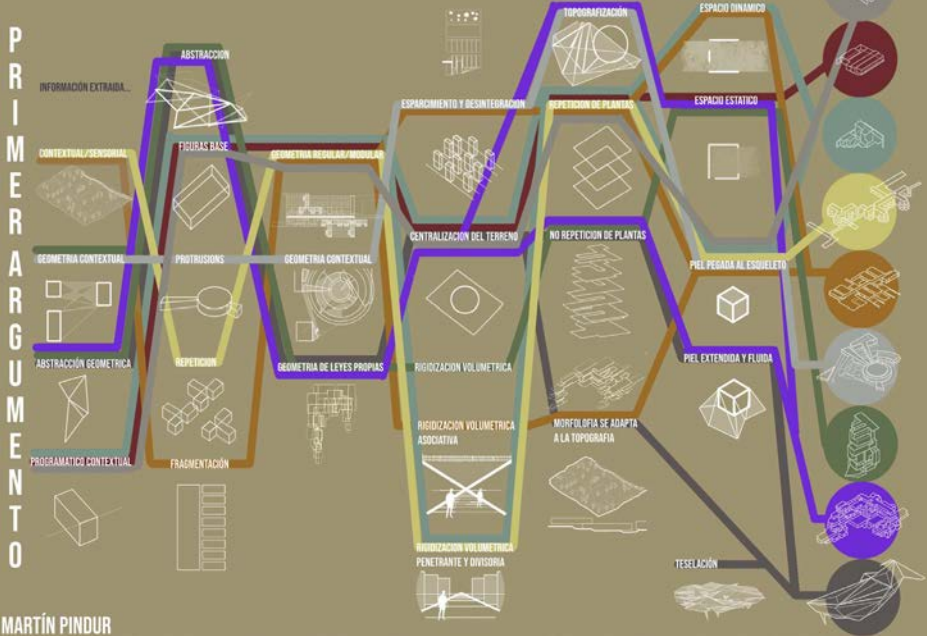






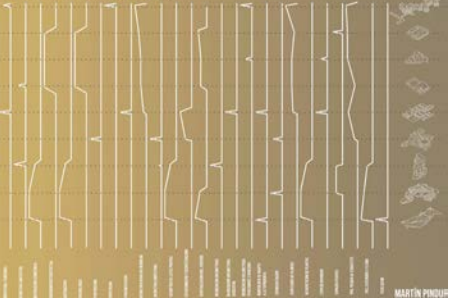
RECORRIDOS MORFOLÓGICOS

PRIMER ARGUMENTO

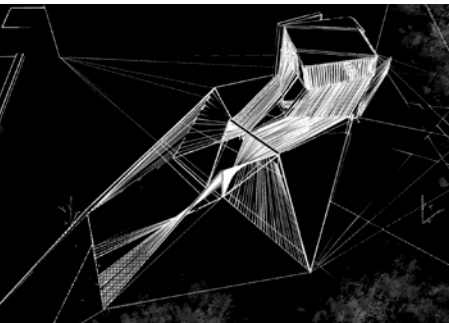
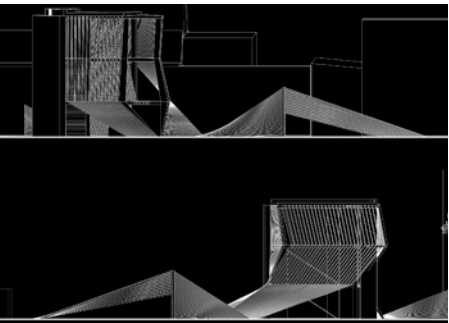


