



intensidades 2018

taller vertical de arquitectura 7

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

facultad de arquitectura y urbanismo - universidad nacional de la plata

intensidades 2018

producción del taller vertical de arquitectura 7

facultad de arquitectura y urbanismo
universidad nacional de la plata
2018

Intensidades 2017

Pablo E.M.Szelagowski - Pablo Remes Lenicov - Carlos J. Díaz de la Sota
1a edición especial - La Plata, 2019
203p.;22x15 cms.

Edición para la Universidad Nacional de La Plata
ISBN

1.Arquitectura. I Remes Lenicov, Pablo II Díaz de la Sota III.Título
CDD 720

Autores, compliadores, edición y diseño

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

Mesa editorial

Arteca, Raúl, Pérez Álvarez, María Florencia; Da Conceição Ferrero, Emiliano;Rodríguez Das Neves, Marina; Casero, Gustavo; Durante, María Eugenia; Casas, Remedios; Almendra, Osvaldo

dibujo de tapa: simón vilte (nivel 03, tp02)

talleryproyecto.blogspot.com

thatfau.blogspot.com

facebook Szelagowski-RL-Sa-DdIs-Gz

instagram that_fau_unlp

talleryproyecto@gmail.com

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

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

taller 7
cuerpo docente 2018

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, Maria Eugenia;
Casas, Remedios; Almendra, Osvaldo; Winschu, María Eugenia (aca)



florencia guzman, nivel 2
taller de arquitectura 7 fau unlp

estudiantes

Varela Gonzalez, Thais; Lezcano, Milagros Melany; Lastra, Nahuel Ezequiel; Macewich, Micaela Belén; Cortés, Luisa Estefanía; Fernández, Lucas Sebastián; Gosende, Lucrecia María; Pego, Maribel Angela; Caprioli Cesari, Abril; Martínez, Melina Aldana; Krassevich, Natasha Belén; Sanchez, Benjamin; Zaffino, Lucia Victoria; Bouzali, Alan; Candal, Leonel Matías; Noblia, Evelyn; Sanchez, Sofia Camila; García, Matías; Guanzetti, Lucia; Centurion, Leonel Luciano; Yucra Alvarez, Luis Fernando; Cafiel, Guido; Morán, María Florencia Ailen Guzmán, Florencia Noelia; Linares, Carlos Daniel; Di Gregorio, Aldana Mariela; Alegre, Sofia Yenisei; Bartolucci Cozzi, Sofía María; Laredo, Sheila Elizabeth; Bernal Cielo, Gianfranco; Thea, Paula Elena; Gestoso, Santiago Luis; Damiani, Matías Sebastian; Bustos, Daniela Alicia; Rivero, Ezequiel Nahuel Facundo; Mio Correa, Jenry Darwin; Notario, Florencia Soledad; Chaumeil, Juan Pablo; Vilte, Juan Simón; Unzalo, Federico; Spedaletti, Floriana; Proaño Corrales, Ricardo Alberto; Fuenzalida Becerra, Elias Felipe; Velandia Santafe, Julian David; Tiseira, Trinidad; Pindur, Martín Alejandro; Neira, Victoria Regina; Pinto Gomez, Alejo David; Arias Velazquez, Sergio Roberto; Lucero,; Camila Agustina; Manson, Agustina; Felipe Russo; Eliana Vallejos; Gustavo Bracamonte. Lencina, Nicolas Daniel; Souto, Martin Guillermo; Montalvo, Regina; Zarate Palacios, Nadina; Coccaro, Bianca Antonella; Cammisa, Gregorio; Hellriegel, Eimi Cristina; Palmero, Hanna Evelin; Merdek, Vera; Marchionni, Rocio Ayelen; Amaro, Florencia Daiana; Jovanovski, Iván Andres; Serra, Mariana; Tambussi Iglesias, Lucia; Cuevas Faúndez, Dafne Antonella; Lulani, Camila Aldana; Moscoloni, Felipe Alberto; Goñi, Maite Anahí; Costanzo, Mariano; Irribarra, Andres Ezequiel; Paillacar,; Fernanda Agustina; Lescano, Mariano Emir; Cosser Alvarez, Enrique Matias; Andorno, Agustin Pablo; Guerreiro, Ignacio Ezequiel; Gonzalez Borda, Ana Paula; Gorriti Thorp, Nicolas; Stefanich, Belen; Pannesse, Giuliana; Palavecino Medina, Nahuel Matias; Garcia, Verónica Analía; Aldeco, Bruno Nicolás; Crivos Gandini, Dara; Garcia, Lucrecia Cecilia; Tocho, Gastón Alejandro; Robbiano, María Emilia; Velasco, Mathias Nahuel; Walsh, Mauricio Julian; Roldán Sofía; Wang, Morena Rocío; Meschiany, Sebastián; Brandariz, Sofía

ejercicios realizados 2018

intensidad del nivel 01

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3

intensidad del nivel 02

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3
ejercitación 4

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
ejercitación 4

intensidad del nivel 06

ejercitación 1

proyecto final de carrera

geometría y materia

referencias activas
geometrías arqueológicas
decisiones monomateriales

acontecimiento y creatividad

multiplicidades funcionales
bidimensional: jeckyll y hyde
espacio multidimensional
ficción, no función

procesos de archivo

operaciones referenciales.
humanoides
operaciones tipológicas
jack the ripper & frankenstein

contexto y concepto

objeto y territorio
intensidades conextuales
concepto cinéfilo

rebelión!

posiciones
sistemas generativos
patterns
las contricciones del cliché

campos de consistencia

actualización genealógica

terminal aeroportuaria la plata
hotel, oficinas y convenciones

Otros ejercicios de duración corta fueron realizados en diversas oportunidades como complemento y profundización de temas específicos.



federico unzalo, nivel 03, tp operaciones tipológicas

nivel 01

intensidad geometría y materia

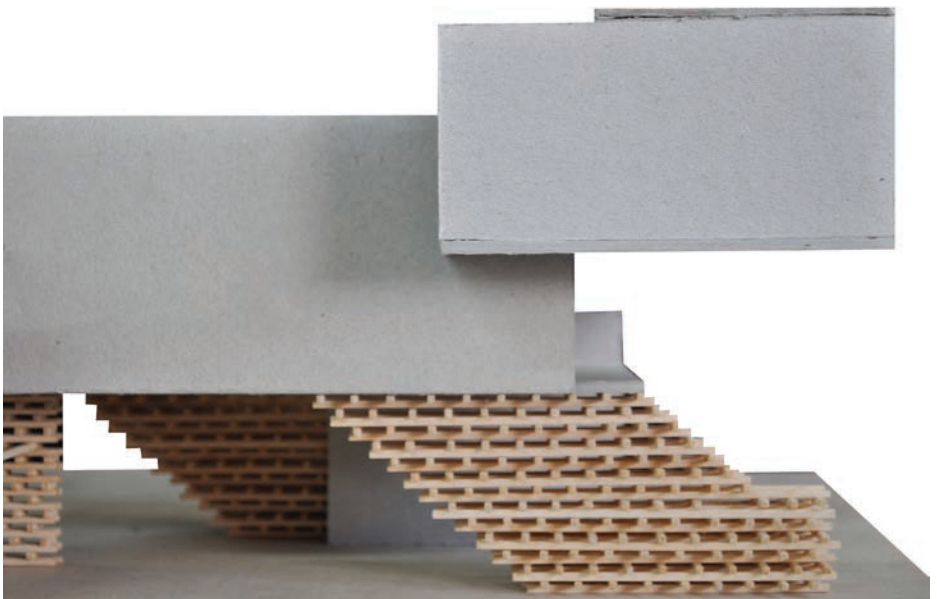
cuerpo docente

Gustavo Casero
Remedios Casas
(semestre 01)

Gustavo Casero
Eugenia Durante
(semestre 02)

estudiantes

Varela Gonzalez, Thais; Lezcano, Milagros Melany; Lastra, Nahuel Ezequiel; Macewich, Micaela Belén; Cortés, Luisa Estefanía; Fernández, Lucas Sebastián; Gosende, Lucrecia Maria; Pego, Maribel Angela; Caprioli Cesari, Abril; Martínez, Melina Aldana; Krassevich, Natasha Belén; Sanchez, Benjamin; Zaffino, Lucia Victoria; Bouzali, Alan; Candal, Leonel Matías; Noblia, Evelyn; Sanchez, Sofia Camila; García, Matías; Guanzetti, Lucia; Centurion, Leonel Luciano; Yucra Alvarez, Luis Fernando; Cafiel, Guido; Morán, Maria Florencia Ailen



nivel 01
ejercicio 01

referencias activas

al momento del proyecto de arquitectura la mirada hacia adelante puede surgir a partir de una crítica a lo realizado buscando discontinuidades y acontecimientos, lo singular y los azares, con un enfoque que no pretenda reducir la diversidad, sino que busque su eco. El acontecimiento como una idea de una historia menor hecha de infinidad de huellas silenciosas, relatos minúsculos, fragmentos de existencias como material de trabajo, como mecanismo de generación de ideas a partir de pequeños sucesos ya realizados. El pasado se construye con discontinuidades, con acontecimientos que en realidad de otra forma no hubieran existido.

de esta manera el pasado ya no es solo memoria, lo podemos llamar genealogía, el análisis del pasado es simplemente una construcción crítica del presente, ya que la búsqueda histórica aparece muchas veces como una búsqueda del modelo a seguir, una historización de nuestra propia mirada a partir de lo que ya no somos y que nos inmoviliza. Podemos pensar la historia como una genealogía la cual debe protegernos de la búsqueda en el pasado para resolver problemas del presente, genealogía no es la búsqueda del origen ya que buscar el origen sería una cuestión metafísica. El genealogista en cambio va a la dirección opuesta, va hacia lo externo,

lo accidental, hacia las diferencias. el presente trabajo de reflexión lo realizaremos a partir de la búsqueda sobre diversos autores de proyectos, buscando aquellas diferencias o accidentes que tanto movilizaron nuestra arquitectura.

técnica

a cada estudiante deberá buscar dentro de la obra completa del arquitecto, una obra con las siguientes características particulares:

Le Corbusier: buscar una obra que posea una relación particular con el territorio; **Mies van der Rohe:** buscar una obra donde el o los patios sean relevantes; **Alvar Aalto:** buscar una obra donde el estudio sobre el material sea central; **Rem Koolhaas:** buscar una obra que interese por su representación gráfica, por cómo está mostrada o dibujada

de cada autor encontrarán mas de una obra con las características asignadas, será tarea de cada estudiante elegir una de las obras y explicar los motivos que lo llevaron a seleccionar la misma.

“A veces los clásicos dan pereza. Uno lee para pasarlo en grande, y por alguna razón, sospecha que eso no va a ocurrir con Heródoto. Otras veces dan vergüenza. A estas alturas de mi vida cómo he podido no haber leído aún ‘En busca del tiempo perdido’. También pueden dar respeto, uno piensa que no los va a entender, que hay que estar muy atento, que no tiene tiempo para eso. El caso es que a menudo olvidamos que si se han convertido en clásicos es por algo y que encierran una posibilidad de disfrute a menudo infravalorada. Ojo, que nadie

dice (al menos no yo) que uno vaya a gozar con cada clásico. O que haya que leerlo aunque a uno le aburra soberanamente. No, simplemente que hay que darles la oportunidad de convertirse en uno de nuestros libros de cabecera, y para comprobar su potencial hay que leerlos. Por eso entre las lecturas contemporáneas no está de más colar los grandes títulos de otras épocas. En esa línea se pronunciaba el escritor Italo Calvino en un ensayo titulado precisamente '¿Por qué leer a los clásicos?'. Vale la pena leerlo entero, pero aquí tienes resumidas las 14 razones.

1. Leer por primera vez un gran libro en la edad madura es un placer extraordinario: diferente (pero no se puede decir que sea mayor o menor) que el de haberlo leído en la juventud.

2. Se llama clásicos a los libros que constituyen una riqueza para quien los ha leído y amado, pero que constituyen una riqueza no menor para quien se reserva la suerte de leerlos por primera vez en las mejores condiciones para saborearlos.

3. Los clásicos son libros que ejercen una influencia particular ya sea cuando se imponen por inolvidables, ya sea cuando se esconden en los pliegues de la memoria mimetizándose con el inconsciente colectivo o individual.

4. Toda relectura de un clásico es una lectura de descubrimiento como la primera.

5. Toda lectura de un clásico es en realidad una relectura.

6. Un clásico es un libro que nunca termina de decir lo que tiene que decir.

7. Los clásicos son esos libros que

nos llegan trayendo impresa la huella de las lecturas que han precedido a la nuestra, y tras de sí la huella que han dejado en la cultura o en las culturas que han atravesado (o más sencillamente, en el lenguaje o en las costumbres).

8. Un clásico es una obra que suscita un incesante polvillo de discursos críticos, pero que la obra se sacude continuamente de encima.

9. Los clásicos son libros que cuanto más cree uno conocerlos de oídas, tanto más nuevos, inesperados, inéditos resultan al leerlos de verdad.

10. Se llama clásico a un libro que se configura como equivalente del universo, a semejanza de los antiguos talismanes.

11. Tu clásico es aquel que no puede serte indiferente y que te sirve para definirte a ti mismo en relación y quizás en contraste con él.

12. Un clásico es un libro que está antes que otros clásicos; pero quien haya leído primero los otros y después lee aquél, reconoce en seguida su lugar en la genealogía.

13. Es clásico lo que tiende a relegar la actualidad a categoría de ruido de fondo, pero al mismo tiempo no puede prescindir de ese ruido de fondo.

14. Es clásico lo que persiste como ruido de fondo incluso allí donde la actualidad más incompatible se impone. Pero en ese mismo ensayo también insiste en que no hay que sentirse obligado a leer una lista de libros "imprescindibles": "Si no salta la chispa, no hay nada que hacer: no se leen los clásicos por deber o por respeto, sino sólo por amor".

Por qué leer los clásicos, Italo Calvino

nivel 01
ejercicio 02

geometrías arqueológicas

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 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 acompañe.

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 tec-
tonics
Carlos Díaz de la Sota: pensar geomé-
trico (intensidades 2016)

bibliografía operativa

M. Spina, Después de Yokohama
R. Serra, Elipses torcidas
Borie, Micheloni, Pinon, Forma y de-
formación (cap. I y II)
Ch. Alexander, Sistemas que gene-
ran sistemas

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 la 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 de Serpentine Gallery Pavillion (Londres, 2012), de Herzog & de Meuron. El estudiante deberá dibujarla extrayendo las leyes geométricas necesarias para su generación, evitando la simplificación del calçado. (hoja A3 blanca)

Una vez realizada esa planta de generación, se construirá 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 30o y a 60 o, 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. Cada lámina deberá llevar un nombre que la identifique

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.

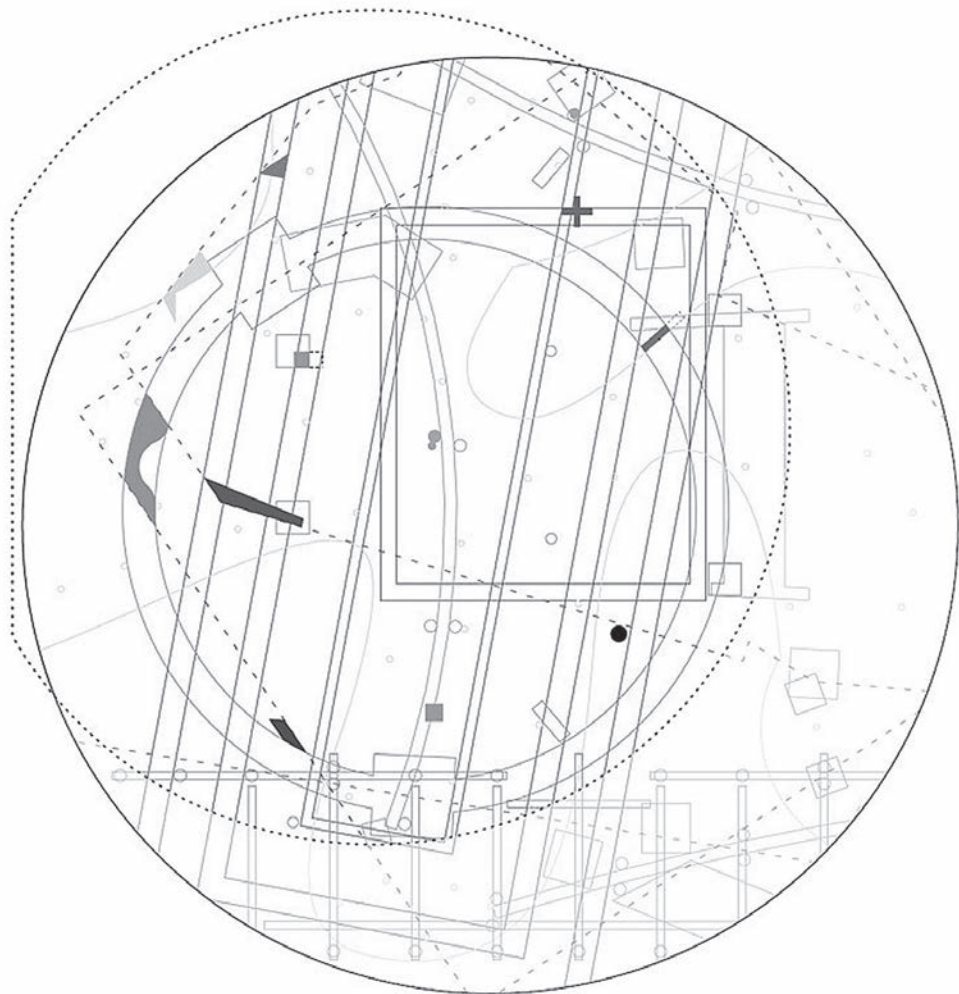
Fase 04_ según las operaciones realizadas anteriormente se elegirán 4 de los dibujos realizados y se realizará un modelo tridimensional. Para realizar esta fase se tomarán decisiones de proyecto según las operaciones realizadas. Se utilizará madera balsa o pino en varillas y planos.

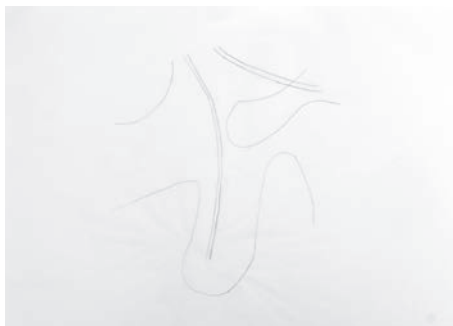
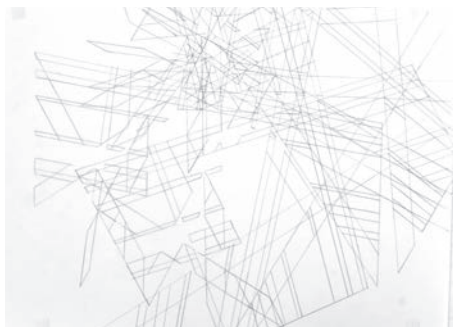
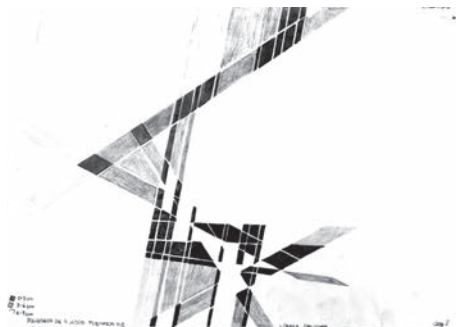
Fase 05_ en la etapa final asignaremos una ubicación y un destino funcional que terminará de consolidar el proyecto. Se trabajará con dibujos en planta y maqueta de estudio.

localización y destino funcional

se trabajará en el predio de la UNLP, entre el jardín de la escuela Anexa, el gimnasio de la UNLP y la calle 50, realizando una biblioteca infantil que contará de un espacio de lectura conjunta, donde se ubicarán los libros al alcance de los niños, sanitarios y un espacio exterior de actividades.





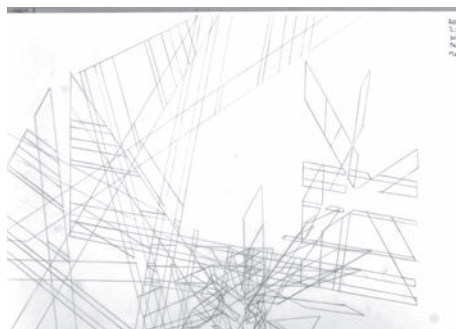




Franco, con uso: 100% 10
(9.8) ELKINDO 35 cm 1
3:44 PM

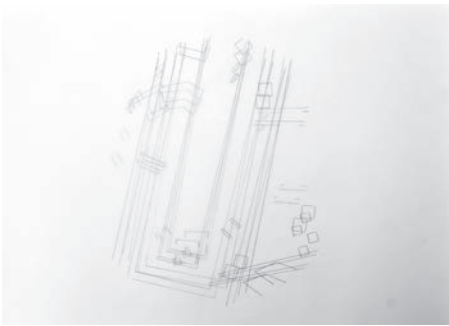
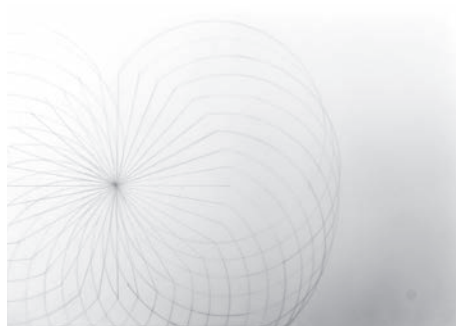
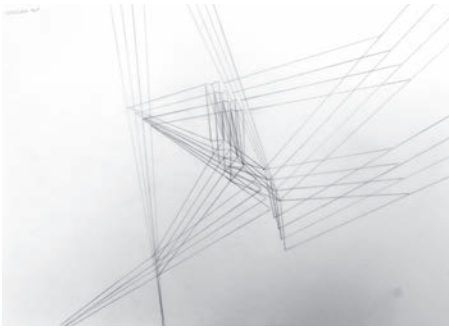
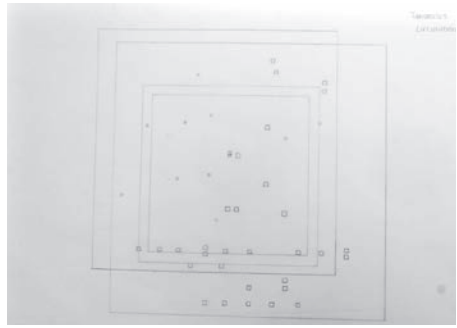
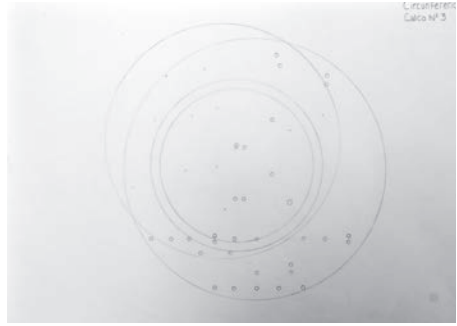


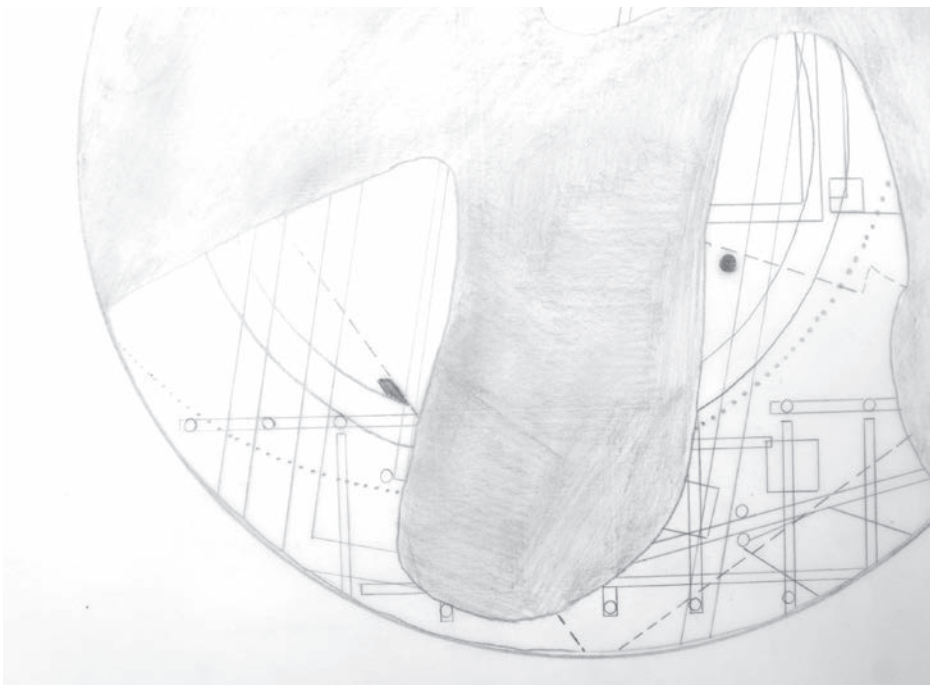
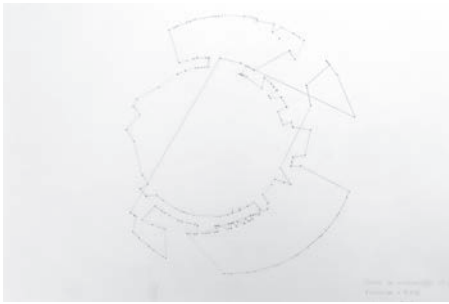
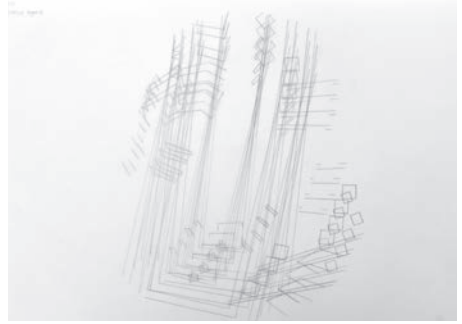
3:44 PM

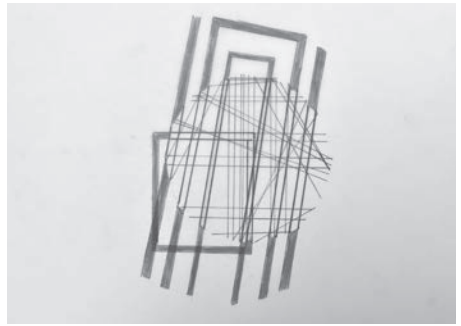
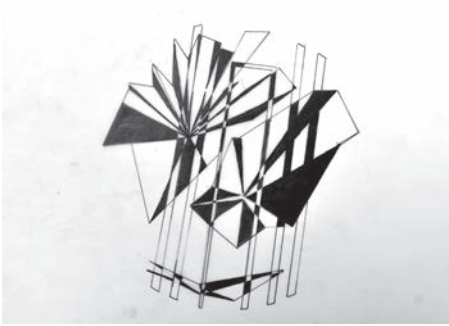
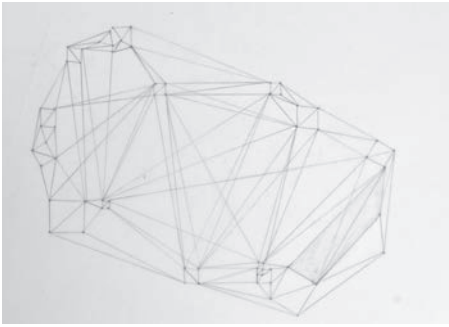
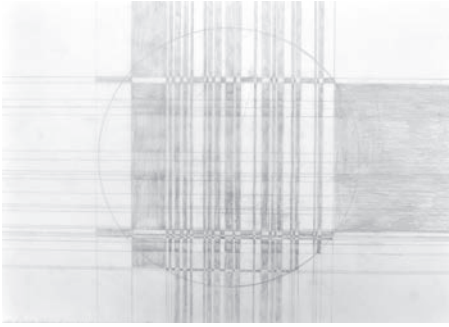
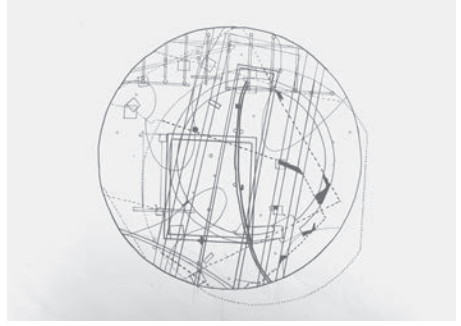


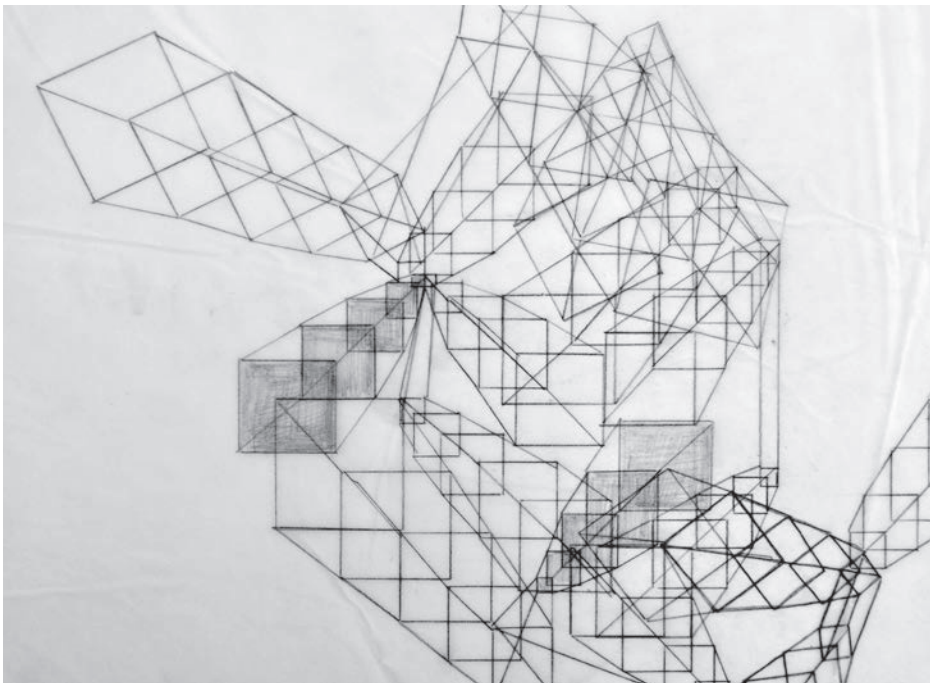
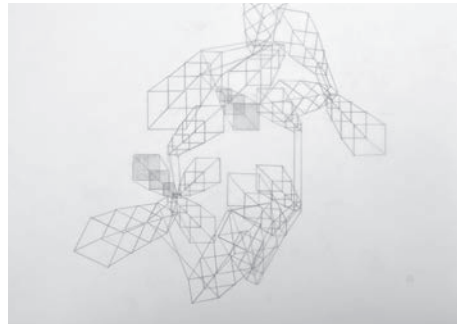
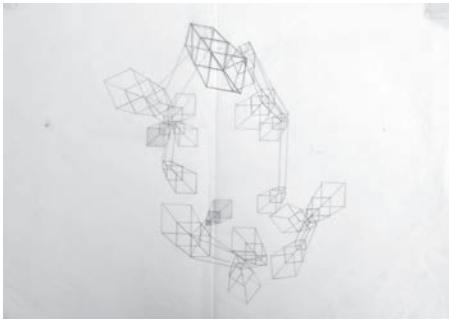
3:44 PM

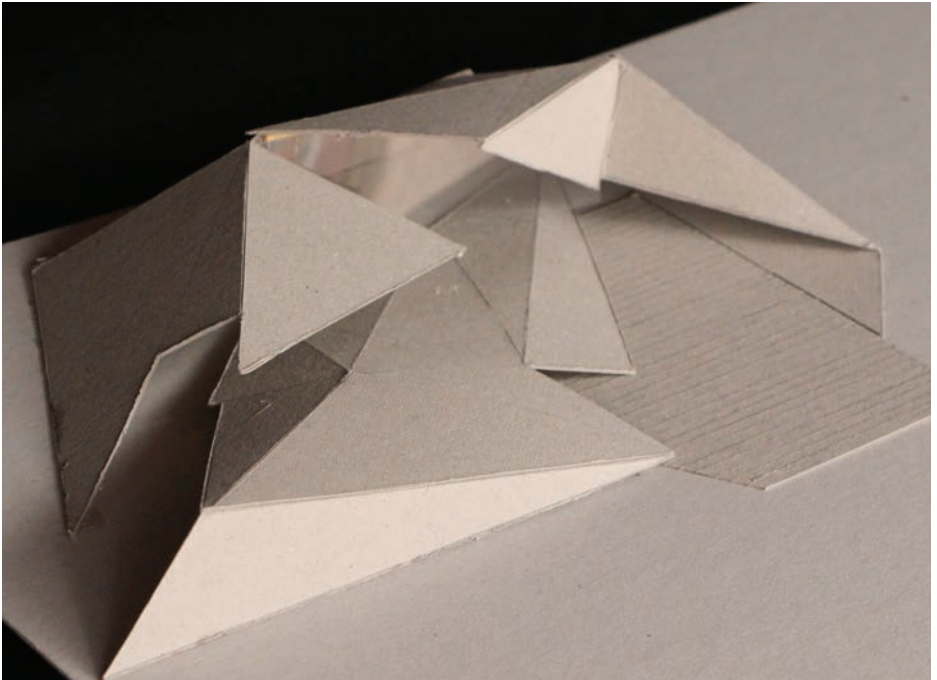
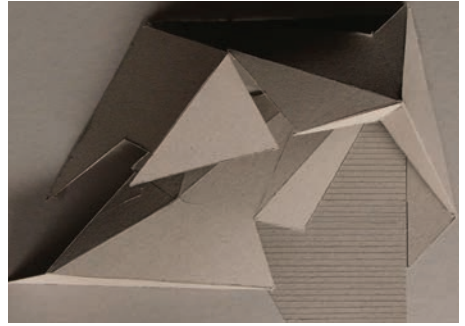
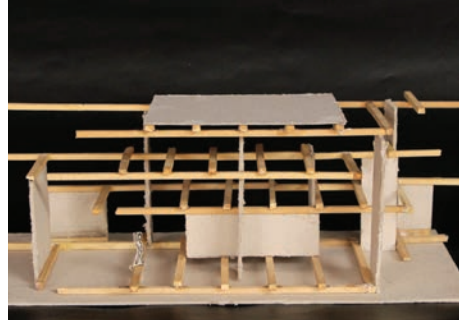
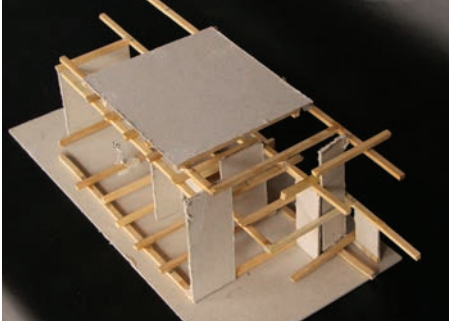


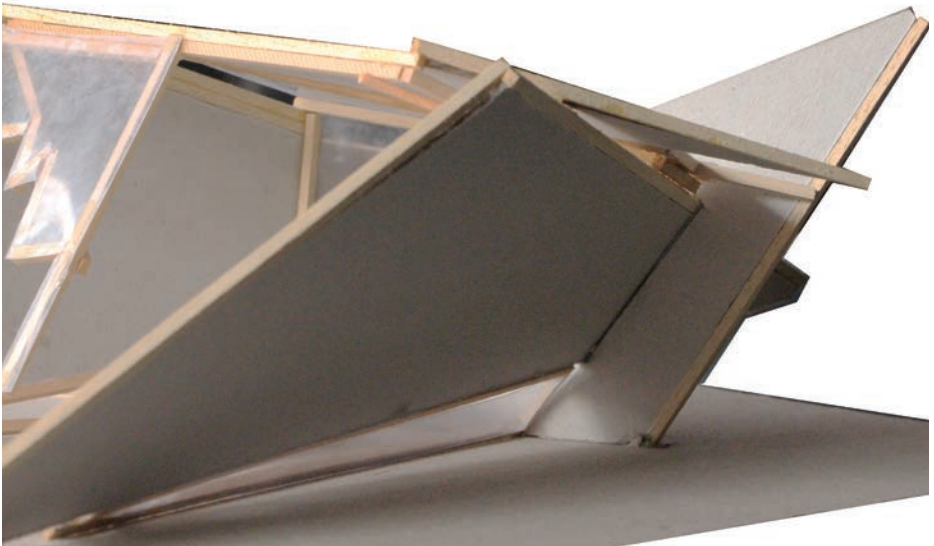
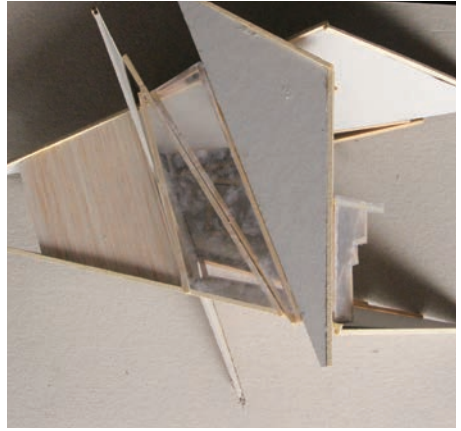
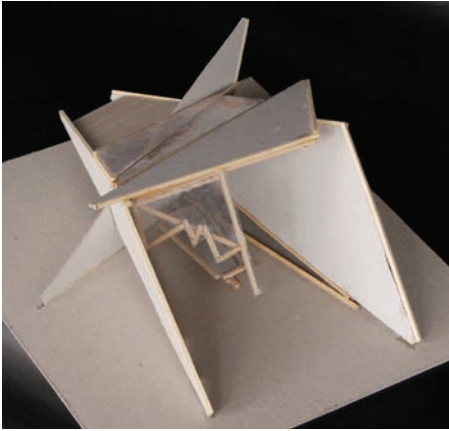
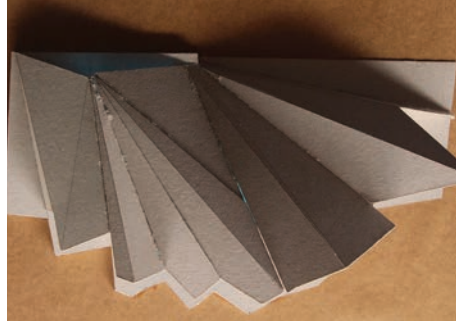


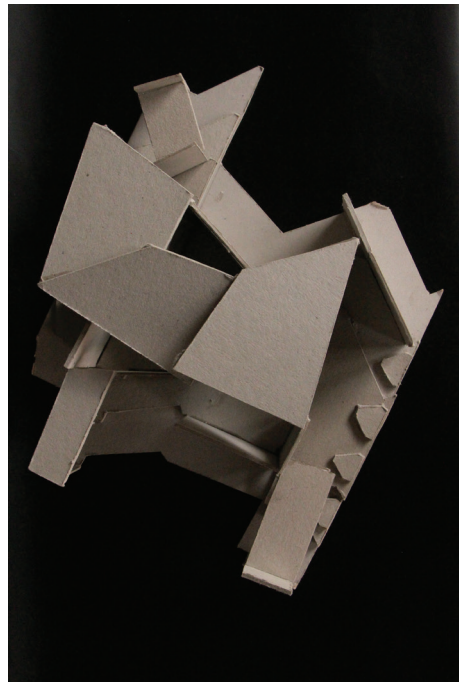
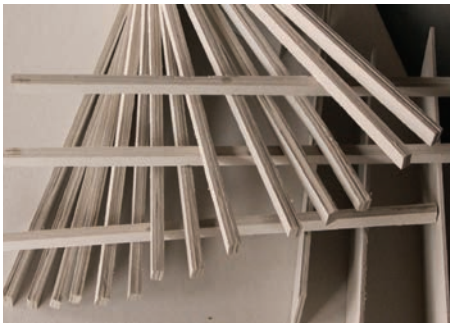
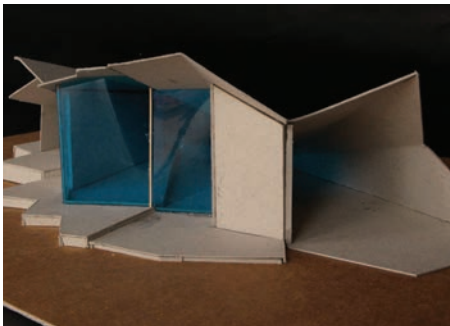
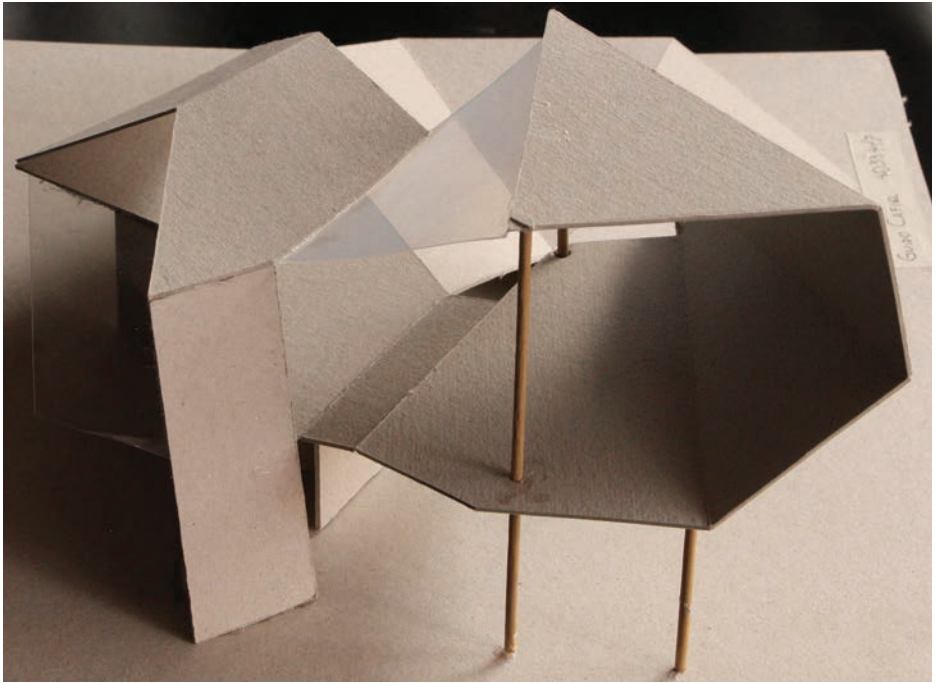


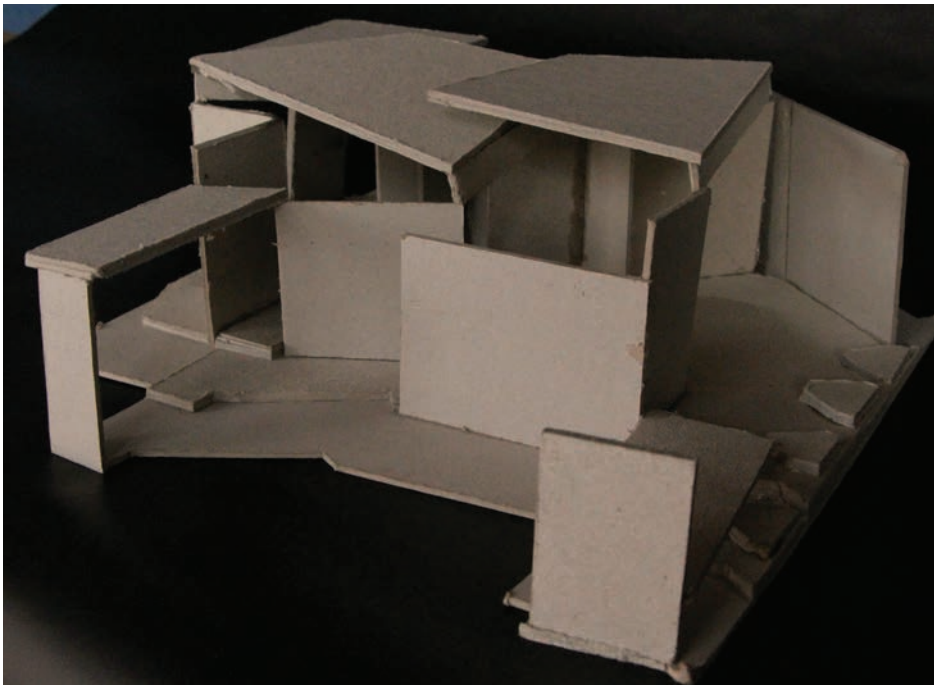
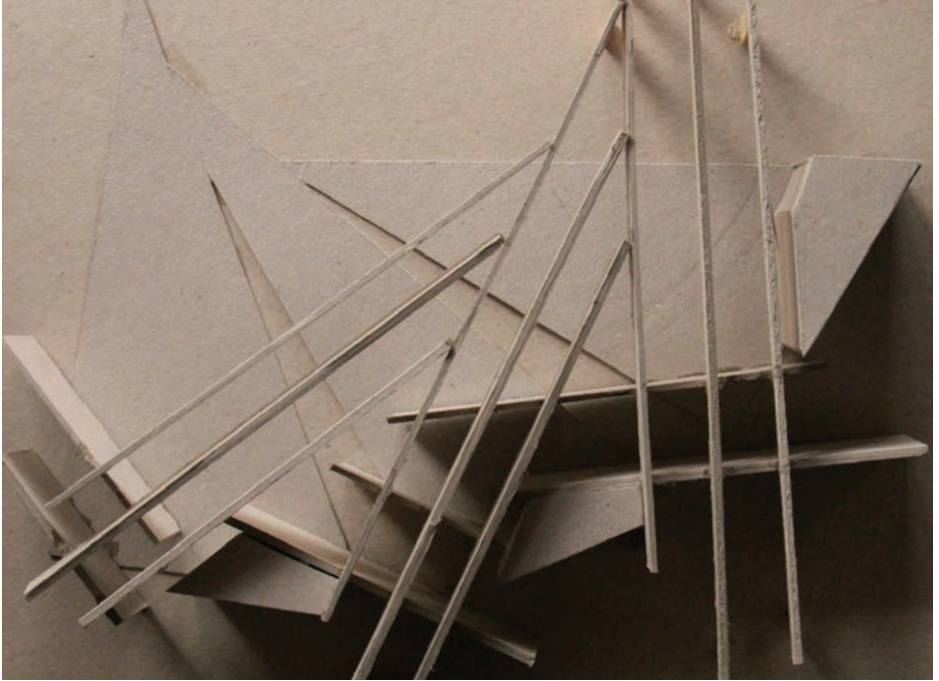












nivel 01
ejercicio 03

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 Salmons
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 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 decisiones propias

etapa 01

programa funcional y territorio se realizará una vivienda para el cuidador del bosque de la ciudad de la plata, en el lugar que los estudiantes elijan.

la vivienda contará 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 asignará uno de los siguientes materiales:

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

cada estudiante realizará 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 incorporará otro material, reemplazando algunos componentes por otro material asignado. buscaremos así una repensar la relación con el espacio material, considerando las diferentes posibilidades y situaciones que generan la incorporación de nuevas problemáticas.

los materiales serán asignados de la siguiente forma: quien utilizó ladrillo, incorporará metal; quien utilizó madera, incorporará ladrillo; quien utilizó metal, incorporará hormigón; quien utilizó hormigón, incorporará 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. Kengo Kuma+UC Berkley Segunda Residencia en Usui-gun. Ryue Nishizawa Pabellón Suiza. Hannover, Alemania. Peter Zumthor; Sillas y mesas varias. Gery Rietveld

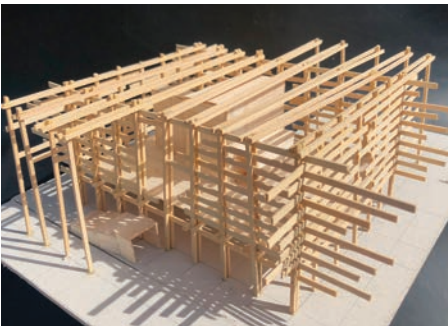
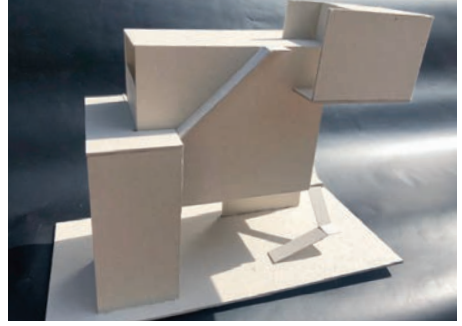
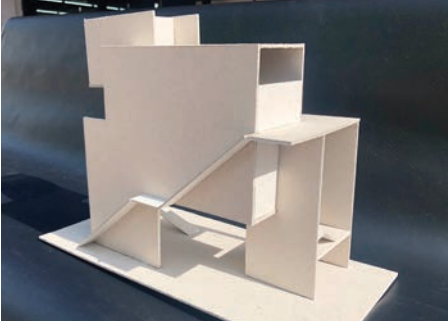
metal

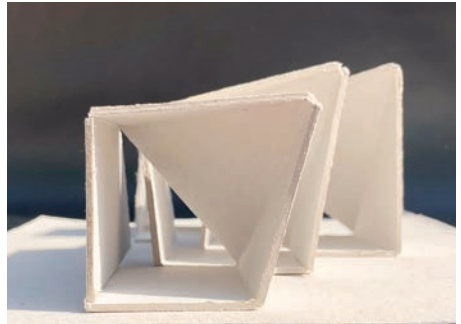
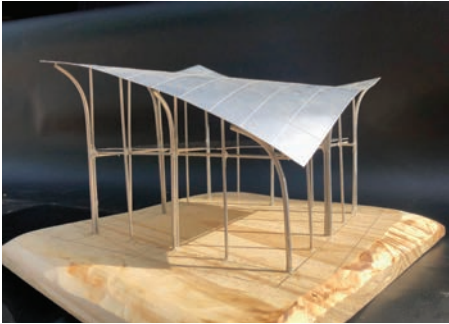
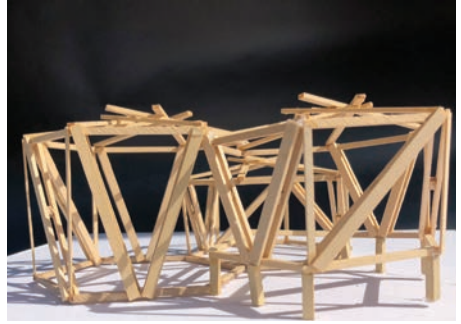
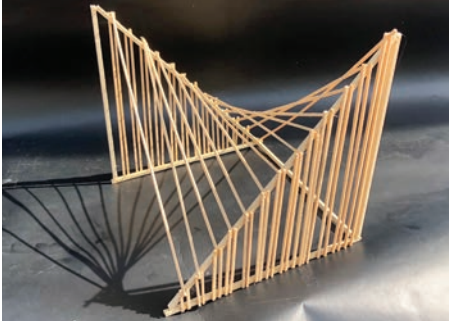
Casa Oks. Martinez, Buenos Aires. Antonio Bonet; Case Study House #21. The Bailey House. Pierre Koenig Casa Zack. Los Angeles, USA. Craig Elwood; Centro Pompidou. Paris, Francia. Richard Rogers, Renzo Piano

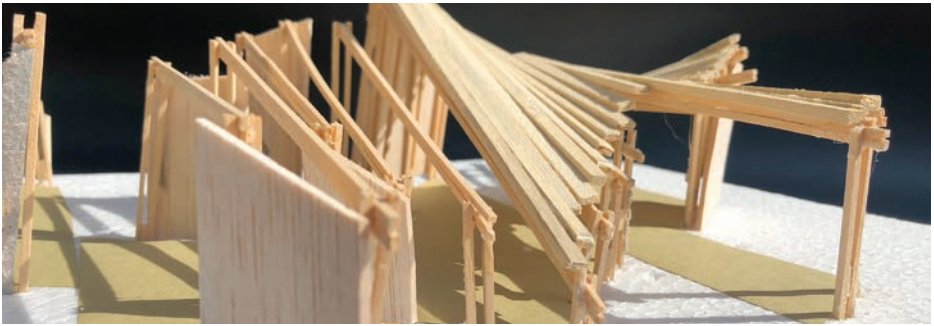
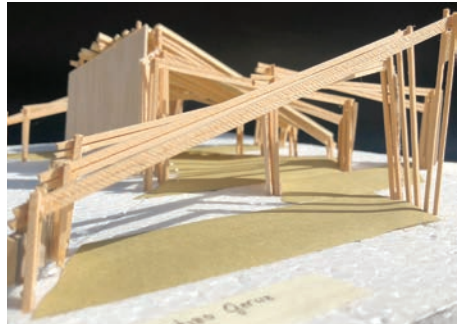
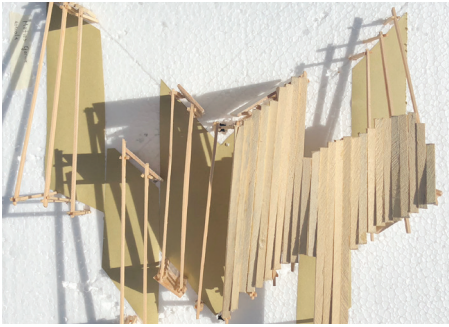
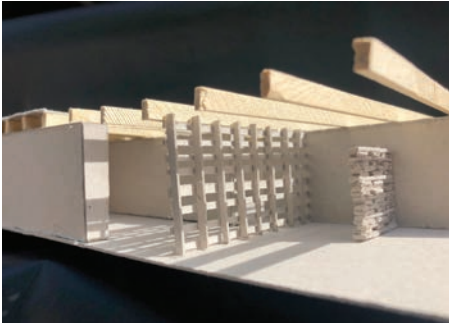
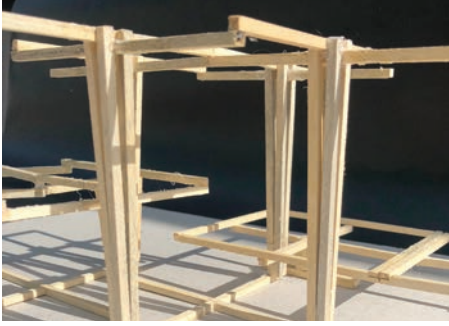
hormigón

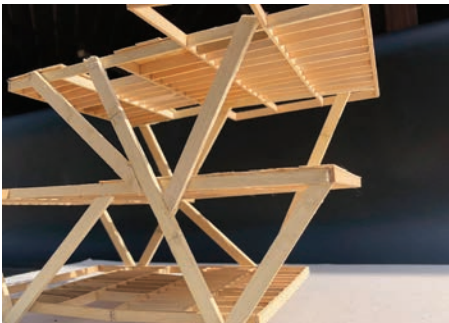
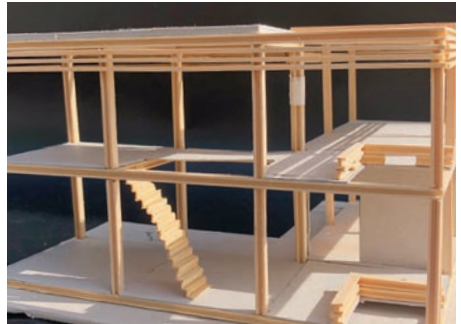
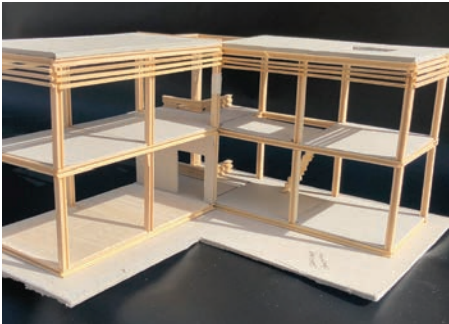
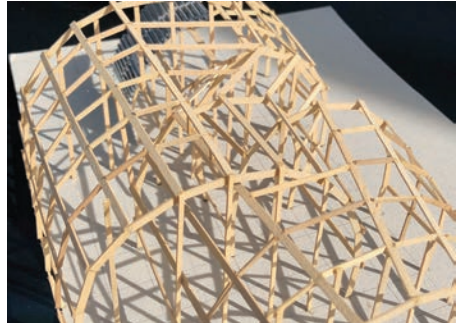
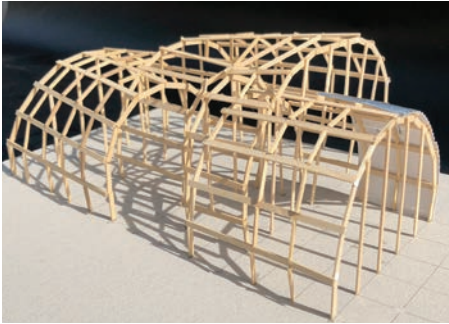
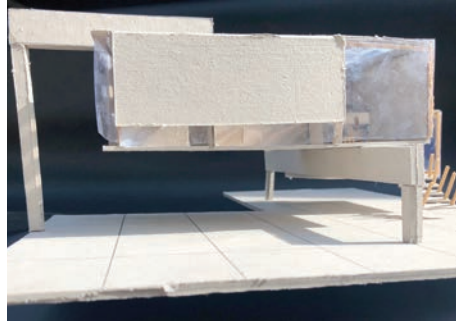
Casa sobre el arroyo. Mar del Plata, Argentina. Amancio Williams Casa en Curapicuiaba, Brasil. Angelo Bucci; Capilla en Valleaceron, España. Madrilejos Osinaga; Villa VPRO. Hilversum, Holanda. MVRDV; Atelier Bardill. Scharans, Suiza. Valerio Olgiati Museo Xul Solar, Pablo Beitia

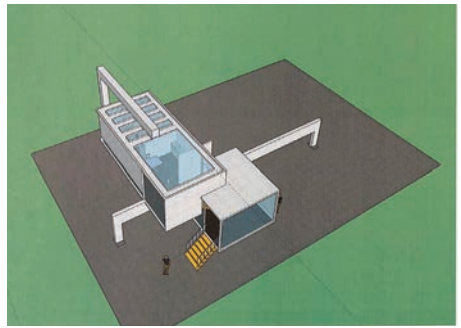
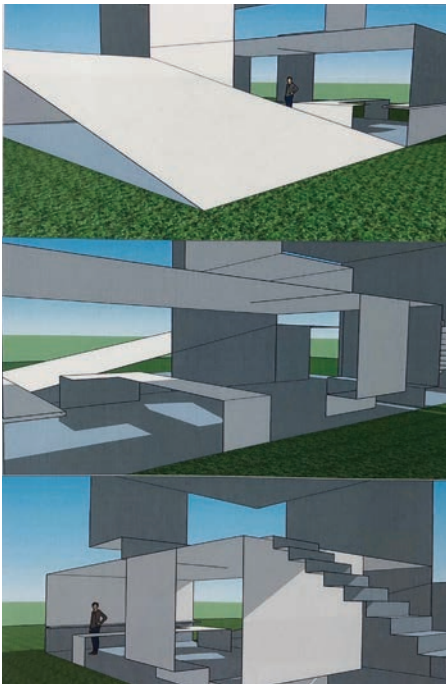
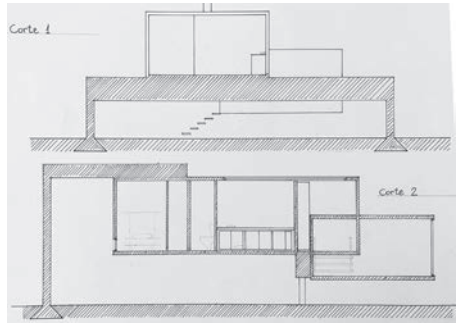
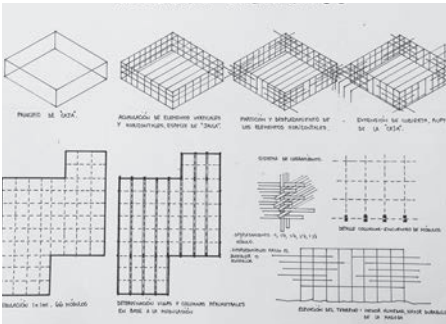
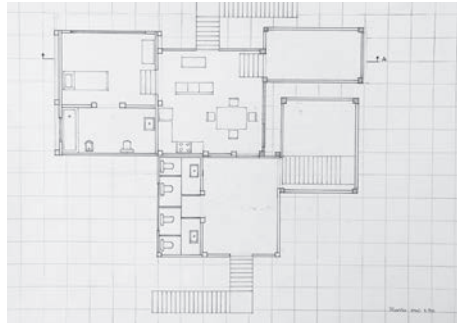
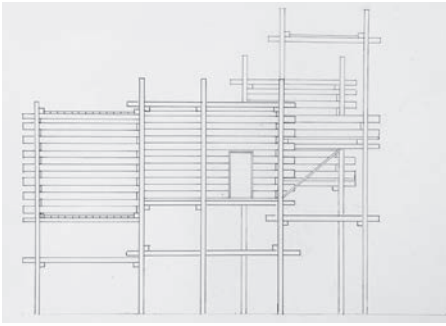


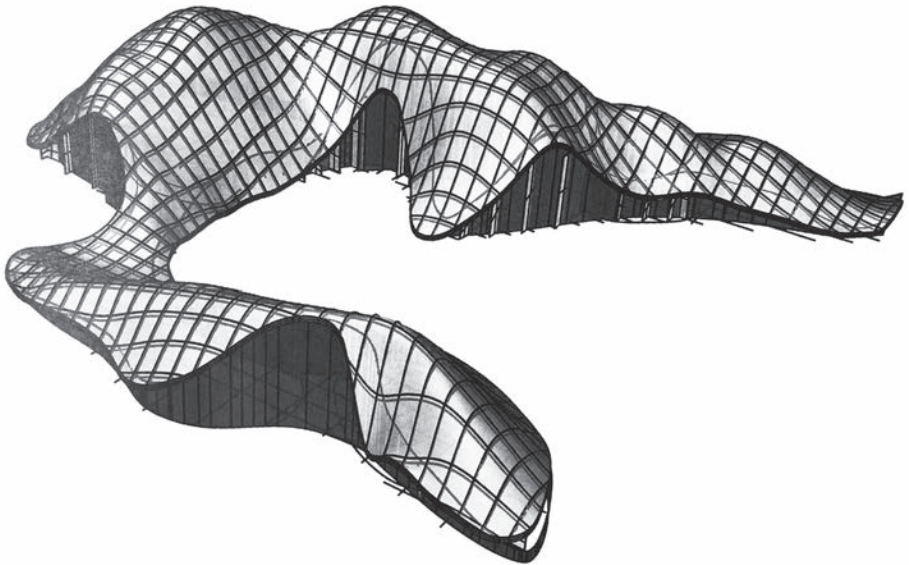
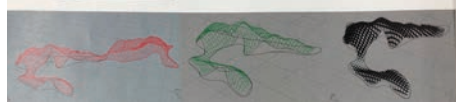
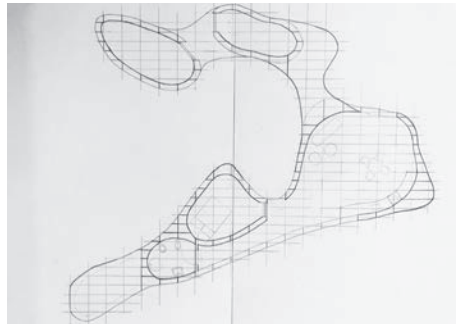
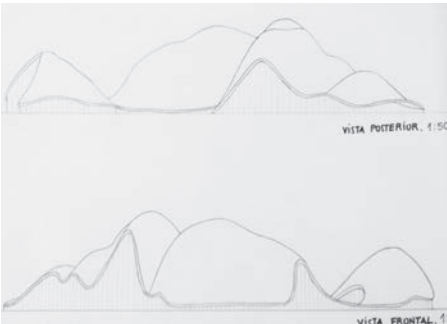
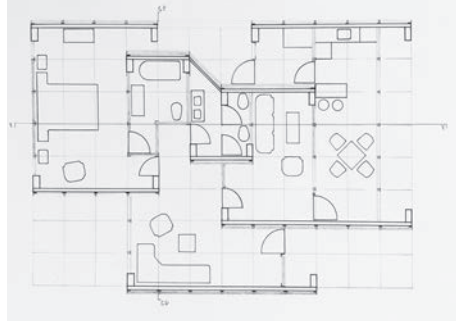
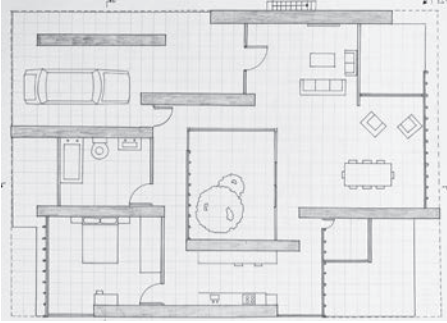


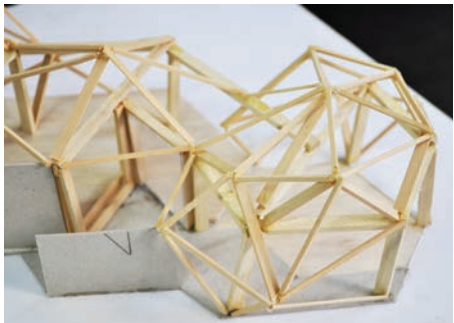
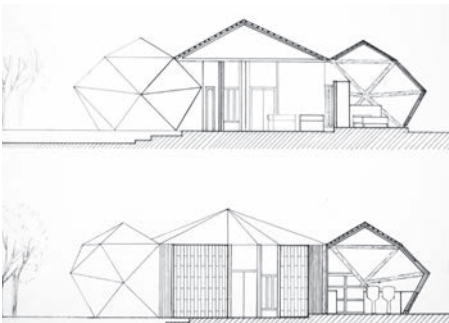
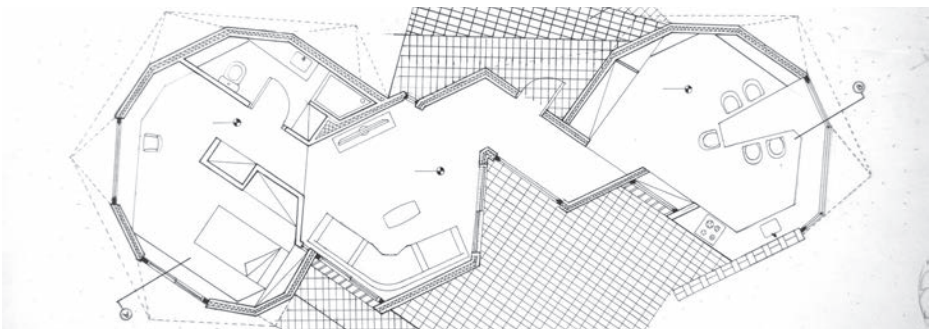
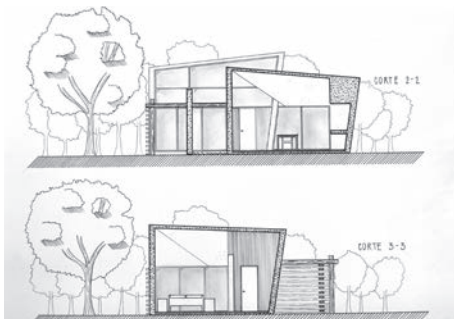
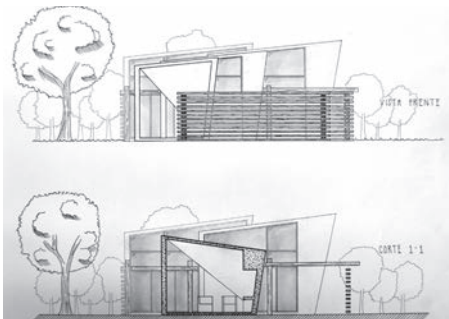
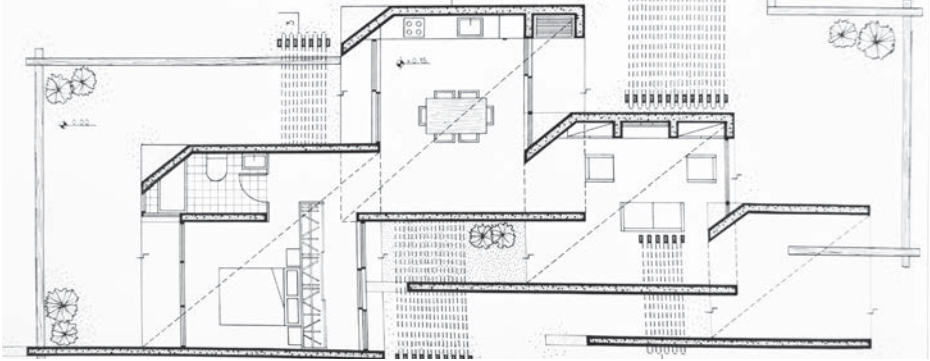


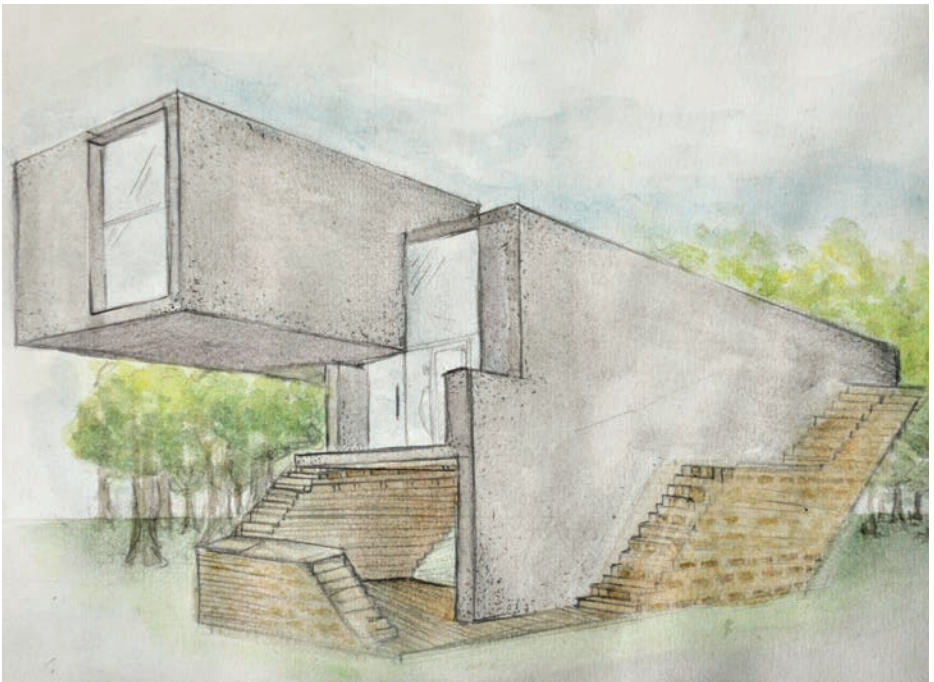
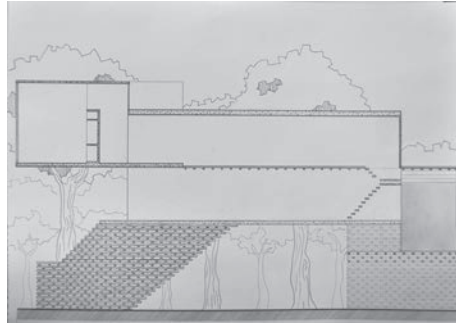
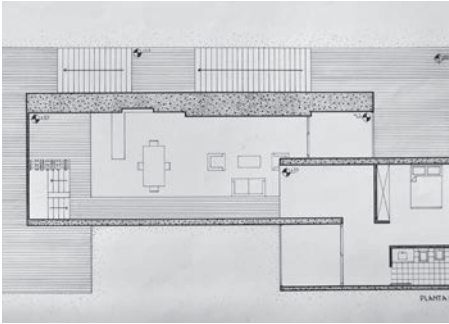
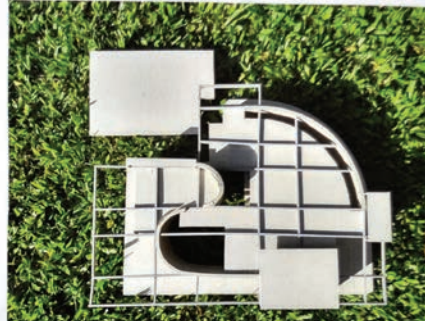












inteligencia material

remedios casas

La arquitectura es un poco de muchas otras disciplinas pero no es ninguna de ellas. La interdisciplinariedad que caracterizó a la arquitectura de las últimas décadas contribuyó a configurar la crisis de autoría que atraviesa en la actualidad y que, junto al continuo proceso de especificaciones técnicas y especializaciones profesionales han diversificado a la práctica y fragmentado al proyecto en pequeños dominios independientes poniendo en crisis al proyecto y diluyéndolo en un ensamblaje que implementa desarrollos, técnicas y elementos del lenguaje que le son ajenos, alejándose de la idea proyecto como proceso activo, generador de contenido y auto determinante de sus propiedades específicas.

Los procesos de formación disciplinar no se excluyen de este enfoque efec-tista desarrollado en el marco del paradigma contemporáneo de lo instantáneo, eficiente y práctico sobre el que gran parte de nuestro campo disciplinar legitima su práctica. Así las ejercitaciones propuestas adscriben a esta recreación profesional proponiendo consignas donde se especifica aquello que hay hacer que hacer pero nunca cómo, precipitando la consumación del objeto-figura y perdiendo el control de sobre los medios-fondo. La enseñanza del proyecto basada en la producción de objetos es síntoma de una realidad disciplinar que apela a la imagen y su capacidad configuradora desencadenando (re) producciones donde sus lógicas de generación resultan un misterio y nunca un objetivo pedagógico.

El circuito cerrado de la reproducción arquitectónica estructura un proceso compositivo que circunscribe a las posibilidades emergentes a un círculo de posibilidades ya conocido donde la postergación del proyecto se produce a través del efecto catálogo en lugar de enfocarse en el desarrollo de algoritmos que determinen un nuevo proceso proyectual. La arquitectura es también sustancia construida, estabilidad y textura; y a pesar del relegamiento que la tradición quiera hacer de estos aspectos es preciso retomarlos en la búsqueda de la autonomía disciplinar y de la definición de un campo disciplinar exclusivo.

Los aspectos relativos a la materia y al proyecto admiten en el proyecto compositivo moderno un alto índice de pasividad concebido a través del concep-

to de sistema y detalle constructivo replicable que lo reduce a un problema técnico y de dominio externo. Bajo estas lógicas es confinada al detalle debiendo incluso ampliar su escala de trabajo para formar parte del problema disciplinar a través de la representación digital o analógica, y que permite su articulación de manera cohesiva al sistema de partes ordenadas del proyecto. Antes que objeto el proyecto es proceso y es por ello que se considera fundamental el planteo de problemas proyectuales que aborden en profundidad los procesos de generación del espacio atendiendo a sus aspectos esenciales, siempre enfocados en el diseño de un proceso o un protocolo. El camino a través del diseño de algoritmos será más largo y más complejo pero indudablemente más rico si se asume que aprender a controlar los medios de producción del espacio arquitectónico multiplica sus posibilidades y confiere mayor libertad que el diseño objetos arquitectónicos por imitación cuyas posibilidades se desplazan dentro de un circuito cerrado que nunca será capaz de actualizarse y transformarse poniendo en letargo a la formación en proyecto.

sustancias y campos

El mapa de la investigación material define un escenario con campos diversos y desarrollos independientes que preservan la complejidad y la multiplicidad del problema. La materia desarrolla su propio comportamiento y modos de organización sustancial que son previos a la arquitectura constituyendo un sistema de significaciones independiente y anterior al proyecto. Sin embargo, esta distancia entre ambas agendas no implica una distinción a priori entre proyecto, materia, sistemas constructivos, detalle y construcción. En los modos de actualización tanto del proyecto como de la materia es posible encontrar instancias en donde ambos converjan y definan nuevos campos de acción.

Los sistemas digitales y analógicos han definido a gran escala campos bien diversos de experimentación. Para el campo digital los sistemas de impresión 3d abrieron una línea de trabajo capaz de diluir los límites de la tradición entre representación y construcción ante la posibilidad de combinar información entre la conformación del modelo digital, parámetros de información física y su materialización. Lo analógico en oposición a la condición sin jerarquías del



“esponja” para los muros de las tiendas Prada por OMA

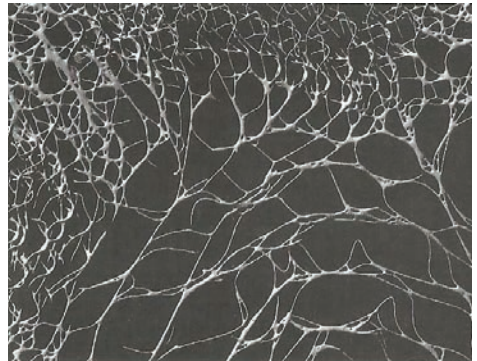
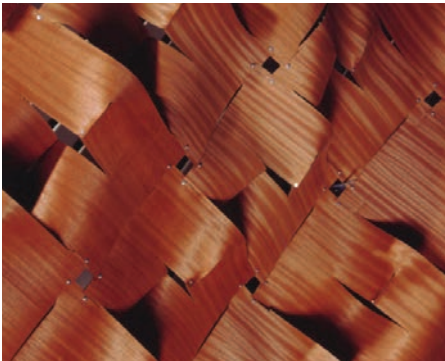
campo digital opera desde un posicionamiento crítico sobre los sistemas de representación y construcción donde los desarrollos incluyen experimentaciones 1 en 1, maquetas y otras experiencias directas sobre la materia.

El comportamiento físico de los materiales y más precisamente la posición del proyecto al respecto divide a las experiencias entre aquellas que operan en contra de la lógica de un material o a favor de sus propiedades físicas. Para los primeros el sentido se ubica en trascender la materialidad de los objetos para enfocarse en los sistemas de información que actúan sobre la formación material. Para el segundo grupo, la linealidad con el comportamiento habitual de los materiales no reviste una limitación sino una oportunidad de profundización y ampliación de sus posibilidades per formativas.

En el campo material pueden reconocerse desarrollos dirigidos al diseño de nuevos materiales con un objetivo específico ya sea partiendo desde un material existente y su transformación o la que replantean la relación entre proyecto y materia/materialidad a partir de la generación de un material adecuado. Estos desarrollos aportan al proyecto propiedades y materialidades, pero la propia especificidad lo excluye del proyecto como proceso a menos que sus nuevas lógicas puedan abordarse como un modelo maquínico capaz de trascender al detalle, y desplegarse en otras escalas involucrándose en sistemas espaciales a partir de las nuevas lógicas geométricas que proponga.

Los modos operativos sobre la materia agrupan experiencias como aquellas que incorporan una lógica externa para producir la actualización de un material. En estos casos las investigaciones apelan a modos de operar procedentes de otras disciplinas para subvertir las lógicas sobre ese material y producir un nuevo significado, oponiéndose a aquellas experiencias que extienden las lógicas habituales de los materiales y que en esa indagación transforman aplicaciones, escalas de trabajo y generación de nuevos afectos.

Desde el punto de vista de los elementos y la naturaleza de las unidades sobre los cuales se opera también pueden reconocerse regiones que involucran elementos estandarizados, unidades fabricadas masivamente que generan variabilidad por agregación y otras operatorias de sobre la propia pieza. Mientras que otras experiencias realizan un camino divergente donde



inmaterial ultramaterial, nader tehrani; organismos autorganizados, roland snooks

la construcción o transformación de piezas desarrolladas mediante sistemas de fabricación digital organizan su sentido en el modo en el que estas piezas no estándar entablan una relación entre las partes y el todo.

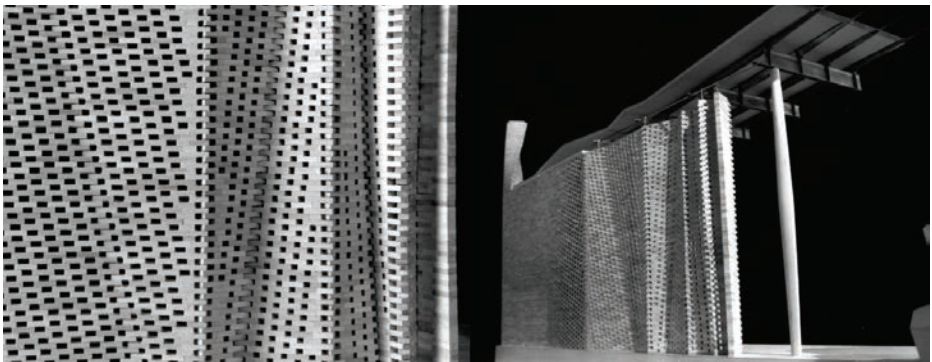
Las implicancias materiales en un proyecto desde la relación establecida entre su manipulación y la producción de afectos, desplazan al carácter sustancial de la materia para enfocarse en las sus propiedades geométricas. Estos desarrollos suprimen a las propiedades físicas de los materiales para enfocarse en sus propiedades generativas formales que discurren de la idea de materia pasiva e inerte. Este proceso genera nuevas propiedades físicas escindidas de su identidad material original pero operable desde el punto de vista geométrico.

La evasión de valores y parámetros externos de validación requiere de la construcción de nuevas agendas de trabajo dentro del campo disciplinar, donde el mapa de la experimentación material opone resistencia mediante emergentes que pretenden revertir dinámicas pasivas de trabajo. Pensar al proyecto desde la materia no es hacerlo real o construible y esto tampoco constituye un valor para la disciplina, implica por el contrario involucrar a su carácter sustancial, junto a la geometría y la estructura en la determinación de nuevas propiedades espaciales.

disciplina material

“Hacer algo tiene que ver con la intención de construir. La intención de construir es una cuestión que no alude a lo que racionalmente se sabe, sino a lo que sabe el instrumento para construir que es la mano. La mano sabe y no sabe cómo, pero sí sabe cómo tiene que hacer lo que sabe hacer. Y a veces hay que confiar en esa sabiduría táctil, propia del artesano, para poder avanzar en aquellos temas en los cuales racionalmente uno se puede abstener de manera consciente”.

Vicente Krause. Entrevista de P. Szelagowski, P. Remes Lenicov. VK 2013.



Instalación Inmaterial y casa Roca Nader Tehrani

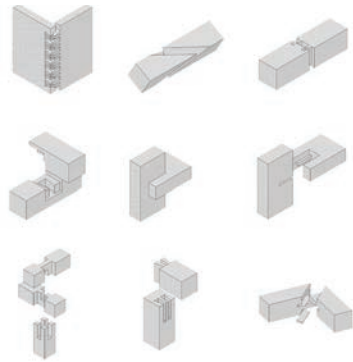
La materia involucra al proyecto con problemas estabilidad y densidad. Determina junto a la regulación geométrica características específicas del espacio arquitectónico y a partir de ella la arquitectura genera nuevas formas de inteligencia por medio de su consistencia interna desde donde emergen condiciones espaciales específicas dadas por las propiedades de la materia y por los modos de operar sobre ella, produciendo sentido sin la necesidad de recurrir a sistemas de valoración externos.

Superar los consensos establecidos acerca de sus usos implica desplegar sus posibilidades operativas y trascender su dimensión tectónica mediada por su aplicación estándar. Para ello deberá explotarse su complejidad y explorar la no-linealidad de sus comportamientos que son previos al proyecto. De este modo será posible develar su potencialidad proyectual reconociendo propiedades y estableciendo protocolos a partir de sí misma, trascendiendo problemas constructivos vinculados a las convenciones de la materialidad.

Las técnicas de proyecto digitales reposicionaron a la materia a partir de la ruptura en la relación entre lo real y la representación con el surgimiento de la fabricación digital. Este hecho logró mediante el cruce de información e interfaces constituir una nueva posición en oposición a la arquitectura dibujada y el detalle que combina técnicas de construcción y materiales. Espacio, geometría, materia y representación no son ya canales de determinación proyectual autónomos y ordenados sino que operan de manera conjunta tanto en los sistemas de representación como en los sistemas de construcción.

La ruptura del binomio notación-construcción así como la eliminación de las fronteras entre uno y otro no es un campo estricto de la fabricación digital. Las prácticas experimentales analógicas trabajan desde la construcción y modos de organización material trabajando de manera directa suspendiendo la prefiguración gráfica. De este modo se genera determinación no ya desde la indexación de información exterior de sistemas constructivos (notación) sino desde el acto que implica su construcción.

Esta dirección experimental pondrá en acto una sabiduría táctil como propiedad latente en todas aquellas experiencias que involucran a la materia me-



Cumulus_1664. Ciro Najle 2012 / "The Joinery". Modelización sistemas de ensamblado de madera japonés taller de arquitectura 7 fau unlp

diante su manipulación y transformación, y que producen afectos emergidos directamente de estas operatorias partiendo de aquello que se sabe hacer o se puede hacer con materiales y elementos conocidos pero sometidos a una mirada crítica y a la búsqueda de nuevas posibilidades. A través de procesos no lineales la lógica experimental material se desarrolla en el marco de un proceso operativo riguroso que permita el control absoluto de sus variables, una máquina abstracta que produce su propia coherencia, desarrollando nuevas búsquedas formales cuyos parámetros geométricos dependerán de la manipulación de las fuerzas implícitas.

Las prácticas experimentales habituales sobre materiales trabajan con las propiedades explícitas estableciendo una relación a menudo lineal, si bien se reconoce el aporte de estas experiencias a la disciplina, es necesario romper ese plano de consistencia ya consolidado tensionando el proceso trabajando en contra de estas lógicas. Expandir estas nociones permite entender a la materia como una disciplina, definiendo organizaciones y propiedades formales sujetas a la interdependencia de estas con la geometría. Trabajar a partir de ella implicará operar en función o en contra de sus posibilidades, asumiendo desviaciones y emergencias que pudieran desplegarse durante el proceso, generando determinaciones simultáneas entre lo general y lo local e integrando una máquina de resonancia material.

El alcance de estos despliegues trasciende la dimensión constructiva y tectónica del proyecto ya que de otro modo se estaría replicando la lógica de producción de sistemas autónomos predeterminados indexables constituyendo un nuevo catálogo y una nueva agenda. El sentido potencial de estas exploraciones supera la producción puntual del detalle constructivo y define nuevos modos de organización abstractos capaces de determinar propiedades espaciales de múltiples escalas y alcances.

simultáneo

En el hábito extendido sobre las formas convencionales de proyecto, la recurrente denominación de detalle constructivo a la dimensión tectónica y material del proyecto excluye a la materia a través de la asignación de un rol técnico destinado a la resolución de un problema específico mas nunca el planteo de uno nuevo. Este tipo de miradas jerarquizadas sobre los procesos provienen de posiciones que apelan a sistemas de trabajo preestablecidos donde ir desde lo general a lo particular desentraña el objetivo dado.

Los procesos proyectuales no pueden estructurarse como una cadena de causalidades progresivas que se suceden en el tiempo de manera ordenada. En sus procedimientos a pesar de que existan motivaciones, direcciones e incluso presunciones, no hay linealidad posible en los procesos de diseño críticos. En cada ocasión, información, operaciones e incluso intuiciones se entrecruzan en igualdad de condiciones desencadenando un proceso de conexiones a partir de las cuales surgirán posibilidades.

Esto permite trabajar en simultáneo con escalas de trabajo diversas. Una uni-

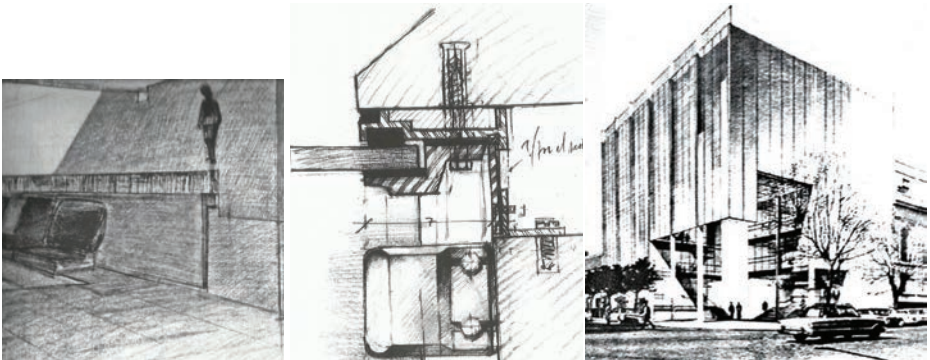
dad, material o un método de agregación pueden operarse sin saber cuál será la forma final de un proyecto así como y al mismo tiempo una estrategia urbana o un análisis formal pueden definir los atributos de una forma completa. El trabajo en simultáneo de estos dos enfoques producirá una nueva tensión productiva en donde lo local y lo global no refieren ya a las partes y al todo sino a un cúmulo de partes cuya conexión está basada en la transferencia de propiedades.

La lógica bottom up/top bottom discurre de la lógica compositiva mediante la activación de determinaciones parciales que definen a la forma final del espacio de manera simultánea entre la parte y el todo y el todo y la parte. La mirada múltiple de este tipo de enfoques sobre la forma apela a la producción de sentido de un modo integral produciendo complejidad por acumulación de información en lugar de características formales. Así el espacio no es solo el producto de la multiplicación de la parte ni se define desde la totalidad hacia lo particular, serán ambas cosas a la vez involucradas.

La arquitectura evade la reproducción cuando incurre en procesos o transformaciones que pueden producir series extensas de posibilidades. El modo de articular piezas de madera o aparejar mampuestos naturales o manufacturados expresan en una aproximación inmediata el aspecto visible del espacio arquitectónico. Sin embargo, más allá de lo superficial sus implicancias alcanzan nuevos niveles de incidencia en regulaciones geométricas, modos de organización espacial específicos y relaciones proporcionales generadas a partir de las propiedades físicas de los materiales intervenidos por el proyecto.

La generación formal desde la parte permite operar a un nivel molecular sobre las características formales del espacio. Las operaciones aplicadas sobre los elementos y la exposición de todas sus variables obligan a un control absoluto sobre la forma y sus modos de generación conservando posibilidades de transformación permanentes, donde los límites quedarán establecidos entre las propias limitaciones de la materia elegida y niveles de resistencia variables.

Cuando se desplaza el enfoque de la materialidad hacia la organización del espacio es posible superar la dimensión superficial de la asignación de ma-



Casa Rey; Detalle constructivo Museo de Ciencias naturales de La Plata; Concurso Colegio de
Escribanos La Plata. Vicente Krause
taller de arquitectura 7 fau unlp

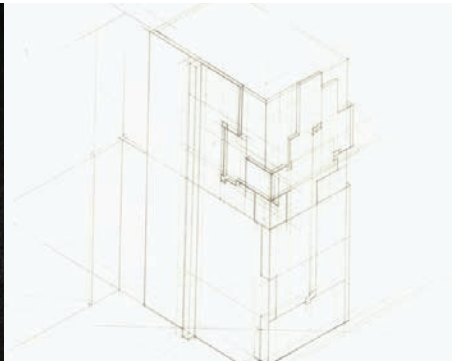
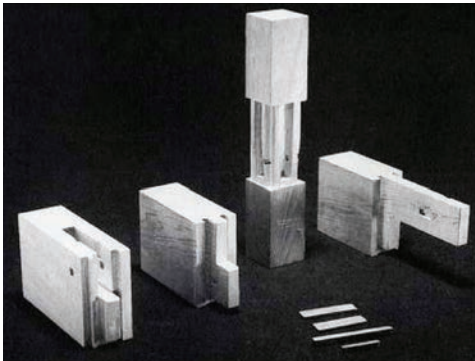
teriales al espacio basados en hipótesis perceptuales subjetivas y especulaciones. La generación de afectos emergidos como producto de la operación sobre un material genera nuevas propiedades y texturas espaciales que se oponen a la práctica de apelar a significados previos.

La tradición que antepone a la representación entre el espacio y su dimensión material lo excluye de las lógicas generativas cuando la involucra como un completamiento externo del problema proyectual, en esta instancia los sistemas constructivos operan como parte de un sistema de lenguaje que comunica dentro de los límites definidos por un idioma. El proceso inverso que implica la reelaboración gráfica posterior de los afectos generados extrayendo de la experiencia material nuevas propiedades geométricas operativas.

El abordaje proyectual de la materia desde la articulación de elementos producto de una serie de experiencias directas sobre piezas, elementos pre-determinados factibles de manipularse y transformarse mediante operaciones simples permiten, estructurados bajo parámetros geométricos estrictos, generar nuevos modos de asociación y nuevos modos de organización material superando los tecnicismos de la resolución constructiva, al sistema de lenguaje, y recursos perceptivos para pensarse como una hipótesis proyectual para nuevas posibilidades espaciales.

...

A pesar de ello ningún proceso proyectual puede eximirse de cánones que definen ciertos estándares en la disciplina donde dependerá del proyectista la definición de una relación ideal y preestablecida con ésta; o el despliegue de posibilidades mediante su actualización promoviendo su capacidad (re) generadora donde el proceso y su determinación serán los elementos neurálgicos a través de los cuales se ejercerá control sobre los procedimientos convirtiéndose en potenciales latentes que constituyan la identidad de su autor definiendo su singularidad y posicionamiento dentro del campo disciplinar. Frente al debilitamiento que sufre la figura del autor en relación al proyecto nos vemos obligados como disciplina a revisar los modos en que operamos así como los posicionamientos adquiridos y su capacidad crítica. Los medios



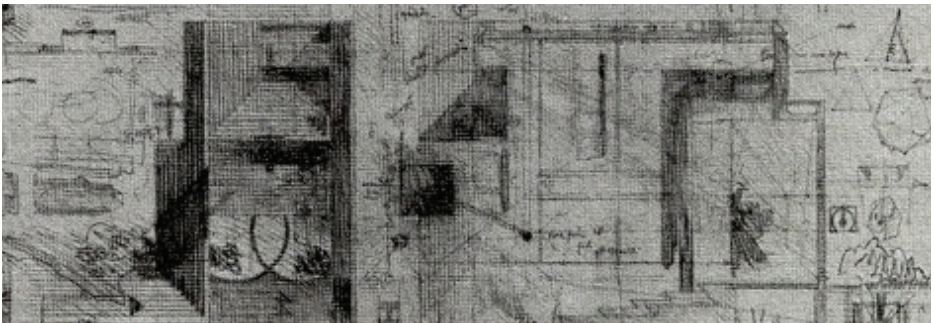
Ensamble de madera japonés. Torasichichi Sumiyoshi; Fundación Querini Stampalia.

habituales de producción arquitectónica están agotando el repertorio de un catálogo definido por estándares devenidos anacrónicos a partir de la replicación sin proceso crítico. Sin embargo, ante un escenario digital que afronta similares riesgos de reiteración que los medios de representación analógicos emerge la capacidad de la materia para ofrecer nuevas posibilidades mediante operatorias dirigidas y la generación instantánea, la materia no es más una masa inerte que obedece a su aplicación, ahora es el campo de operaciones de nuevas tecnologías.

Así como la geometría, la materia contiene de manera latente posibilidades en sí misma constituyendo nuevas matrices proyectuales resguardadas en afectos emergidos de las operaciones aplicadas. La disciplina material constituye una agenda capaz de producir nuevas inteligencias pudiendo superar los consensos disciplinares y cualquier parámetro externo que valide a la práctica. Mediante este tipo de desarrollos se pretende incorporar a la práctica arquitectónica aspectos que han permanecido aislados en el campo de la interdisciplinariedad mediante la traducción de sus lógicas a la dimensión proyectual.

Como disciplina propia de la arquitectura la geometría asumirá un rol crítico en la determinación de la geometría de la materia y será a través de ella que podrán restablecerse los vínculos entre los modos figurativos y generativos de procesos de diseño verticales con experimentaciones de accesos simultáneos. En este sentido, las ejercitaciones que promueven la exploración de posibilidades de asociación analógicas de elementos materiales, expandirán líneas de acción conforme a sus propiedades materiales y geométricas auto-generadas por variables y parámetros operables que posibilitan la definición de patrones geométricos espaciales que desplazan el límite de lo posible en cada instancia y producen micro innovaciones en cada proceso.