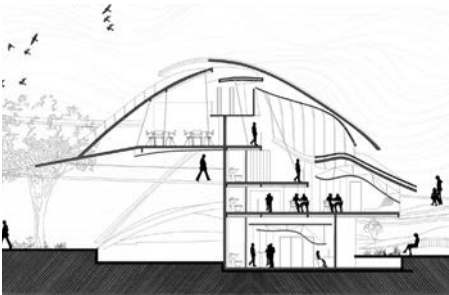
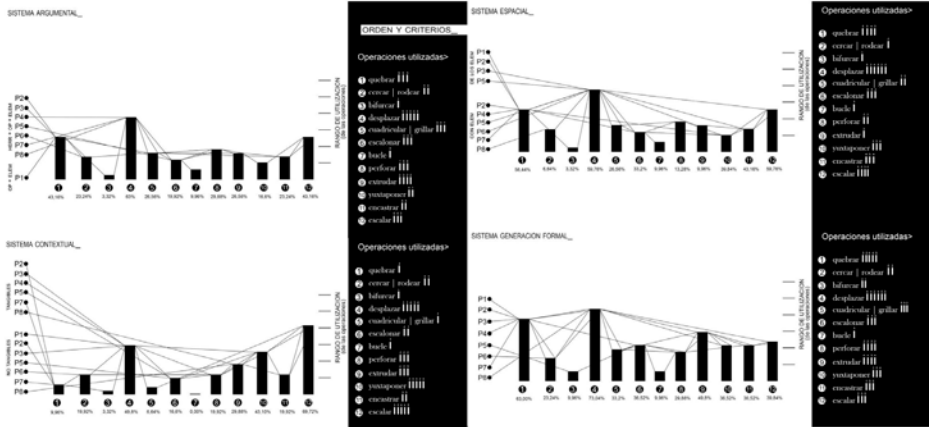
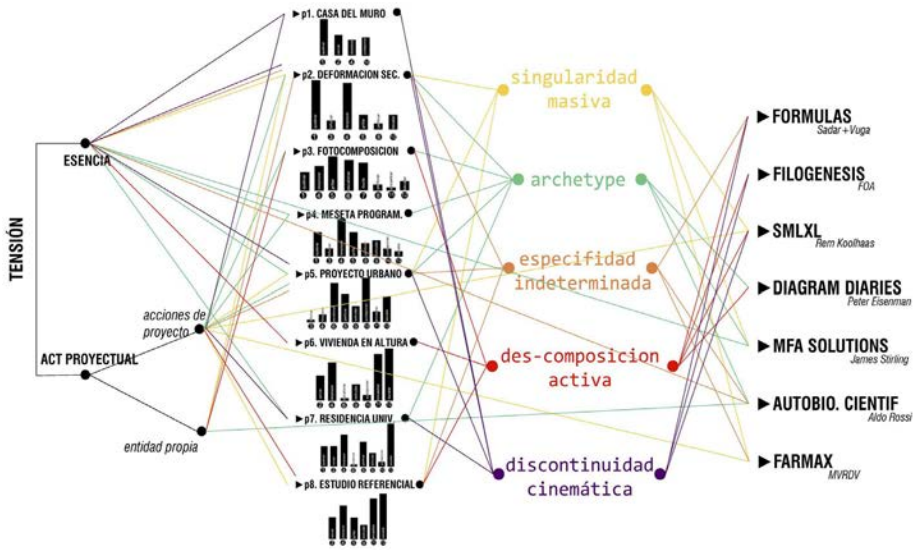
MARTÍN PINDUR

RECORRENCIAS MORFOLÓGICAS



MARTÍN PINDUR





INTERPRETACIÓN TOPOGRÁFICA

REINTERPRETACIÓN ESPACIO/VOLUMÉTRICA

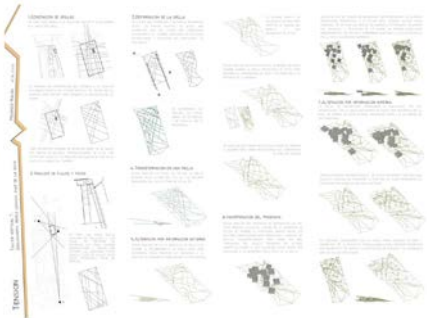
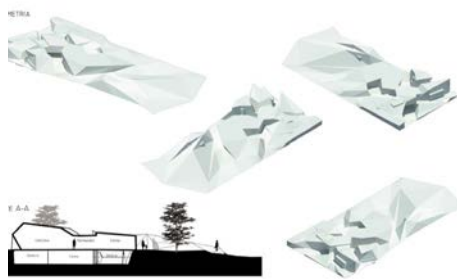
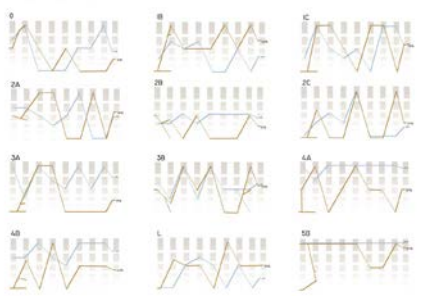
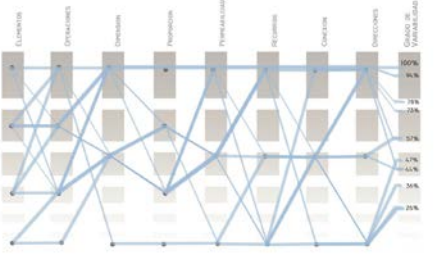
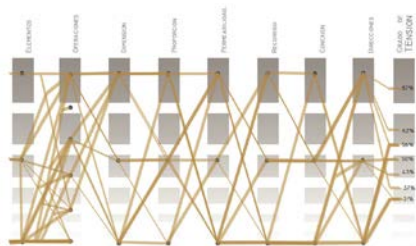
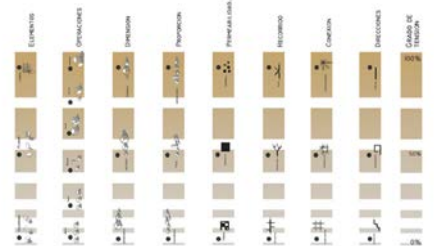
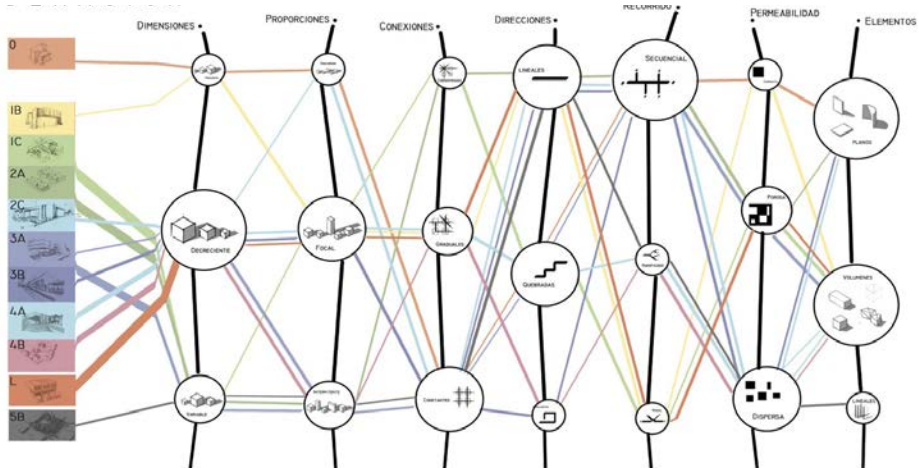
DESARROLLO SENSO/PRECEPTIVO