Proyectar es elegir a través de un proceso continuo de decisiones no lineales y no progresivas donde su consistencia dependerá del sistema de selección y del despliegue de alternativas desarrollado en las fases experimentales. A mayor cantidad de alternativas exploradas mayor será el despliegue del problema y de sus posibilidades para llevar a la materia más allá del límite de lo posible y subvertir sus lógicas.



tumba brion, complejo monumental cementerio de san vito d'altivole, carlo scarpa

Referencias / origen de las imágenes

Detalles Constructivos. Mapa tecnológico inconcluso. Revista PLOT ed. especial N°3.
Inmaterial/Ultramaterial. Architecture, Design and Materials. Ed. Toshiro Mori.
Itinerarios de Proyecto. Tomos I y II. Editorial Nobuko.
La Función del Ornamento. Farshid Moussavi.
Matters. Verb Architecture. Editorial Actar.
Propuesta Pedagógica TV N°7. Selagowski, Remes Lenicov, Díaz de La Sota.
Processing. Verb Architecture. Editorial Actar.
Vicente Krause. Documentos 47 AF. Revista de la FAU UNLP.

Páginas Web

Ciro Najle General Design Bureau; Farshid Moussavi Architecture; Nader Tehrani
OMA; Shigeru Ban Architects; Toshiko Mori Architect.



nivel

02

intensidad acontecimiento y creatividad

cuerpo docente

Raúl W. Arteca
(semestre 01)

Remedios Casas
(semestre 02)

estudiantes

Guzmán, Florencia Noelia; Linares,
Carlos Daniel; Di Gregorio, Aldana
Mariela; Alegre, Sofía Yenisei; Barto-
lucci Cozzi, Sofía María; Laredo, Shei-
la Elizabeth; Bernal Cielo, Gianfranco;
Thea, Paula Elena



nivel 02
ejercicio 01

multiplicidades funcionales

El trabajo práctico 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 constricciones 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. Tomaremos los ingresos a la Catedral de La Plata como tema de trabajo, considerando que debemos rediseñar la escalinata actual de acceso y los accesos al museo sobre la calle 14.

bibliografía general

A. Loos: Ornamento y delito; E. de Zurko: La teoría del funcionalismo en arquitectura; R. Venturi: Complejidad y contradicción. Capítulo 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; H. Tomás: El lenguaje de la arquitectura moderna; G. Baker: Le Corbusier. Análisis de la forma; J. Cortazar: instrucciones para subir una escalera; J. Cortazar: instrucciones para subir una escalera al revés

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

esquicio inicial

registro y discusión de escaleras fundamentales a lo largo de la historia de la arquitectura. cada estudiante deberá buscar al menos 3 ejemplos de escaleras y realizar una presentación frente a sus compañeros, explicando los siguientes temas: geometría, materialidad, dimensiones y funciones incluidas

1era etapa

Detección y clasificación de elementos y sus funciones específicas. Usos y actividades actuales que se mani-

fiestan en el lugar Capacidades del sector. Funciones potenciales. Propuesta de funciones para el sector 2da etapa

Desarrollar estrategias de intervención incorporando nuevas funciones

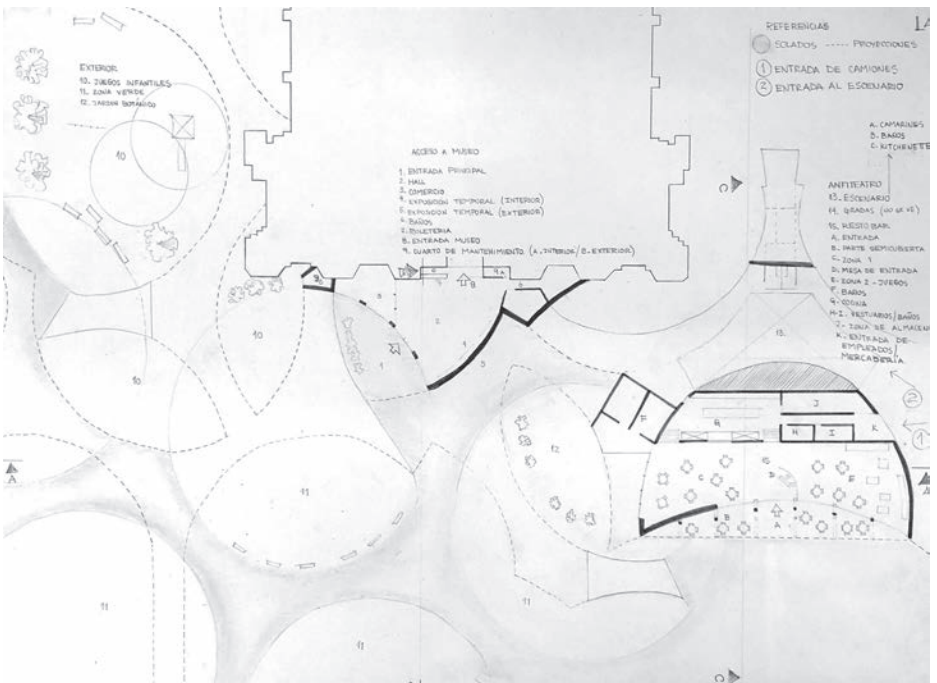
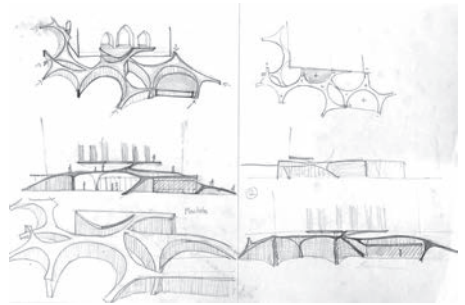
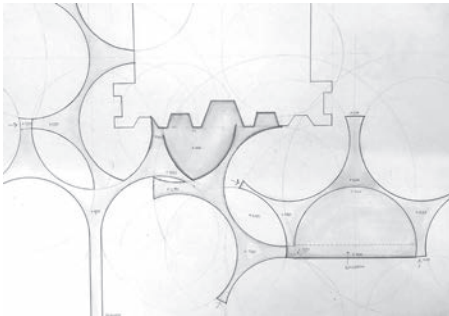
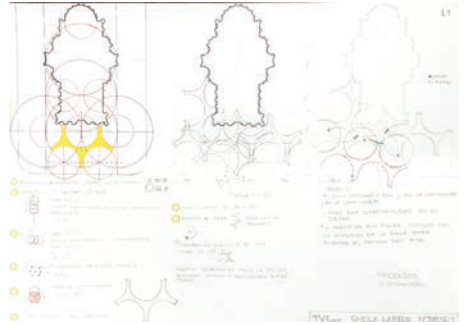
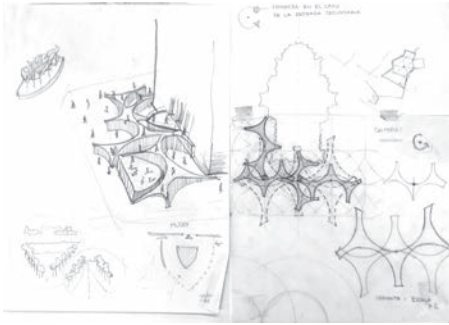
3era etapa

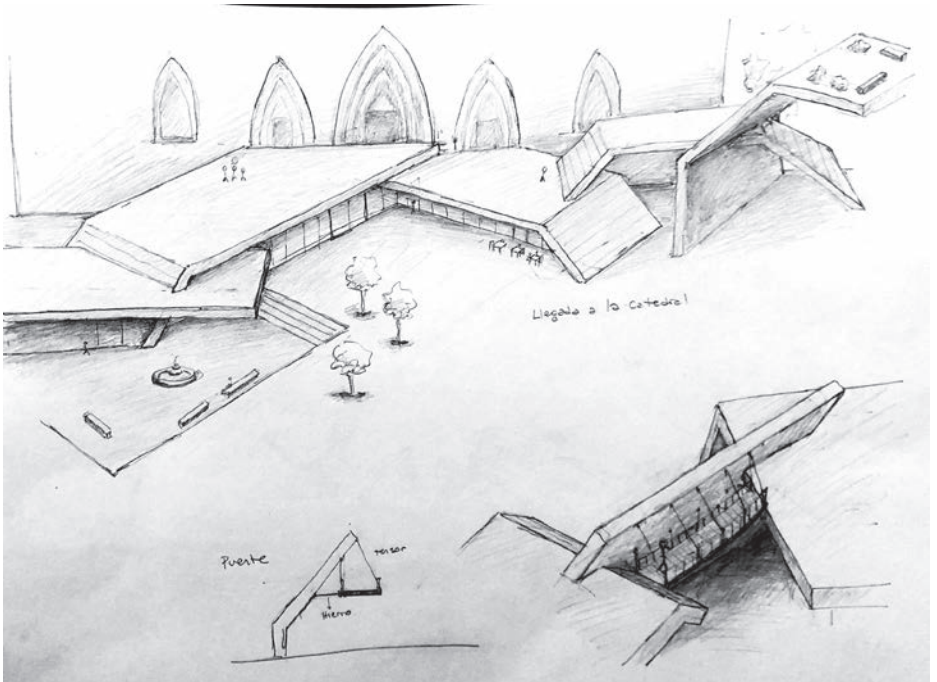
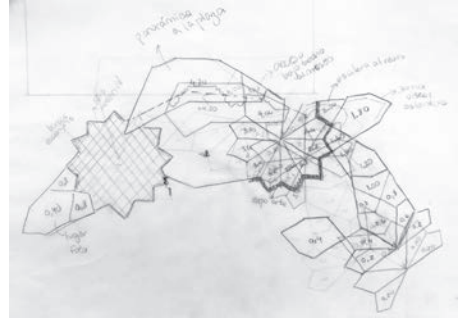
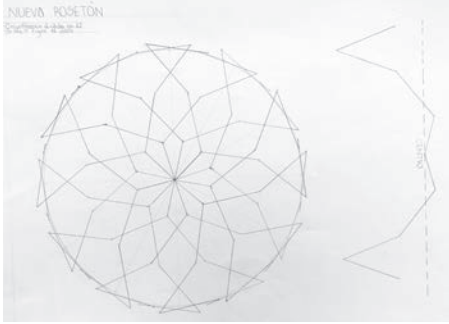
Profundizar en el diseño de partes

localización

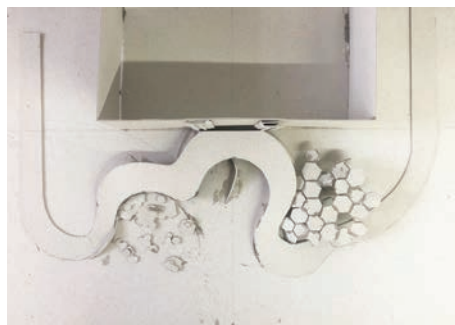
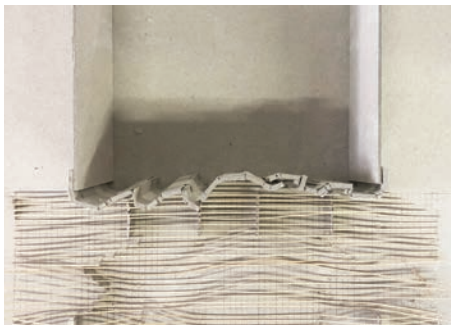
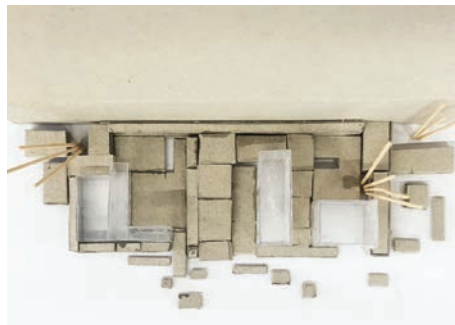
El trabajo se desarrollará en el acceso de la Catedral de La Plata sobre calle 14. Para el trabajo tomaremos desde el cordón de la vereda de las calles 14, 51 y 53 y el frente de la catedral, sin considerar la escalinata actual ni los accesos al museo actuales.



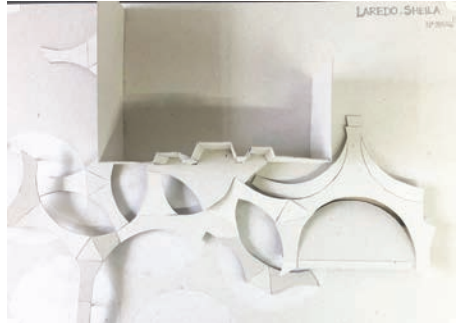
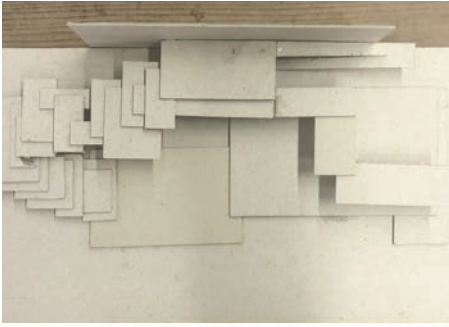
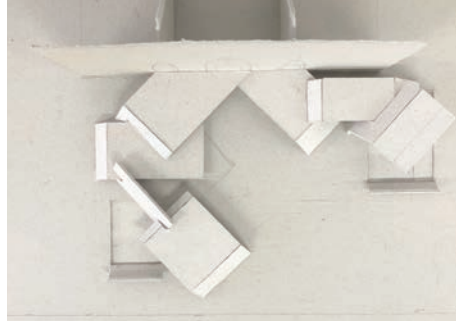




florencia guzmán



gianfranco berni; edison robes; paula thea
taller de arquitectura 7 fau unlp



nivel 02
ejercicio 02

espacio bidimensional doble creatividad dr. jeckill y mr. hyde

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 Merleau-Ponty: La fenomenología del espacio

bibliografía operativa

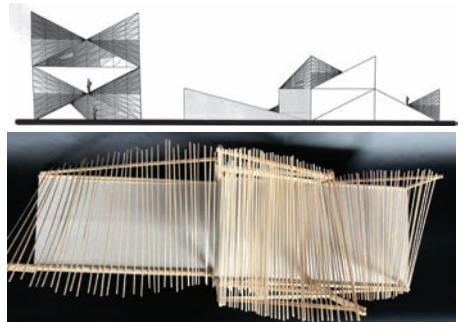
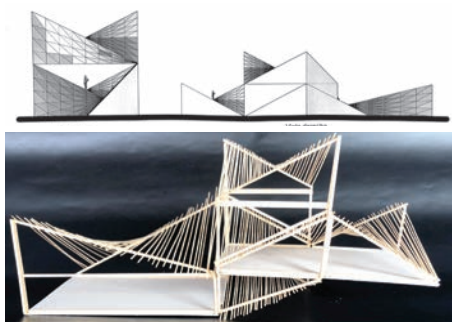
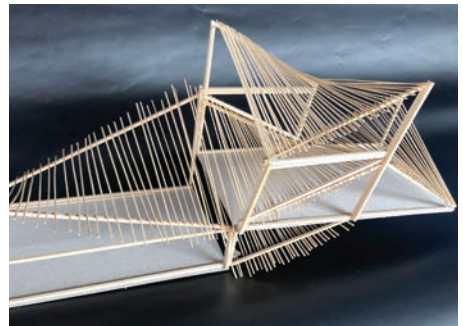
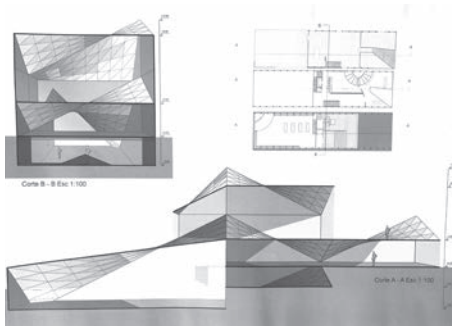
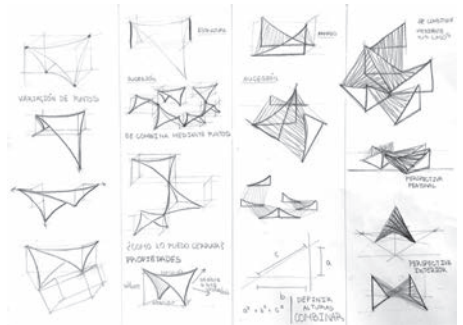
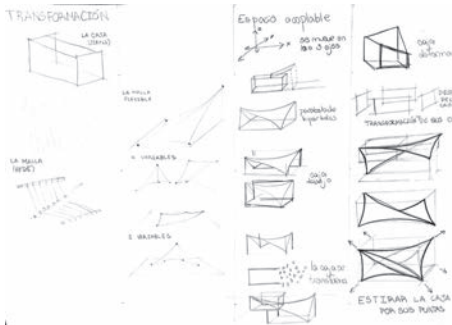
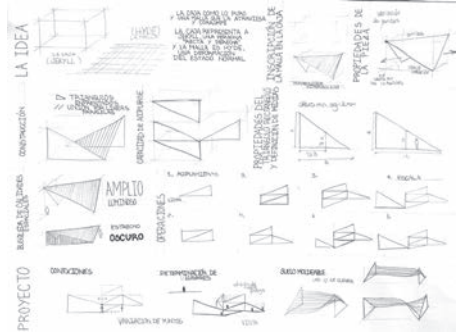
El doctor Jekyll y mister Hyde, L. Stevenson; Museo Judío en Berlín, D. Libeskind; Moebius House, Ben van Berkel

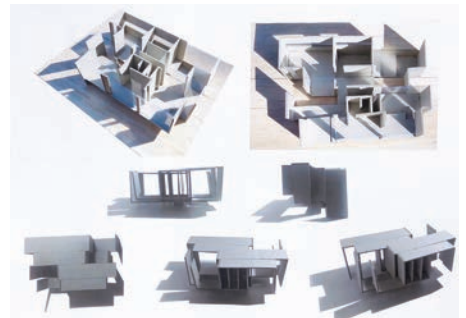
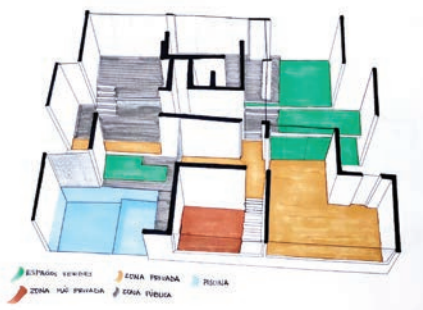
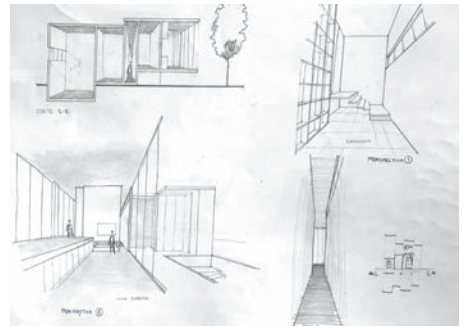
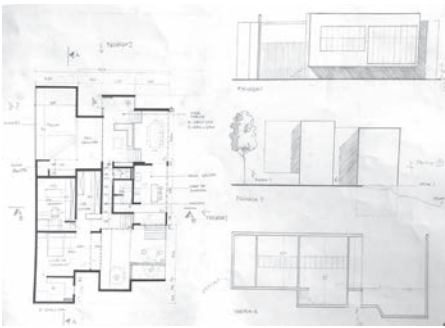
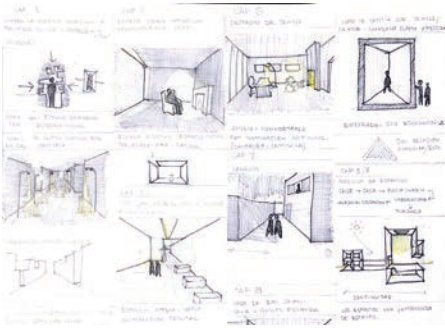
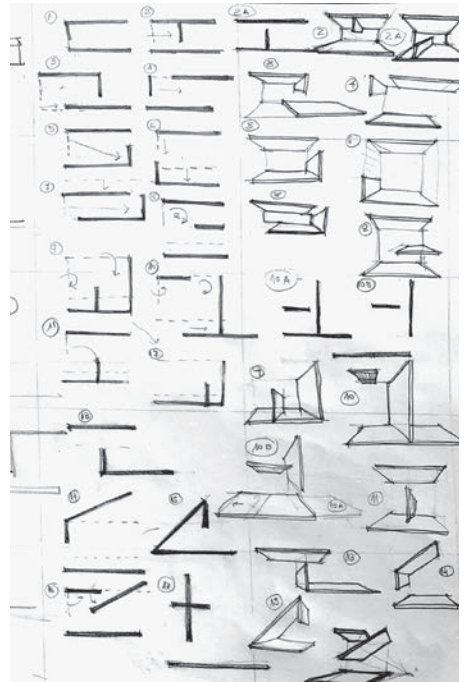
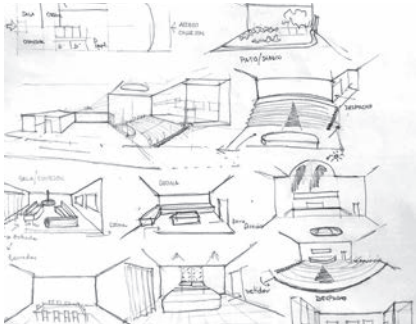
objetivos de trabajo y criterios de evaluación

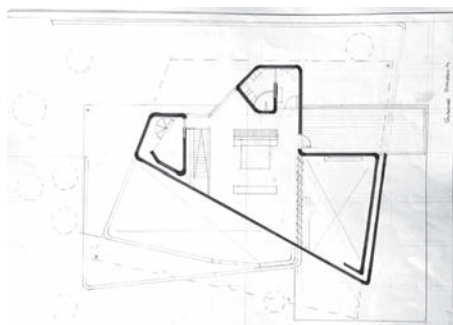
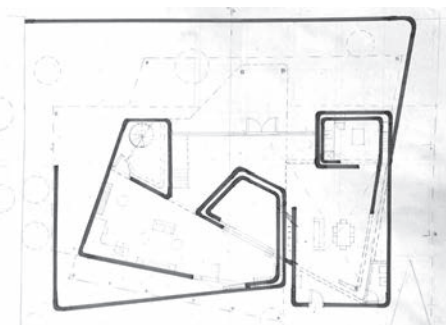
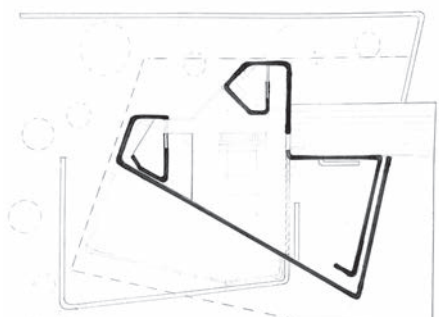
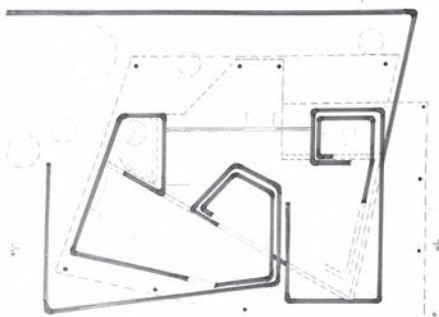
el trabajo posee diversos objetivos relacionados con la comprensión de la diversidad de influencias que el proyectista posee al momento del proyecto y las posibilidades de transformarlas en acciones operativas.

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



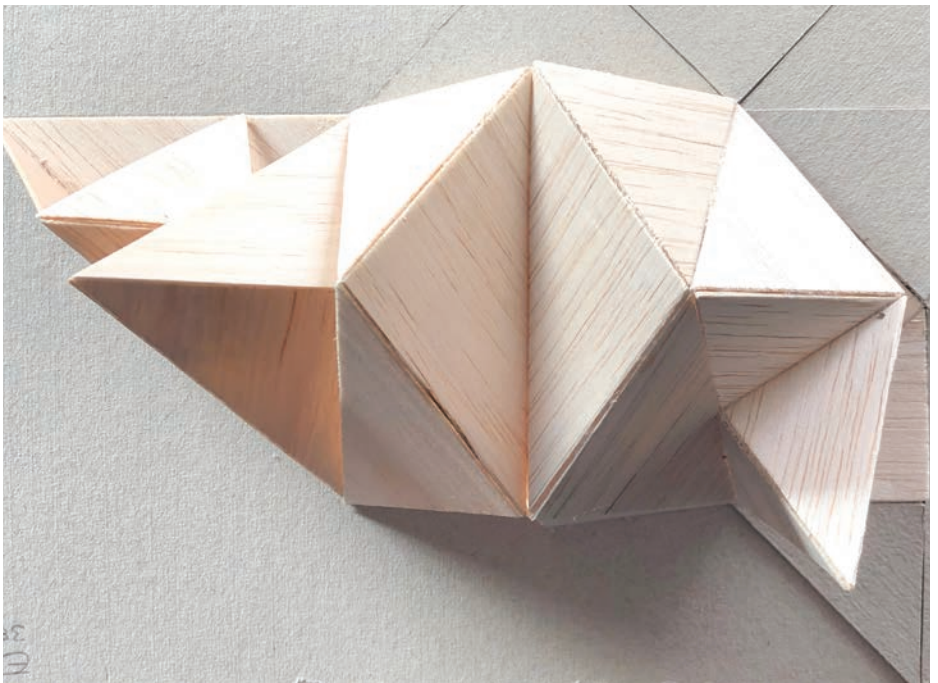
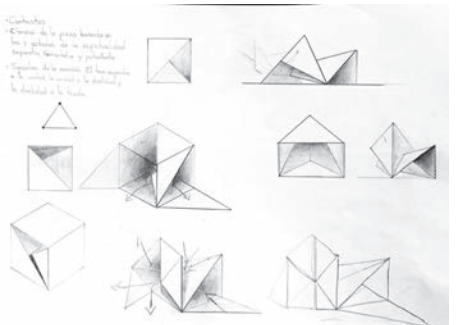
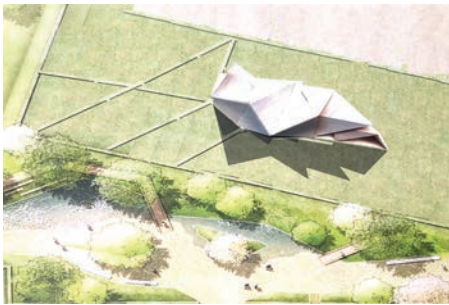
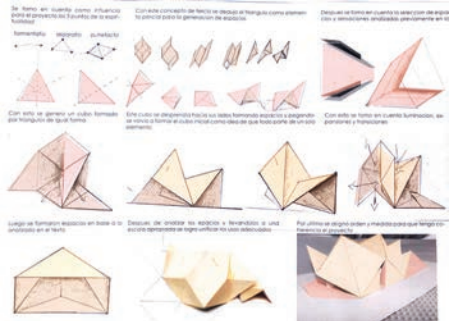
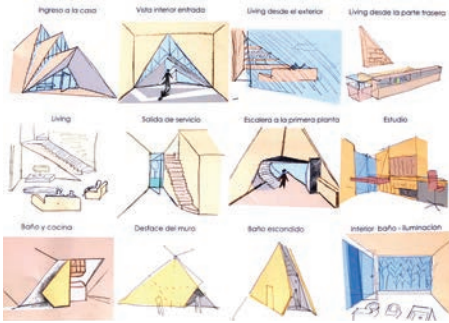


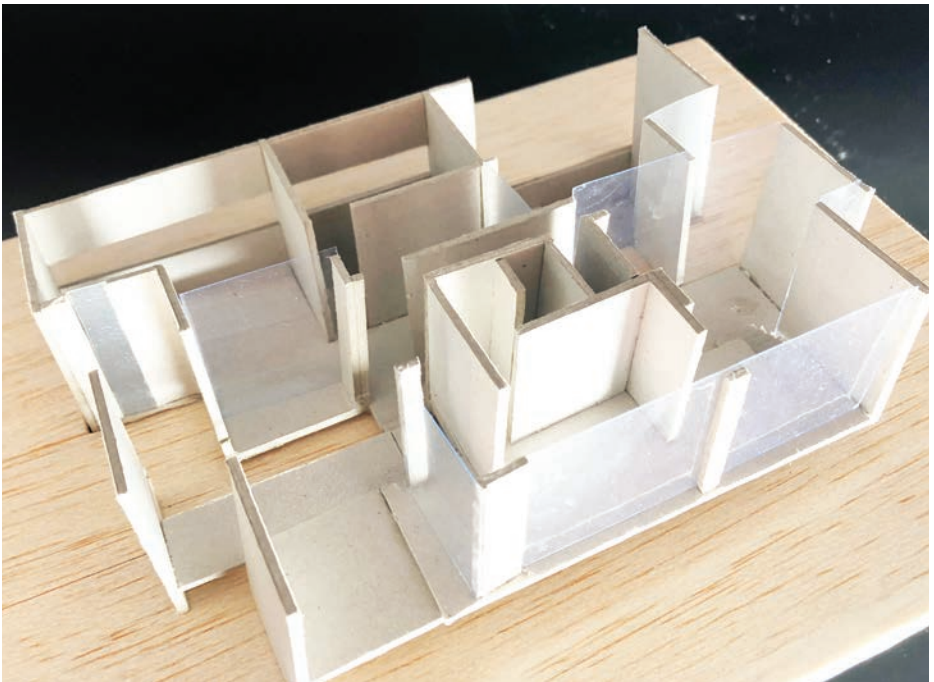
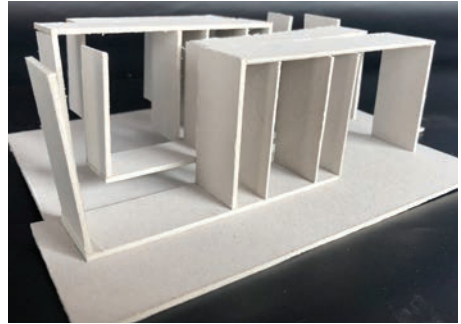
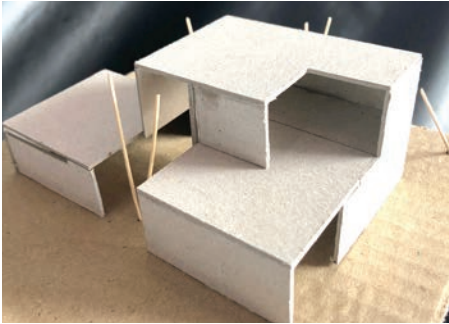
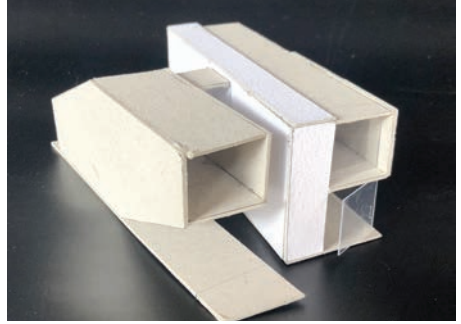
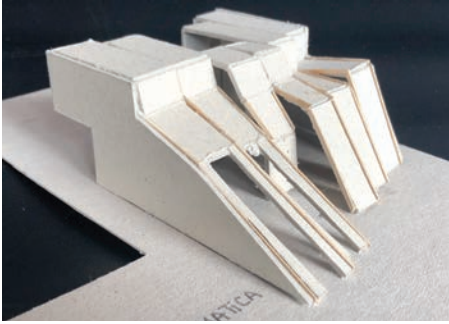




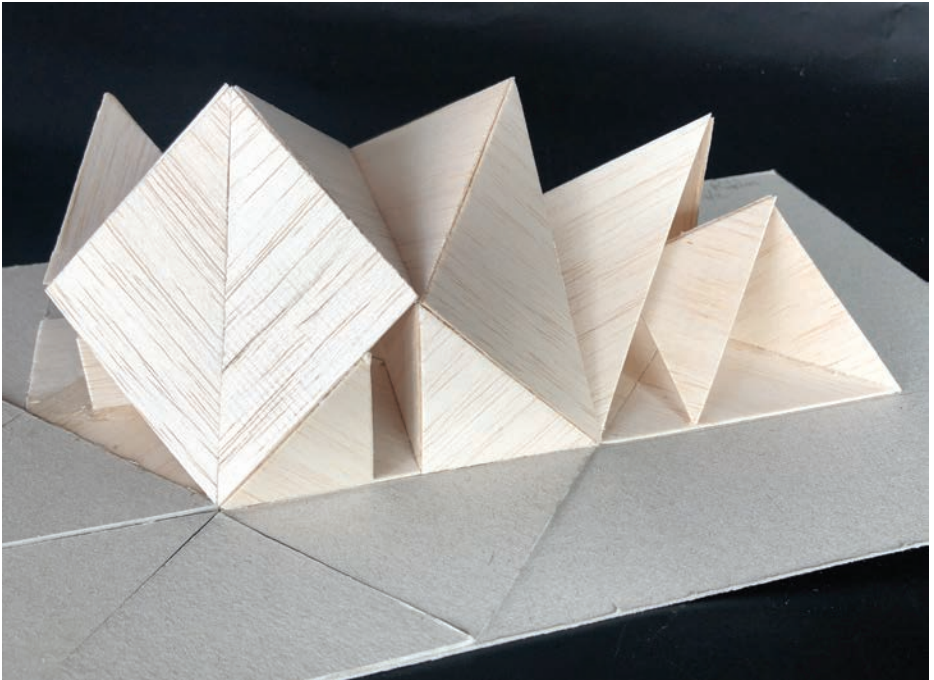
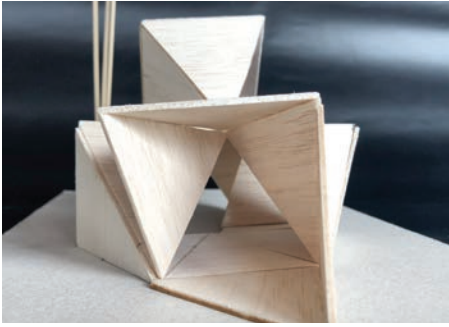
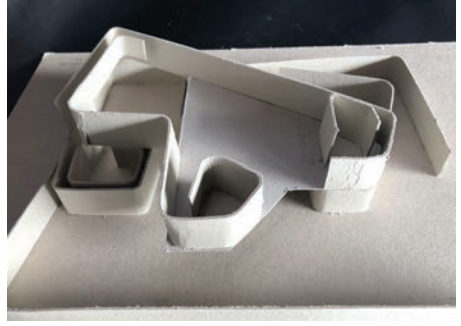
florencia guzmán

taller de arquitectura 7 fau unlp





sofia bartolucci; sheila laredo
taller de arquitectura 7 fau unlp



nivel 02
ejercicio 03

espacio multidimensional dr. jeckill - 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.

Para realizar este trabajo los alumnos deberán multiplicar la vivienda realizada en el trabajo anterior 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 será entre el borde del arroyo Rodríguez, la calle 489 y el camino centenario.

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.

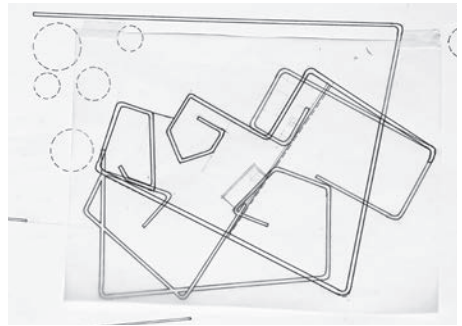
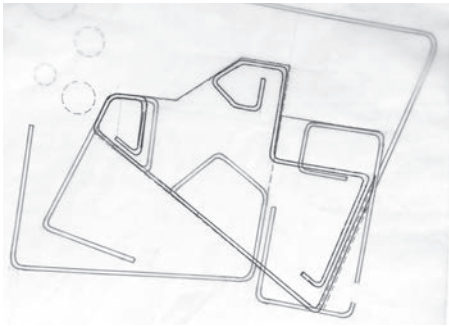
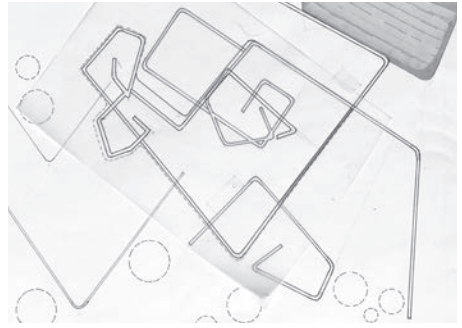
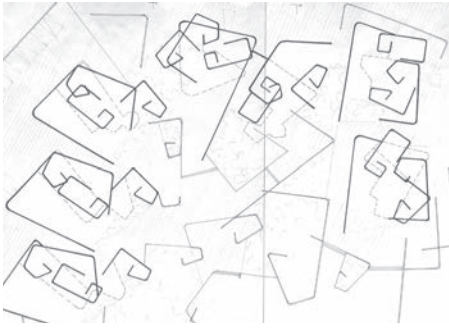
transformar la lógica de un objeto arquitectónico hacia sus posibilidades de repetición

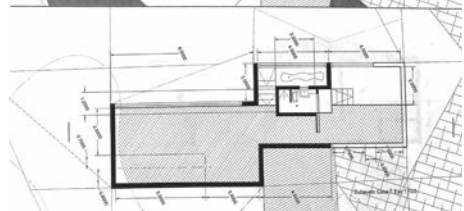
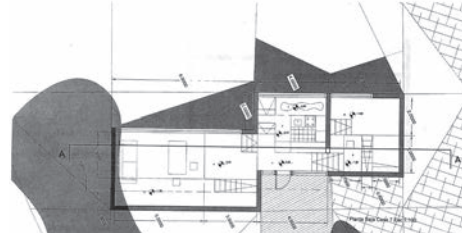
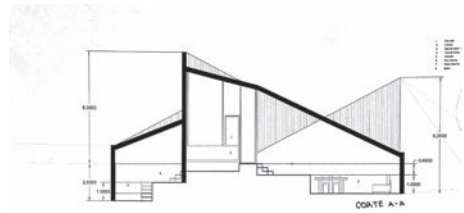
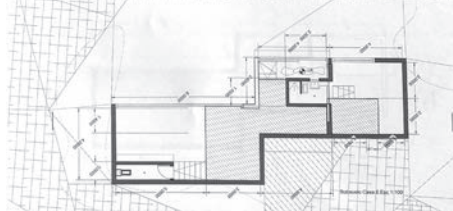
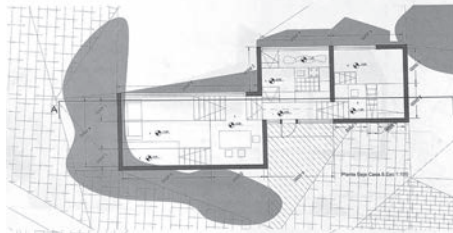
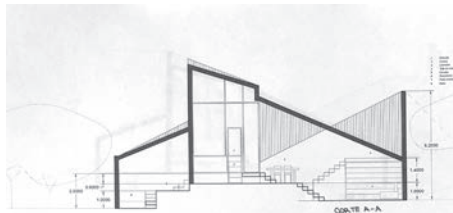
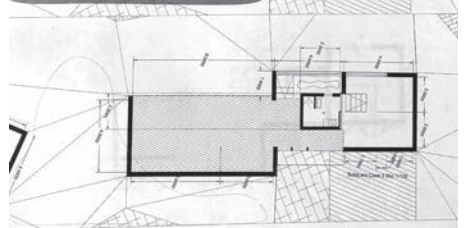
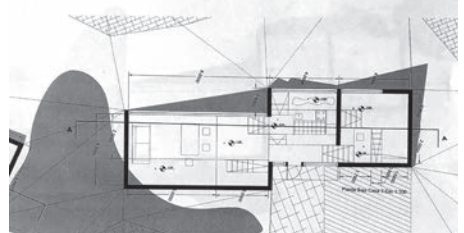
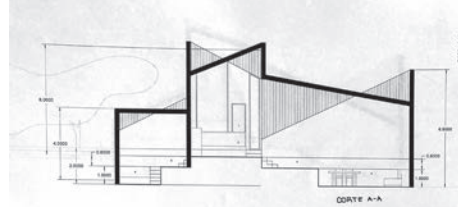
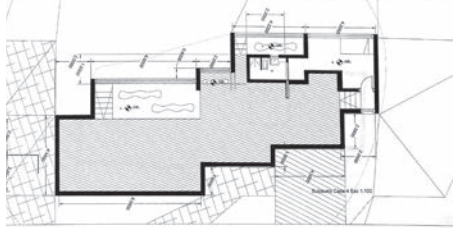
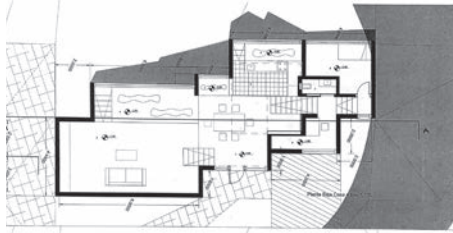
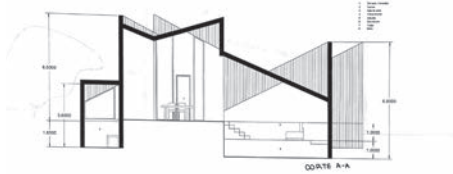
discutir con el proyecto las posibilidades de la vivienda colectiva

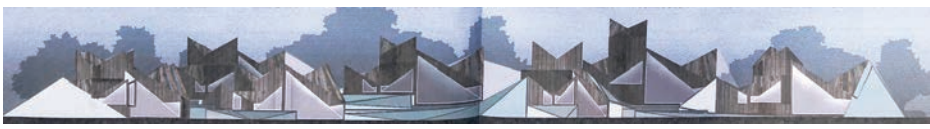
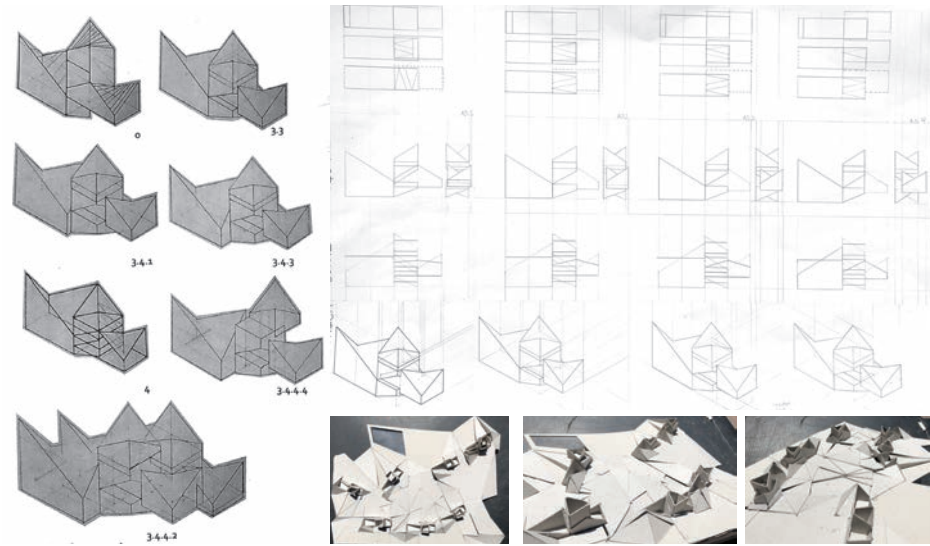
proyectar un objeto posible de ser construido técnicamente con las lógicas derivadas de su generación.

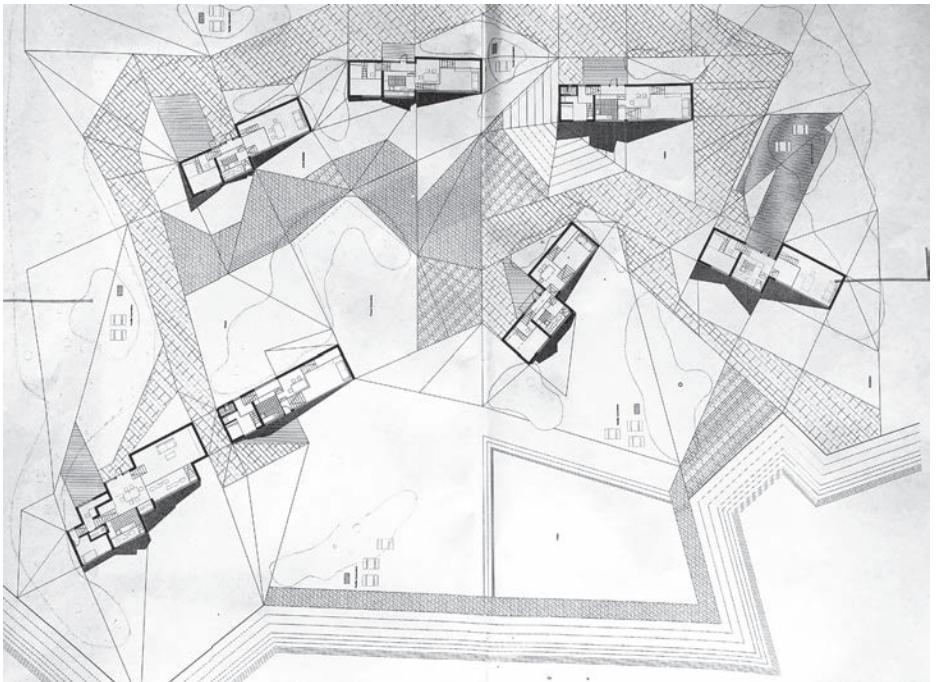
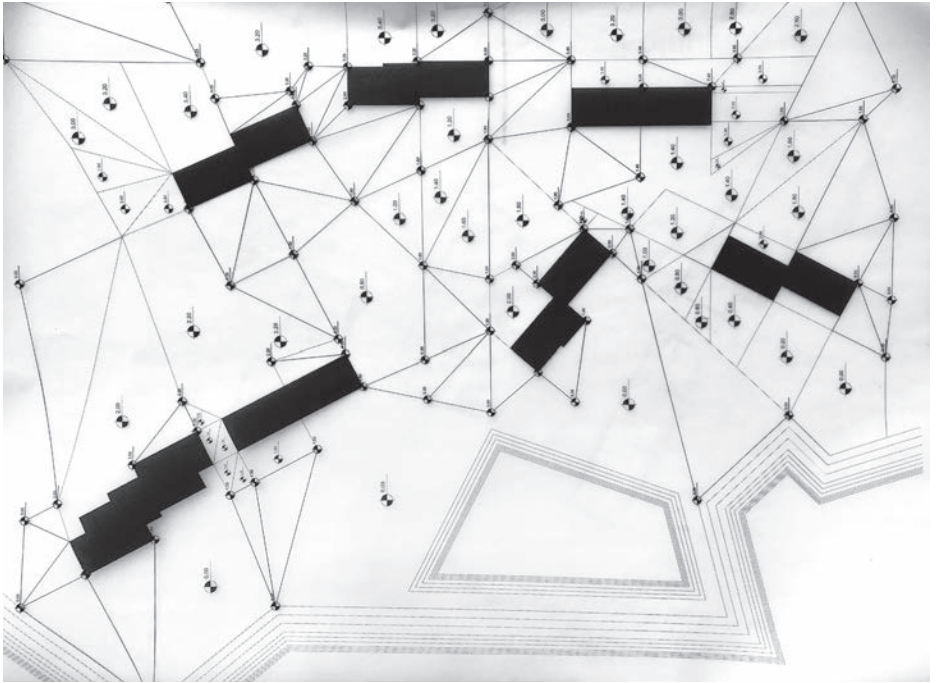


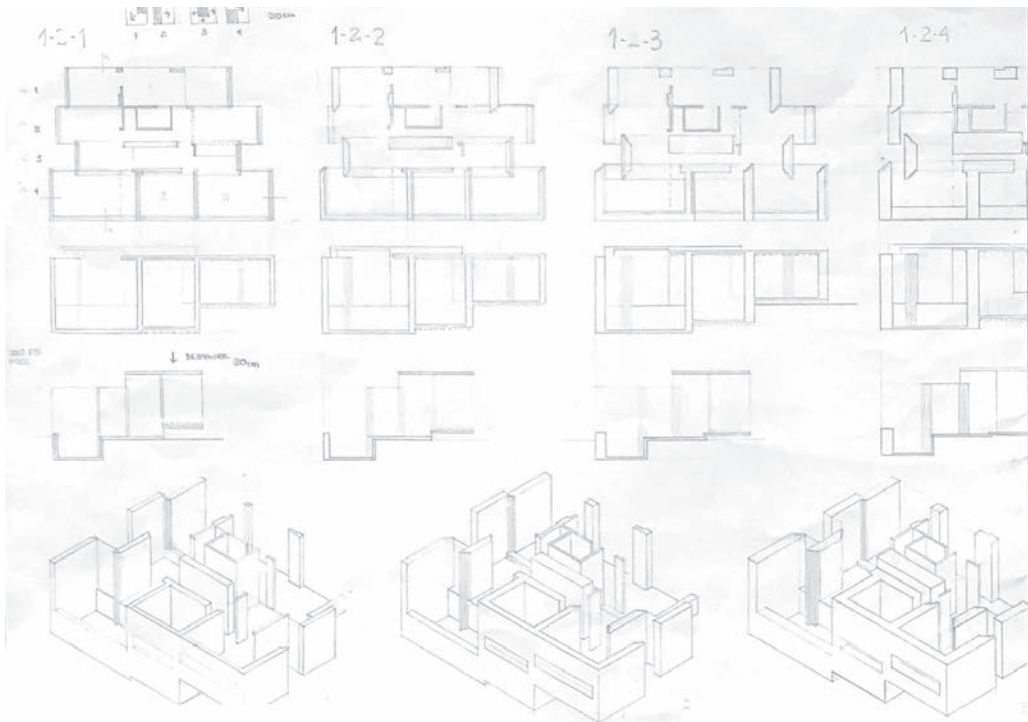
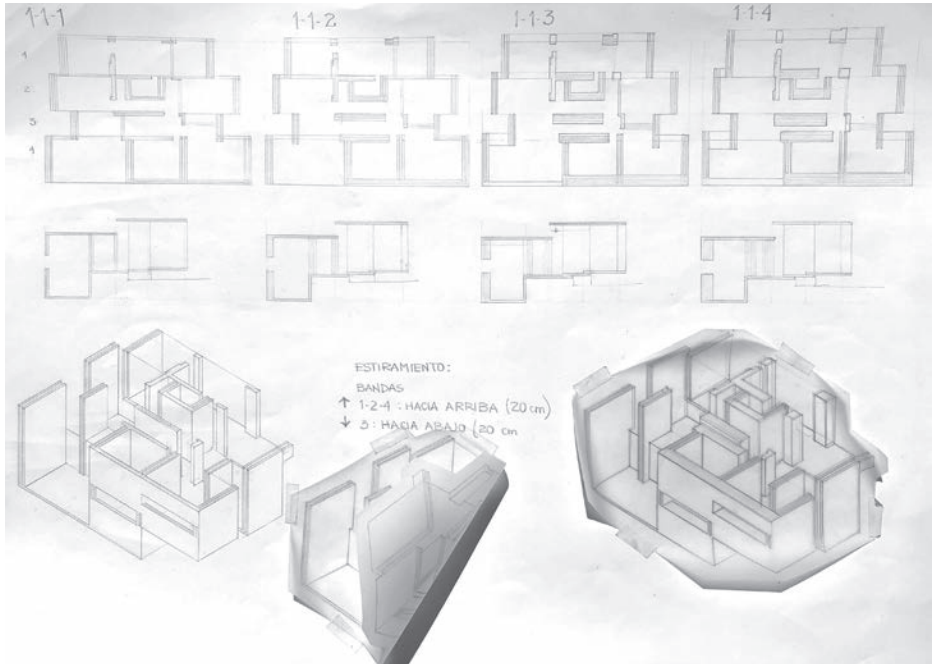
sheila laredo; florencia guzmán



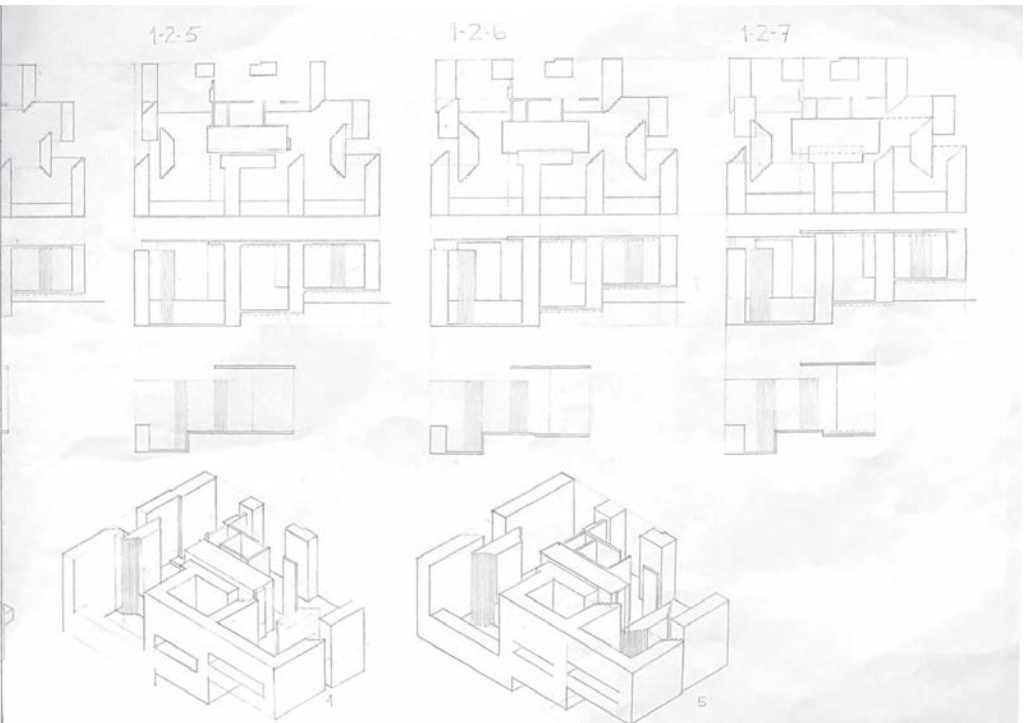
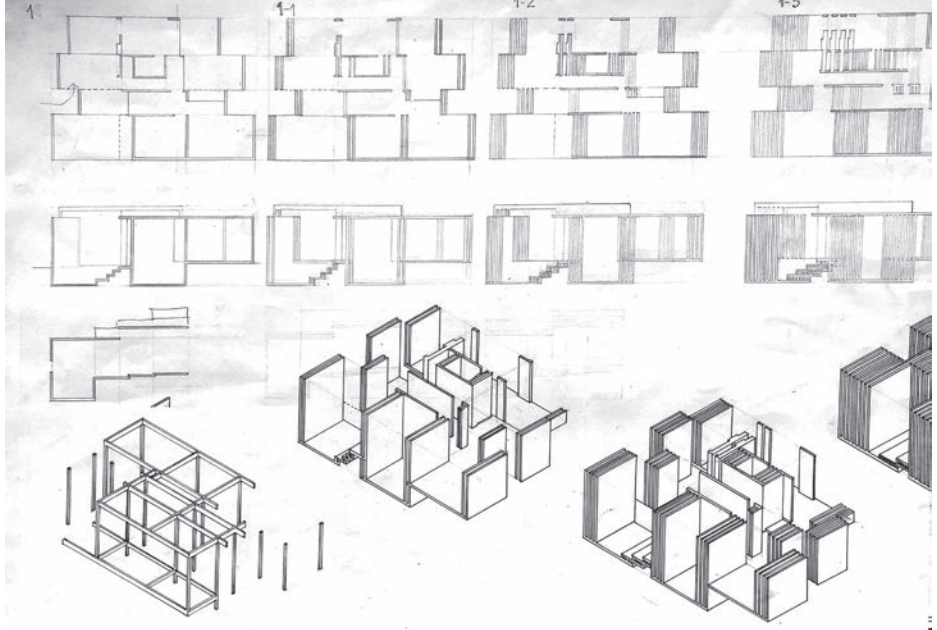


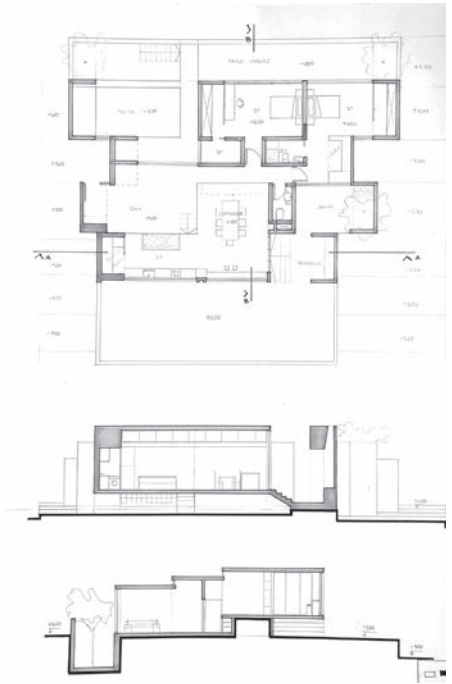
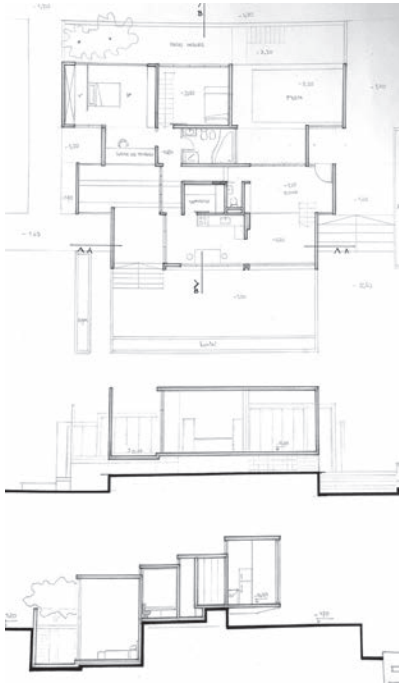


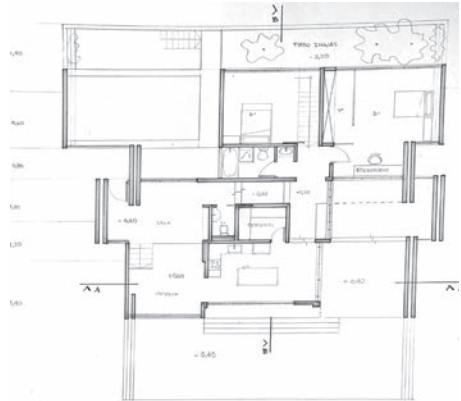
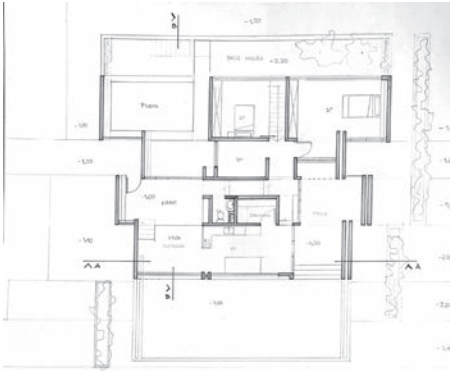


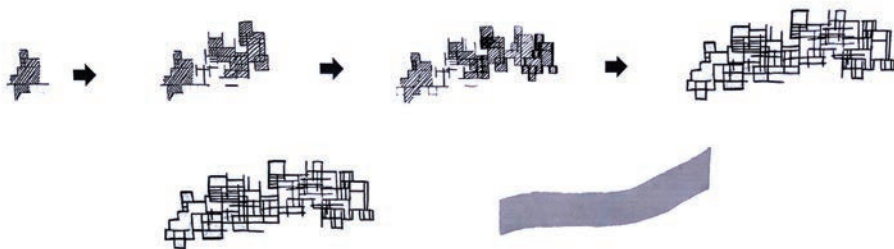


REPETICION + DESFASE (20cm A LA DERECHA) + ACUMULACION

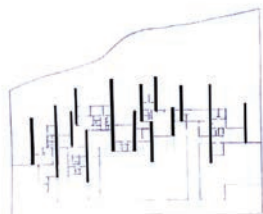




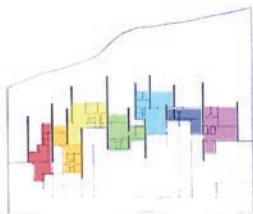




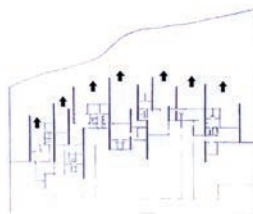
Concepto: Repetir el recorrido del arroyo formando un conjunto de volúmenes que asemejan ser uno (masa).



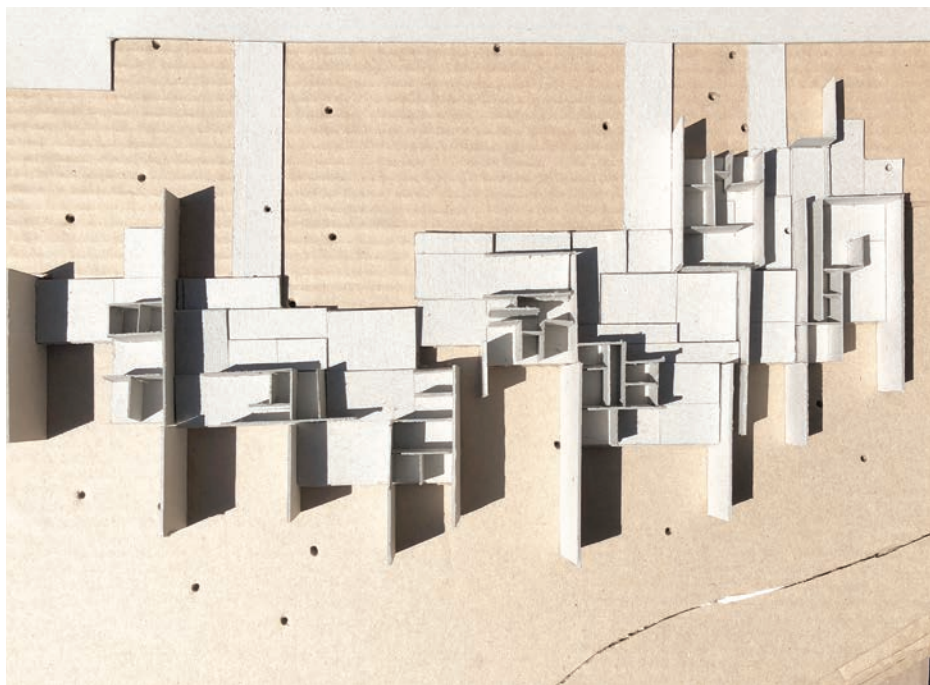
Compuesto por planos.

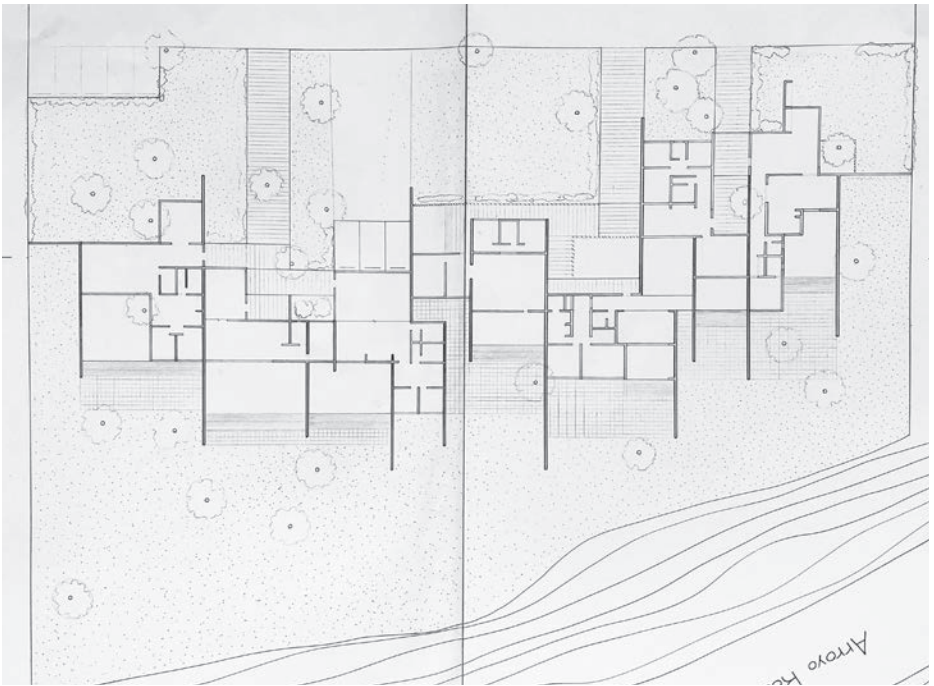
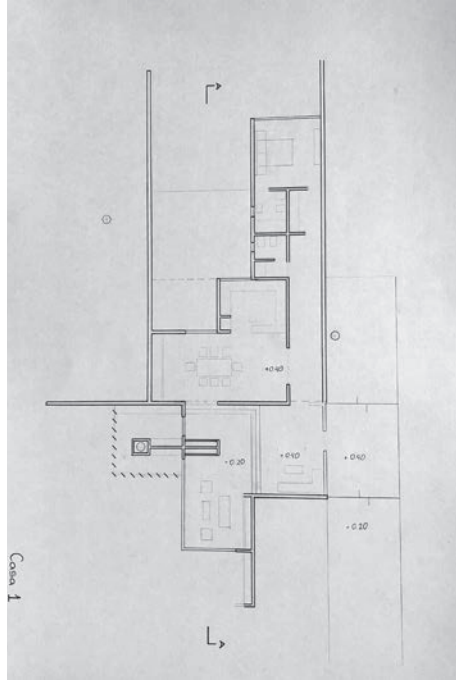
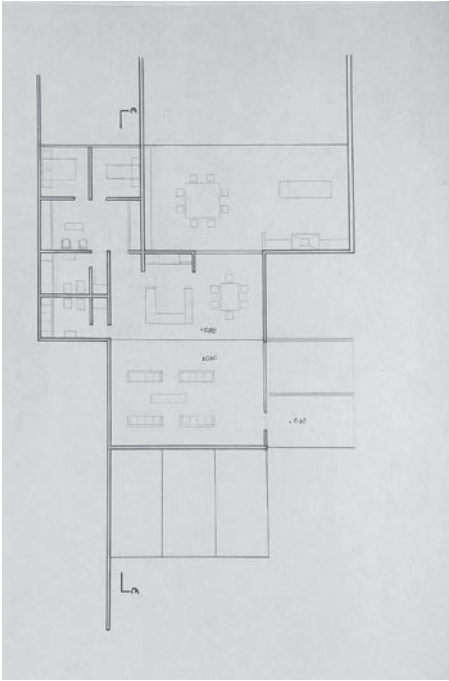


Variedad de viviendas y de equipamientos.



Vista al arroyo





ficción, no función

El ejercicio busca que los estudiantes reflexionen sobre las distintas posibilidades y relaciones del espacio vinculadas con una función. Una función entendida ya no como una acción sino como un evento o una performance específica de una condición espacial. La función del espacio no es una sola ni está limitada a su uso sino que nos permite avanzar un poco más allá permitiendo nuevas especificidades para consolidar un espacio. No existe espacio que no posea otras múltiples funciones más allá de su función original, ni existe espacio que solo permita una única función. Las posibilidades del espacio son infinitas, está en la mirada del proyectista poder capturar algunas y hacerlas visibles o bien, crear un espacio conceptualmente abierto que posibilite algunas y niegue otras. Buscaremos ficciones del espacio, narrativas espaciales que generen condiciones únicas y repetibles.

De esta manera, las capacidades se van transformando en funciones y las funciones que estaban pasan a ser capacidades. En algún punto un espacio posee una proto-función, un estado previo a lo funcional que depende de la selección natural que se produce, hacia donde se pueda actualizar.

La función cambia desde un estereotipo fijo, conocido, hacia un escenario variable. Aquí los gradientes, las transiciones, las superposiciones poseen su campo bien amplio, aportando un sofisticado y complejo repertorio arquitectónico.

El proyecto cuando se construye es el inicio de algo, desde ahí en adelante donde el arquitecto pierde el control de la obra empiezan a pasar situaciones. Variadas, diversas, múltiples, simultáneas. Aquí podemos hablar en términos de lo que es manifiesto y lo que está latente, donde algunos síntomas están visibles y otros están ahí pero no son visibles o bien están por surgir. Las funciones manifiestas son aquellas para lo que fue creado, aquello que le da un nombre al espacio. La función latente es todo aquello que además sucede. Es donde está la arquitectura. En esta función latente está aquello que entendemos por arquitectura, aquello que nos separa de la construcción simple.

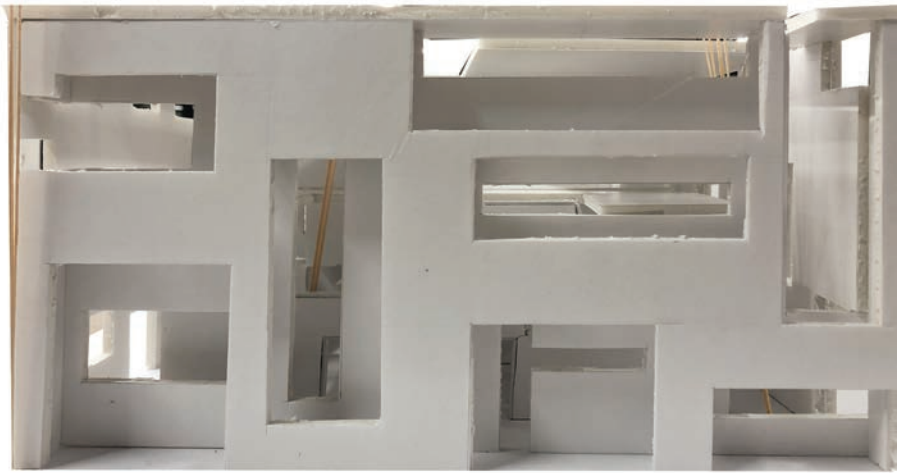
Para llevar adelante el ejercicio comenzaremos estudiando las condiciones espaciales de una obra, en este caso la Casa N de Sou Fujimoto para transformarla en otra casa, completamente distinta, con nuevas condiciones pero conservando ciertas características de la original.

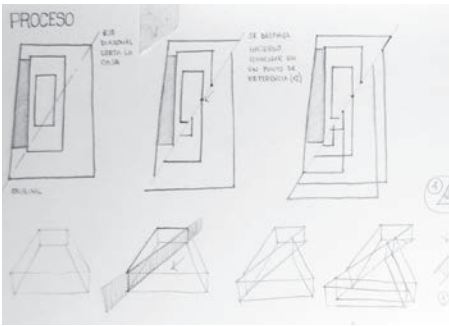
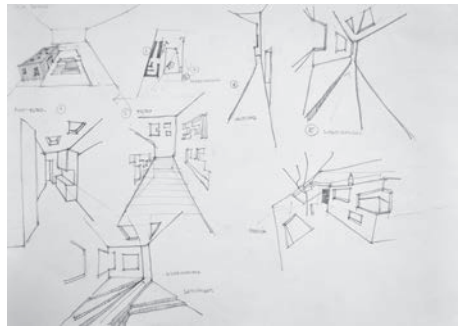
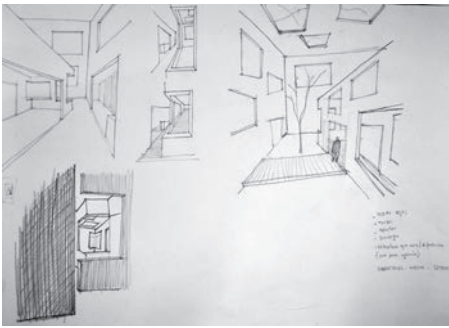
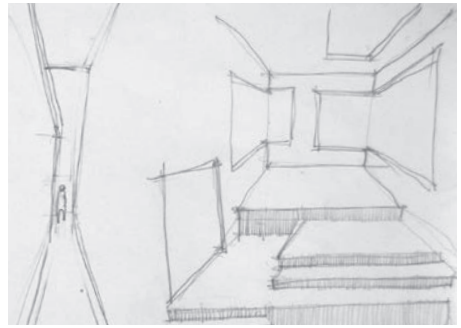
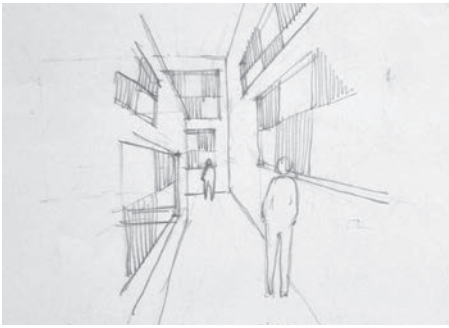
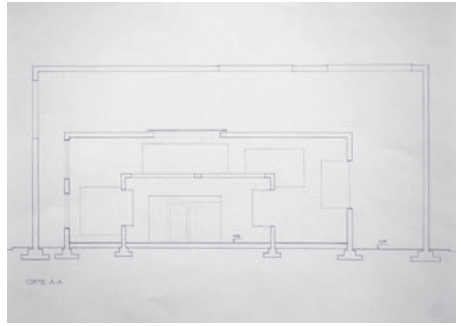
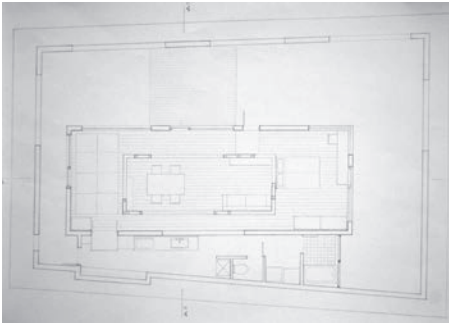
Cada estudiante deberá transformar la casa a partir de operaciones sobre la materia (mover, sumar, restar, cortar, agujerear planos), para lograr las siguientes características espaciales:

- .velocidad
- .detenimiento - opresión
- .liviandad
- .filtros
- .diagonalidad horizontal

- .diagonalidad vertical
- .visión global
- .continuidad
- .direccionalidad

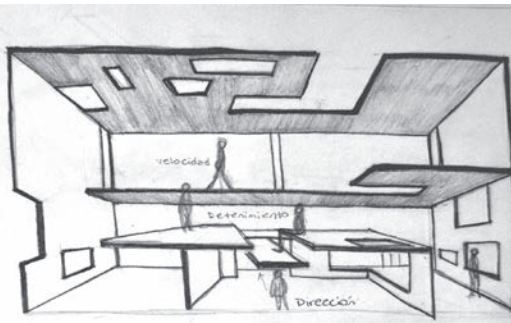
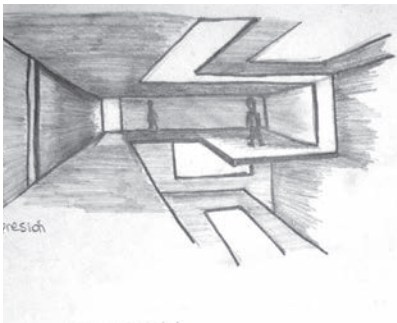
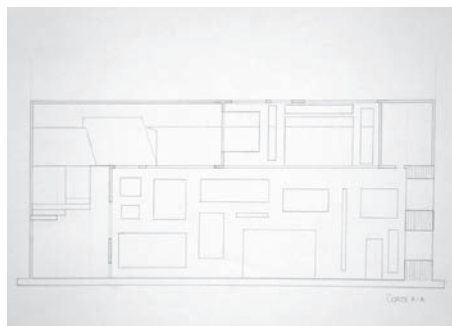
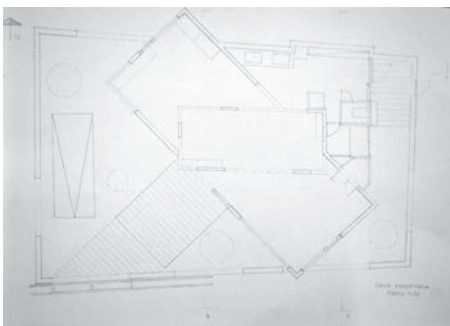
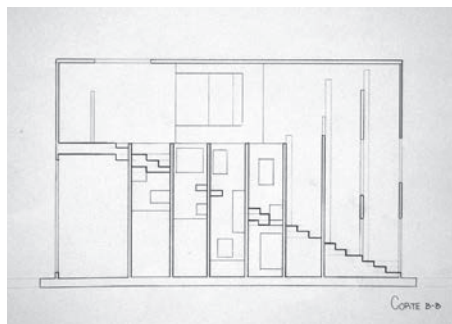
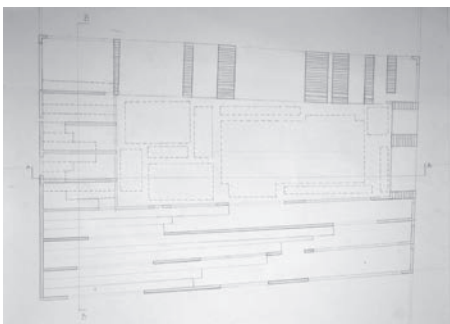
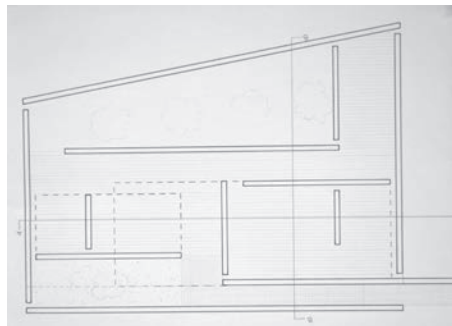
el destino final de la vivienda seguirá siendo el mismo.

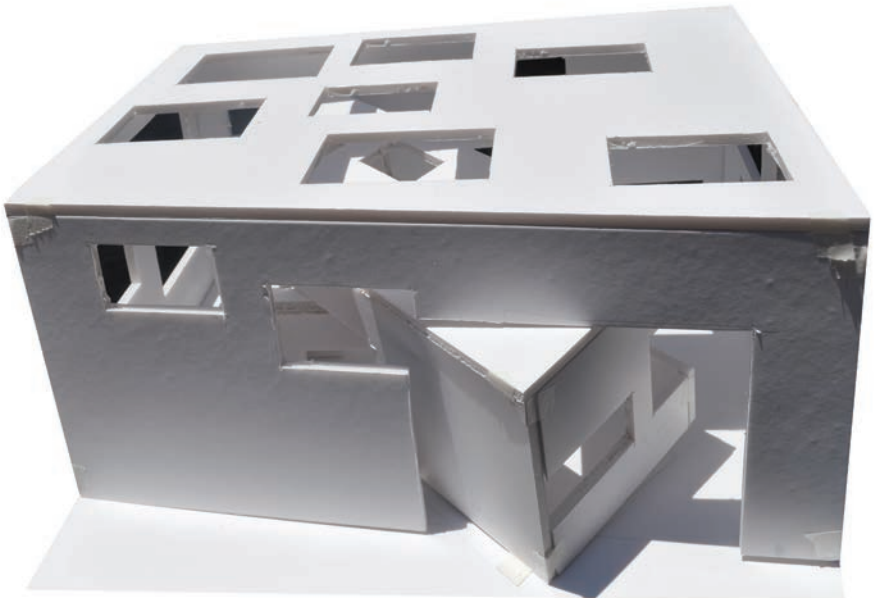
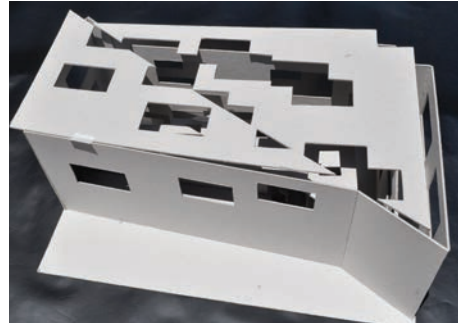
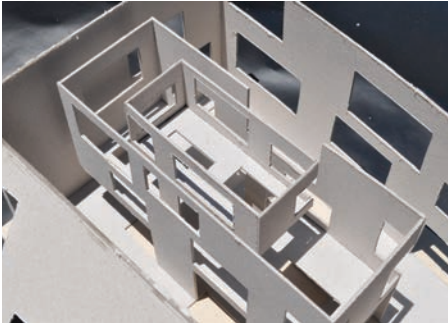
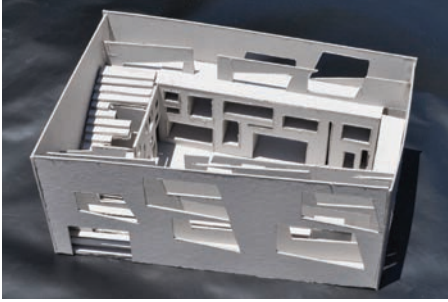


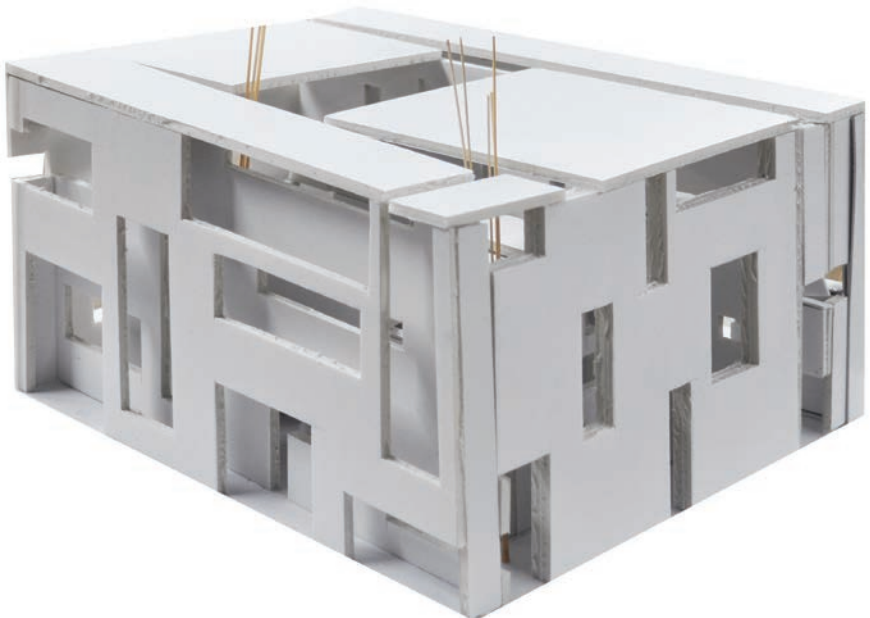


sheila laredo

taller de arquitectura 7 fau unlp







la demora productiva

el uso de diagramas

raúl w. arteca

Para Charles S. Pierce (1839-1914), reconocido intelectual norteamericano vinculado, entre otros intereses, a la doctrina del pragmatismo, todo conocimiento es inferencial, es decir, que todo conocimiento procede de la transformación o perfeccionamiento de conocimientos previos¹. Todo conocimiento es, entonces, silogístico y se expresa en una proposición, la cual es siempre conocida como conclusión a partir de otras premisas. Pierce se basa en el concepto de conjetura, base sobre la cual elabora la teoría de la Abducción o Retroducción. Una conjetura, cabe aclarar, es un juicio de opinión formado a partir de indicios o datos incompletos o superpuestos. Así es que Pierce se refirió al Razonamiento Abductivo como un tipo de razonamiento que, a partir de la descripción de un hecho o fenómeno, ofrece o llega a una hipótesis, la cual explica las posibles razones o motivos del hecho mediante premisas obtenidas. A esto es que le llama conjeturas. Los razonamientos abductivos son, entonces, silogismos en donde las premisas solo brindan cierto grado de probabilidad a la conclusión. Es consabida la anécdota de Pierce, como investigador, en donde ante el robo de su reloj en el hotel en donde se alojaba, decide reunir al personal y directamente acusar a uno de ellos sin prueba ni razón aparente, construyendo desde allí su hipótesis a partir de la elaboración de premisas no necesariamente verdaderas. Solo así puede hacer mover a la máquina de pensamiento y al despliegue de todo el tejido de posibilidades conjeturales.

En la abducción, a fin de entender un fenómeno, se introduce una Regla que opera en forma de hipótesis para considerar dentro de tal regla, al posible resultado como un caso particular. En el caso de una Deducción, se obtiene una conclusión Q de una premisa P, mientras que el Razonar Abductivo consiste en explicar Q mediante P, considerando a P como hipótesis explicativa. De este modo, la abducción es la operación lógica por la que surgen hipótesis Novedosas.

Toda esta introducción, que desde ya estimo necesaria, por el tipo de razonamiento sobre un material que siempre opera como premisa, despierta mucho interés y demuestra un estrecho vínculo sobre cómo es que pueden operar los diagramas en arquitectura. Los cuales pueden ser entendidos, en una descripción general, tanto como una forma de expresión, una táctica de pensamiento o una interface operativa.

Podemos servirnos de estas estructuras lógicas, aplicando reglas para desarrollar un proceso ordenado y en principio predecible, pero destinado a no serlo nunca del todo, colocándose el diagrama entre la premisa y la arquitectura. Aplicar reglas como si se tratara de un artefacto, no implica que se deje de lado todo tipo de presunción sobre lo parcialmente obtenido (siempre es un estado de interfaz permanente) o sobre el mismo acto de producir, digamos que en cualquier momento del proceso proyectual. Maquínico, sí, y como tal, eminentemente productivo y dotado de la capacidad intrínseca de ser activado en múltiples direcciones, incluso desandando caminos, y expresado como un dispositivo que despliegue un conjunto de series ordenadas de procedimientos que devengan en avances, simultáneos o no. Todo esto no implica que las presunciones que se desprenden de aquellos avances no encierran sospechas - a veces solo un sinnúmero de pre juicios-, las cuales forman parte del combustible necesario e imprescindible para comenzar a movilizar este sistema de procedimientos de indagación múltiple, corpus indisoluble del sentido diagramático. Pues muchos de estos son diagramas de anterioridad² que adquieren sentido dentro del accionar de su propio procedimiento, y que devengarán en constantes y acumulativos documentos que podrán conformar una herramienta de trabajo que deambulará entre el proyecto y la ideación. El diagrama no deja, en principio, que las sospechas se evaporen solo en gestos pre arquitectónicos, y las convierte en un lenguaje racional con reglas de conformación a pulir, expandir, exponer, determinar y cumplir, y dependerá de sus protocolos, que encierran en su conformación maquínica, el despliegue posible de todas sus capacidades de transformación. Así es que esta herramienta puede llegar a evitar que toda suposición arquitectónica nazca y muera con el mismo envase: el gesto único. Pues, entre otras cuestiones inherentes a su forma [por conformación estructural, origen de la forma], puede desandar caminos o re adaptarlos en ramificaciones que se desprenden de un cuerpo temático principal. O simplemente mutar y salirse de su propia estructura, inaugurando otros caminos independientes.

Es una herramienta proyectual que se revela como un proceso abierto por definición e indeterminado por constitución.

La sospecha está inscripta y constantemente renovada en la lectura que nos devuelve la complejidad creciente de los avances sobre nuevos diagramas. Creciente por acumulativa y por otorgarnos una lectura de partes más complejas que las de un pautado inicial, aquel que tiene casi como misión la de la

toma territorial, la de definir un campo más allá de un campo de acción físico. Siempre se han utilizado los diagramas. Pueden entrecruzarse más ocultos dentro de la definición última, precisa y ya contaminada por el detalle del proyecto específico, o quizás solo menos expuestos didácticamente como el devenir de un proceso sistemático, el cual varía entre procesos acumulativos o reductivos (o ambos dentro del mismo), que pueden dotar al proyectista de herramientas que nos digan de expansiones o compresiones de sus partes, estiramientos, imbricaciones, secciones, etc. El diagrama termina por conformarse en una de las maneras de aproximación más completa y a su vez de necesario retardo, capacidad que forma parte indisoluble de su utilidad, tanto para la toma de escala y de conciencia de la complejidad de los elementos, como de los problemas espaciales que podrán enriquecer y definir el proyecto de arquitectura. Se podría decir que es proyecto en sí mismo como potencia de una parte seccionada, apartada y mirada, pues el estado proyectual siempre es dinámico, conformado o guiado por reglas autoimpuestas y, por lo tanto, vivo, motivador, movilizador, auto referencial y, especialmente, productivo. Al ser eminentemente productivo, existe una relación de constante auto regulación entre los protocolos de avance, su modificación y ajuste en función de nuevos caminos o sobre los diferentes estados de sospecha que surgen de los diversos estados de registro de los propios diagramas. Estas suposiciones, como una de las formas en que se presenta lo intuitivo, siempre vienen acompañadas por una carga racional que, interpretada como nuevo protocolo o ajuste del mismo, hace movilizar nuevamente el proceso diagramático. Las sospechas casi siempre tienen que ver con los grados de repetición y de acumulación de posibles elementos, densidades o de potenciales variaciones espaciales, activadas o reveladas desde la modificación de los protocolos o de algunos de los puntos de ellos. Y la posibilidad de complejizar los enlaces de un conjunto de posibles espacios entre sí. El ajuste constante de la máquina.

Hasta el trabajo más referencial basado sobre algún tipo de estructura espacial ya medida, probada, utilizada, manipulada y, desde ya, reconocida, es decir por estudiada y aprehendida, comienza sosteniéndose en su pautado, el cual casi siempre recorre un campo que va más allá del lógico o del dado, y que encierra en su estructura tridimensional, todos los tipos de espacios que pueden llegar a responder en parte, a las demandas pre adquiridas. Allí el efecto del diagrama como soporte previo y que se vincula de antemano a su referencia. O sistema de referencias; porque esto se da en familias de arquitecturas con estructuras comunes. Al trabajar con elementos o estructuras espaciales familiares, la evolución del diagrama se adecua a las circunstancias proyectuales que posibiliten un sinnúmero de variantes (el avance de la familia de referencias junto con sus matrices invisibles, ahora re adaptadas). Muchas veces se denomina, coloquialmente, al boceto como diagrama. La idea aquí es que cada tipo de expresión y de dirección tenga su más adecuada denominación, dejando la informalidad para otras esferas. Y muchas otras

veces también se le asigna ese mote a un signo entre tenue e impreciso o exageradamente cargado como una gran mancha, que solo sirve de estímulo para poder entrever algo que, recién desde allí, puede fabricarse. El boceto o el esquema es reductivo, por tanto, implacable, certero y cerrado; y alternativamente, el diagrama es expansivo y complejo, por tanto, abierto. El boceto no provee información, sí hace activar parte de nuestros intereses dispersos y de nuestra formación, activar lo que se desprende del recuerdo o simplemente nos impulsa a trabajar en determinadas direcciones para luego poder alcanzar metodologías proyectuales que transformen ese boceto en información o argumento. O ir a buscar con precisión, o trabajar en alguna dirección, dada por un pre forma, que, aunque primitiva, es definitiva: nos habla específicamente de eso. Y está más orientado a rescatar la naturaleza física de los elementos constitutivos de la arquitectura, más que la situación estratégica de ciertas acumulaciones de partes, sin lectura física. El diagrama nos otorga una suspensión probable de la significación que nos dan los elementos y la lógica de las relaciones espaciales y físicas entre ellas.

Lo que el partido (parti) nos provee de manera inexorable. Pero insisto, el croquis, el boceto, no provee información, sí estimula, en el mejor de los casos, hacia la búsqueda de direcciones de trabajo, o al enlace con un conjunto de referentes. Encuentra afines. Abren temas, despliegan argumentos, en el mejor de los casos. Es un lenguaje críptico. En cambio, el diagrama es pura información, pues, desde el principio, está fabricado por ella.

Según versa una de sus definiciones –más volcada hacia las matemáticas o la estadística-, un Diagrama es una Representación Gráfica de las variaciones de un fenómeno o de las relaciones que tienen los elementos o las partes de un conjunto. La palabra Diagramma (del latín) significa y se refiere directamente a un dibujo geométrico. Se supone que el diagrama puede ser simple o complejo (preferiría decir liviano o denso, completo o difuso, final o iniciático), pero siempre tendiendo a simplificar la comunicación, por lo que uno de los temas que se desprenden de ello es si el diagrama en sí mismo es lenguaje. Sobre este tema se ha explayado profusamente Giles Deleuze en su extenso escrito Diagrama, basado en principio sobre el análisis de la obra pictórica³. El mismo no nos dice que hacer, ni siquiera qué es, pero sí se comunica a través de sus componentes. Tampoco es estructura, pero puede serlo. Puede ser todo y no lo es, mientras está activo, funcionando y evolucionando, aporta diferentes grados de información. No es representación, pero puede serlo en sí mismo, la representación del proceso diagramático.

Sucede que el proyecto arquitectónico necesita del diagrama esa serie de tipos de información que provienen tanto desde su precisión hasta desde su sugerencia, muchas veces dadas por la acumulación, que adquiere sentido en las densidades visibles o en la lógica de la propia acumulación como repetición, variación, superposición, o cualquiera de las revelaciones de carácter

maquínico que se desprendan del mismo. La sugerencia también es la que se encierra en el gesto de la mano, en la economía de la expresión, preparada para ser completada con argumentos. El gesto, al que muchas veces se lo mal llama boceto o diagrama, es incompleto por definición, por necesidad de ser completado por unas estructuras que no abrevan como información desde el mismo, pero que son construidas a partir de la sospecha que el mismo gesto parece encerrar, a su familiaridad con las referencias subyacentes. Pero no puede ser autocompletado, pues de él no se desprenden reglas, sino intenciones y si se tiene suerte, argumentos⁴. El gesto no puede ser retomado, sí el diagrama. El gesto, el boceto, el croquis, no contienen ley visible alguna, no conllevan reglas en sí mismos, no provee información. No puede ser retomado, solo puede ser evocado por otro, por otros. El apunte de algo que debe ser terminado y primero construido bajo reglas que no se encuentran a primera vista. No provee reglas, quizás las evoque, pero lo que sí aporta son determinaciones. Es puramente referencial. El diagrama gestual, que no es tal y que es esquema, croquis, expulsión primaria o boceto, podría decirse que está pensado como camino pre iniciático y abierto hacia extremos que pueden ser familiares o directamente incompatibles, pues desde allí se pueden expandir muchísimos tipos de problemas arquitectónicos. Los que devienen de los posibles elementos y de su relación, los que refieren a temas muy precisos de la arquitectura como la escala o el predominio de ciertas direcciones primarias, de la in-completitud o la reconstrucción de la forma, del espacio puro, de lo virtual, de lo objetual, de lo geométrico, del esqueleto. Digamos: que ambos caminos parecen ser necesarios en diferentes o paralelos momentos, y pueden proveer tanto información matemática como información visual [lenguaje], donde la primera es precisa, actual y por lo tanto manipulable, y la segunda es potencial, sugerencia imprecisa que puede devenir en potencial argumento.

Las reglas de juego son creadas para poder encontrar aquellos resquicios o burbujas de libertad proyectual, o simplemente para poder ampliar dentro de los parámetros generales autoimpuestos, los límites de la indagación o de la complejidad pre-arquitectónica, aquellos que abren las posibilidades de acción incluso independientemente de la regla, y a raíz de ella. La expansión de las posibilidades que le dan sentido a la conformación de reglas de juego. Las cuales siempre son de carácter general. Tener cerca los límites de la información y la conformación del diagrama en arquitectura, nos da todo tipo de herramientas para poder estudiar, desplegar y extender la posibilidad encerrada en el detalle, o la parte como definición de la totalidad. O la parte como nuevo inicio diagramático, donde las partes y las reglas de los posibles procedimientos maquínicos se desprenden exclusivamente de su composición. Nada más, ni nada menos, que hacer andar una máquina precisa mientras pensamos a través de su producción y ajuste simultáneo. Lo que, volviendo al método Pierce, es no llegar a conclusiones desde una premisa, sino que fabricar hipótesis sucesivas para explicar premisas cambiantes.