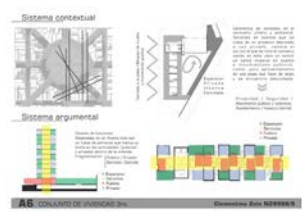
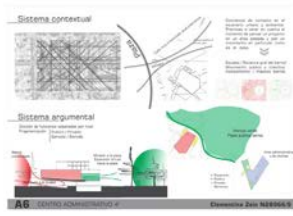
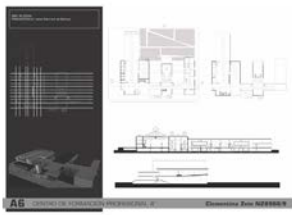
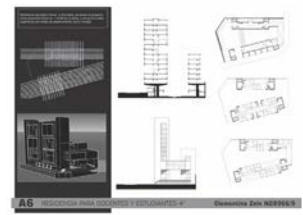
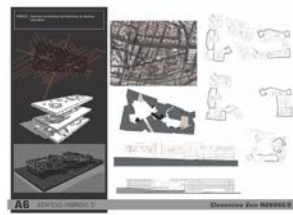
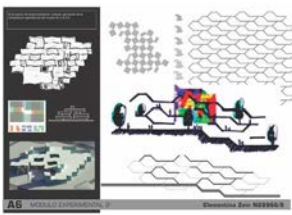
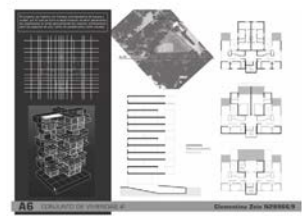
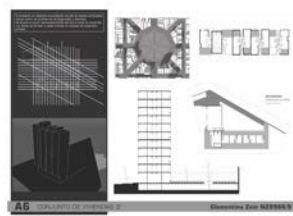
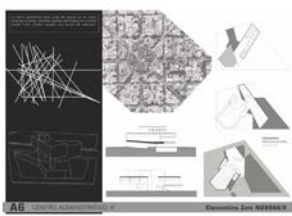
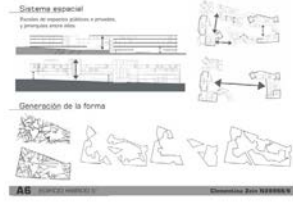
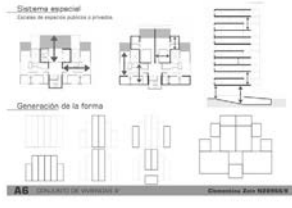
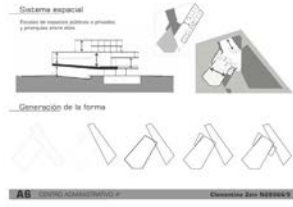
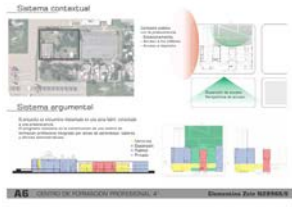
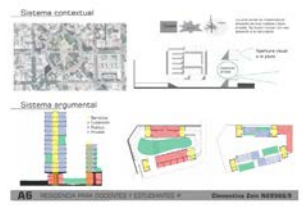
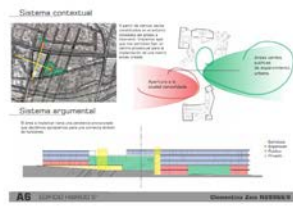
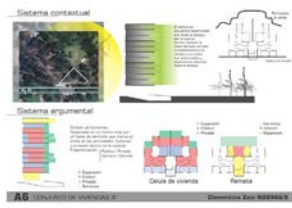
TRATAMIENTO DEL CERVO	TOPOGRAFÍAS		CARACTER VOLUMÉTRICO		ELEMENTOS		LUCES		CARÁCTER ESPACIAL	

INTERPRETACIÓN TOPOGRÁFICA		REINTERPRETACIÓN ESPACIO/VOLUMÉTRICA		DESARROLLO SENSO/PRECEPTIVO	

TRATAMIENTO DEL CERVO	TOPOGRAFÍAS		CARACTER VOLUMÉTRICO		ELEMENTOS		LUCES		CARÁCTER ESPACIAL	

			topografías		
					PLANTA 1:100





proyecto final de carrera

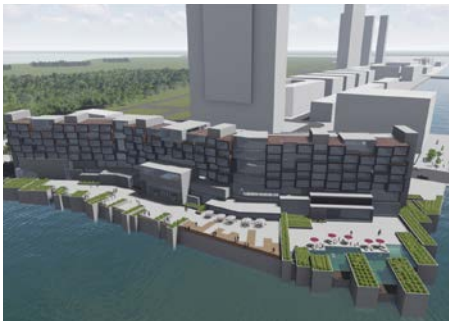
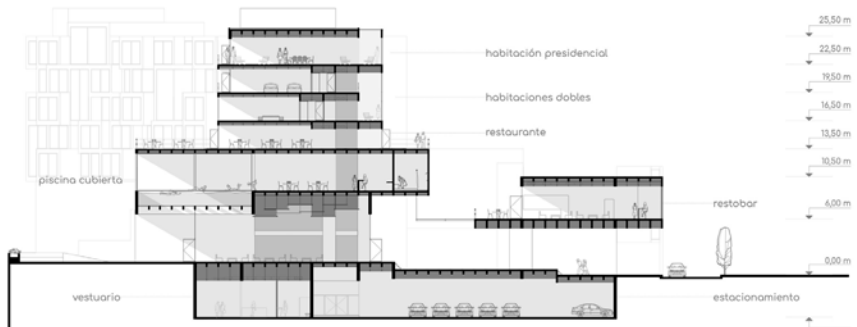
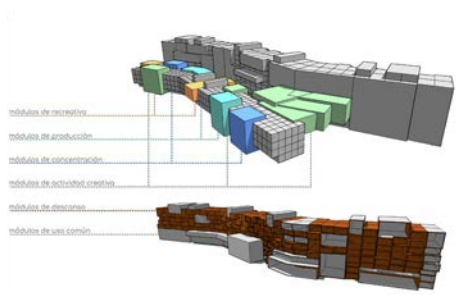
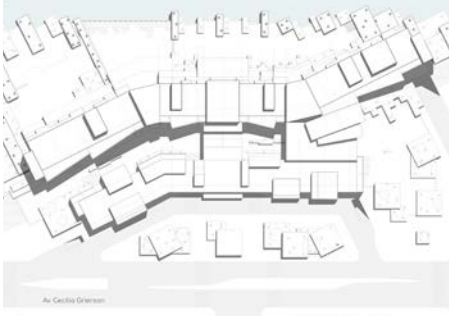
cuerpo docente

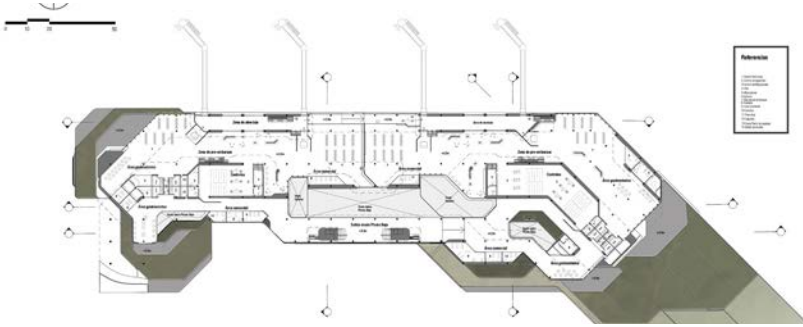
Maria Eugenia Durante
Emilia Robbiano

Pablo Szelagowski
Raúl Arteca

La experiencia de trabajo genealógico proyectual realizada en el nivel 6 del taller es la base de trabajo necesaria para la definición del tema de proyecto. Esta ejercitación realizada consistió en la autoexposición de los trabajos de cada estudiante entendiendo que al comienzo del nivel 6 ya se tiene una trayectoria proyectual, un caudal, sobre el cual cada estudiante realizó un ejercicio crítico de autorreflexión proyectual determinando y ordenando ese caudal. El estudiante posee un saber proyectar ya incorporado, no solo adquirido en la facultad sino también de otras actividades que lo han formado. Este trabajo fue un momento de reflexión como todos los momentos entre proyecto y proyecto necesarios para poder interrogarnos acerca del éxito o del fracaso del proyecto anterior, pensamiento que sirve para la próxima vez que se enfrente con un proyecto similar. Este intervalo de reflexión es tan importante como el momento del proyecto. La reflexión nos señala qué tenemos firme y hacia dónde se puede explorar. Al momento del proyecto tenemos los conocimientos que sabemos que conocemos o sabemos, también sabemos hacer lo que sabemos hacer. Pero en ese momento no tenemos tiempo para buscar otros saberes o nuevos saber hacer. Nos ponemos en una postura intelectual afirmativa para hacer al máximo con los recursos intelectuales disponibles. Sin embargo, haciendo, percibimos nuevos saberes. En los intervalos, podemos tomar el tiempo para interrogar esta percepción y las modificaciones que en el hacer queremos introducir según un deseo de calidad y de voluntad artística. En los