GLOSARIO

_Silogismo: forma de razonamiento deductivo e inductivo que consta de dos proposiciones como premisas y otra como conclusión, siendo la última una inferencia necesariamente deductiva de las otras dos. (Aristóteles)

_Máquina: conjunto de elementos móviles y fijos cuyo funcionamiento posibilita aprovechar, Dirigir, Regular o Transformar energía. [RAE]

_Artefacto: cualquier objeto fabricado con cierta Técnica para desempeñar alguna función específica.

_Técnica: es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o Protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado y efectivo. Es un conjunto de Procedimientos que (...), en general, se adquieren por medio de su práctica y requieren determinadas habilidades o destrezas.

_Procedimiento: es un conjunto de Acciones u Operaciones que tienen que realizarse de la misma forma, para obtener siempre el mismo resultado bajo las mismas circunstancias.

_Abducción: movimiento por el cual un miembro o un órgano se aleja del plano medio que divide imaginariamente el cuerpo en dos partes simétricas.

_Razonamiento abductivo: tipo de razonamiento que, a partir de la descripción de un hecho o fenómeno, ofrece o llega a una hipótesis, la cual explica las posibles razones o motivos del hecho mediante premisas obtenidas. Charles Pierce lo llama conjetural [a este tipo de razonamiento]. La abducción, o retroducción, se basa en la Conjetura, según Charles Pierce. La conjetura es un juicio u opinión formada a partir de indicios o datos incompletos o superpuestos.

REFERENCIAS

- (1) Thomas A. Sebeok y Jean Umiker-Sebeok; Sherlock Holmes y Charles S. Pierce – El método de investigación. Paidós Comunicación. 1994
- (2) Peter Eisenman; El Diagrama, 11+ L Una Antología de Ensayos. Puente de Editores.
- (3) Deleuze; el Diagrama
- (4) Alfonso Corona Martínez _ los medios analógicos.

nivel

03

intensidad

procesos de archivo

cuerpo docente

Eugenia Durante
(semestre 01)

Florencia Pérez Álvarez
(semestre 02)

estudiantes

Gestoso, Santiago Luis; Damiani, Matías Sebastian; Bustos, Daniela Alicia; Rivero, Ezequiel Nahuel Facundo; Mio Correa, Jenry Darwin; Notario, Florencia Soledad; Chaumeil, Juan Pablo; Vilte, Juan Simón; Unzalo, Federico; Spedaletti, Floriana; Proaño Corrales, Ricardo Alberto; Fuenzalida Becerra, Elias Felipe; Velandia Santafe, Julian David; Tiseira, Trinidad; Felipe Russo;; Eliana Vallejos



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.

Replicantes, son como sus referentes pero están hechos para alojar otra función.

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

Zombies, Poseen características del referente pero no su esencia.

Robots, organismo artificial que atiende de una sola función.

referentes (uno por alumno):

Mies van der Rohe: Galería Nacional de Berlín

Snohetta: Opera, Oslo

Richard Meier: Museo de Arte Contemporáneo, Barcelona 4-Le Corbusier Casa Shodan, Ahmedabad

Alvar Aalto. Centro Cultural, Wolsburg

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.



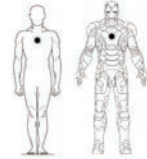
gigers alien

TAKE SE MUERE, UN REACTOR NUCLEAR LE BRINTE SOBREVIVIR, Y MAS ADELANTE ES LA ENTE DE ENERGIA DE SUS MEJORAS TECNOLOGICAS EXTERNAS

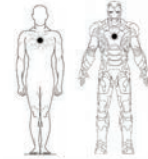
AHORA EL REACTOR ES EL CAUSANTE DE ENFERMEDAD Y LO ESTA MATANDO.

EL AVANCE TECNOLOGICO LE PERMITE PODER VIVIR SIN EL REACTOR. SU PARTE CYBORG ES DE TRANSICION, YA QUE ES TOTALMENTE HUMANO, Y PUEBE COLOCARSE A SUJTO SUS MEJORAS TECNOLOGICAS.

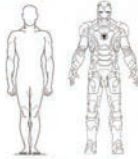
MAQUINA QUE ALGUNA VEZ FUE HUMANA, SERA CYBORG ALUN?



HIBRIDACION HUMANO/MAQUINA
CYBORG

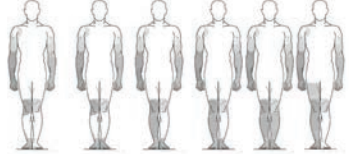
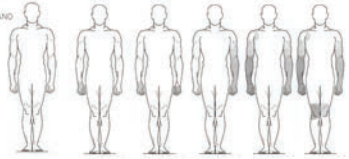


MAQUINA DESTRUYENDO ORGANISMO



CYBORG DE TRANSICION.

100% HUMANO



99% MAQUINA
CEREBRO DIGITA



IRON MAN ?

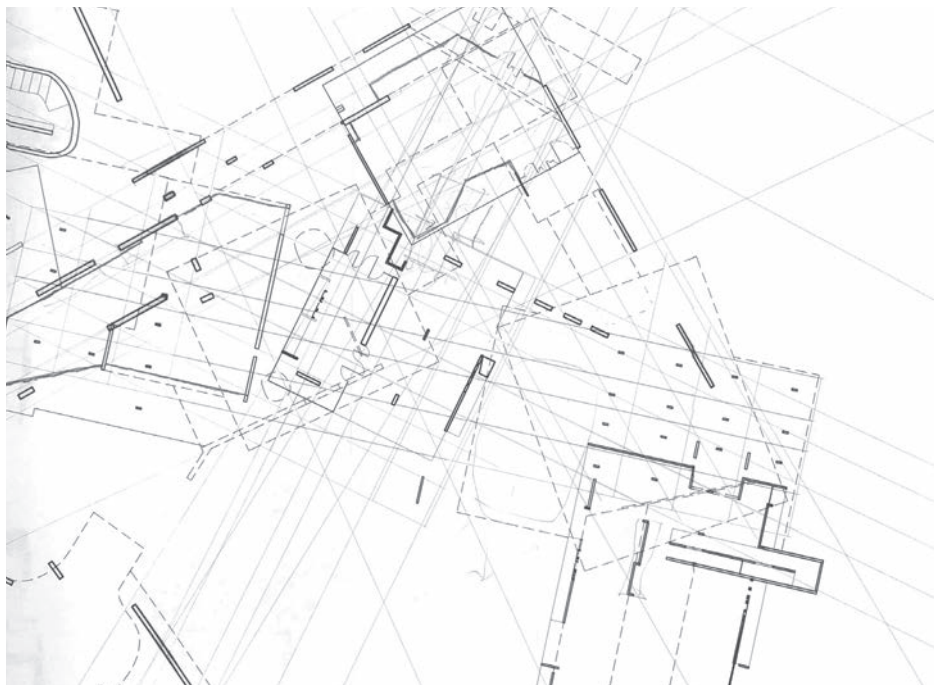
"MANIFIESTO CYBORG" DONNA HARAWAY

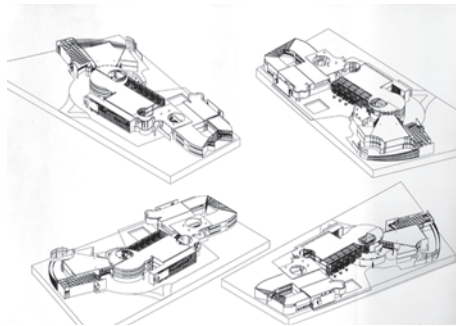
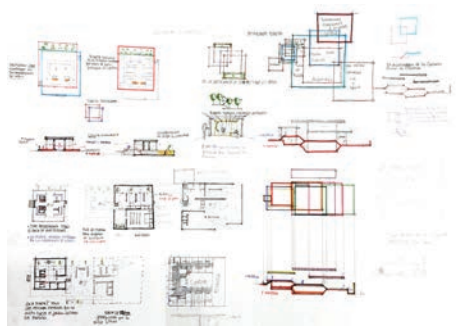
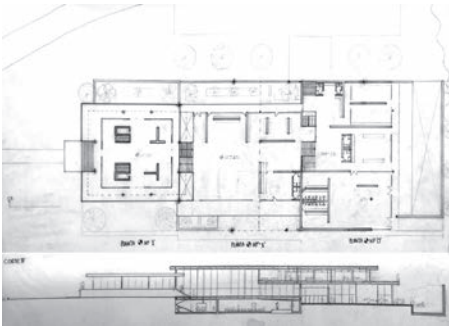
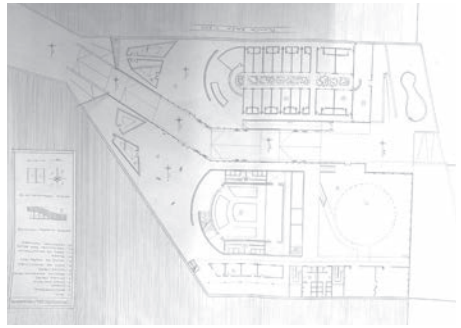
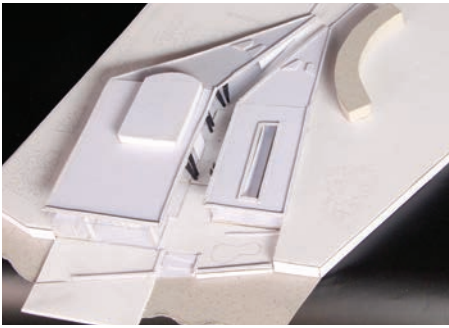
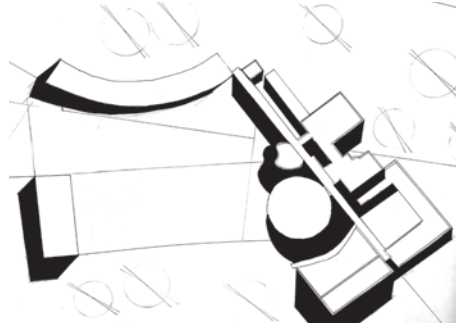
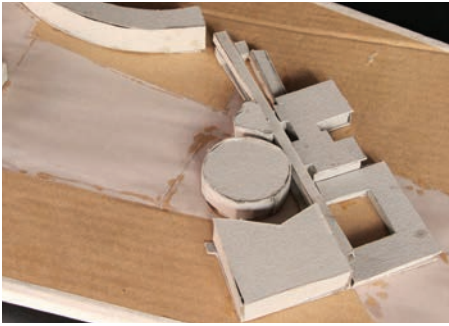
*TODOS SOMOS QUIMERA, HIBRIDOS/TECNOLOGIZADOS Y FABRICADOS DE MAQUINA Y ORGANISMO SOMOS CYBORGES.
*AMPALES/HUMANO-MAQUINA-: CADA VEZ ES MAS AMBIGUA LA DIFERENCIA ENTRE LO NATURAL Y LO ARTIFICIAL. LAS MAQUINAS ESTAN INDEBILITAMENTE MAS VIVAS Y NUESTROS ATERRADAMENTE INERTES.
*LAS DIFERENCIAS ENTRE LA MENTE Y EL CUERPO, LO ANIMAL Y LO HUMANO, EL ORGANISMO Y LA MAQUINA, LO PUBLICO Y LO PRIVADO, LA NATURALEZA Y LA CULTURA, LOS HOMBRES Y LAS MUJERES, LO PRIMITIVO Y LO CIVILIZADO, ESTAN PUESTOS EN ENTREDICHO.

NO, NIENIT/CUERPO, CULTURA/NATURALEZA, HOMBRE/MUJER, CIVILIZADO/PRIMITIVO, REALIZADO/APARADO, TODO/PARTE, AGENTE/RECIPIENTE, CONSTRUCTOR/CONSTRUIDO, ACTIVO/PASIVO, BIEN/VAL, VERDAD/FALSA, TOTAL/PARCIAL, DIOS/HOMBRE.

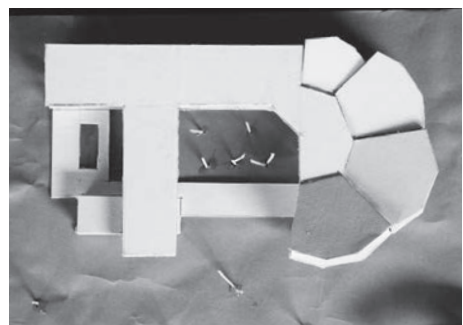
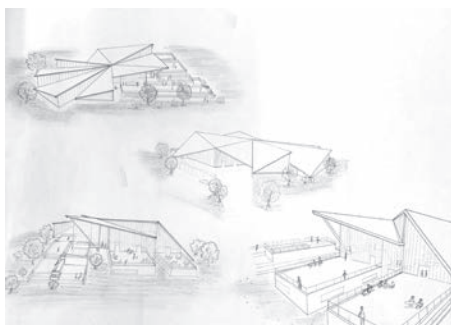
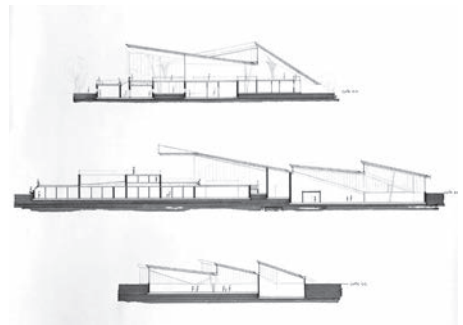
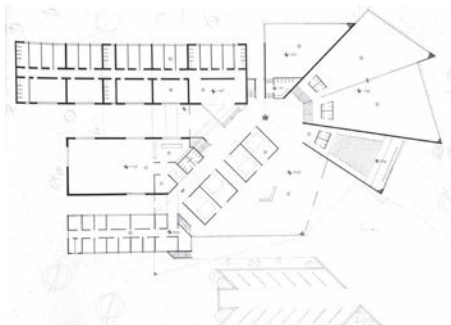
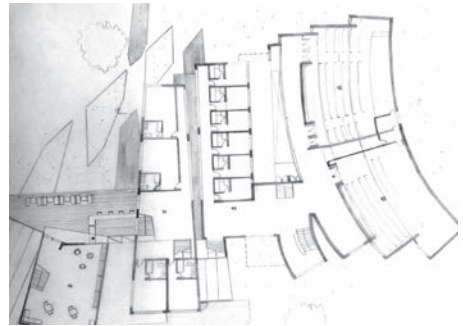
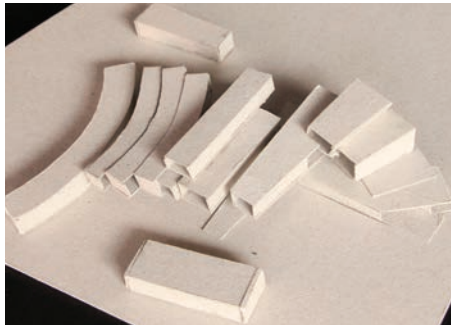
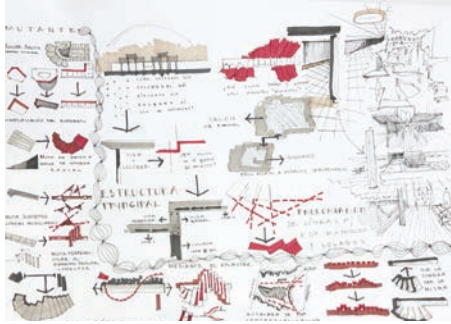
*SER UNO ES SER AUTONOMO, SER PODEROSO, SER DIOS; PERO SER UNO ES SER UNA ALIENACION Y, POR LO TANTO, VERSE ENVUELTO EN UNA DIALECTICA DE APOCALIPSIS CON EL OTRO. MAS AUN, SER OTRO ES SER MULTIPLE, SIN LIMITE CLARO, DESHILACHADO, INDETERMINADO, UNO ES MUY POCO, PERO DOS SON DEMASIADOS.

*LA CULTURA DE LA ALTA TECNOLOGIA DESAFIA ESOS DUALISMOS DE MANERA CURIOSA. NO ESTA CLARO QUIEN HACE Y QUIEN ES HECHO EN LA RELACION ENTRE EL HUMANO Y LA MAQUINA. NO ESTA CLARO QUE ES LA MENTE Y QUE EL CUERPO EN MAQUINAS QUE SE AGENTAN EN PRACTICAS CODIFICADAS. LOS ORGANISMOS BIOLÓGICOS SE HAN CONVERTIDO EN SISTEMAS BIOTICOS, EN MAQUINAS DE COMPLICACION COMO LAS OTRAS.

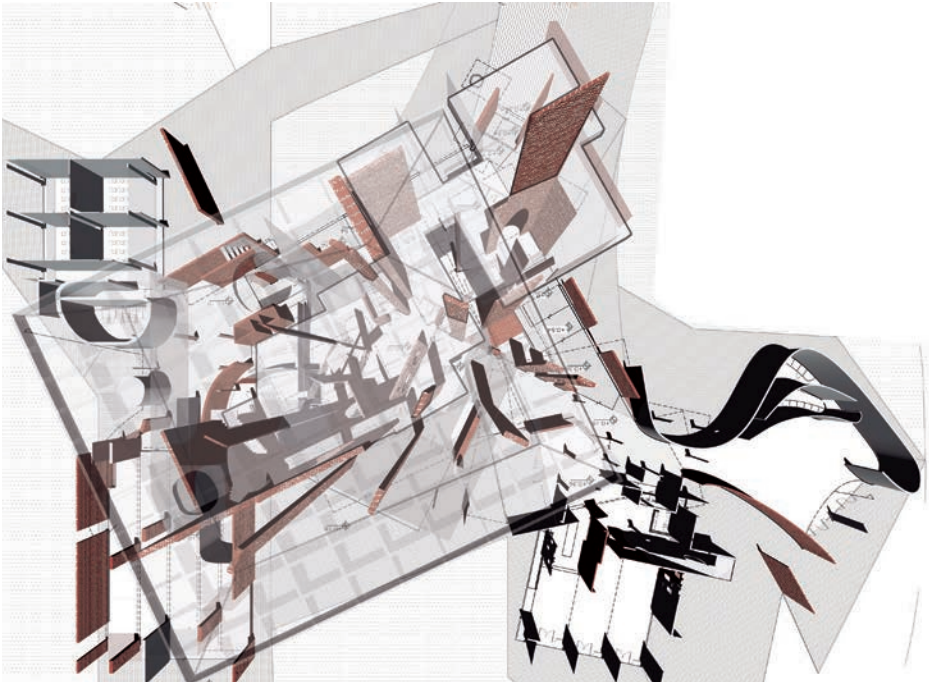




trinidad tiseira, federico unzalo, jenny mio correa; floriana spadaletti
taller de arquitectura 7 fau unlp

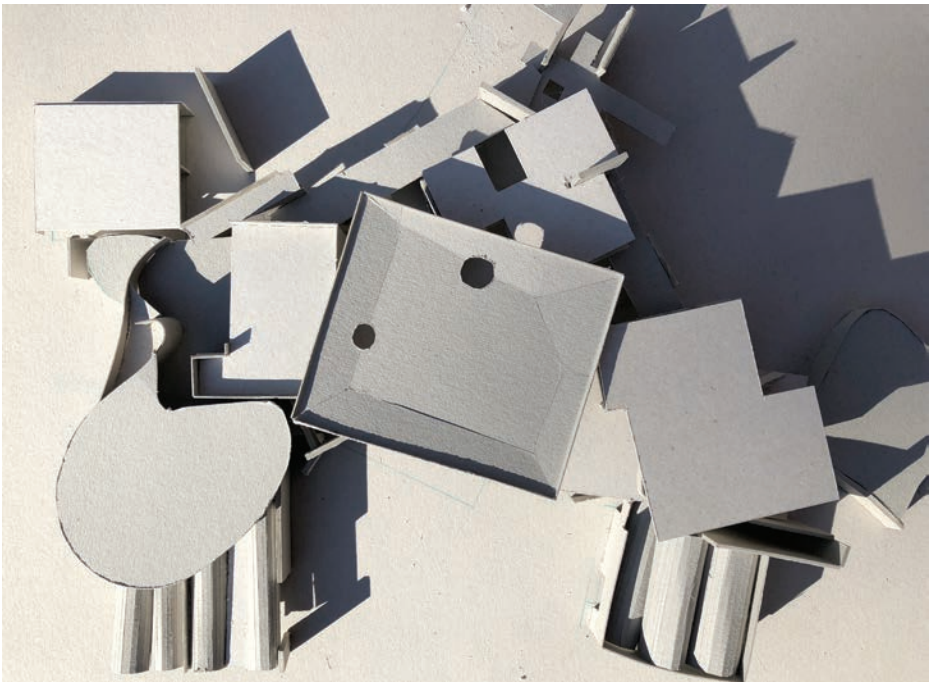
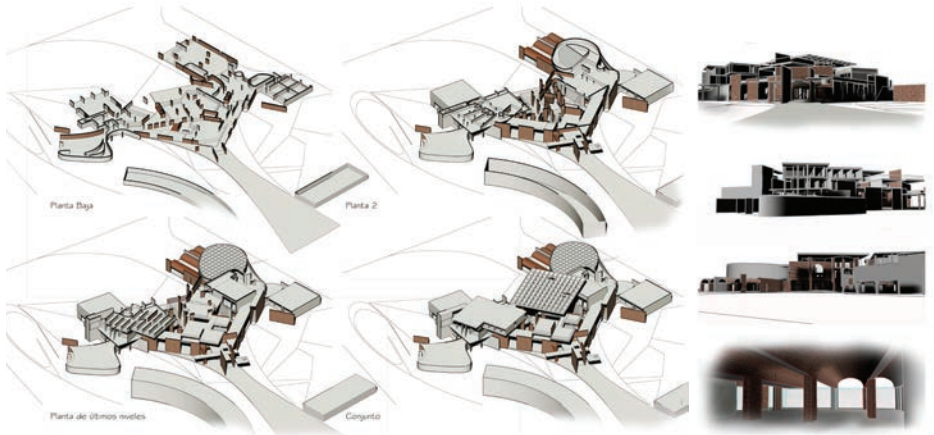


daniela bustos, ricardo proaño corrales;juan pablo chaumeil; floriana spedaletti; eliana vallejos taller de arquitectura 7 fau unlp



simón vilté

taller de arquitectura 7 fau unlp



nivel 03
ejercicio 02

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; Starrectt & Van Vleck, Downtown Athletic Club, Nueva York.

Louis Kahn, Convento Dominicó. Pensilvania; Francesco Borromini: Oratorio de los Filipinos, Roma; William Thornton: proyecto para el Capitolio, Washington; Le Corbusier: Palacio de los Soviets Moscú; Plan Obus, Argel; Convento Dominicó 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, Berlín Jorn Utzon, Can Lis, Mallorca; Villa Romana Casale, Sicilia.; Villa Adriana, Tívoli; Conjunto de la Alhambra, Granada; John Hejduk, One Half House; Wall House.; 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.

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.

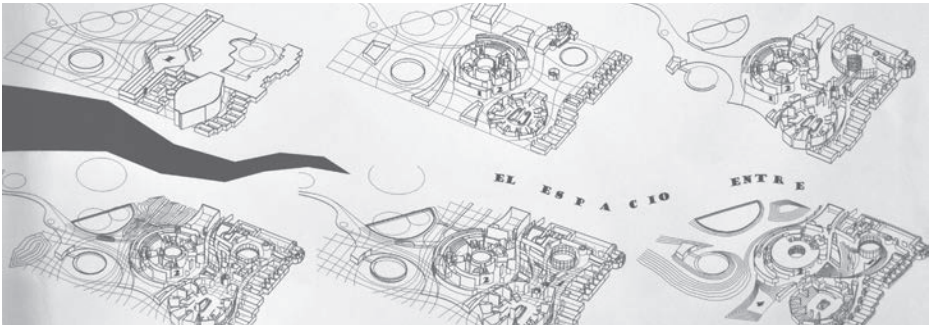
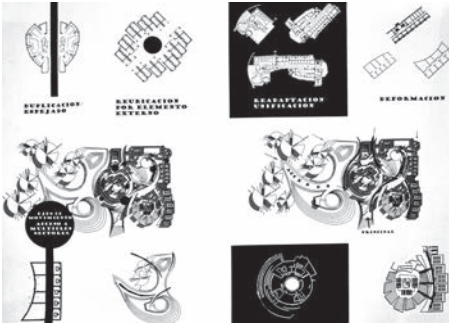
espacios necesarios

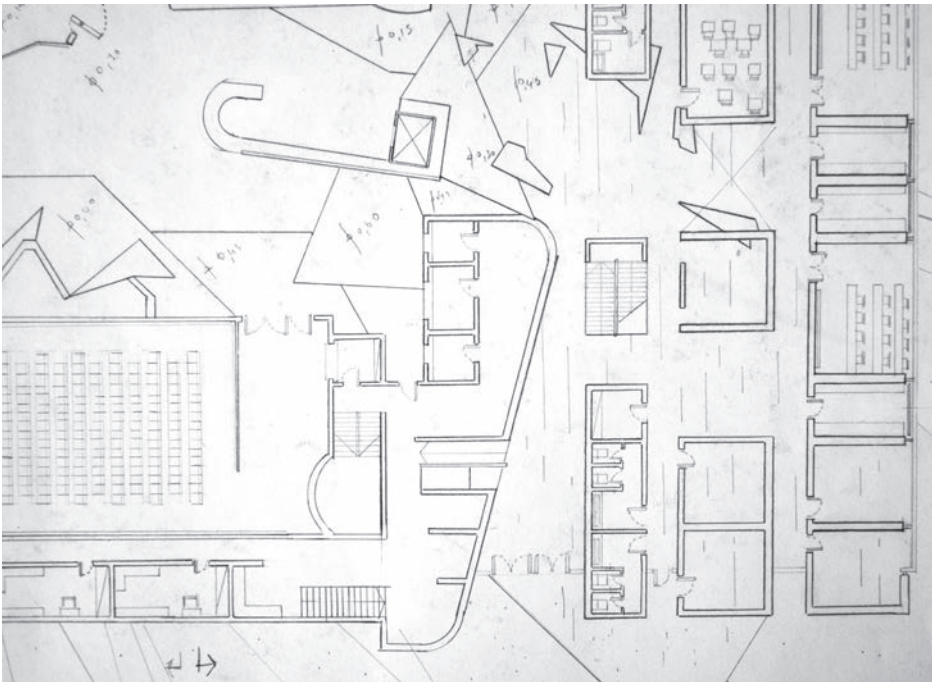
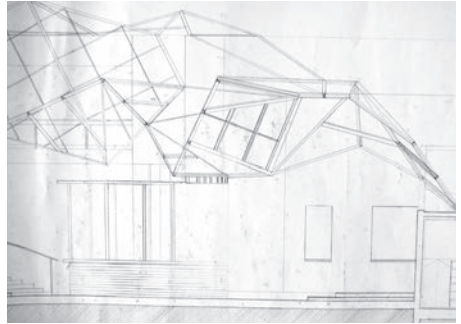
Escuela Superior de Fotografía los espacios desarrollar están referidos al aprendizaje de la fotografía en sus diversos sistemas análogos y digitales y en los distintos tipos de áreas temáticas de la fotografía. son espacios de estudio, consulta, debate, difusión, etc. 4170m²

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.



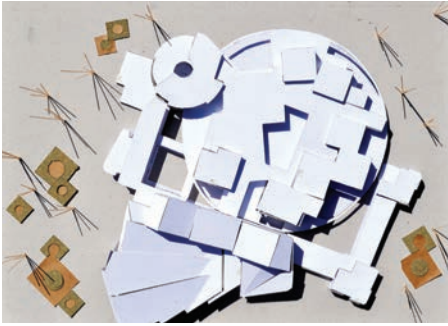
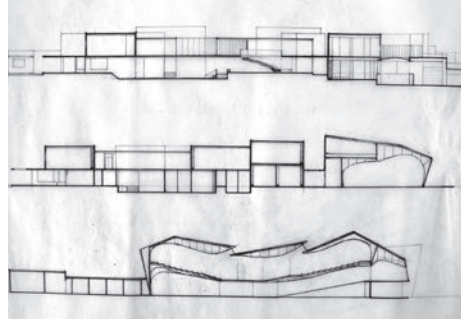


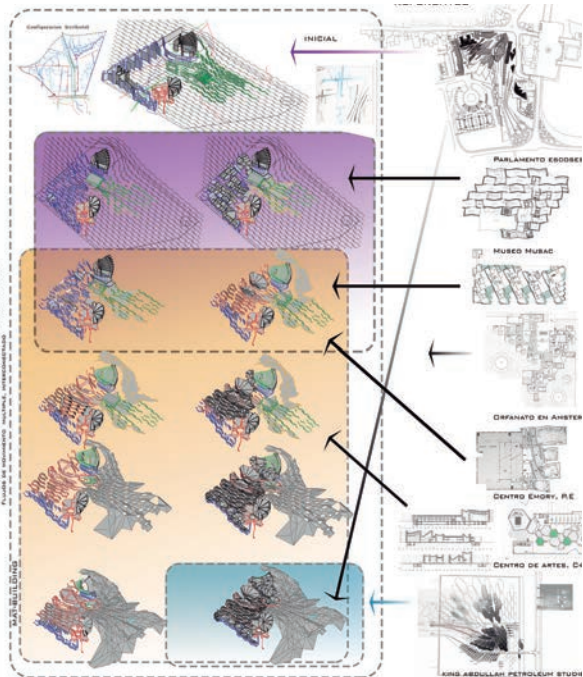
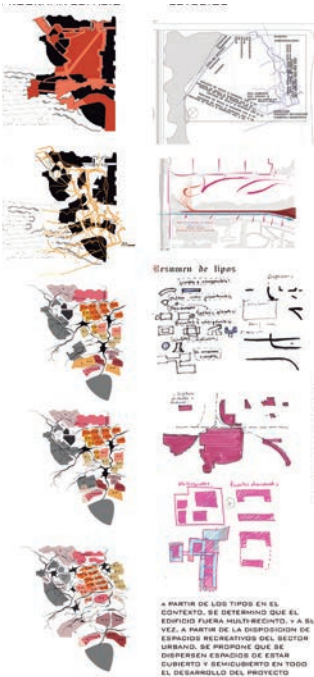
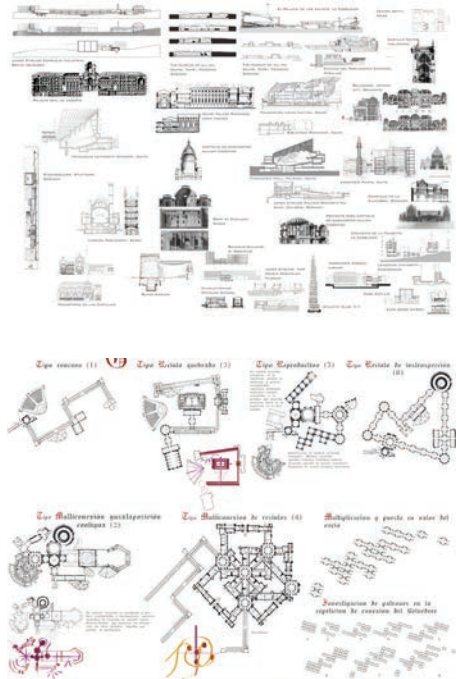


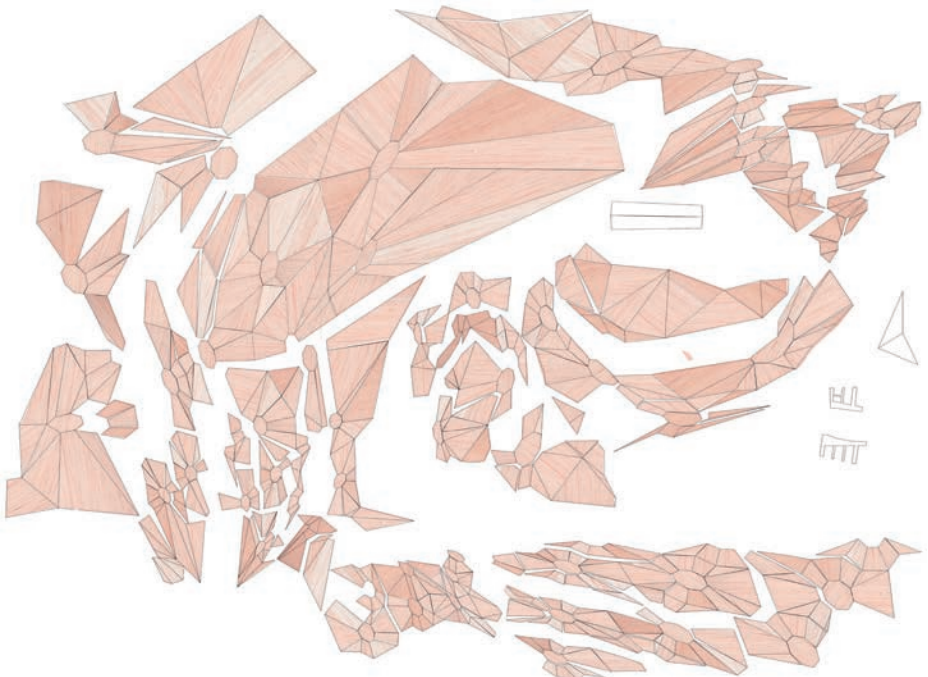
floriana spadaletti

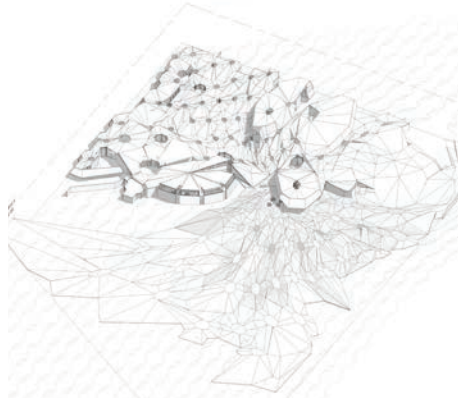
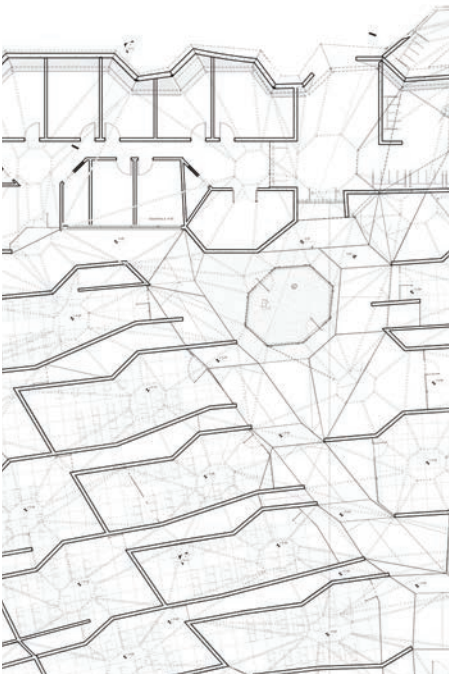
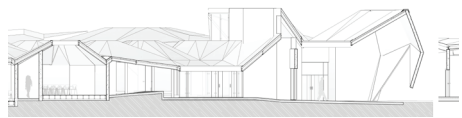
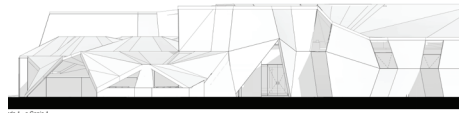
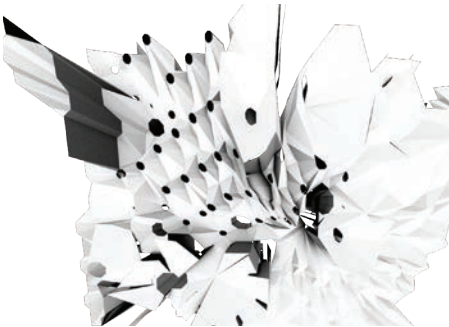
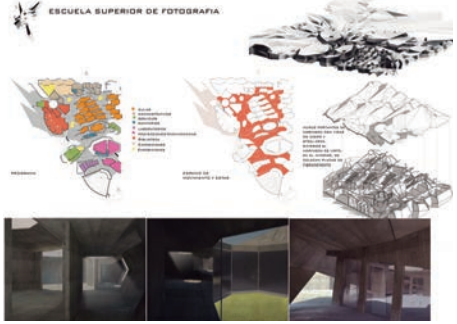
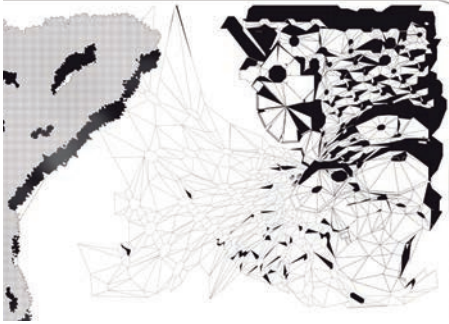


t. tiseyra, j. velandia, santa fe, s. gestoso, e. fuenzalinda
taller de arquitectura 7 fau unlp











nivel

04

intensidad

contexto y concepto

cuerpo docente

Florencia Pérez Álvarez

(semestre 01)

Marina Rodriguez das Neves

(semestre 02)

estudiantes

Pindur, Martín Alejandro; Neira, Victoria Regina; Pinto Gomez, Alejo David; Arias Velazquez, Sergio Roberto; Lucero,; Camila Agustina; Manson, Agustina; Lencina, Nicolas Daniel; Souto, Martin Guillermo; Montalvo, Regina; Zarate Palacios, Nadina; Coccaro, Bianca Antonella; Cammisa, Gregorio; Hellriegel, Eimi Cristina; Palmero, Hanna Evelin; Merdek, Vera; Marchionni, Rocio Ayelen; Amaro, Florencia Daiana; Jovanovski, Iván Andres; Serra, Mariana; Tambussi Iglesias, Lucia; Cuevas Faúndez, Dafne Antonella; Lulani, Camila Aldana; Moscoloni, Felipe Alberto; Goñi, Maité Anahí; Costanzo, Mariano; Irribarra, Andres Ezequiel; Paillacar,; Fernanda Agustina; Lescano, Mariano Emir; Bracamonte, Gustavo



camila lulani

nivel 04
ejercicio 01

objeto y territorio

Los trabajos de este nivel estarán en relación con la construcción de los contextos de diseño y las argumentaciones operativas del proyecto de objetos.

Durante el primer semestre del curso se profundizará en las condiciones contextuales de la arquitectura, entendiendo que con el registro del territorio comienza el proyecto. No es un relevamiento en el sentido absoluto de su comprensión, es el registro de los temas de interés de quien proyecte, buscando información para hacer un objeto. El contexto que necesitamos es una reducción de la realidad, haciendo consciente la parcialidad de aquello que miramos para lo cual establecimos nuestras propias condiciones. El contexto es físico, temporal, histórico, personal, subje-

tivo, es una reducción que hacemos para comenzar a producir. Para llevar adelante esto necesitamos priorizar y seleccionar qué elementos utilizaremos y cuáles no.

A partir de los trabajos prácticos 01 y 02, buscaremos 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.

técnica

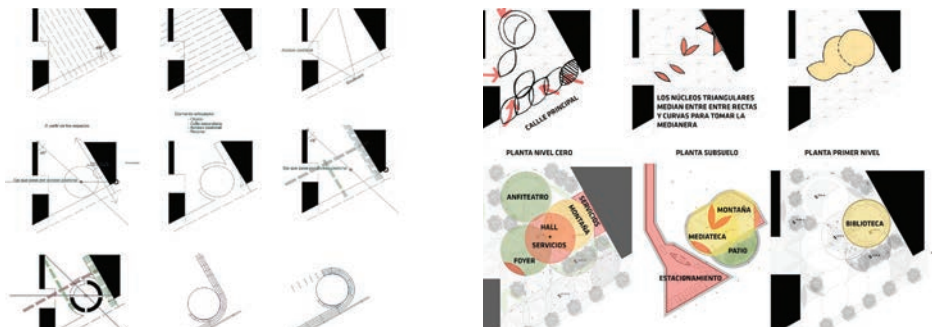
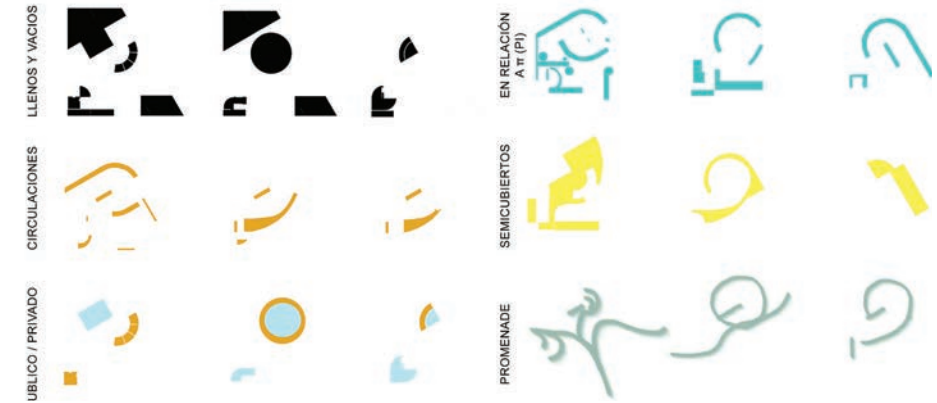
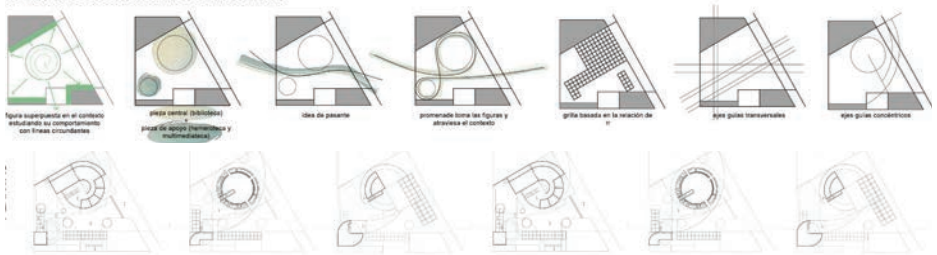
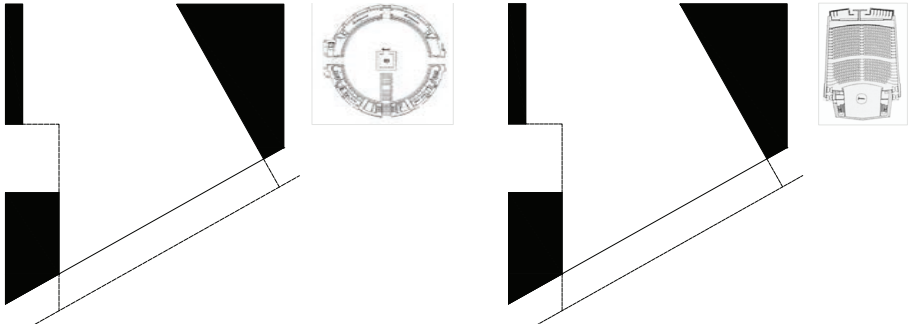
en este trabajo práctico trabajaremos sobre un contexto abstracto, que contiene información mínima de sus límites. por otro lado cada estudiante tendrá una sección de una planta de un auditorio o una sala de lectura.

el trabajo práctico se trata de re-contextualizar la planta dada en el contexto dado, buscando adecuar la misma a las nuevas condiciones de borde y sumando a ello nuevos espacios faltantes a la función específica de biblioteca o auditorio según el caso.

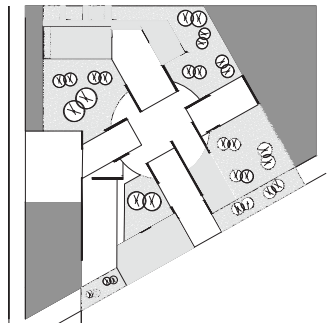
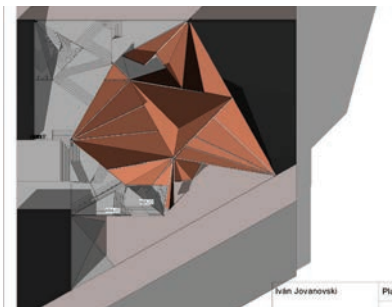
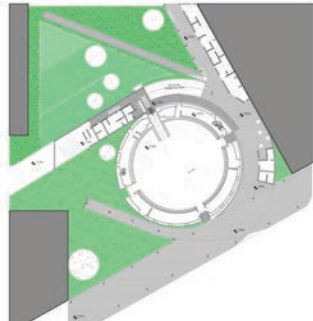
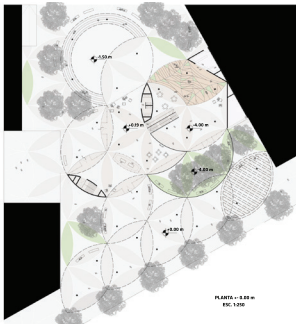
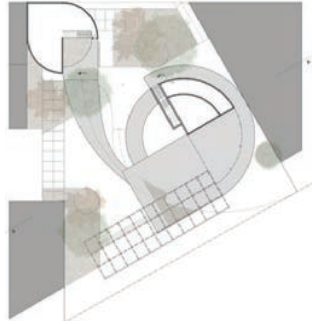
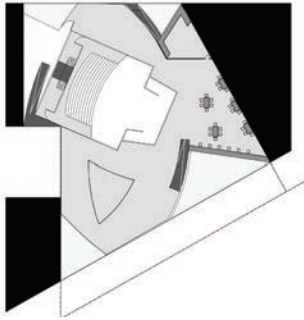
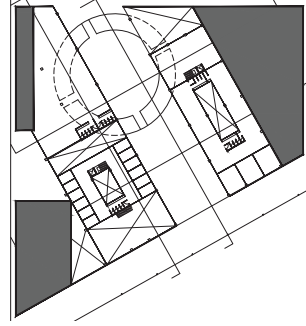
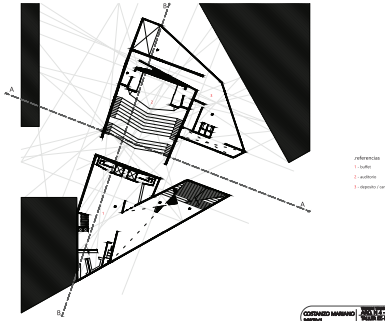
terreno

se trata de un terreno que posee una cara abierta a un boulevard con recova y un acceso secundario de características peatonales

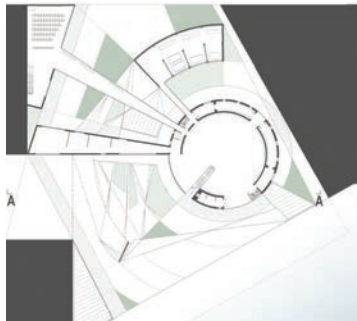
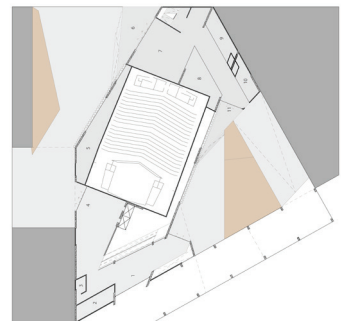
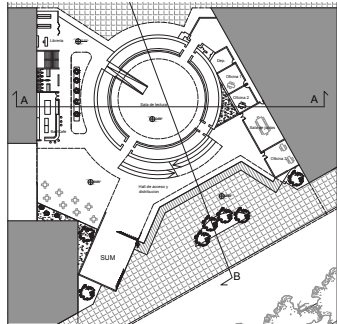
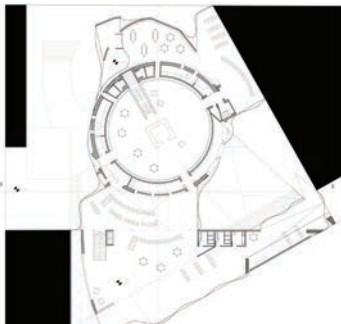
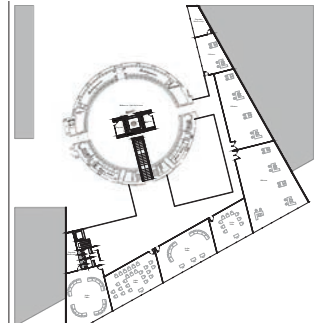
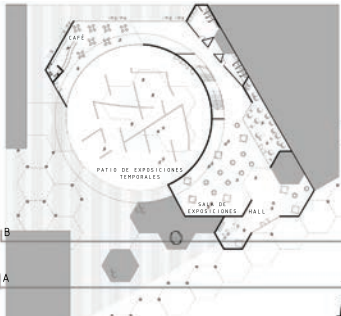
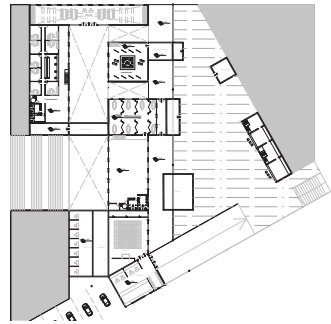
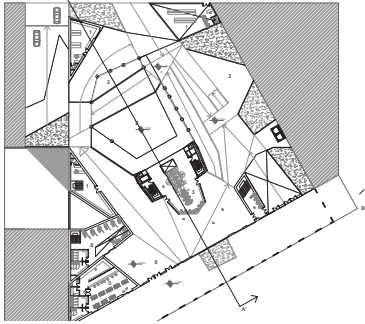
desde un espacio interior de la manzana. la otra cara se abre a una calle secundaria.



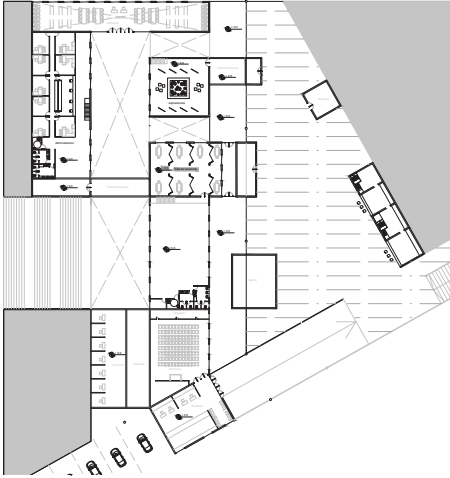
hanna sgró; andrés iribarra; eimi hellriegel



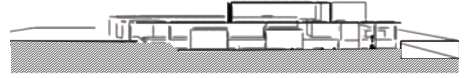
m. constanzo; m.gofi; g.cammissa; h.sgró; e.hellriegel;a.irribarra;i.jovanovsky; n.lencina
taller de arquitectura 7 fau unlp



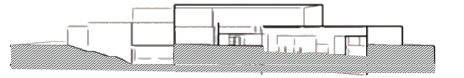
m.lescano; c.lucero; c.luani; a.manson; v.merdek; m.serra; f.moscoloni;m.pindur



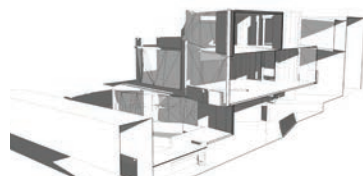
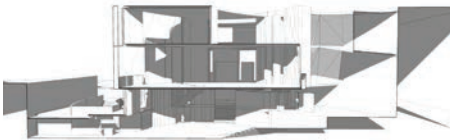
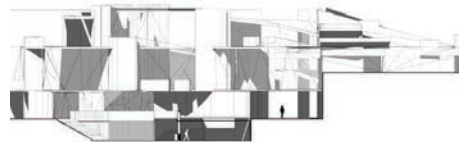
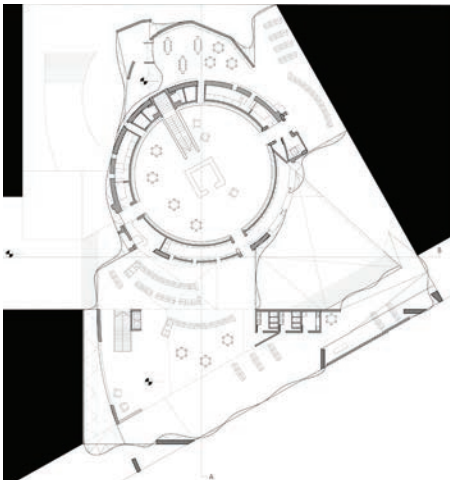
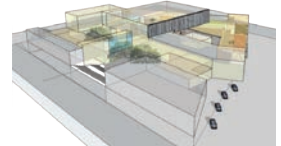
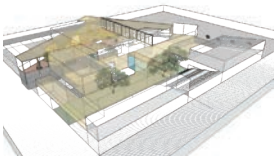
CORTE LONGITUDINAL A

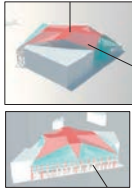
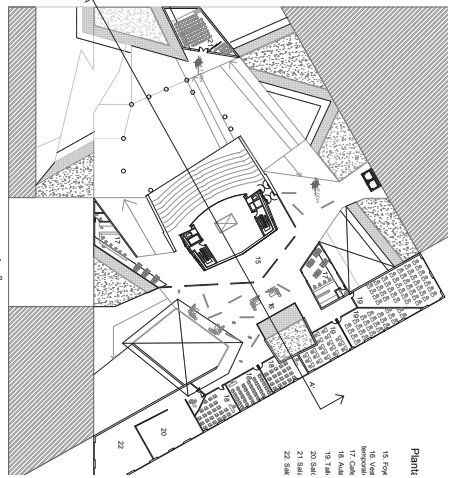
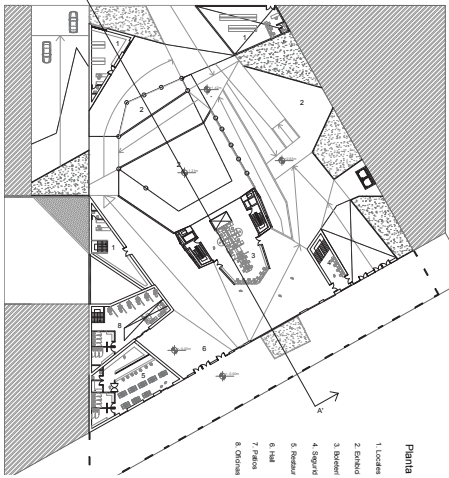


CORTE TRANSVERSAL A



CORTE LONGITUDINAL B

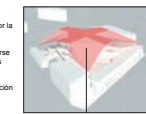




Se mantienen rastros de la cáscara original.

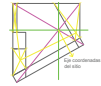


Se mantienen rastros de la cáscara original (plano).



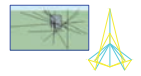
La cáscara de la cubierta generada por la distribución de información de área, comienza a deformarse cuando 4 cuadrantes que conforman cada esquina empujan a tensionarse en dirección a los vértices de los bloques adyacentes

c). Traslación y deformación



d). Continuación del trazado perimetral y generación de nuevo trazado en base al punto c.

Una estructura arquitectónica sus inflexiones líneas que generan una cáscara virtual



f). Ritmo de perfiles.

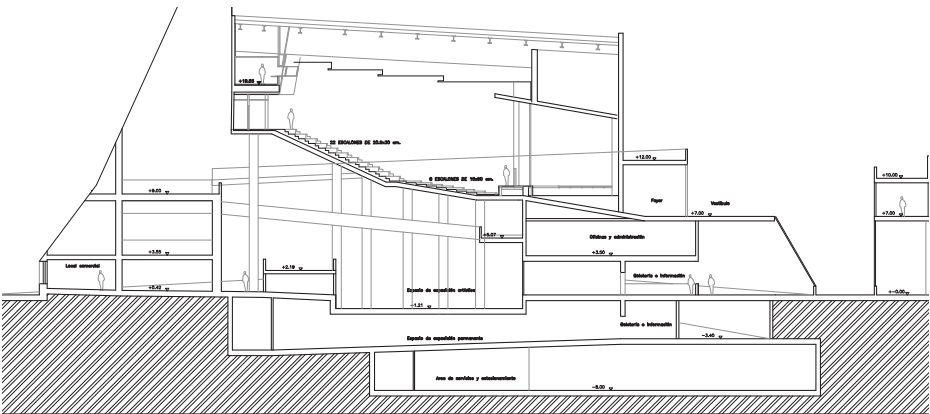


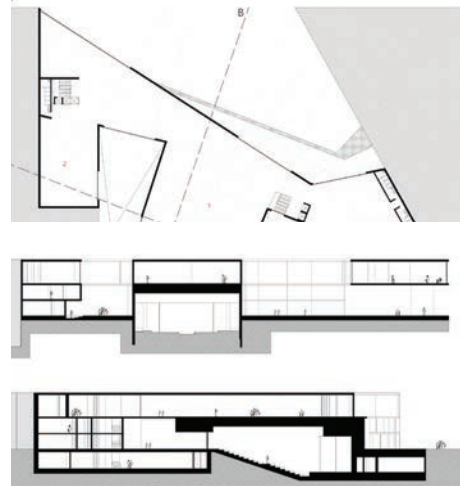
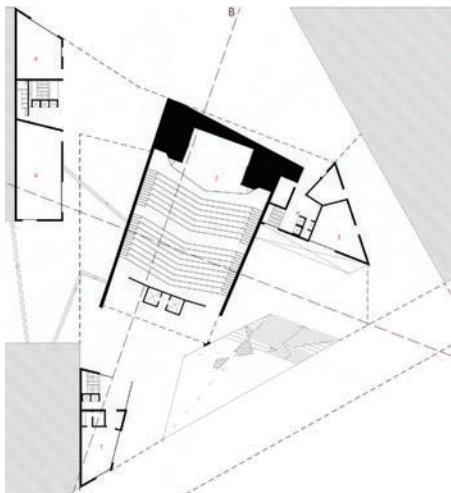
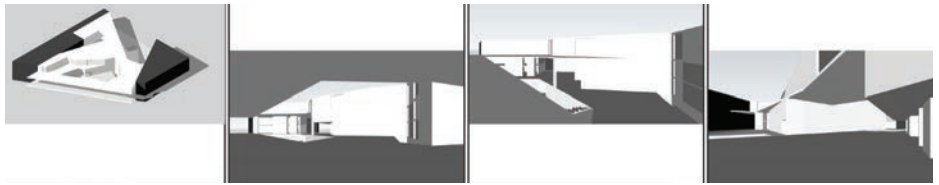
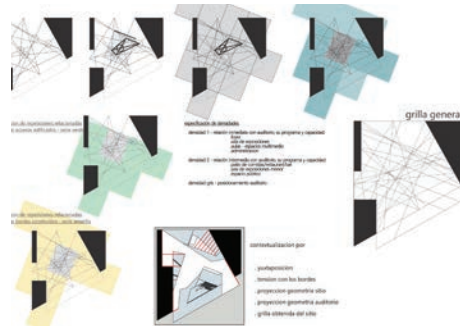
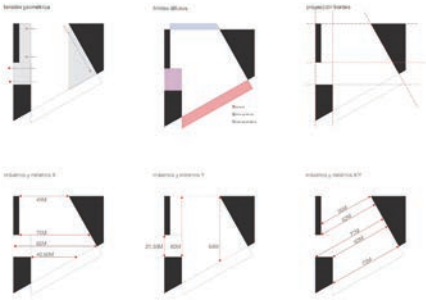
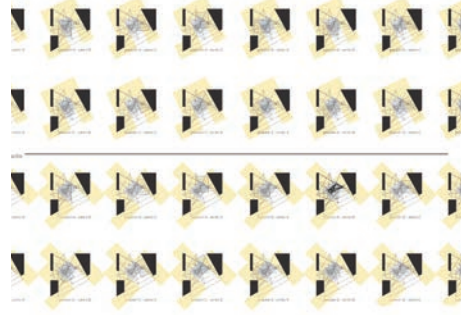
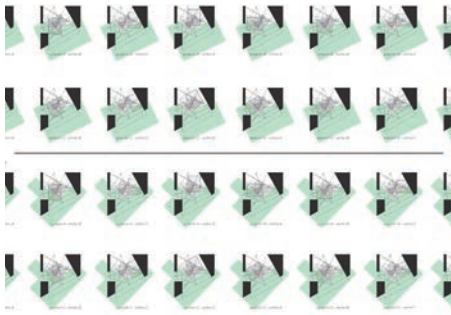
g). Alineación estrecha.

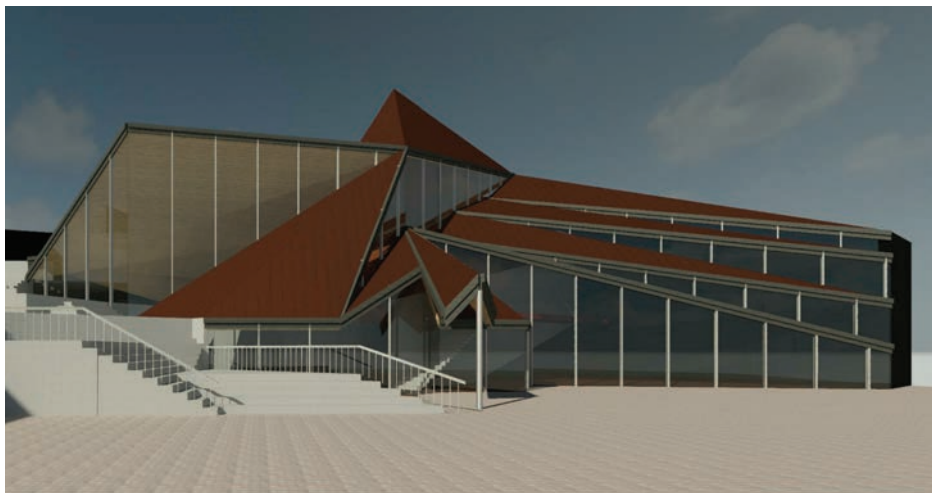
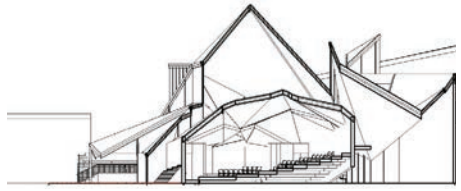
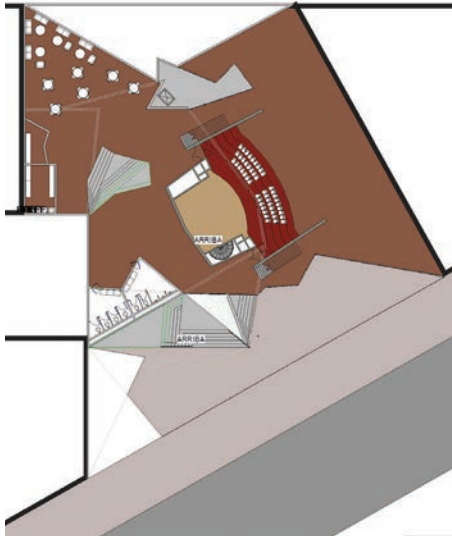
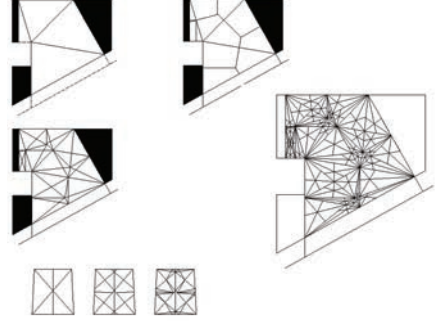
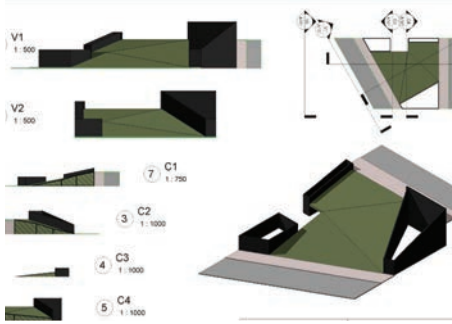


Trazo definido en base a alineación local en 0.

Detalle del punto de información centralizado para indicar que el punto está en el eje del bloque.







nivel 04
ejercicio 02

intensidades contextuales

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.

El trabajo también tiene por objeto introducirse en distintas técnicas de registros urbanos, como inicio de una actividad proyectual en donde el te-

rritorio 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 intentaremos ensayar algunos caminos diversos, que van a arrojar distintos resultados para la aplicación de distintas técnicas de proyecto.

A partir de contextos dados de características particulares, una obra de referencia y un programa funcional básico, se tratará de adecuar esa estructura a las distintas condiciones de inserción. Es importante analizar los elementos estructurales 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.

técnica

en este segundo trabajo práctico trabajamos sobre un contexto concreto, donde cada estudiante debió establecer sus propios parámetros de relación con el contexto. el contexto será en diag.80 esquina calle 48 en este ejercicio trabajamos con una obra a la cual debimos adaptar, en este caso la Casa II de Peter Eisenman, considerando sus propiedades fundamentales posibles de ser re adaptadas a su nuevo contexto.

especificaciones

terreno: calle 48 esq. diag. 80. limite con la basílica San Ponciano, LP.

obra: casa II, Peter Eisenman

fase 01: registros del contexto

fase 02: estudio y registros de la obra

fase 03: trabajo de proyecto

bibliografía

Sztulwark, Pablo: Arquitectura Plus de sentido. Sobre el contexto; Deleuze-Guattari: mil mesetas. conclusión; Deleuze-Guattari: ¿qué es la filosofía? Campo de inmanencia.; Woody Allen: Film Zelig; Purini: la arquitectura didáctica. técnicas de invención: extrañamiento; 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.

bibliografía registros

Georges Perec: Especies de Espacios/Tentativas de agotar un lugar parisino. Mario Gandelsonas: X - Urbanismo; Steven Holl: entrelazamientos; MVRDV: datascapes, en FARMAX; Stan Allen: points +lines : Contextual tactics; Field Conditions

bibliografía proyectos

Bernard Tschumi, Museo de la Acrópolis, Atenas; Bullrich-Testa: Banco de Londres en Bs As.; Daniel Libeskind: Museo Judío Berlín; Eduardo Arroyo (no.mad): Conservatorio, Mallorca; Eduardo Arroyo (no.mad): Estonian National Museum Tartu Eduardo Arroyo (no.mad): Museo Guggenheim Helsinki Eduardo Arroyo (no.mad): Nam

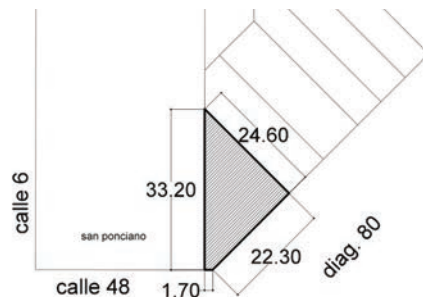
Jun Paik Museum, Seul; Hans Hollein, Museo en Mönchengladbach; James Stirling: Neue Staatsgalerie, Stuttgart; Le Corbusier: Hospital, Venecia; Morphosis: Biblioteca Americana en Berlín; Peter Eisenman: Pompei, Stazione santuario; Peter Eisenman: proyecto para Cannareggio, Venezia; Peter Eisenman: proyecto Romeo y Julieta. Verona; Steven Holl: Beirut, Marina Zaitunay Bay; Steven Holl: New National Center for Contemporary Arts Moscú. Zaha Hadid: MAXXI Roma

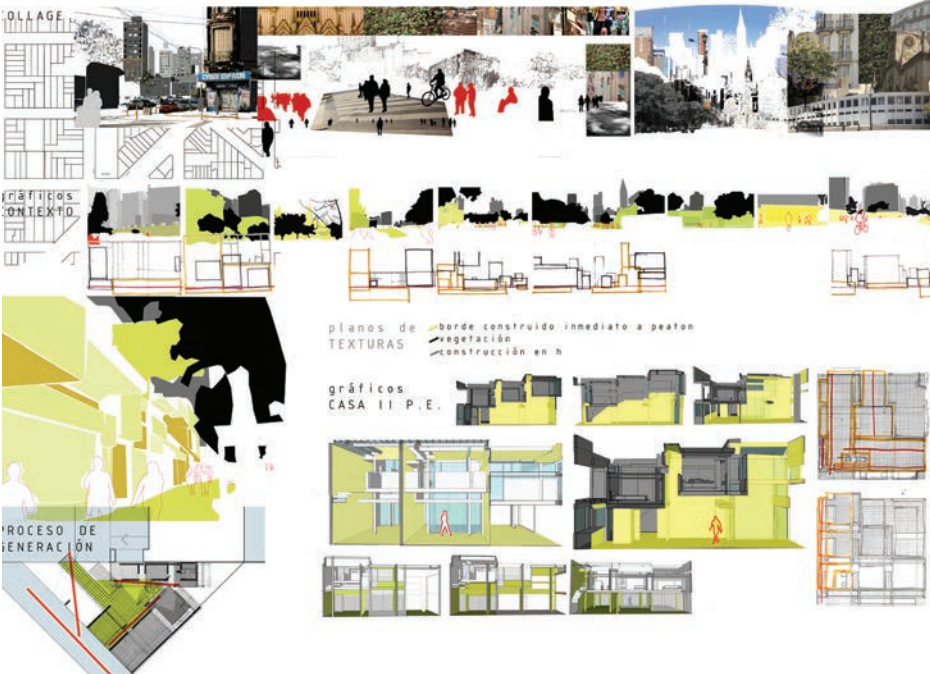
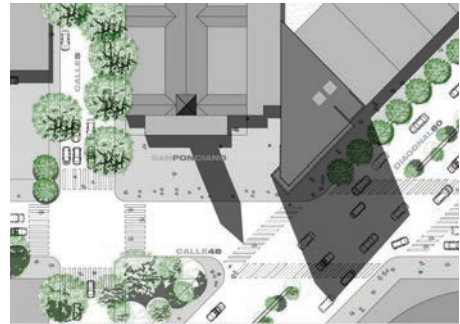
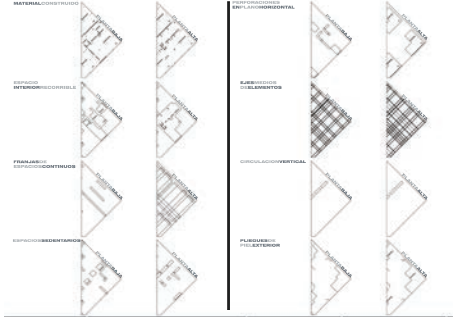
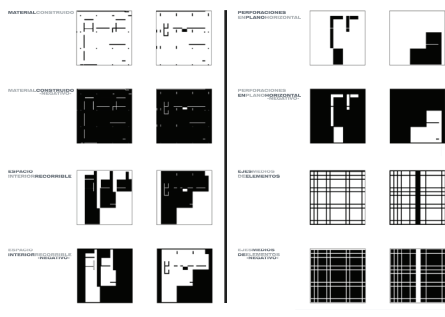
programa funcional

mediateca de arte

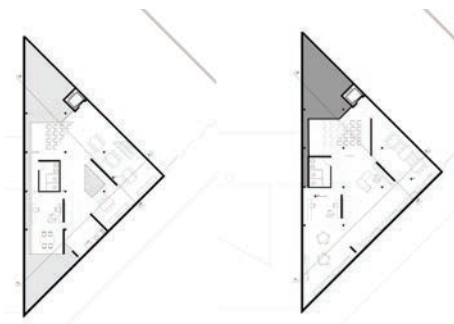
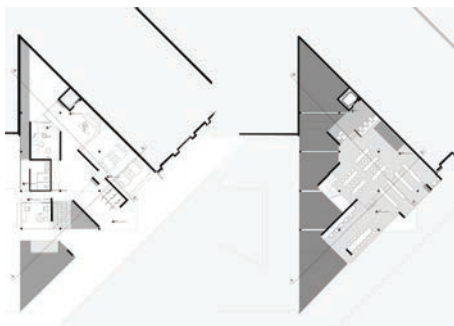
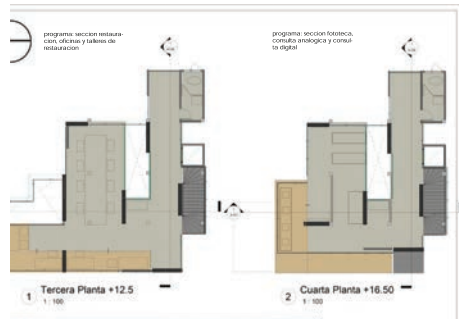
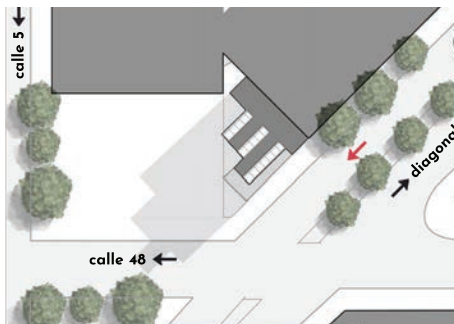
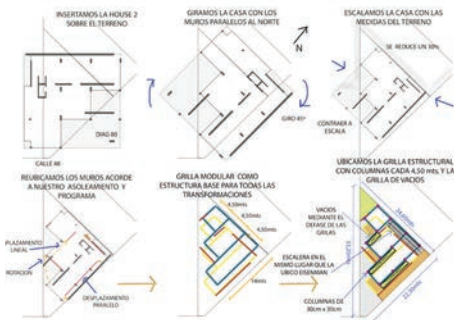
Sección libros: archivo, sala de consulta, sector de préstamo, servicios

Sección hemeroteca: consulta analógica, consulta digital; Sección filmoteca: consulta digital, 2 salas de proyecciones; sección fototeca: consulta analógica, consulta digital; sección exhibición material a exponer de colecciones; servicios de copias: fotocopias, impresiones; sección restauración: oficinas, talleres de restauración; oficinas administrativas; sanitarios y vestuarios personal; accesos independientes; superficie aproximada: 1.200 m²

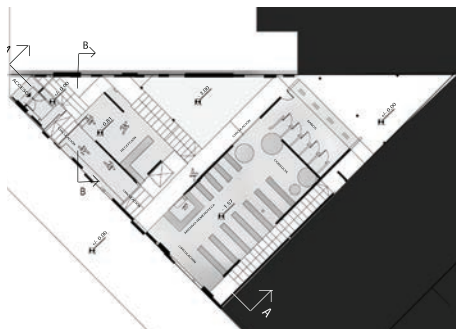
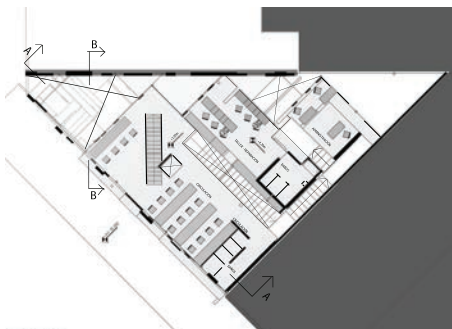
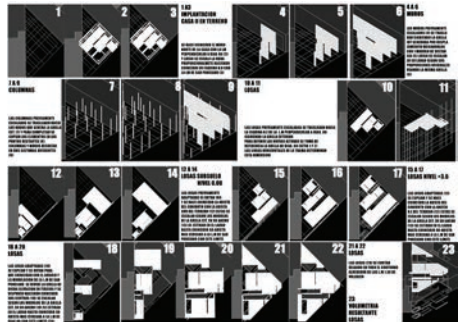
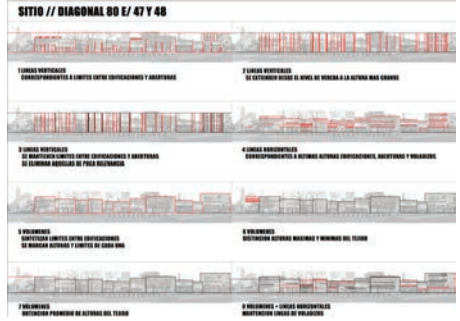
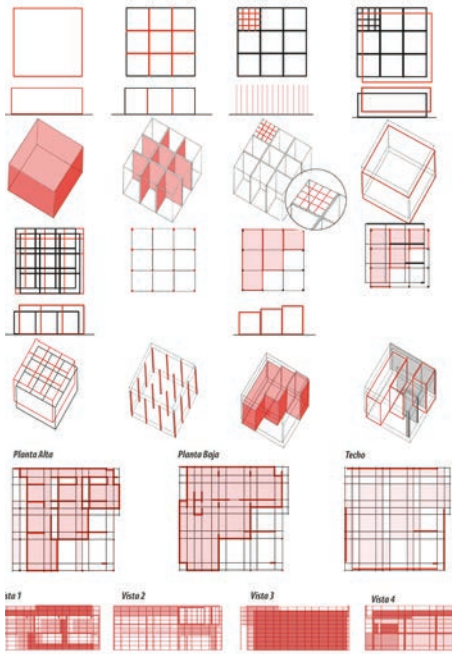




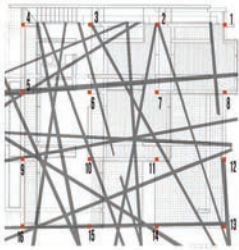
m. constanzo, r.montalvo, f.moscoloni; cóccaro, merdek, tambussi
taller de arquitectura 7 fau unlp



n.lencina, m.pindur, n.zárate; cóccaro, merdek, tambussi



TRAMA DE COLUMNAS



MEDIATECA DE ARTE

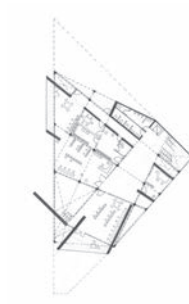


PLANTA 1

PLANTA 0

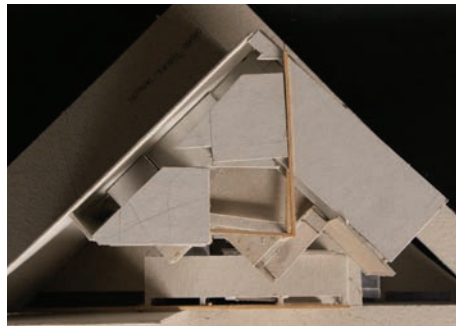
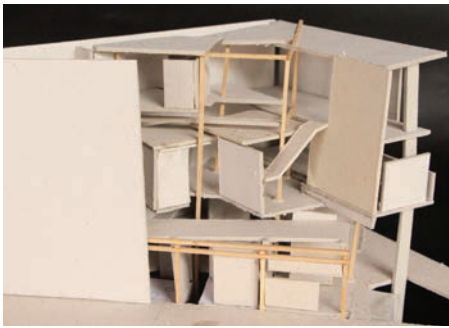
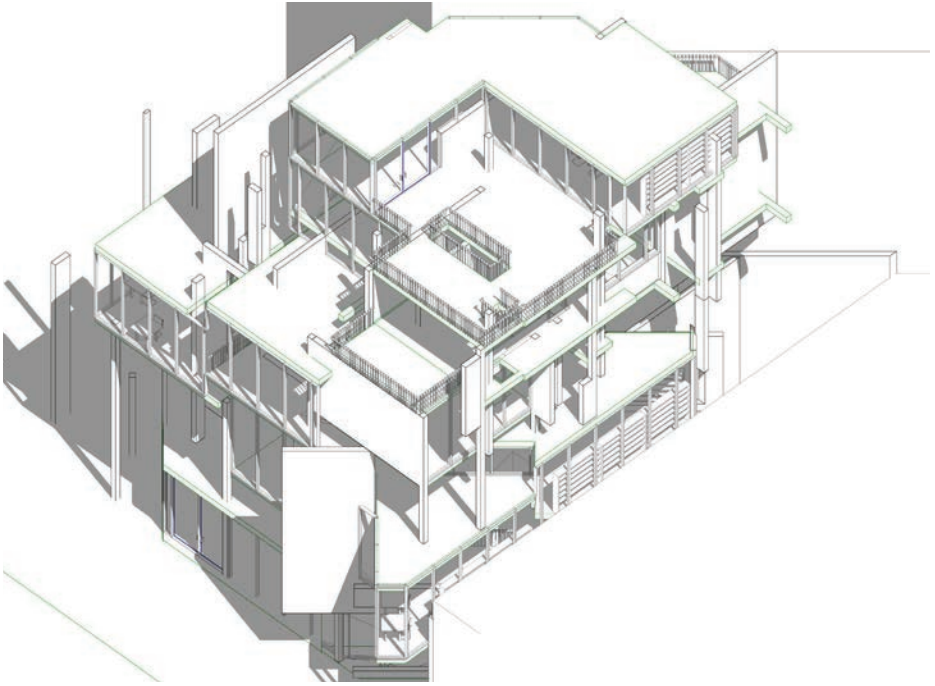
PLANTA 1

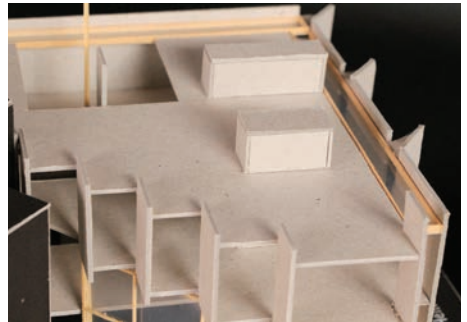
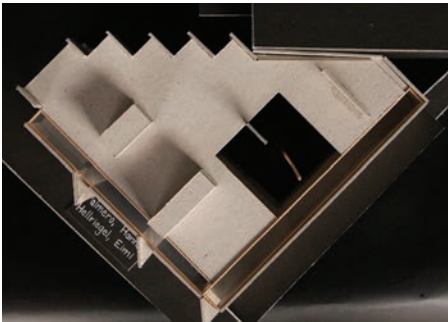
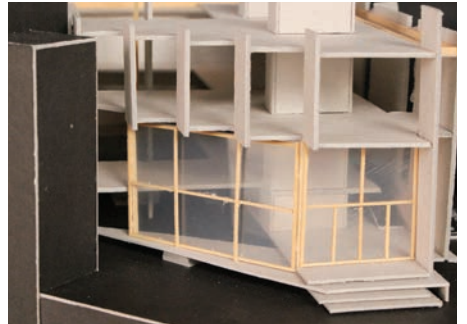
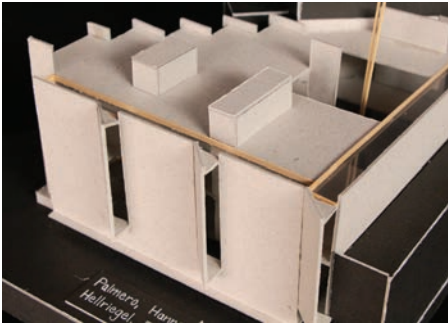
PLANTA 2



MAQUETA
ESC 1:100







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_investigación

Esta primera etapa consistirá en la 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, diseccionando una película.

Esta fase de acuerdo al ítem a analizar se desarrollará sobre la totalidad del film o sobre fragmentos del mismo. Se asignarán dos temas por película a cada grupo.

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, dolly-zoom, Técnicas narrativas: el montaje y el plano secuencia

El sonido

Las locaciones

Los actores

Conceptos desplegados. Reflexión sobre las líneas que encauzan la pe-

lícula y sus mecanismos de visibilización

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, si no un diagrama 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_ transformación

Esta segunda etapa estará 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. Finalmente se hará un testeo de una porción del sistema de relaciones encontrado transformándolo en un sistema tridimensional.

fase 3_ multiplicación y verificación

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

producidos en la etapa anterior y se verificará la capacidad estratégica.

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.

fase 4_ proyecto

Finalmente se elaborarán el proyecto arquitectónico definiendo los aspectos funcionales específicos, la materialidad, los sistemas estructurales, los 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.

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

La clave del ejercicio está en la agudeza y profundidad del análisis, la simplicidad de los métodos utilizados y la generación de resultados espaciales de riqueza, interés y complejidad evitando complicaciones y contradicciones.

bibliografía

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

listado de películas

Vértigo de Alfred Hitchcock 1958.

El proceso de Orson Welles. 1962

Invasión de Hugo Santiago. 1968

Blue velvet de David Lynch. 1986

Matrix de Wachowski Bros. 1999

Dunkerque de Christopher Nolan. 2017

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





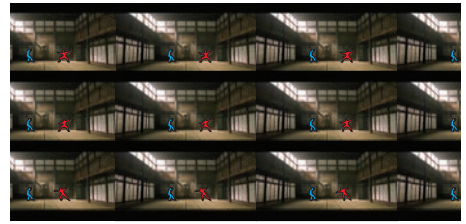
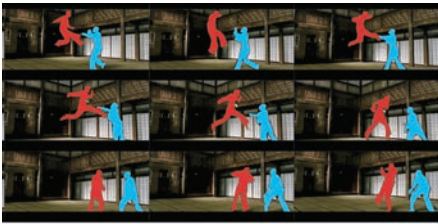
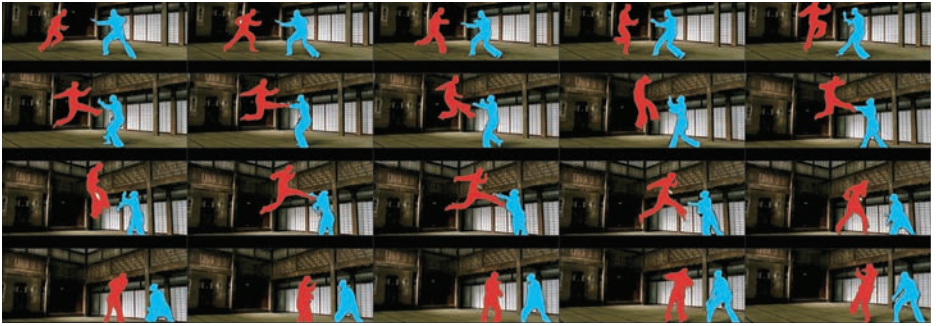
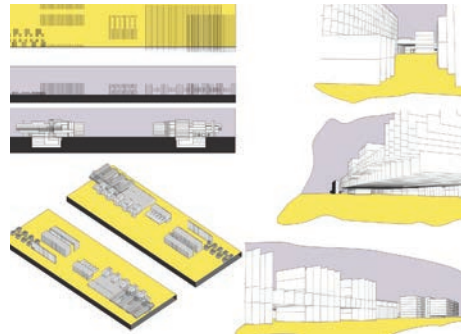
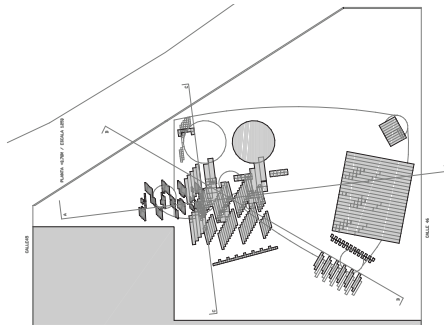
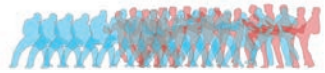


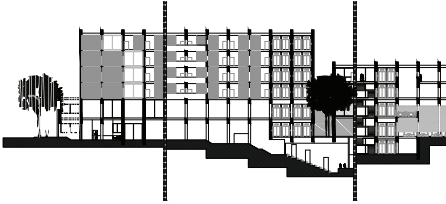
DIAGRAMA PRIMARIO DE MOVIMIENTO DEL EXTRACTO



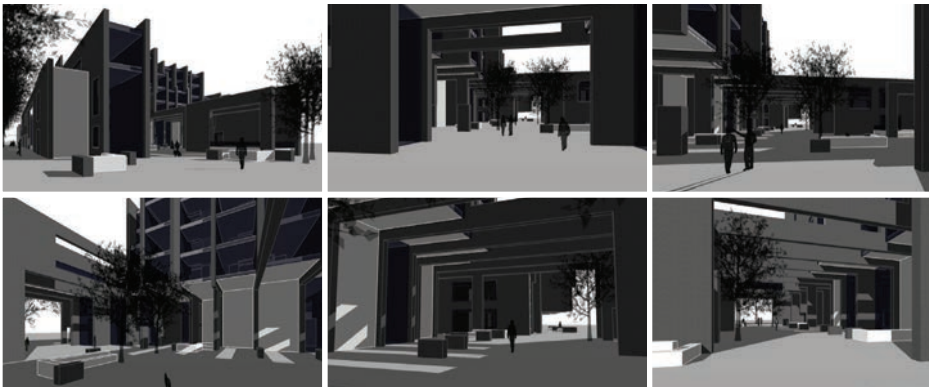
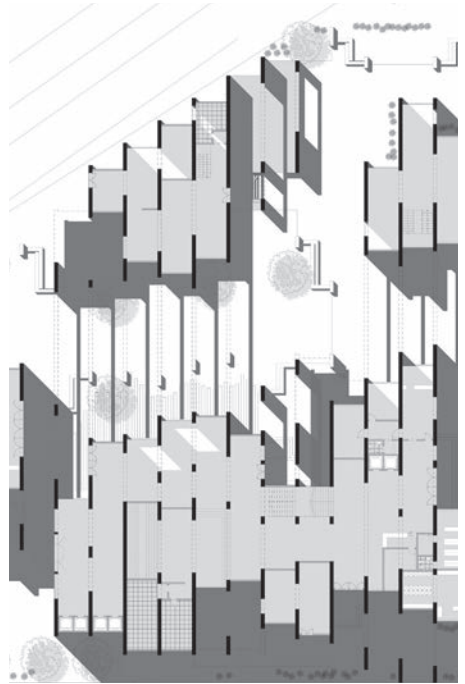
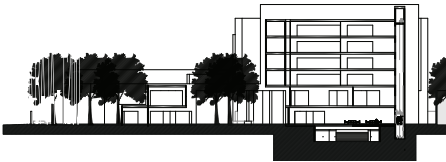
mariano cantanzo
taller de arquitectura 7 fau unlp



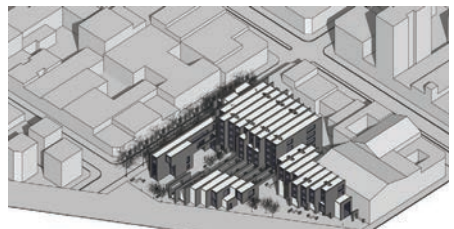
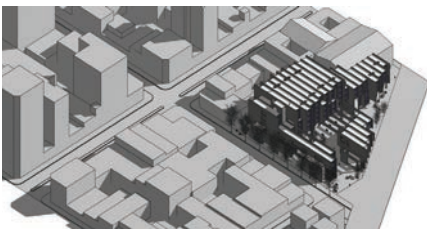
CORTE A/A - 1:200

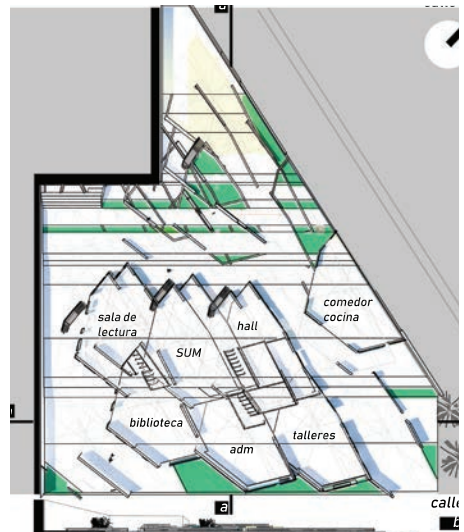
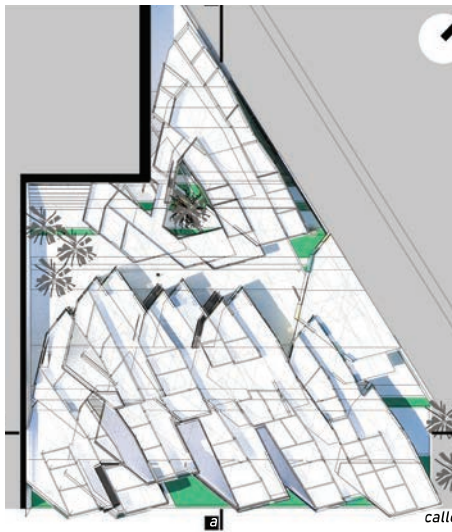
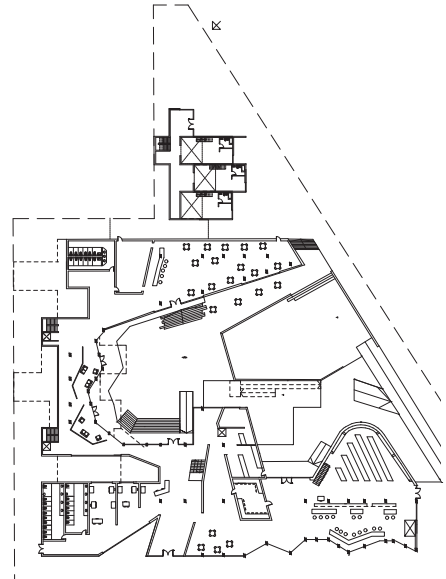
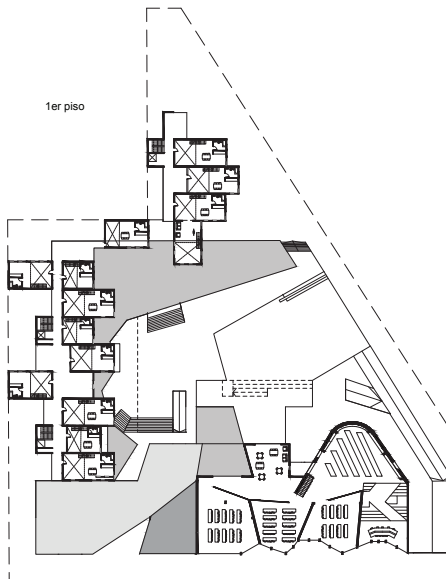


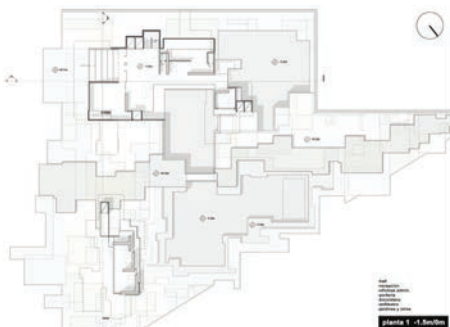
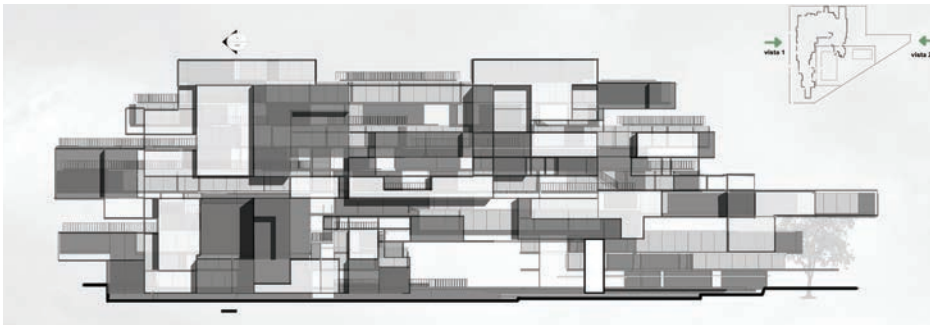
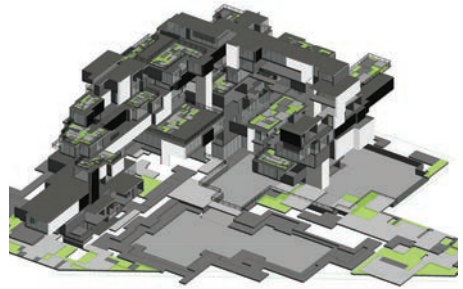
CORTE B/B - 1:200