intervalos, debemos tener una postura intelectual interrogativa. Debemos preguntarnos qué nos falta para llegar a una mejor calidad. Es una autoevaluación constructiva, formativa. Cada estudiante tiene en sí mismo más de lo que cree o piensa. Se trató de descubrir su formación construida para afianzar su autonomía. Debe asociar el conocimiento y el saber "existencial" al conocimiento disciplinar especializado para enriquecer las capacidades de comprensión, de juicio, de elección y de actuación. El objeto de este trabajo fue el de construir la propia memoria de proyecto. De este trabajo genealógico-proyectual realizado surgen temas antes trabajados que se desean profundizar, o bien temas ausentes en la experimentación proyectual de la carrera. Estas temáticas son las que deben trabajarse para construir el tema de desarrollo del PFC. Cuando se habla de tema se está haciendo referencia a un problema (teórico, operativo, etc) que el estudiante interpone en el proyecto, independiente del programa de trabajo que el destino del proyecto sugiera. Es decir, se construye una hipótesis de trabajo que será el motor de investigación de temas-problema que el estudiante defina y sean aplicados en la proyectación del edificio solicitado, en este caso el plan general y el diseño de la terminal de pasajeros del Aeropuerto de La Plata.





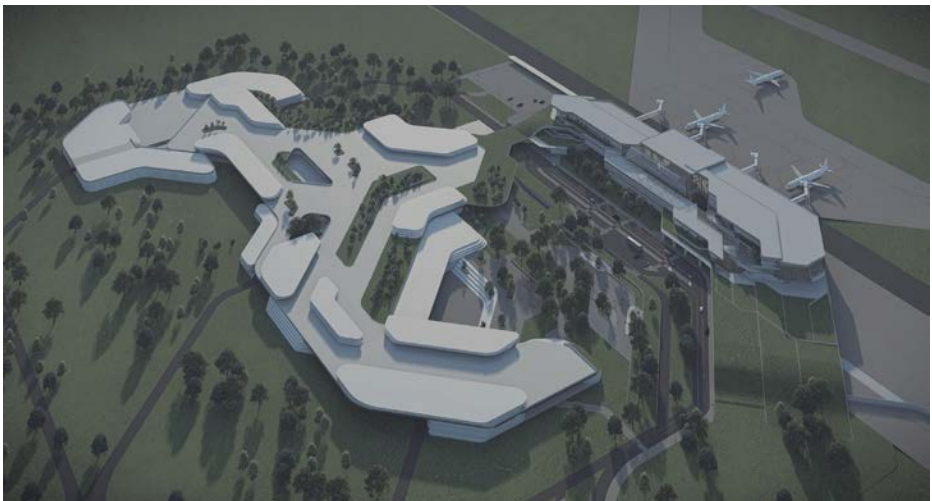
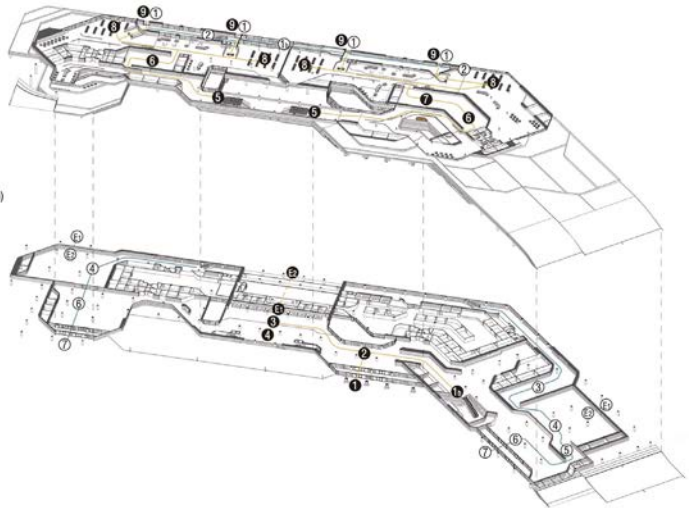
Flujos

Partidas

- ① Vereda de acceso
- ② Acceso de vinculación
- ③ Hall de partidas
- ④ Facturación
- ⑤ Hacia Primer nivel
- ⑥ Primer nivel
- ⑦ Control (seguridad y documentación)
- ⑧ Sala de Pre embarque
- ⑨ Partida
- ⑩ Despachado de equipaje
- ⑪ Procesamiento de equipaje

Arribos

- ① Arribo
- ② Transito
- ③ Hacia Planta baja
- ④ Control (migraciones)
- ⑤ Retiro de equipaje
- ⑥ Control (aduana)
- ⑦ Hall de arribos
- ⑧ Vereda de salida

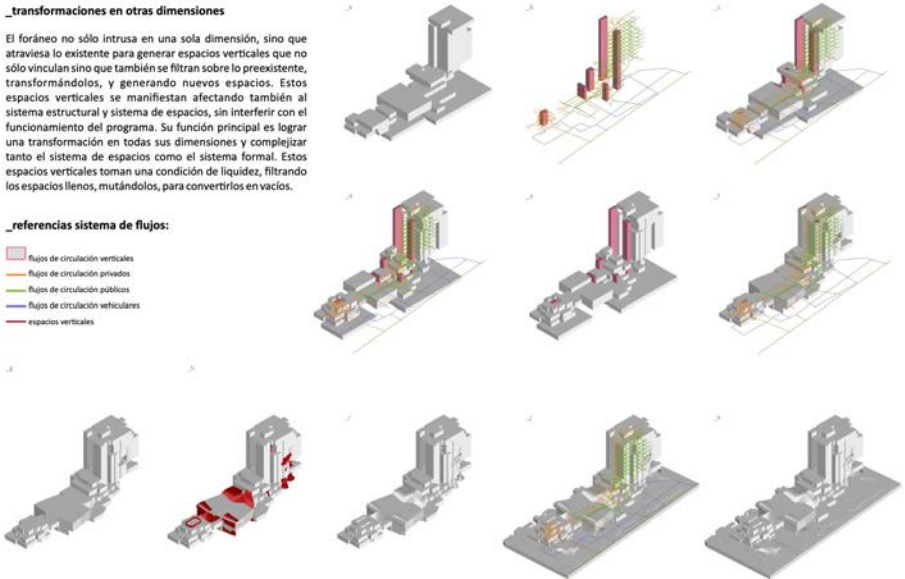


_transformaciones en otras dimensiones

El foráneo no sólo intrusa en una sola dimensión, sino que atraviesa lo existente para generar espacios verticales que no sólo vinculan sino que también se filtran sobre lo preexistente, transformándolo, y generando nuevos espacios. Estos espacios verticales se manifiestan afectando también al sistema estructural y sistema de espacios, sin interferir con el funcionamiento del programa. Su función principal es lograr una transformación en todas sus dimensiones y complejizar tanto el sistema de espacios como el sistema formal. Estos espacios verticales toman una condición de liquidez, filtrando los espacios llenos, mutándolos, para convertirlos en vacíos.

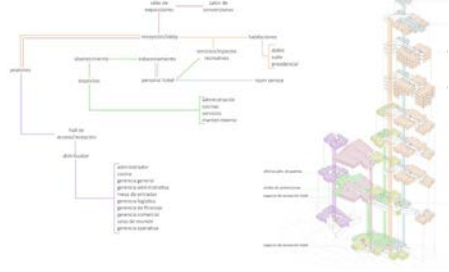
_referencias sistema de flujos:

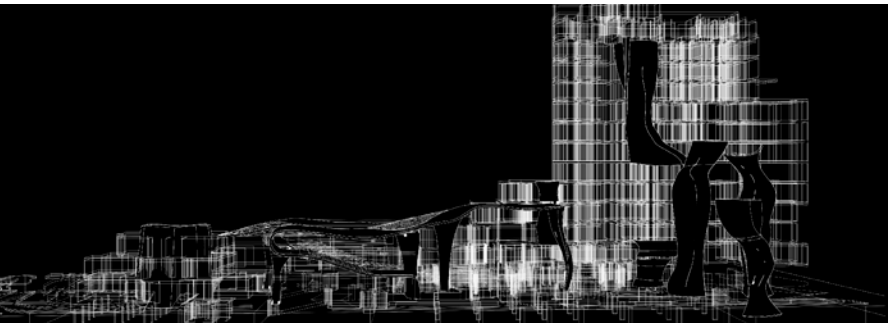
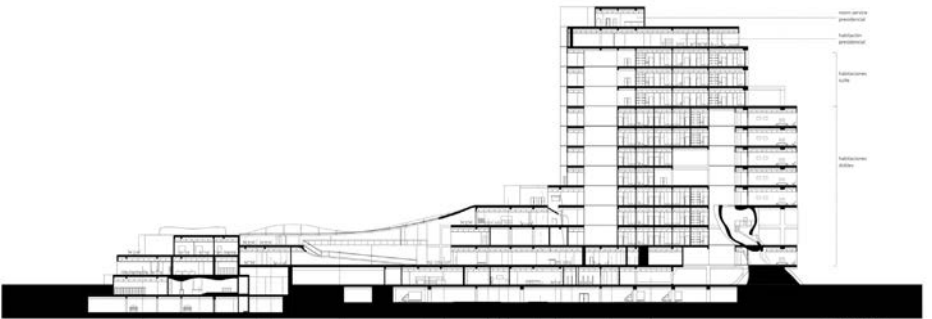
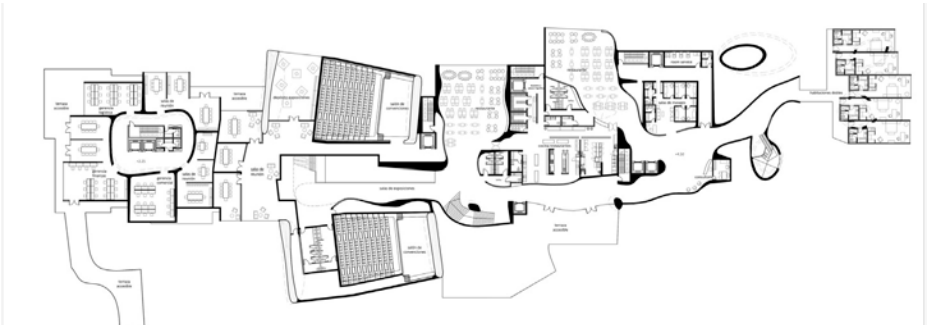
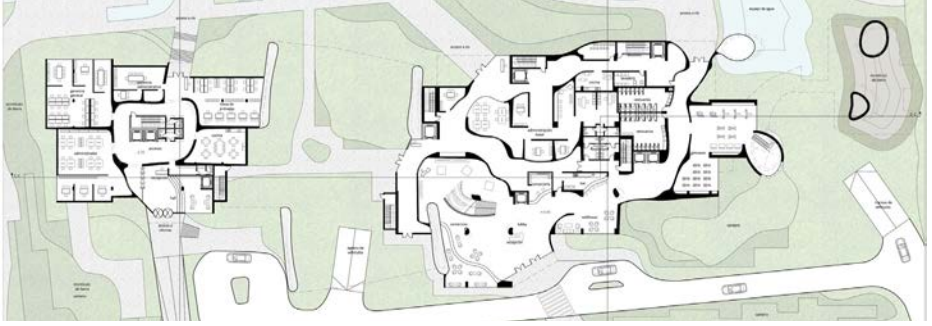
- flujos de circulación verticales
- flujos de circulación privados
- flujos de circulación públicos
- flujos de circulación vehiculares
- espacios verticales



_estrategias de proyecto

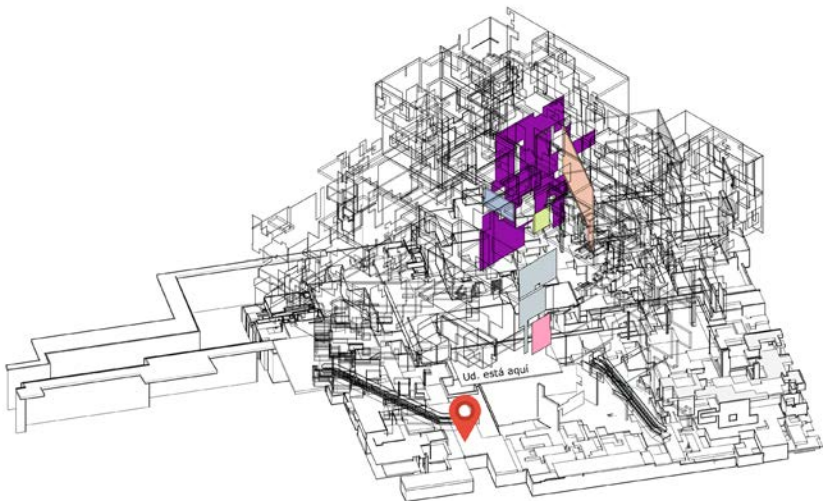
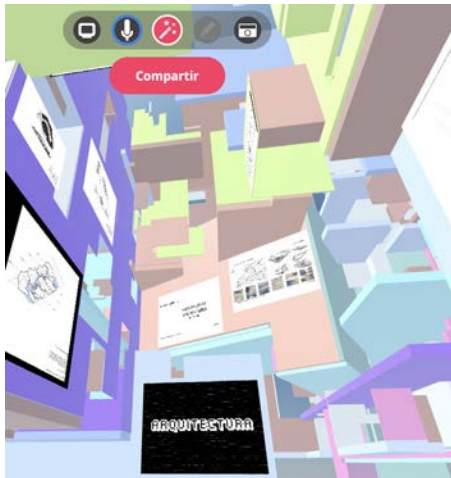
_organización del programa