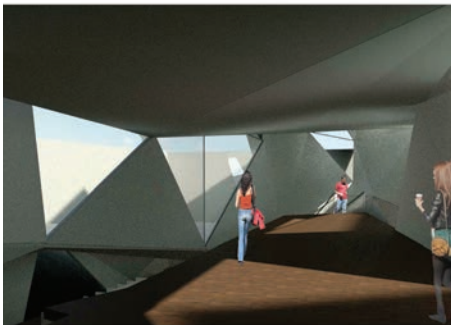
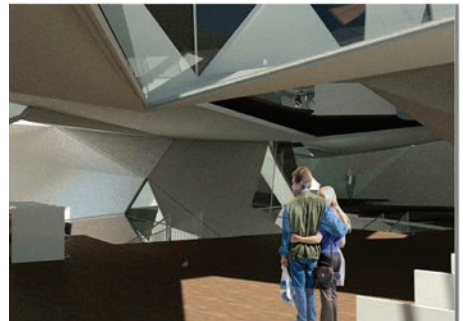
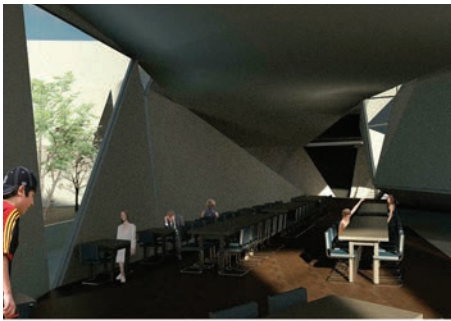
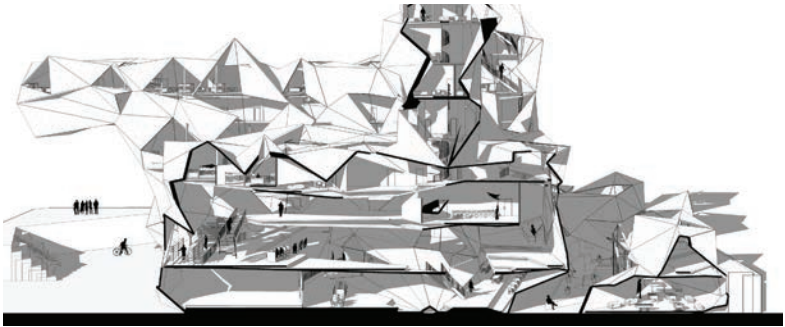
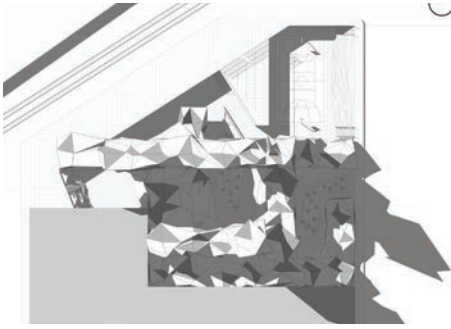
MAQUETA VIRTUAL - AXONOMÉTRICAS

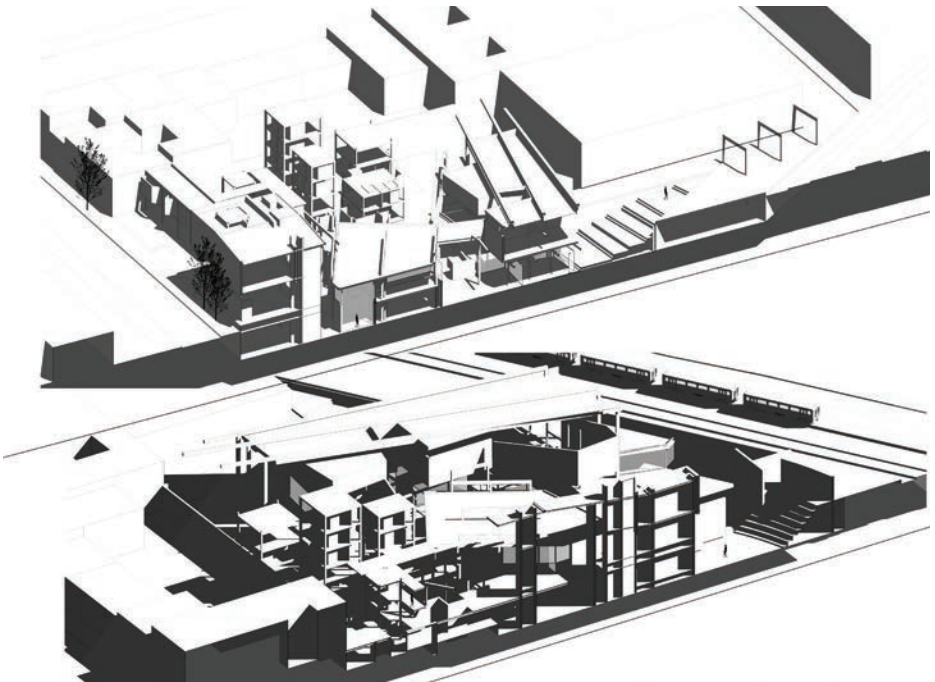
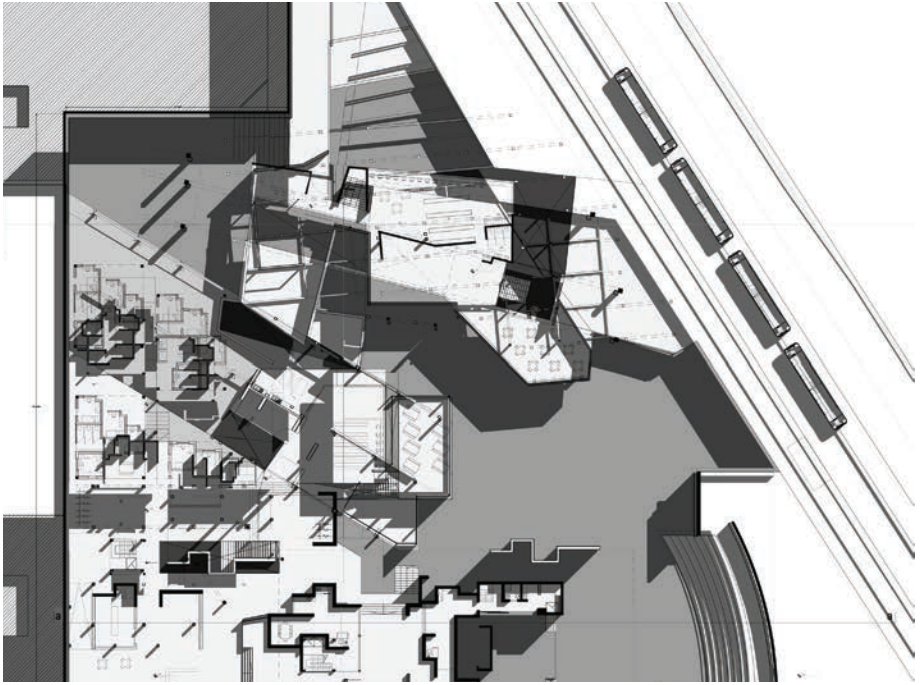


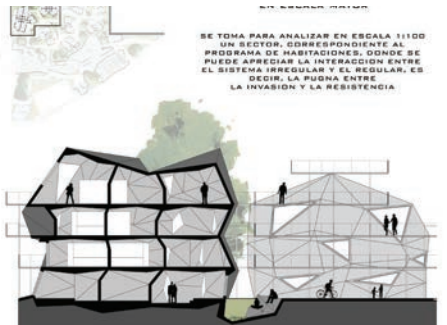
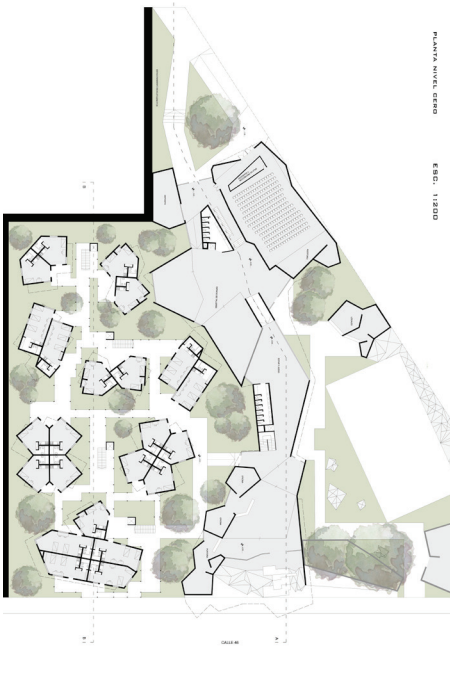
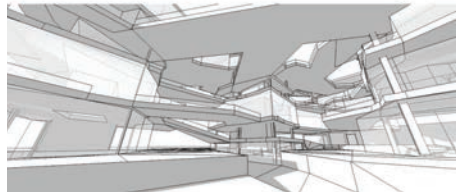
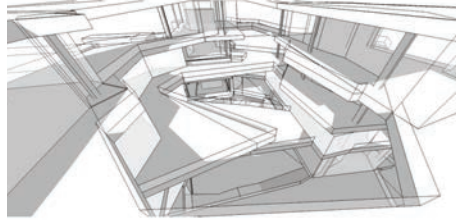
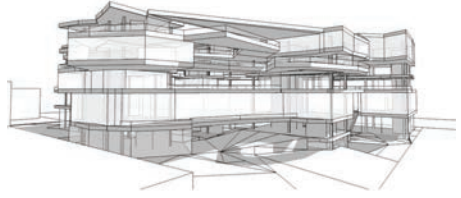


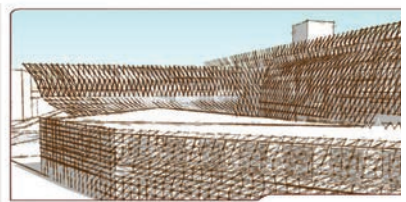
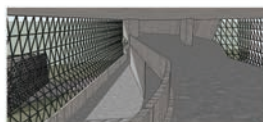
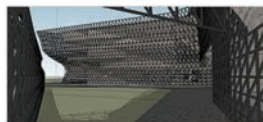
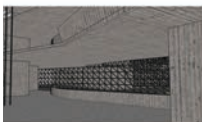
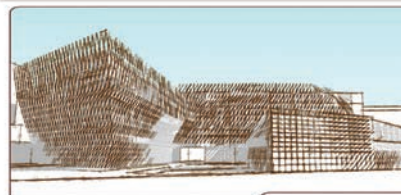
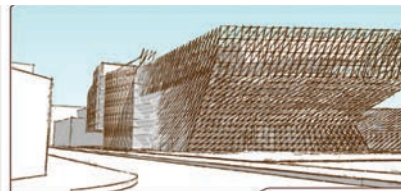
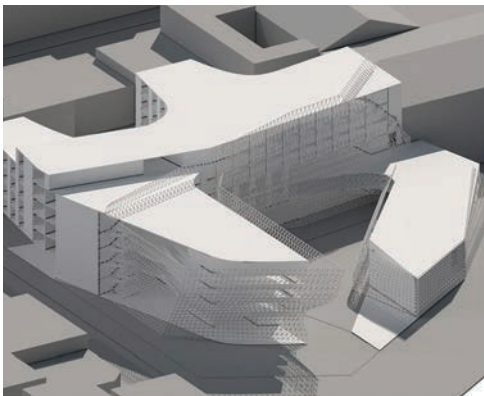
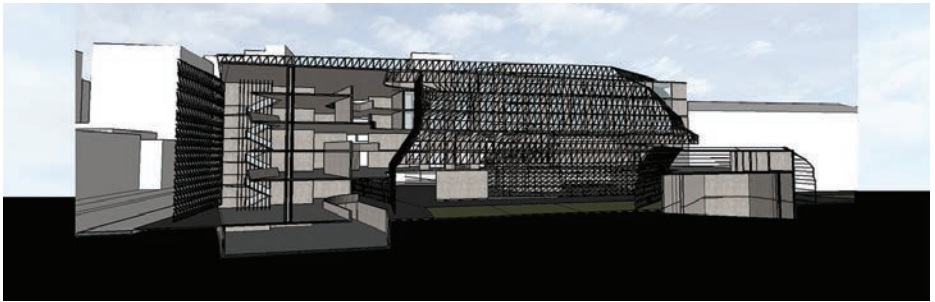
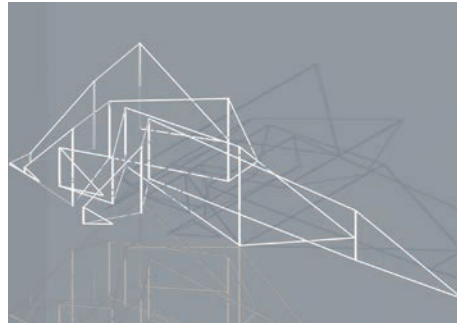
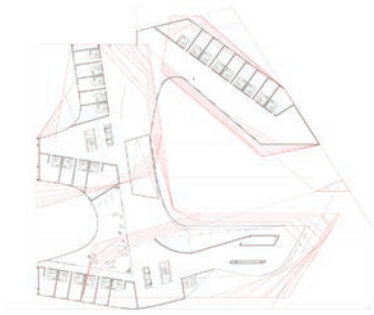


n.lencina, s.a.vazquez, m.pindur, n.zarate









viajando por el proyecto

arquitectos cuidado! hay proyectos por todas partes

pablo e.m. szelagowski

la enseñanza del proyecto en la actualidad

La enseñanza del proyecto, como todo tipo de enseñanza en la actualidad, debe ajustarse y estar en consonancia con un mundo cambiante y veloz en el que las estructuras conservadoras sistemáticas no proveen ya respuestas a los complejos requerimientos de la cultura, la producción y la sociedad.

En la mayoría de las escuelas de arquitectura locales la enseñanza del proyecto está adherida a viejas prácticas, modelos, soluciones previstas y aceptadas, a técnicas proyectuales desarrolladas no conscientemente, promoviendo un aprendizaje dirigista en el que no tienen cabida la actualización y el avance de la disciplina, y sí la tienen las modas discursivas y esteticistas.

La complejidad del proyecto contemporáneo requiere de una profunda actualización en los modos proyectuales, para hacerlos más dinámicos, cambiantes, variados, versátiles y a la vez más efectivos que la pseudo-eficiencia de la solución modélica establecida que a todos conforma y deja tranquilos y que es más fácil de enseñar.

proyectos por todas partes

A finales de los años 70 Oscar Tusquets reúne en un pequeño libro una serie de textos de Denise Scott-Brown y Robert Venturi, algunos de los cuales se titulaban "*Aprendiendo de...*", en los que sus autores exponían su desenfado y su criterio libre de la interpretación de la historia y de las teorías de la arquitectura. Tusquets denominó a dicha compilación "*Aprendiendo de Todas las Cosas*", un título que siempre me resultó muy sugerente, no por aprender cualquier cosa sino por estar orientado a nuestra casi ancestral preocupación de aprender técnicas de proyecto desde todos los lugares posibles.

Esta obsesiva preocupación operativa y argumental, aunque entendiendo la especificidad de nuestra disciplina, nos impulsa a salir a buscar recursos en otros campos del diseño o la creatividad. El horizonte es muy vasto e inagotable puesto que cada una de estas áreas está, como la arquitectura tam-

bién debería, en constante crecimiento y avance. Aprender a leer proyectos en otros campos nos permite ampliar el concepto de proyecto en sí mismo, desligarlo de condicionantes centenarias, y apoyarlo en otras estrategias y metodologías más dinámicas.

Es así entonces que en el campo exploratorio de las técnicas proyectuales, nos parece sumamente importante revisar el aporte potencial que esas otras disciplinas pueden realizar al cuerpo teórico-operativo de la arquitectura. Más allá del aporte de la filosofía o del campo del pensamiento en general siempre presente, para la renovación de los procesos y estrategias de aprendizaje de los procesos proyectuales interesan también otras disciplinas que potencialmente aportan a la arquitectura técnicas, modos operativos, criterios y despliegues que hacen a la idea de proyecto a pesar de la especificidad de cada área del conocimiento. Todo esto puede suceder si estamos predispuestos a ver. Esto es, si disponemos el ojo y la mente para ver, para traducir y descubrir en cada obra creativa que se nos presente argumentaciones y técnicas operativas, pensando siempre en términos de proyecto. Estas disciplinas que nos interesan y a las que denominamos proyectuales, poseen formas de aproximación a los procesos creativos de diseño que, en tanto proyecto, nos permiten indagar en otras modalidades de argumentación y de procedimientos en los que la coherencia entre estos dos aspectos es posible de analizar y traducir al campo del proyecto arquitectónico, ampliando nuestros empobrecidos o estandarizados códigos de trabajo.

La literatura, el cine, la música, las artes visuales, junto a las diferentes ramas del diseño, poseen temas y modos proyectuales específicos y a la vez modos generales o comunes a todas las disciplinas cercanas. El estudio de estas dos condiciones nos permite ampliar y acrecentar las posibilidades operativas del proyecto en arquitectura.

Como parte de nuestras experiencias docentes en el aprendizaje del proyecto, hemos propuesto reiteradas veces el análisis y el trabajo operativo sobre distintas obras proyectuales, que a pesar de provenir de otras disciplinas (condición de exterioridad), poseen criterios traducibles de efecto potencializador de los modos productivos de nuestra especificidad arquitectónica.

textos proyectados

Si recorremos algunos espacios de la literatura, naturalmente encontraremos un vasto material de estudio (siempre en clave proyectual) más allá de lo que está a simple vista, más allá del relato argumental y de las historias incluidas en la narrativa. Dejando de lado esta cara visible de los textos, podemos penetrar en los procedimientos que estructuran dichas narrativas, en sus modos de organización, en las técnicas de escritura experimentadas, en la forma de pensar el inicio de un proyecto y en los procesos o procedimientos empleados por el autor para desplegarlo.

Autores como James Joyce son generalmente estudiados desde el ángulo de las técnicas de proyecto por sus pares, posibilitando también a los proyectistas poder leer modos operacionales, estrategias y técnicas en su obra, de manera de ser reconsideradas como integrantes de un cuerpo operativo disponible para otras actividades creativas.

En este mismo sentido, y en nuestro idioma, la obra de Julio Cortázar provee infinidad de niveles en los que podemos estudiar sus textos como verdaderos proyectos. Desde cómo surgen las ideas que generan un relato y se van desarrollando en un proceso hasta la mecánica compositiva, los textos de Cortázar poseen una profundidad proyectual de suma utilidad para el aprendizaje de técnicas de ideación y mecanismos operativos.

Su novela *Rayuela* es quizás el caso más explícito de un método de escritura (y a la vez de lectura) que el autor propone en una forma de ruptura de las estructuras canónicas de la literatura mediante el dislocamiento de la linealidad despótica en la que el papel escrito nos ha apresado desde los inicios de la literatura. Por un lado, el trabajo múltiple en la secuencia de espacios de lectura y por otro la confluencia de dos narraciones entrelazadas, produce un proyecto complejo, cambiante, variable según el lector, mediante una especie de obra abierta en la que el lector construye con su experimentación un texto final que además es cambiante también cada vez que lo lee. El método de construcción de la trama resulta en una máquina abstracta, un diagrama que se apoya en el intercalado, en el capitulado, en una operación en la que vale más el montaje que la linealidad corriente. A partir de esto, alguien pensó en el diseño de una máquina para leer *Rayuela*, el Rayuel-O-Matic que el mismo autor nos presenta interesadamente en uno de sus libros.

En la serie de textos que Cortázar escribe bajo el nombre de Instrucciones (para subir una escalera, para matar hormigas en Roma, para dar cuerda al reloj, para llorar, etc.) es posible reconocer modos analíticos que rozan el absurdo para develar los procesos por los cuales se realizan acciones convencionales o cotidianas a las que generalmente no prestamos atención. Este tipo de actitud en el diseño es un caso de extrañamiento (una de las técnicas de invención de Purini), de la revisión constante de las cualidades de la cosa para no adoptar el estándar que nos inunda de cualidades que otro decidió por nosotros.

También es relevante en estos escritos de Cortázar el interés por las instrucciones para desarrollar acciones comunes, en el sentido de analizar cómo nacen las ideas o los argumentos para un proyecto determinado. Su visita al Palacio Lateranense, y en particular de la Scala Santa frente a San Giovanni en Laterano, hace que su aguda capacidad de observación se interese por una normativa específica y particular, que puede generalizarse y ejercitarse como método de trabajo creativo. Luego de ver el folleto que daba instruc-

ciones acerca de cómo subir la Scala, Cortázar escribió: “me pareció que siempre estábamos huérfanos de instrucciones para hacer las cosas importantes”. Allí encontramos el germen de varios proyectos literarios, trabajando analíticamente para “*ver lo que no se ve*” (cuestión que tanto demandó Colin Rowe a su discípulo Peter Eisenman), una forma de observación rigurosa como antesala para la construcción de modos argumentales y operacionales no convencionales.

Algo que parece común o insignificante puede constituirse en un tema de proyecto mediante la intensificación o expansión del problema detectado. En el texto denominado *Las Líneas de la Mano*, el autor revela el modo casual en el que encuentra el tema del mismo, denotando a la vez que este hallazgo le revela un modo operativo preciso plagado de secuencias, solapamientos, fusión, dinamismo y continuidad que otorgan un efecto potente a su proyecto. El tema siempre estaba frente a él, pero no existió hasta que lo vio. Los elementos que componen la descripción del texto son en su mayoría de mayor dimensión longitudinal (pata de la mesa, espalda de mujer, cadena del pararrayos, media de nylon, costura del pantalón, etc.) y la técnica de relación entre ellos es la de fusión constante de dichos elementos (ver entrevista de Joaquín Soler Serrano en el programa *A Fondo*).

Lo doble como tema argumental y operativo de proyecto aparece en Cortázar anunciado ya por Edgar Allan Poe en el relato *William Wilson*, influyendo a causa de sus trabajos de traducción de la obra de Poe. Este tema proyectual de plantear un tema que se desdobra, se solapa, se junta y se separa hasta al final para ser una sola cosa está presente en cuentos como *la noche boca arriba*, *la isla a mediodía*, o en *una flor amarilla*. La *Galería Nacional de Mies van der Rohe* en Berlín es un ejemplo de lo doble en arquitectura. Es uno y es dos. Dos criterios de organización espacial conjugados en lo uno. La *casa Moebius* o el *museo Mercedes Benz* de Van Berkel son ejemplos de un organismo conformado a partir de la fusión de varios sistemas independientes con episodios de continuidad y áreas autónomas, en un despliegue de secuencias espaciales perfectamente previstas.

Siguiendo con la literatura, Peter Handke escribió algunos textos en los que podemos estudiar criterios y temas o también técnicas de proyecto. La forma material de texto (tipo gráfico de la poesía celebrativa germana del 1600), es retomada por Handke en su poema *der Rand der Wörter* en el que se denotan la definición figurativa de la forma gráfica y el establecimiento de operaciones de simetrías no regulares en lo gráfico y en el uso de las palabras, cuestiones que otorgan diferentes sentidos al texto, en una manipulación sintáctica en la que las palabras son las mismas pero el sentido es distinto.

Der Rand der Wörter 1

Der Stadtrand	:	Der Rand der Stadt
Der Gletscherrand	:	Der Rand des Gletschers
Der Grabenrand	:	Der Rand des Grabens
Der Schmutzleckrand	:	Der Rand des Schmutzflecks
Der Feldrand	:	Der Rand des Feldes
Der Wegrand	:	Der Rand des Weges
Der Trauerrand	:	Der Rand der Trauer



Figura 1: Peter Handke, Der Rand der Wörter / G.P. Harsdörffer, poema celebrativo 1644

En otro texto de Handke die Einzahl und die Mehrzahl de 1968, se construye un set de elementos, que por acumulación, intensidades y densidades va desarrollando el tempo del proyecto. Nuevamente hay un set restringido de elementos compositivos que por su posición en una estructura geométrica de la narrativa consigue acelerar y densificar un texto basado solo en operaciones simples de contigüidad, repetición y acumulación.

En un banco en el parque se encuentra un turco con gruesos dedos vendados: Estoy sentado en un banco en el parque junto a un turco con gruesos dedos vendados: Estamos sentados en un banco en el parque, y un turco con gruesos dedos vendados: un turco con gruesos dedos vendados está sentado conmigo en un banco en un parque. Estamos sentados en un banco en el parque mirando en el estanque, y veo algo nadando en el estanque, y el turco está mirando el estanque. Estamos contemplando el estanque, y veo un objeto nadar en el estanque, y el turco está mirando el estanque. Estamos contemplando el estanque, y veo un manojito de hierba, impulsado por el nadar de los patos, haciendo su camino hacia la costa, y el turco está mirando en el estanque. Estamos contemplando el estanque, y veo una mata de hierba moverse hacia la orilla, impulsada por los patos que nadan, y luego veo la mata de hierba flotando en la orilla, impulsada por los patos que nadan en la dirección opuesta, y el turco está mirando el estanque. Estamos mirando a la laguna, y veo una mata de hierba que, impulsada por patos nadando, estaba a punto de ser arrastrada por las olas y entonces, propulsada por los patos que nadan en la dirección opuesta, estaba a punto de ser llevada de nuevo al centro del estanque y ahora, propulsada por patos que cruzan en dos grupos de patos que nadan en la dirección opuesta, flota suspendida en su lugar, y el Turco está mirando el estanque. Estamos contemplando el estanque, y veo un objeto que tomé como un manojito de hierba o algo que me llevó a creer que era un manojito de hierba que de repente desaparece después de que se había movido en lugar, y dejo de mover mi cabeza al tiempo que el objeto está en el mismo lugar: es decir, me sorprende o, estoy sorprendido, es decir, dejo

de mover la cabeza al tiempo que el objeto sigue en el mismo lugar, y ya no se mueve en absoluto, y el turco está mirando en el estanque. Estamos contemplando el estanque, y veo un pato en la superficie con un manojito de hierba en su pico, y estoy cansado de mirar y estoy satisfecho, y el turco está mirando en el estanque. Estamos mirando el estanque y, sin ver nada, me acuerdo del escritor de deportes que hablaba de la muerte, y el turco está mirando en el estanque.

Un turco y yo estamos sentados en un banco en un parque mirando el estanque: Estoy sentado en un parque en un banco junto a un turco con gruesos dedos vendados: Estoy sentado en un banco en un parque al lado a un turco con gruesos dedos vendados: a mi lado en un banco en un parque de repente se encuentra un turco con gruesos dedos vendados que se está extendiendo fuera de sus otros dedos: en un parque está sentado en un banco un turco con nueve dedos curados que presiona hacia las palmas de sus manos: en un banco en el parque se encuentra un turco con gruesos dedos vendados y mira dentro del estanque.

Peter Handke, Singular y Plural, 1968, en Leben ohne Poesie.

El proyecto de Steven Holl para la renovación del área de Porta Vittoria en Milán es a mi juicio el mismo procedimiento empleado por Handke en el texto anterior sin llegar a volver sobre sí mismo como lo hace Singular y Plural.



Figura 2: Steven Holl, proyecto para Porta Vittoria, Milán

En un trabajo que va desde formas genéricas a articulaciones secuenciales, Holl desarrolla el conjunto urbano en el que la forma urbana se degrada desde lo simple a lo complejo, de una sintaxis reconocible hacia lo intrincado, del mismo modo que la cantidad ascendente de palabras que Handke va componiendo en cada frase del texto.

Una lectura analítica del libro *Devoción* de Patti Smith, puede introducirnos en un método que la autora propone en el que se conjugan varios tiempos y varios temas de carácter biográfico con la creación de una ficción que no lo llega a ser tanto, dados los anclajes argumentales que trabaja en la obra. Aquí también el proceso proyectual del texto implica en gran parte el tema de viajar, de trasladarse de la situación habitual a otro espacio y también a otros tiempos. Este texto que está compuesto por tres partes, presenta un primer escrito en el que se relatan una serie de experiencias vividas en la juventud y en el pasado reciente que puntualizan ciertos temas que quedarán impregnados en la mente del lector. Seguidamente comienza el relato de ficción justamente denominado *Devoción* en el que se desata el centro de la operación proyectual que es de interés para este viaje. Finalmente, el libro culmina con un tercer texto referido a una experiencia personal con respecto a Camus.

El texto inicial titulado *Cómo Funciona la Mente* es en el que se plantean los temas de proyecto que entrarán en el segundo, en *Devoción*. En primer lugar se dedica el texto a la explicación de un trailer de la película *Risttuules* de Martti Helder sobre la deportación a Siberia sufrida por miles de estonios en 1941 en el que Smith presta atención a la técnica visual y montaje que el director emplea, además de locaciones puntuales que le son de interés. Seguidamente por la necesidad de poseer un material de lectura para viajar se apropia casi al azar de una monografía sobre Simone Weil; recorriendo la ciudad de París se apropia de imágenes que serán traducidas a datos, repara su interés en el documental televisivo sobre una patinadora que se enlaza con recuerdos de momentos junto a su padre. Al final de este relato y ya en proceso de escribir el segundo, se pregunta cómo es que en el proceso creativo se combinan todas estas cosas. La respuesta está exactamente en *Devoción*, el texto siguiente en el que es posible ver como cada uno de los datos entra en escena y como es trabajado, desplegado pacientemente para ser parte estructural del relato. Datos aparentemente estériles se convierten en disparadores de operaciones proyectuales encadenadas. El tercer texto, aunque con un tema diferente, concluye en la relación entre los sueños y la verdad. Esa distancia que parece inmensa que por una cuestión de un golpe de dados se convierte en la misma cosa validando el criterio de que toda argumentación, a través del proyecto se constituye en una verdad, aunque parcial, personal o efímera, pero verdad al fin gracias a sus procedimientos operativos coherentes y rigurosos. *Devoción*, como libro es muchísimo más rico y complejo de lo que presento aquí en estas breves sentencias que solo intentan abreviar esa idea del proyecto como un proceso de construcción de información y un plan de operaciones secuenciadas que dan un resultado no previsto, experimental y que en este caso resulta muy didáctico.

proyectos audiovisuales

En el campo del cine Wim Wenders maneja la incorporación de varios temas argumentales en un film en el que la técnica, mediante operaciones y cualidades de lo mostrado, se resuelve con diferente jerarquía componiendo una superficie compleja de conceptos. *Lisbon Story* plantea, entre otros argumentos superpuestos, la creación de la zona Schengen en Europa, un homenaje a Federico Fellini en el momento de su muerte, la discusión sobre cómo renovar el cine como debate de la propia disciplina, nuevas técnicas de proyecto-filmación, la discusión de la figura del autor e innumerables citas que van desde Fernando Pessoa, Manoel de Oliveira (quien también aparece en el film) Dziga Vertov, hasta The Beatles, cada uno promoviendo un concepto que abona la discusión central sobre cómo debe ser el cine, la creación de lo nuevo, el proyecto, en este caso fílmico. En este film de Wenders es posible estudiar cómo ingresa cada concepto y las técnicas de filmación y montaje empleadas para consolidar el argumento. El ver sin mirar de Pessoa se presenta en planos en los que se invierte la dominancia de la imagen para ser suplantada por la banda de sonido la cual explica lo que en otros momentos está cargado en lo visual.

Sergei Eisenstein mediante su técnica de montaje puede mostrarnos los recursos compositivos posibles para establecer una secuencia espacial precisa con efectos elaborados a través del estudio de la percepción del espacio. Lo que el admiró sobre la Acrópolis de Atenas (de la arquitectura al cine) también Le Corbusier lo había visto ya en modo fílmico abonando su idea del paseo arquitectónico, de relaciones múltiples de elementos que componen una secuencia de estancias de efectos en el espacio que impregnan al observador en una compleja combinación temporal de lo visto, de lo que se ve y de lo que va a venir.

Aprender técnicas composición del cuadro visual desde el cine puede llevarnos directamente a Michelangelo Antonioni o a Wes Anderson como ejemplo de infinitos casos.

Antonioni presentó en sus películas una gran preocupación por la forma compositiva del cuadro bajo regulaciones estrictas que en algunos casos llegaron a un extremismo absoluto. En films como *La Noche*, *La Aventura*, *El Eclipse* e incluso su obra más difundida *Blow Up*, este cuidado en lo compositivo es altamente notorio y es un material que nos puede proveer de recursos traducibles al proyecto mediante intenciones de configuración del espacio arquitectónico. *El Eclipse*, por ejemplo, es una lección de técnicas de división del cuadro en cuanto a regulaciones proporcionales, matriz geométrica utilizada y criterios argumentales para la elección de los componentes que integran los diferentes campos establecidos por la rigurosa geometría. Áreas de potencia figurativa se contraponen con abstracciones imponentes generando

el movimiento de la mirada casi sin necesitar movimiento de cámara o de los personajes. En otros casos se potencia una idea de perspectiva aguda o de tensiones diagonales. Las imágenes extraídas de varias obras dan muestra de la preocupación de Antonioni por las técnicas de composición mencionadas.

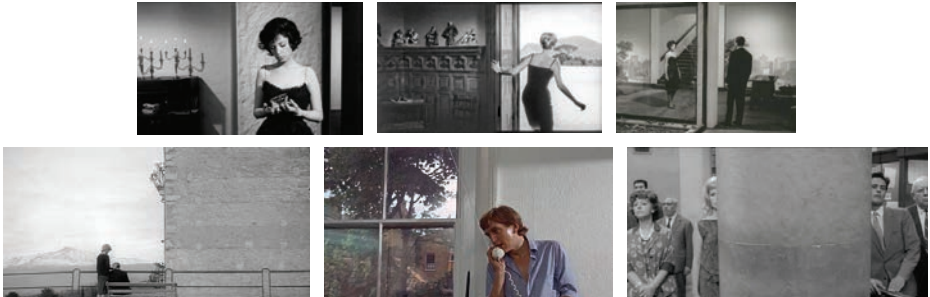


Figura 3: Michelangelo Antonioni, fotogramas extraídos de los filmes *La Noche*, *El Eclipse*, *La Aventura* y *Blow UP*

En *Zabriskie Point* Antonioni nos presenta un recurso analítico proyectual muy declamado en nuestros tiempos pero medio siglo antes. La última escena de la película en la que la protagonista observa la explosión real o no de la casa de su jefe, el director presenta la toma primero en general, luego desde distintos ángulos y velocidades y luego en capas. Antonioni decapa la explosión y la muestra en capas sucesivas de un solo tema a la vez. La explosión de la casa es mostrada secuencialmente en capas en varias tomas y en cámara lenta bajo la sonoridad de Pink Floyd. Explotan así separadamente el vestidor, los aparatos electrónicos, la biblioteca, los muebles de jardín, la heladera. Es la mirada que separa lo que está aglomerado para poder operar más conscientemente en cada elemento componente del proyecto como en el texto de Cortázar *Las Posibilidades de la Abstracción*.

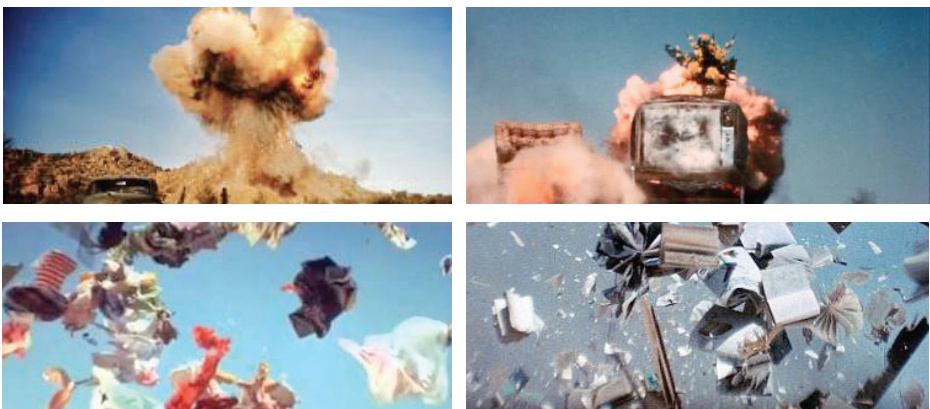


Figura 4: Michelangelo Antonioni, fotogramas de la escena final de *Zabriskie Point*

Si continuamos en el viaje del proyecto podemos detenernos en un hotel, en el *Gran Hotel Budapest* de Wes Anderson. Esta película como algunas otras del mismo director es una gran lección de las posibilidades inagotables de un tema por pequeño que sea. Del mismo modo en que hemos hablado sobre otros filmes, más allá de la trama y el argumento, en este caso es muy interesante estudiar, entre otros temas compositivos del cuadro, las posibilidades de la simetría, en cuanto a los elementos y el equilibrio mediante una expresión visual muy potente. En casi todas las escenas de la película podemos estudiar qué elementos definen la estructura base de la simetría especular y qué otros elementos juegan el papel de conformadores de otros modos de simetría basados en la transformación y equilibrio de los componentes. Anderson trabaja temas que Kubrick incluye constantemente en sus películas (centralidad, perspectiva a un solo punto de fuga) pero las lleva a un sistema de redundancias y saturación del tema que es contrarrestado por su gran capacidad de ejercitar las variaciones sobre un tema.



Figura 5. Wes Anderson, fotogramas del film Gran Hotel Budapest

estructuras y operaciones en la música

Wynton Marsalis es un músico preocupado por extender la educación musical al público en un modo de divulgación no descriptivo sino analítico productivo, con intenciones de hacer comprender que la música como la arquitectura, posee temas, estructuras, organizaciones, elementos, operaciones que pueden ser comprensibles y operables si se las analiza y expone claramente.

En sus clases Marsalis presenta al Blues como una estructura simple, como un orden geométrico que se necesita conocer para poder operar sobre él mediante variaciones y dislocaciones del mismo.

Compara al Blues con un rascacielos que contiene una base, un desarrollo y un coronamiento. Esto compone una estructura la que dará origen a una forma musical como la del Jazz. En este rascacielos que Marsalis propone imaginar, las ideas musicales son presentadas como los pisos de un edificio en los que

se desarrollan el chorus o estribillo. Cada nivel ocupa un espacio regulado por la estructura general, pero está pensado para diferentes propósitos. El autor decide cuántos pisos (chorus) debe tener, cuantos solos, y cuantos líder con acompañamiento. Rem Koolhaas en su libro *Delirious New York* presenta el Downtown Athletic Club Building bajo los mismos parámetros que Marsalis habla del rascacielos. La relación tema-variaciones es posible de ver en el rascacielos neoyorkino puesto que cada piso tiene una función diferente como variaciones de un tema general.



Figura 6: Marsalis, regla para medir el blues / Downtown Athletic Club Building, NY

Marsalis lo ejemplifica también, en su medio, con una obertura de Tchaikovsky interpretada según la partitura original y mediante variaciones elaboradas por Duke Ellington. Este mismo caso de tema y variaciones también están presentes por ejemplo en los dibujos de toros de Picasso y también visibles en arquitectura en proyectos de MVRDV, Jorn Utzon y Peter Eisenman para citar algunos casos. Cuando MVRDV realiza el pabellón para la exposición de Hannover 2000, proyecta estratos diferentes sometidos a una estructura general en la que cada piso tiene una variación del tema genérico. Eisenman en el Biozentrum de Frankfurt y Utzon en Sydney operan sobre las variaciones una forma genérica atravesada por modificaciones de escala y de programa.

Siguiendo con el Blues, Marsalis lleva a esa estructura musical instrumentos de análisis y regulación cercanos a nuestra disciplina. Inventa una regla para medir el Blues que opera como un instrumento de analítico/propositivo de la música, en otro lenguaje, trasponiendo o traduciendo a otro medio (como sugiere hacer Foucault) la información musical para poder en abstracto interpretar su estructura y así poder manipularla y construir algo nuevo. Con esta regla pude ver gráficamente las secciones, las armonías y los compases del blues sin recurrir a la notación tradicional, para poder estudiarlo de un modo no con-

vencional. Basado en esta estructura general, Marsalis estudia otras técnicas que complementan el proyecto en el Blues, como por ejemplo la llamada y respuesta; un Chorus en el que uno de los instrumentos realiza un tema que es enviado y luego respondido por otro instrumento. Esta técnica también puede verse en otras formas musicales como el Rock (Golden Slumbers-The End por The Beatles), en las organizaciones espaciales y en el trabajo de los elementos del conjunto de Teotihuacán, o en el proyecto de Eisenman para el Carnegie Mellon Research Institute, en el que los elementos componentes producen llamadas que son respondidas en simultáneo con otras piezas mediante su desdoblamiento y transformación desplegándose en sentido contrario.

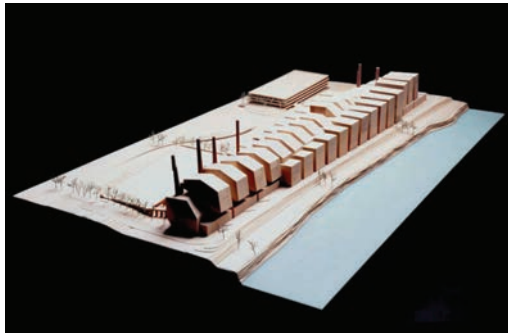


Figura 7: Peter Eisenman proyecto para el Carnegie Mellon Research Institute 1987

Los intentos de relación entre la música y la arquitectura han sido frecuentes. Un caso bien conocido es el de Iannis Xenakis. Proyectista del estudio de Le Corbusier, co-autor del Convento de la Tourette y del pabellón Philips, participante de experiencias en el Serialismo, trabajó en pos de alejarse de las estructuras clásicas de la música mediante el uso de otros instrumentos, otras formas de ejecución, otras formas de notación. Naturalmente Xenakis asoció siempre la música con la arquitectura, como se observa en los paralelismos gráficos entre los diseños del pabellón Philips y sus notaciones musicales. Con su idea de que la música es arquitectura móvil (haciendo referencia a la frase de Goethe de que la arquitectura es música petrificada) realiza la obra *Metastasis* con 65 ejecutantes organizada bajo algunos parámetros del sistema Modulor de Le Corbusier trabajando conceptos de duración y materia. En el monasterio de La Tourette, Xenakis diseña los Ondulatoires, cerramientos de protección en las fachadas, realizados bajo criterios muy similares a las formas de notación que utiliza para algunas de sus obras musicales. En este mismo sentido podemos estudiar también en la estructura musical, elementos, recursos y las formas de notación no clásicas que también proponen otros autores como G. Ligeti, P. Boulez, H. Stockhausen, en las que se incluyen temas, estructuras y otros datos o informaciones relativas a la ejecución que no son posibles de incorporar en una partitura musical tradicional. Estos procedimientos de notación no convencional son obras de traducción

de un medio a otro de manipulación de información para que su potencial operativo sea mucho mayor. En este sentido coinciden con la idea actual de que el proyecto es un proceso de construcción y operación de información.

Nos introducimos en otras disciplinas para encontrar formas de argumentación elementos, técnicas, operaciones, y recursos proyectuales, más allá de ideologías, significados, referencias o figuras que de por sí no necesitan de un proceso de traducción. Procuramos aprender a ver constantemente proyectos en otras disciplinas y poder traducir sus recursos operativos construyendo nuevos caminos de diseño que nos alejen de modelos y zonas de comodidad proyectual mientras se descubren nuevas técnicas y operatividades que amplíen nuestro espacio proyectual, atendiendo la complejidad del tan cambiante y veloz mundo contemporáneo, transformando el archivo de una disciplina en un diagrama para otra.

final de viaje

En el prefacio a su Tratado de Armonía, Arnold Schönberg expresa que el lugar del conocimiento es la búsqueda. Buscar sólo para buscar. Encontrar es a veces sólo el final de esa tensión tan fructífera. Lo que no hay que buscar, dice Schönberg, es la comodidad, la cual posee en sus entrañas una de las peores cosas: la superficialidad, lo que pretende resolver rápidamente los problemas, en definitiva, eliminarlos. El que busca muestra que hay problemas sin resolver. La comodidad como concepción del mundo pretende el menor movimiento posible, la menor sacudida. Los que aman tanto la comodidad jamás buscarán allí donde no tengan la seguridad que hay algo para encontrar.

Ya de vuelta en casa (no en la seguridad de la casa), luego de este viaje proyectual, sería apropiado capitalizar lo que hemos visto y tratar de experimentarlo en nuestra tarea de proyecto, para ampliar nuestras habilidades y para hacer de la vida (proyectual) un espacio alejado de la rutina, de lo automático, para transformarla en un espacio de descubrimiento y de ampliación de los horizontes como todo viaje desde lo conocido a lo desconocido, a lo por conocer.

material referenciado

Peter Handke, *Leben ohne Poesie*.

Julio Cortázar, *Historias de Cronopios y Famas, Cartas a los Jonquières*.

Wynton Marsalis, *On Music*.

Michelangelo Antonioni, *Filmes La Noche, La Aventura, El Eclipse, Blow Up*

Wim Wenders, *Historias de Lisboa*

Wes Anderson, *Gran Hotel Budapest*

Patti Smith, *Devoción*

Arnold Schönberg, *Tratado de Armonía*

nivel

05

intensidad
rebelión!

cuerpo docente

Marina Rodriguez Das Neves

(semestre 01)

Emiliano Da Conceição

(semestre 02)

estudiantes

Cosser Alvarez, Enrique Matias; Andorno, Agustin Pablo; Guerreiro, Ignacio Ezequiel; Gonzalez Borda, Ana Paula; Gorriti Thorp, Nicolas; Stefanich, Belen; Pannesse, Giuliana; Palavecino Medina, Nahuel Matias; Garcia, Verónica Analía; Aldeco, Bruno Nicolás; Crivos Gandini, Dara; Garcia, Lucrecia Cecilia



aldeco, garcia, palavecino

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.

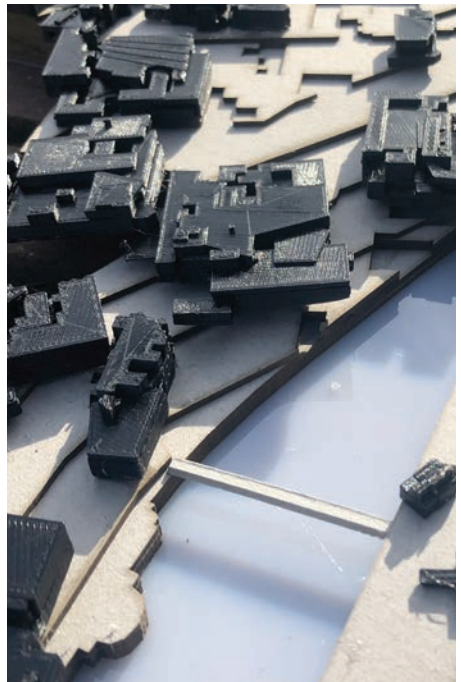
En el ámbito de la arquitectura, la línea curatorial que propone Rem Koolhaas en la XIV Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014 busca evidenciar cómo los distintos países absorbieron la modernidad en el último siglo o cómo la modernidad transformó la arquitectura contrastando edificios de distintas 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.

En este esquicio buscaremos que cada estudiante posicione su práctica dentro del campo disciplinar. A partir de la lectura de dos textos de Alejandro Zaera Polo, "Un mundo lleno de agujeros" y "Ya bien entrado el siglo XXI, ¿las arquitecturas del post-capitalismo?", cada estudiante buscará su posición en el mapa de la arquitectura contemporánea.

Como anexo revisamos el sitio globalarchitectureoliticalcompass.com



b. stefanich, n.gorriti

nivel 05
ejercicio 02

sistemas generativos

Buscaremos 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.

El ámbito de desarrollo del taller debe ser un híbrido entre la propuesta profesional rigurosa y la investigación académica. La superposición de estas dos metodologías pretende aportar la libertad e imaginación necesarias para ofrecer respuestas ambiciosas pero veraces y sostenibles, capaces de reinsertarse como productos culturales de consumo.

Este artefacto-ciudad del que habla-

remos 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.