exposición anual

a cargo de emilia robbiano,
marina rodríguez das neves, simón vilte



plano de ubicación de la muestra, simón vilte
taller de arquitectura 7 fau unlp

conferencias

coordinadas por osvaldo almendra

taller 7 de arquitectura
szelagowski - remes lenicov - diaz de la sota

conferencia abierta
GA ESTUDIO



coordina: osvaldo almendra
jueves 13 de agosto 14.00hs

THAT
Centro de Estudios Arquitectónicos y Urbanos

taller 7 de arquitectura
szelagowski - remes lenicov - diaz de la sota

conferencia abierta
EVA CASTRO
Plasma Studio formAxioms



coordina: osvaldo almendra
lunes 16 de noviembre 12.00hs

THAT
Centro de Estudios Arquitectónicos y Urbanos



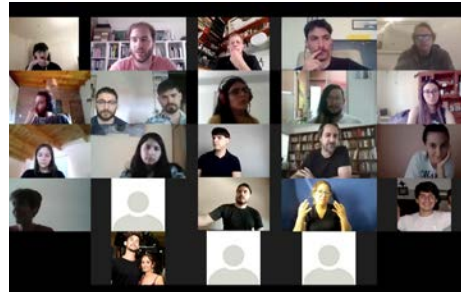
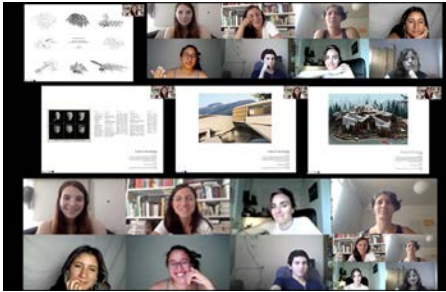
<https://youtu.be/t3EU0-tyGq0>



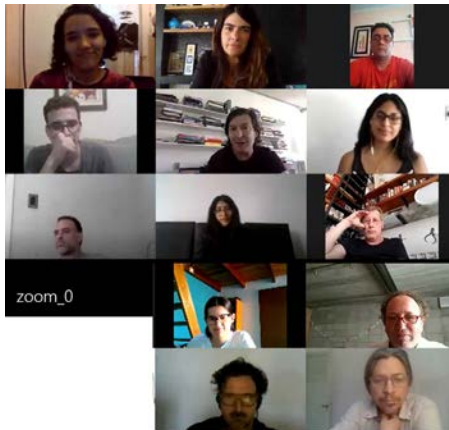
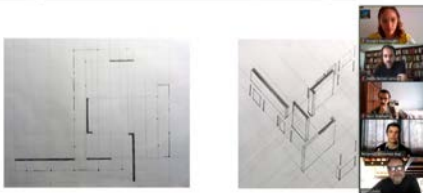
<https://youtu.be/t3EU0-tyGq0>

jornadas de discusión

mayo y diciembre 2020



Etapas: Pabellón (Elevación)
Nº1
Tipo de dibujo: Planta y Axo
Escala: 1:100



taller 7 de arquitectura szelagowski - remes lenicov - diaz de la sota

all together now

3 encuentros simultáneos

niveles 01 y 04
geometría contextual

niveles 02 y 03
funciones de archivo

niveles 05 y 06
rebelión genealógica

jueves 14 de mayo 14.00hs

THAT
Laboratorio de Historia, Arquitectura y Teoría

taller de arquitectura 7

szelagowski remes lenicov diaz de la sota

fau unlp

jornada de discusión segundo semestre 2020

nivel 01 - **materia**, a cargo de remedios casas y fiorella bacchiarello

joseto cubilla

nivel 02 - **operatividad**, a cargo de marina rodriguez das neves

verónica arcos / florencia spina

nivel 03 - **procesos tipológicos**, a cargo de gustavo casero

claudio conenna

nivel 04 - **concepto**, a cargo de florencia perez alvarez

andrés duprat / gonzalo fuzs / marcos tabarozzi

nivel 05 - **rebellón!**, a cargo de emiliano da conceicao y osvaldo almendra

willy müller

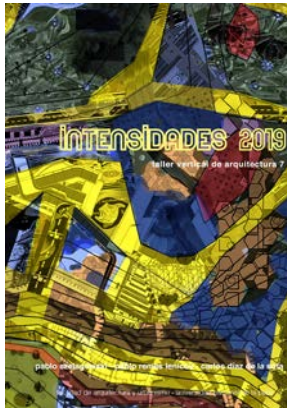
jueves 10 de diciembre 14hs on line



eugenia durante, pablo remes lenicov, osvaldo almendra,
pablo szelagowski, marina rodríguez das neves, remedios
casas, gustavo casero, carlos diaz de la sota, fiorella
bacciarello, emiliano da conceição ferrero, raúl arteca,
florencia p rez  lvarez, gabriel da pieve

índice

estudiantes 2020	007
ejercicios realizados	008
nivel 01 - geometría y materia	010
. el dibujo como herramienta operativa - fiorella bacciarello, remedios casas	048
nivel 02 - acontecimiento y operatividad	058
nivel 03 - procesos de archivo	086
. humanoides_intercesores en el proyecto - pablo e.m. szelagowski	110
nivel 04 - contexto y concepto	116
. contexto productivo - pablo remes lenicov	158
. el proyecto como contexto re informado - raúl w. arteca	166
nivel 05 - rebelión!	174
. cocinando multiplicidades - emiliano da conceição ferrero	222
nivel 06 - genealogía proyectual	228
proyecto final de carrera	252
exposición anual	260
conferencias	261
jornadas de discusión	262



libros publicados

ISBN 978-987-86-9022-3