Documentar un lugar que no se conoce es un ejercicio de gran alcance proyectual. Imaginarlo o inventarlo 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.

sistemas generativos

la realización de un proyecto tiene implícita la producción de un sistema de generación. el proyecto establece sus propias reglas que irán acompañando el desarrollo del mismo desde el inicio hasta el final, desplegando acciones y desiciones en cada paso. en este ejercicio buscaremos hacer consciente estos sistemas, estable-

ciendo 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.

algunos de los sistemas sobre los que cada estudiante trabajará son:

- sistemas de objetos repetibles, con misma o diferente escala. columnas, planos con proporciones similares, elementos lineales, mallas.
- sistemas de acciones repetibles. misma deformación, sustracción, ampliación.
- sistemas geométricos de disposición. matriz, modulación.
- sistemas de organización. lineal, central, periférico, etc.

bibliografía general

Ch. Alexander: Sistemas que generan sistemas
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;
R. Koolhaas: Más que nunca, la ciudad es todo lo que tenemos.;
R. Koolhaas: La Ciudad Genérica;
Houellebecq: Lugares de transacción./
Koolhaas: El espacio basura.
Bondó / Ventós: La ciudad no es una hoja en blanco.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

el trabajo posee diversos objetivos relacionados con la comprensión de las cuestiones urbanas vinculadas con el proyecto de arquitectura y sus sistemas generativos. de esta manera los objetivos serán:

identificar los elementos que componen el espacio urbano arquitectónico
incorporar una posición crítica frente al espacio urbano existente y proponer una concepción espacial urbana propia

identificar y producir sistemas identificables para generar el proyecto
producir un espacio urbano que posea un sentido crítico frente a las preexistencias

metodología del trabajo

fase 01_ dividiremos esta etapa en dos tipos de registros, por un lado veremos elementos, por otro lado sistemas

elementos: realizaremos un catálogo ordenado e indexado de todos los elementos que entienden que componen el espacio urbano. veredas, calles, árboles, materiales, señalización, etc. se dibujará por separado cada conjunto de elementos y su ubi-

cación dentro del territorio.
sistemas: llenos/vacíos a diversos niveles; usos; tipos de circulaciones; espacios repetidos o sistemas de espacios.

De cada ítem buscarán todas las variables posibles y las dibujarán en igual escala sobre papel blanco normalizado A3. En esta fase agotaremos (en el sentido más estricto de la palabra: hasta el cansancio) todos aquellos elementos que componen el espacio urbano dado. Se trabajará sobre el sector urbano asignado y alrededores.

- En conjunto, toda la comisión, realizará una maqueta del sector urbano a intervenir. se realizará una maqueta en cartón gris de todos los volúmenes del sector, dejando libre los lotes a intervenir. de esta manera se busca que los estudiantes puedan posicionar su maqueta en el mismo contexto que sus compañeros.

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 exposición oral al resto del curso.

tomaremos como caso de estudio el concurso para Alexanderplatz, Berlín, del año 1993. discutiremos sobre las obras de H. Kollhoff, M. Botta, D. Libeskind, Ingenhoven, Murphy Jhan, O. Ungers y el proyecto, para el mismo lugar, de Mies van der Rohe del año 1928.

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 in-

formación necesaria para mostrar el proyecto, acompañada con una maqueta 1:1250.

localización y destino funcional

Las siguientes actividades son solo un guía de las necesidades mínimas que se deben cubrir en el proyecto, pudiendo incorporarse otras, producto del estudio del programa por parte del alumno.

Espacios para la vivienda: Vivienda de media y alta densidad, Viviendas para ancianos (mínimo 35%)

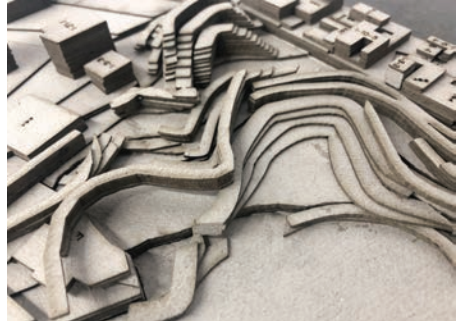
Espacios para la cultura: Salas de Exposiciones, interiores y exteriores, Cines, Auditorios, Aulas

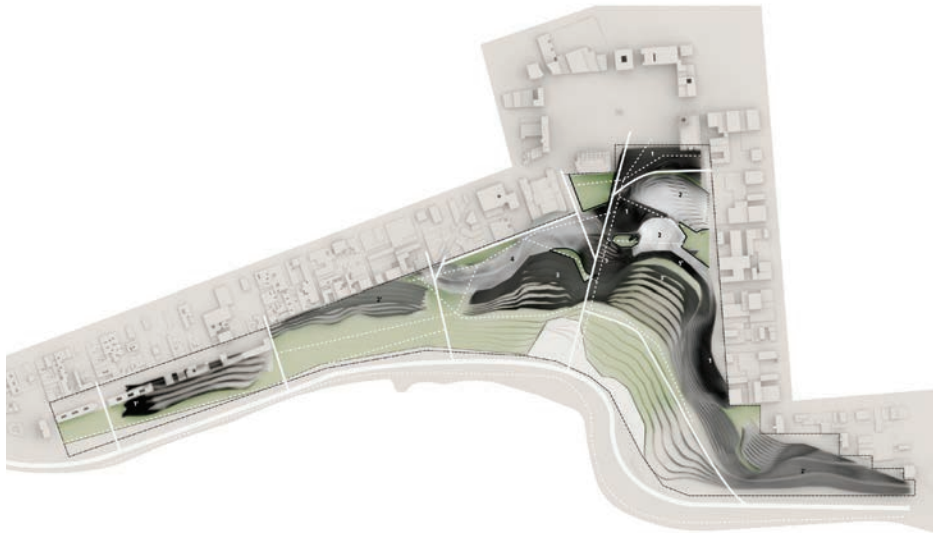
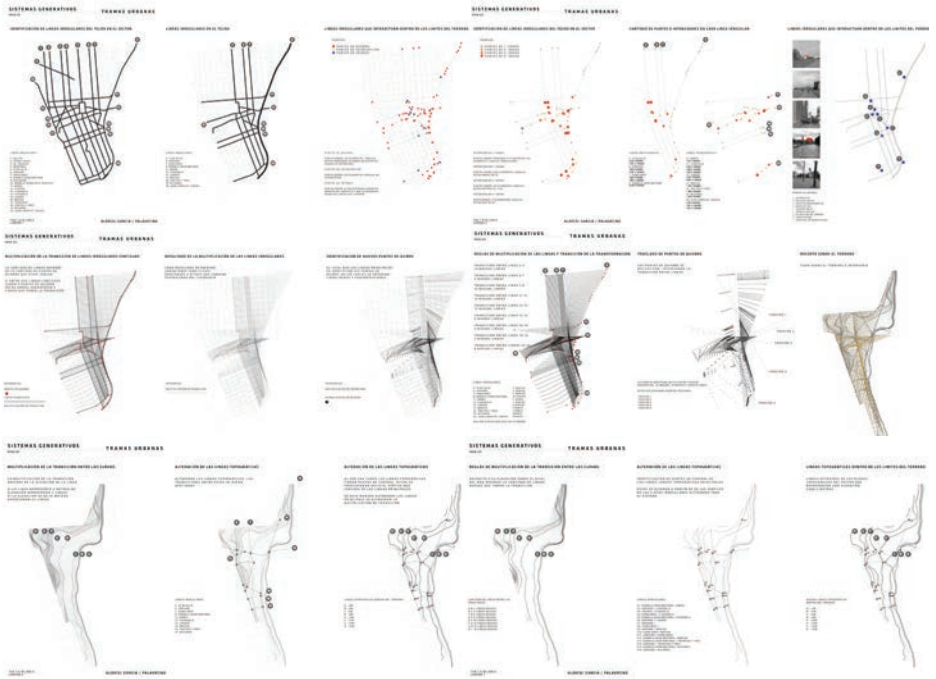
Espacios de servicios: Locales comerciales, locales gastronómicos, oficinas, guardería para niños
Espacios para los movimientos: ómnibus, automóviles

Espacio para la recreación: Parque Urbano, plazas

el terreno está ubicado en la ciudad de Montevideo, Uruguay







SISTEMAS GENERATIVOS **TRAMAS URBANAS**

DENSIDADES DENTRO DEL SISTEMA

LA DENSIDAD DENTRO DEL SISTEMA ESTA DADA POR LA POSICION DE LAS LINEAS DEPARALELAS EN:

- 1º: EJES
- 2º: CRUCES
- 3º: CRUCES



GRADOS DE DENSIDAD: ANALISIS POR GRADOS

1º GRADO: TENDENCIA LA PROXIMIDAD DE LOS EJES

2º GRADO: TENDENCIA LA PROXIMIDAD DE LOS CRUCES

3º GRADO: TENDENCIA LA PROXIMIDAD DE LOS CRUCES DE OTRO CRUCE

4º GRADO: TENDENCIA LA PROXIMIDAD DE LOS CRUCES DE OTRO CRUCE DE OTRO CRUCE

TIA 7 (PLAN) TIA 8 (SECCION)

ALDECO / GARCIA / PALAVECINO

TENSIONES, CRUCES Y CORTES DENTRO DEL SISTEMA

AL MULTIPLICAR LA TRANSICION ENTRE LAS LINEAS PRINCIPALES SE CREA UN PROYECTO DE UN NUESTRO DETERMINADO

- TENSIONES
- CRUCES
- CRUCES



PARTICULARIDADES DENTRO DEL SISTEMA

CANTIDAD DE CRUCES

CANTIDAD DE TENSIONES

CRUCES

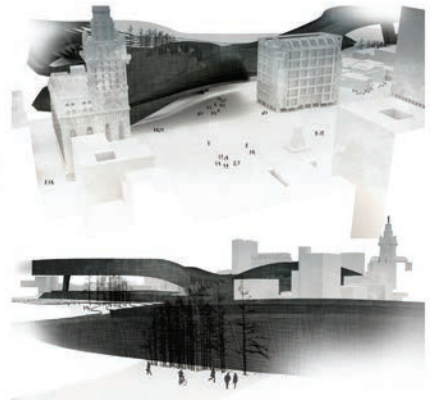
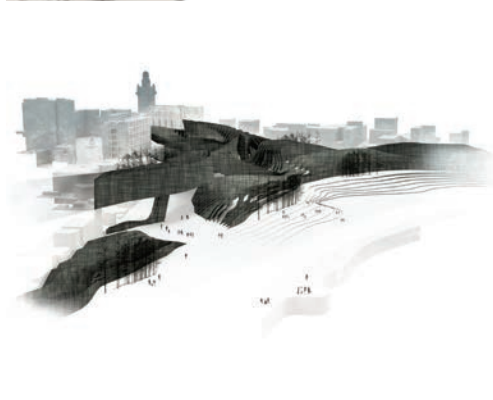
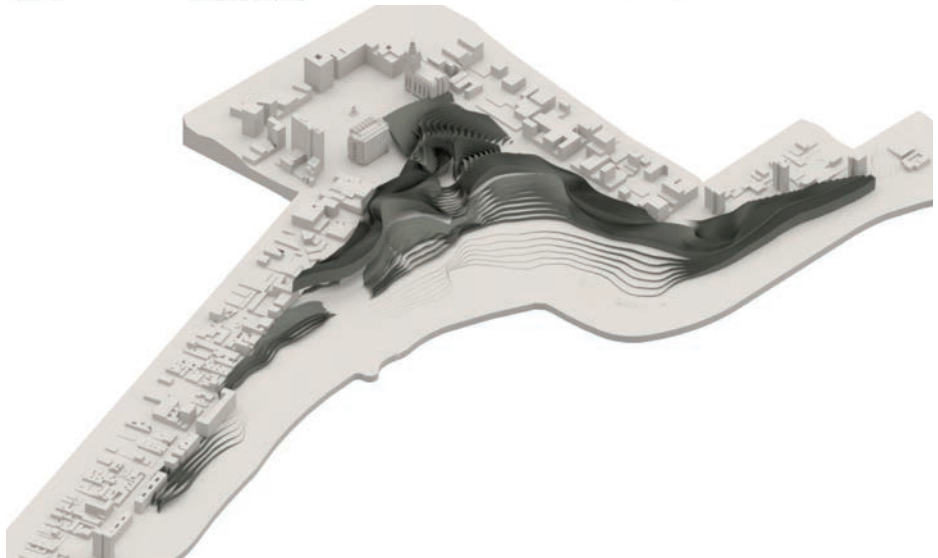
TENSIONES

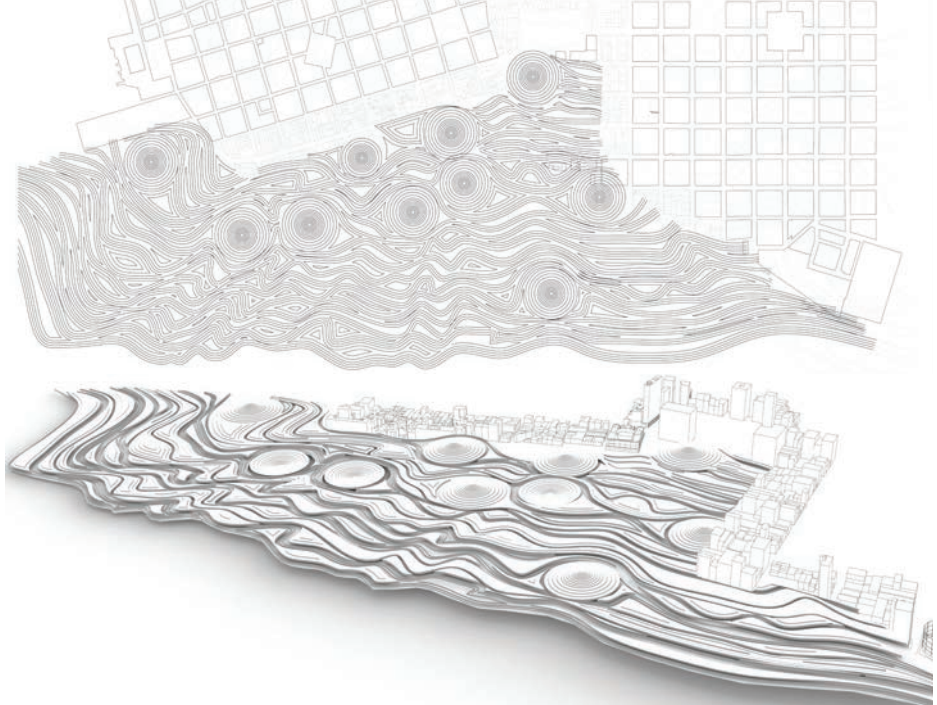
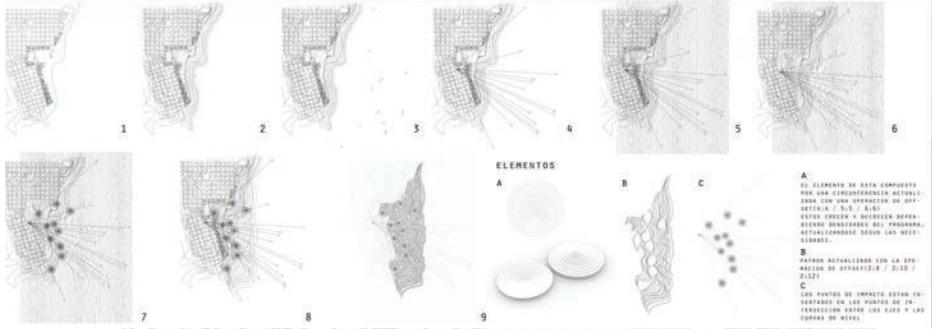
VALORES PARA EJ 2

LIMES ORIGINALES ADAPTADOS A LA TOPOGRAFIA

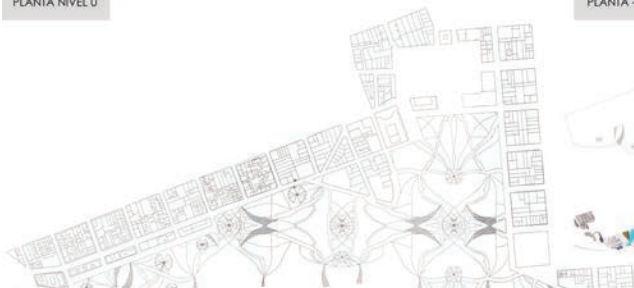


NUEVAS LINEAS DISEÑADO EN 2 SEGUN LAS ALTURAS CONTIGUAS

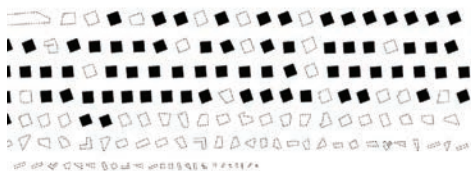
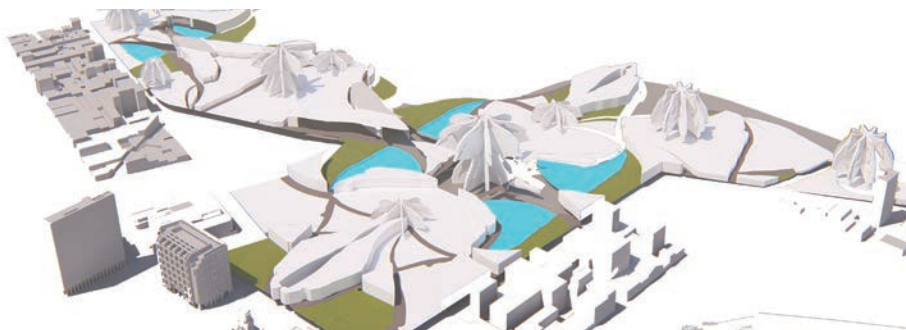


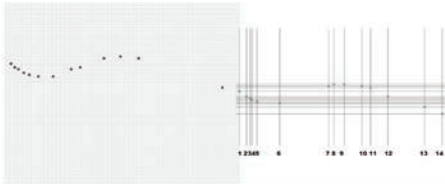


PLANTA NIVEL 0



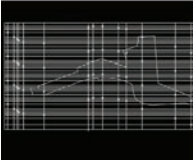
PLANTA -3





17. Definición de puntos básicos que van a determinar definitivamente y siempre del generador.

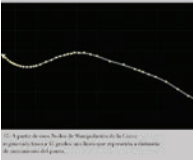
18. Definición de líneas de fuerza en el eje X-Y que generará la propia forma. Siempre siempre que sea posible, siempre.



19. Multiplicación de los ejes.



20. Aplicar el X los generadores en el eje X-Y. No se repiten en el eje Z, sino que se repiten en el eje X.



21. El punto de vista. Se define el eje de vista y se define el eje de la cámara.



22. Líneas y ejes generados con el eje de la cámara. Valor del desplazamiento del punto para la cámara de la cámara.

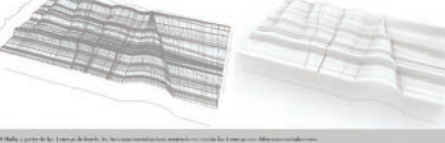


23. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.

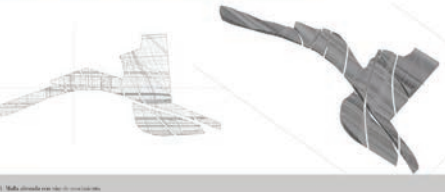
24. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



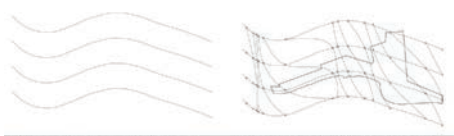
25. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



26. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



27. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



28. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.

29. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



30. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



31. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.



32. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.

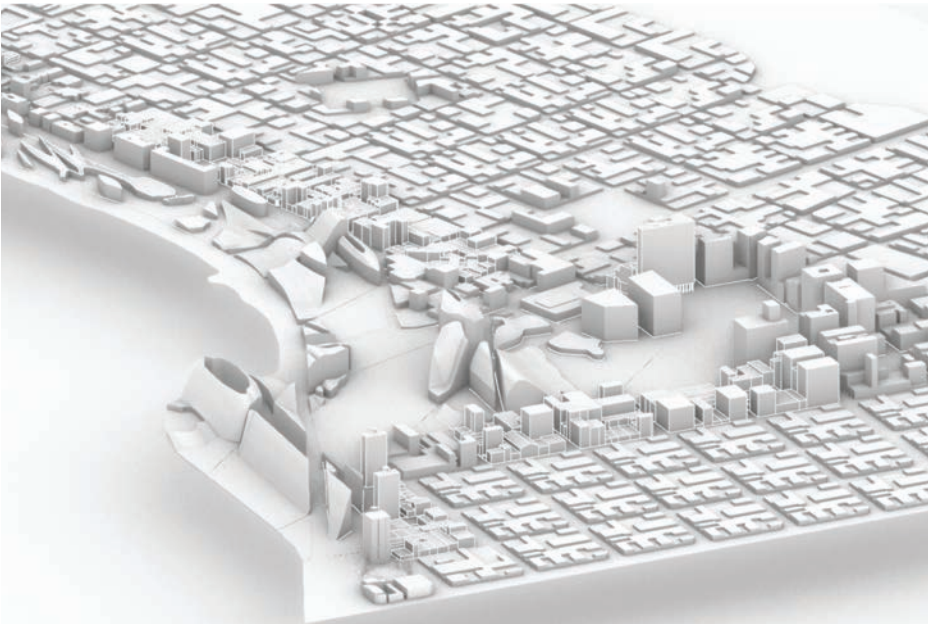
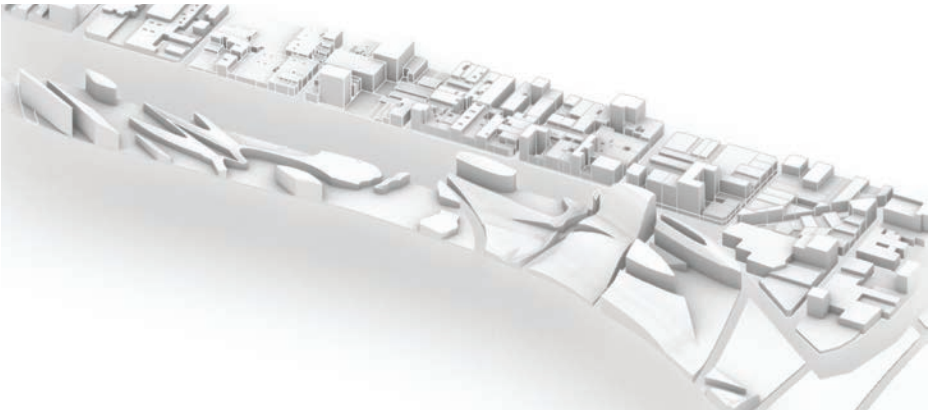
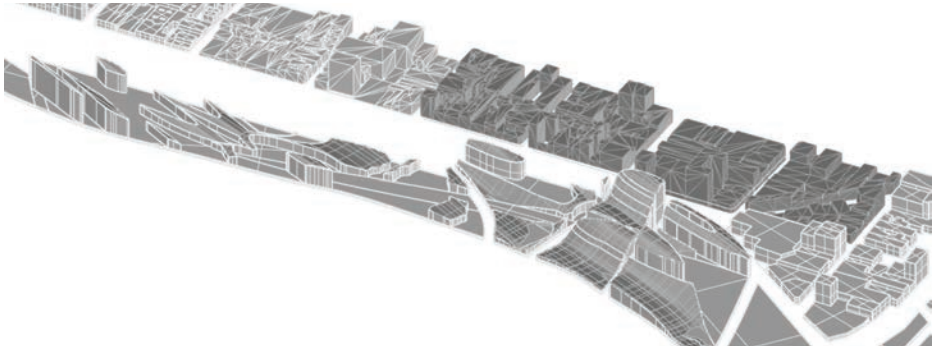


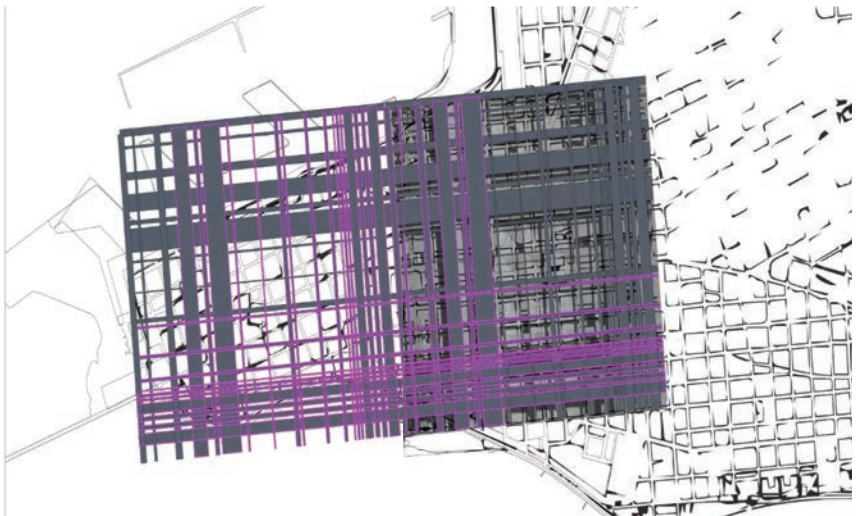
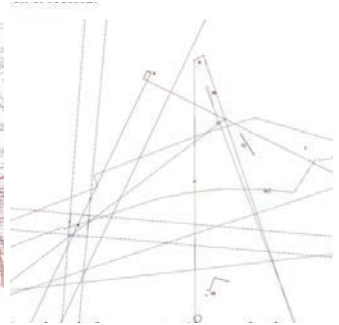
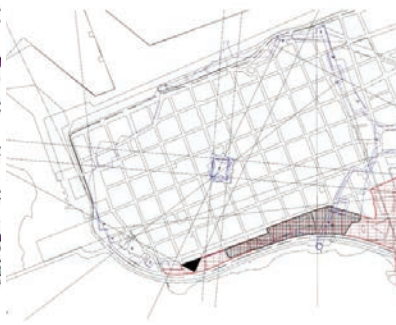
33. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.

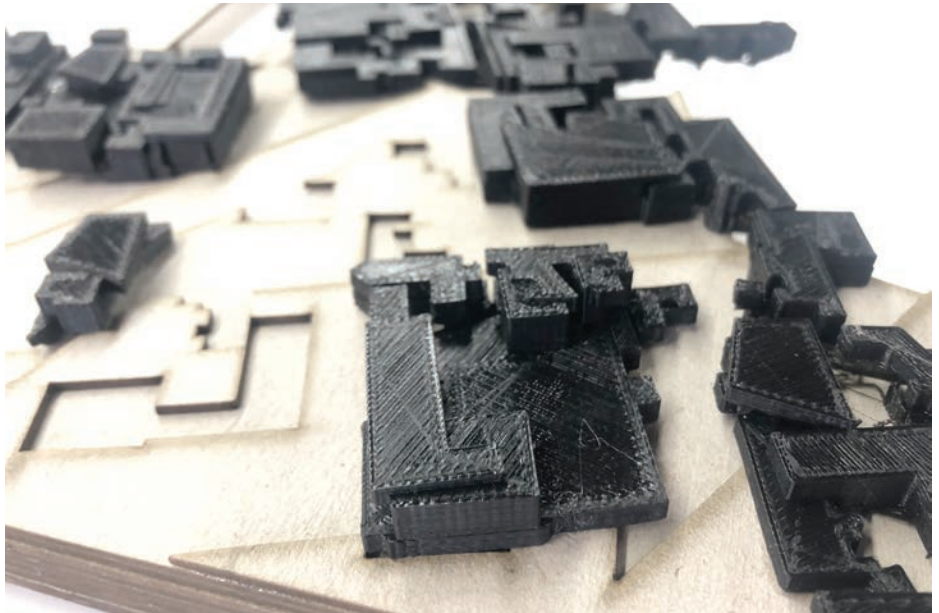
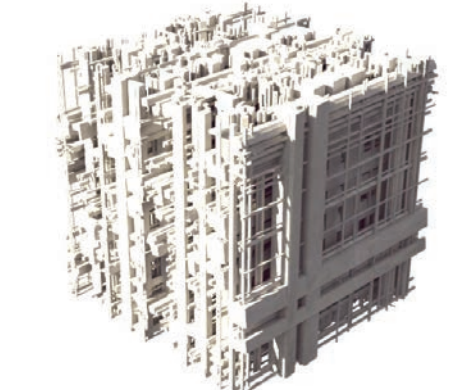
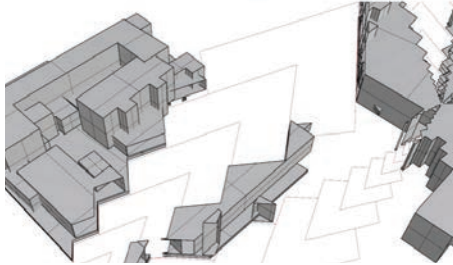
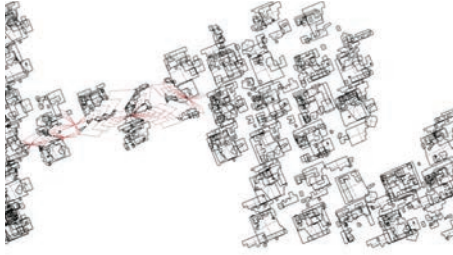
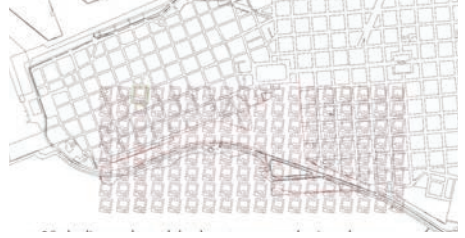


34. El punto de vista de un observador que se mueve y se genera un eje de vista y un eje de la cámara.









nivel 05
ejercicio 03

[patterns]

La enseñanza de arquitectura en la contemporaneidad necesita escapar-se de los viejos dogmas para permitir nuevas miradas de la actualidad, liberadas de preconceptos. La disciplina necesita de un progreso constante y para eso es necesaria la innovación y la creatividad a partir de procesos conscientes vitales para poder proyectar. Estos procesos deben tener la posibilidad de ser re-pensados en cada nuevo inicio, con información nueva, o bien re-actualizada, con la mirada puesta en activarse, libre de cualquier obstáculo o rozamiento y actuando por fuera de los discursos establecidos o canonizados. Para corporizar nuestras prácticas docentes debemos tener la posibilidad de actuar sobre los procesos materiales que permitan una arquitectura de nuestro tiempo, estimulando el pensamiento propio del alumno.

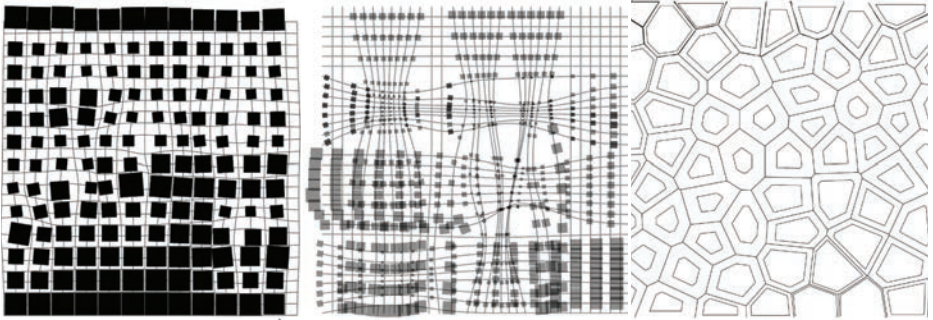
El siguiente trabajo busca profundizar sobre una de las mecánicas de trabajo para la generación espacial a través de patterns o patrones que colaboren en la definición de alguno de los aspectos de un proyecto. A lo largo de la historia de la arquitectura los patrones se han utilizado para muy diversos fines desde la organización territorial hasta el interior de un espacio o la definición de una membrana. Lo intuitivo, lo no-intencional, la reproducción y el reconocimiento de patrones es parte del proceso creativo. Algunos necesitan reconocer un patrón para comprender lo que miran, sin ese patrón están fuera de sistema y no lo comprenden. Para la arquitectura esto es importante como sistema reconocible de percepción.

En otras disciplinas pueden conformar una matriz de elementos distribuidos según una estructura (Loeb); o definirlos como procesos, índices, relaciones más que referirse a las cosas (Kepes); o ser utilizados para saber qué información aparecerá a continuación (Bateson).

La concepción contemporánea de patrón es una secuencia, una distribución o una progresión. Sinónimos o conceptos similares pueden ser: hábitos, un motivo, plantilla, una configuración, organización, sistema, proceso, ejemplo, duplicación, convención, textura, teselado, disposición.

Se trabajará en la búsqueda de patrones abstractos sin materia ni función posibles de ser utilizados en algún proyecto posterior donde se la asignará el rol necesario.

Se busca un trabajo profundo sobre un momento específico del proyecto.



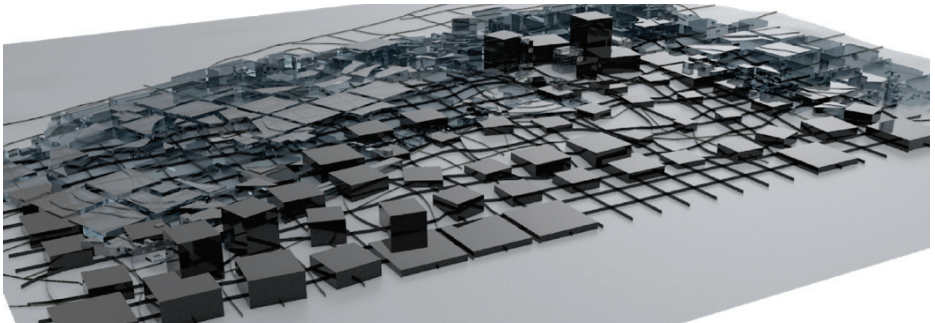
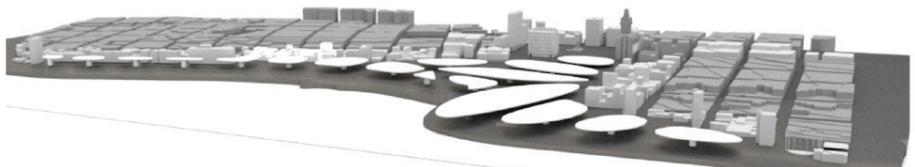
- 1- SE PLANTEA UN CUADRADO (A) DE 1X1
- 2- SE REPITE X CANTIDAD DE VECES EN EL EJE X CREANDO LA FILA 1
- 3- SE REPITE LA FILA 1 EN EL EJE Y LA MISMA CANTIDAD DE VECES QUE EL CUADRADO A GENERANDO LA GRILLA A.
- 4- SE PLANTEAN PUNTOS ATRACTORES EXTRAIDOS DEL REGISTRO
- 5- LOS PUNTOS DEFORMARAN LA GRILLA O DE MANERA EXPANSIVA GENERANDO LA GRILLA B
- 6- EN LAS INTERSECCIONES DE LA GRILLA B SE COLOCARAN DE MANERA INTERCALA UN CUADRADO (A)
- 7- LOS CUADRADOS A SE ADAPTARAN A LA GRILLA B
- 8- FINALMENTE LOS CUADRADOS A SERAN ESCALADOS HASTA EL CHOQUE CON LA PRIMERA LINEA DE LA GRILLA B QUE SE ATRAVIACE

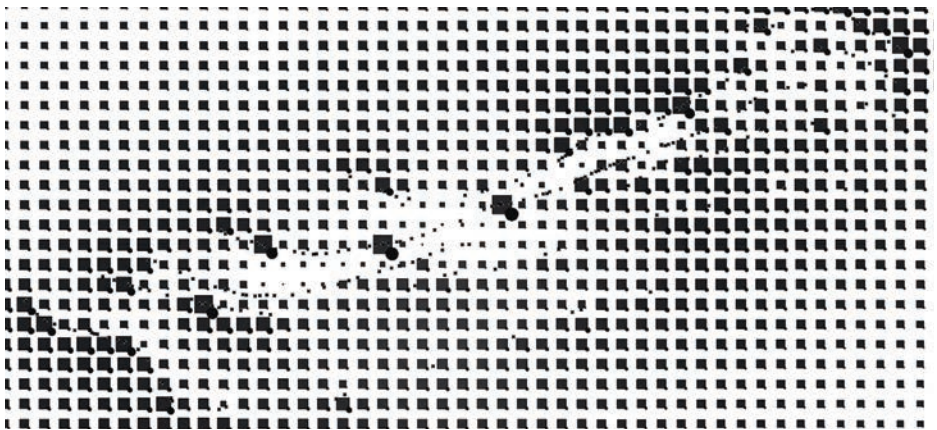
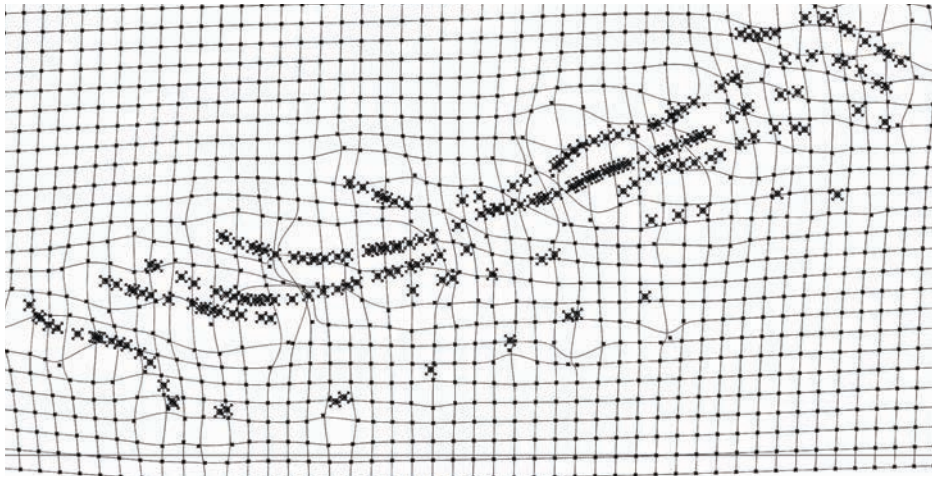
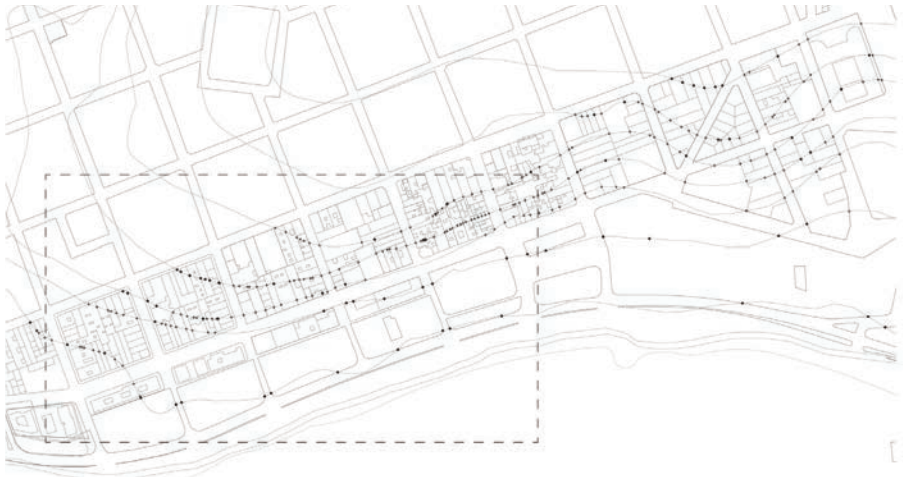
PATRON 2

- 1- SE REPETIRA LA LINEA 1 X CANTIDAD DE VECES SOBRE EL EJE Y
- 2- SE ROTARAN LAS LINEAS OBTENIDAS SOBRE SI MISMAS 90° CREANDO LA GRILLA C
- 3- SE PLANTEAN PUNTOS ATRACTORES EXTRAIDOS DEL REGISTRO
- 4- ESTOS PUNTOS ATRAERAN LAS LINEAS DE LA GRILLA, DEFORMANDOLAS Y CREANDO FLUJOS
- 5- SE PLANTEARA LA GRILLA D, QUE TIENE LAS MISMAS DIMENSIONES QUE LA GRILLA C
- 6- LA GRILLA D, SE ADAPTARA A LA DEFORMACION DE LAS LINEAS DIVIDIENDOSE EN CUADRADOS DE 1X1
- 7- DEPENDIENDO DE LA SERCANIA CON LOS PUNTOS ATRACTORES ESTOS SE ESCALARAN DE MANERA ASCENDENTE
- 8- LOS CUADRADOS QUE NO SE ENCUENTRAN DENTRO DE LOS FLUJOS NO SUPURAN ATERCCIONES Y SERAN ELIMINADOS

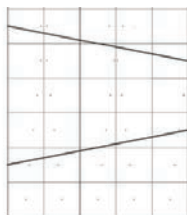
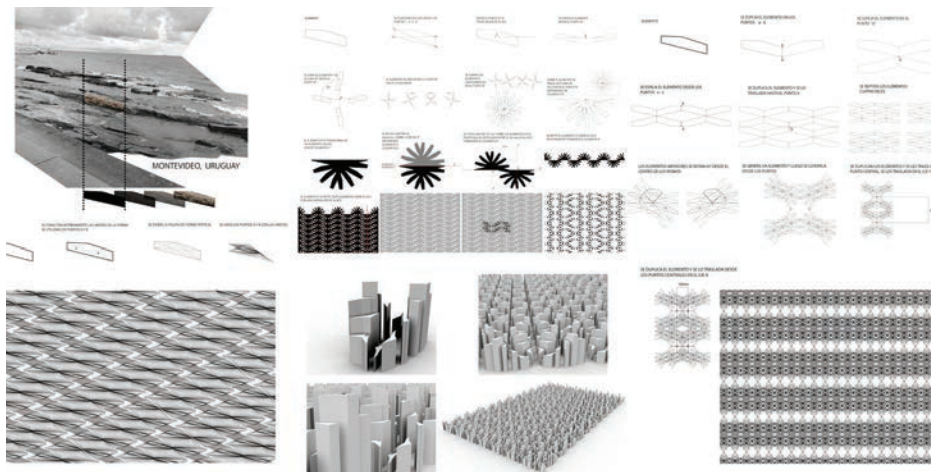
PATRON 3

- 1- SE PLANTEA UNA FIGURA GEOMETRICA (CIRCULO A)
- 2- SE REPETIRA EL CIRCULO A SOBRE EL EJE Y CREANDO LA FILA 1
- 3- LA FILA 1 SE REPETIRA SOBRE EL EJE Y LA MISMA CANTIDAD DE VECES QUE EL CIRCULO A EN EL EJE X
- 4- SE PLANTEARA UNA LINEA CURVA (B)
- 5- SE SUPERPONDRÁ LA CURVA B EN LA GRILLA C DE MANERA QUE QUE ESTA SE ESCALE DE FORMA ASCENDENTE.
- 6- LA GRILLA C SE ESCALA DEPENDIENDO LA DISTANCIA QUE LOS CIRCULOS TENGAN CON LA CURVA B
- 7- FINALMENTE LOS CIRCULOS SE RELENARAN DENTRO MAS LA CONDICION DE ESCALADO

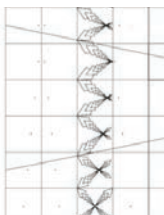




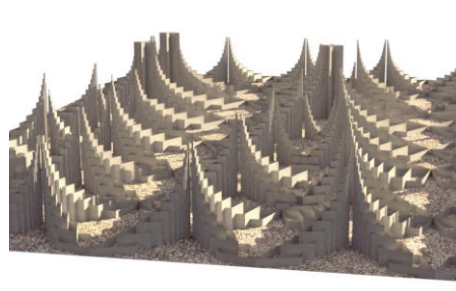
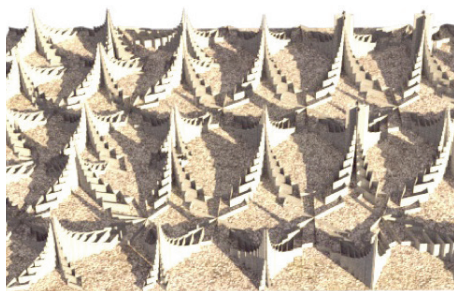
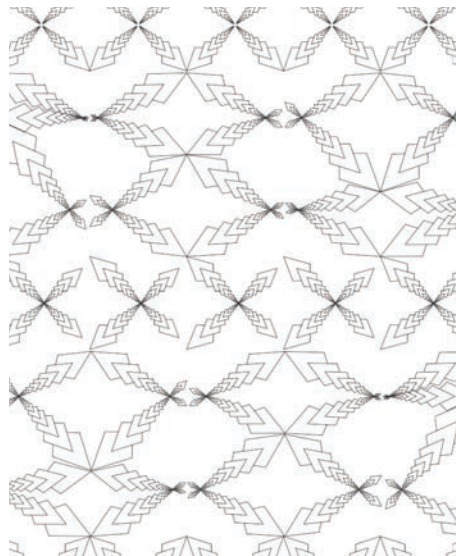
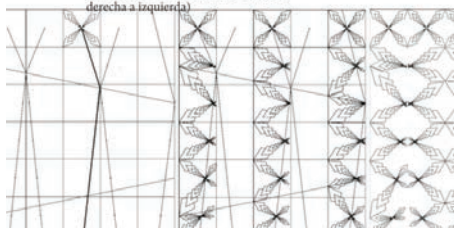
s.rivero



8. Esta diagonal es reflejada desde el centro del cuarto cuadrante. Su inicio queda ubicada en el centro del sexto cuadrante finalizando en el centro del quinto cuadrante. (contando los cuadrantes de arriba hacia abajo y estableciendo una lectura de la línea de derecha a izquierda)



9. Dichas diagonales desplazan a los puntos de las esquinas de la composición del sistema hasta la intersección con las mismas.



adorno, crivos; gorriti, stefanich

nivel 05
ejercicio 04

las constricciones del cliché

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 de una figura geométrica

trabajar a partir de deformaciones secuenciadas

trabajar a partir de sustracciones

trabajar a partir de adiciones

trabajar a partir de un planteo estructural como inicio de criterios de proyecto

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. Eisen-

man: 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 archi-

tecture 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.

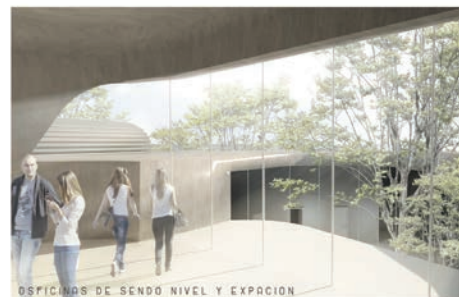
utilización de elementos teóricos en el diseño.

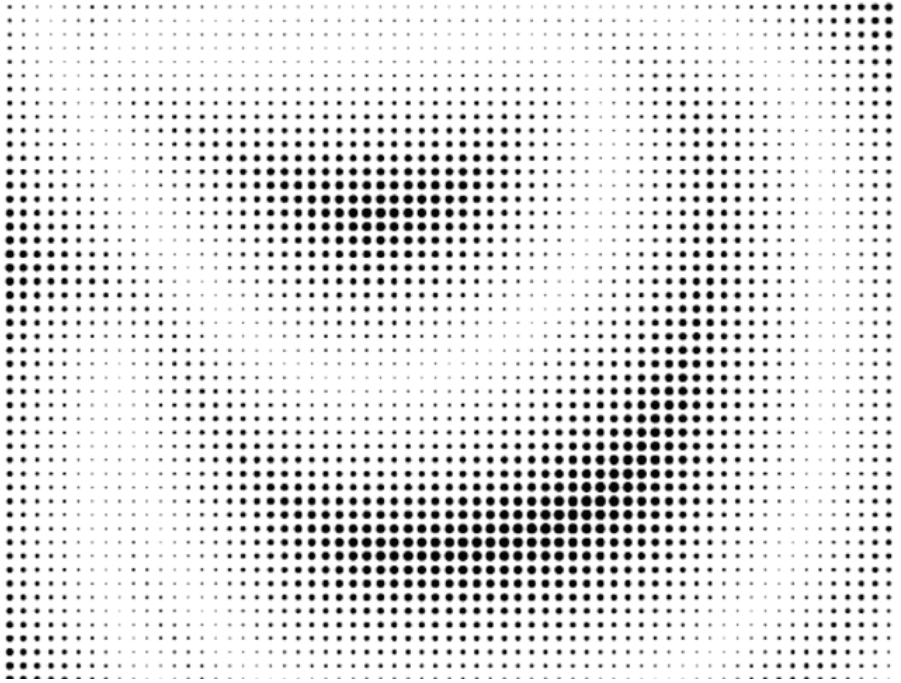
utilización y puesta en valor de técni-

cas y metodologías precisas de proyecto arquitectónico.

correcta utilización tanto de la estructura de soporte como de la técnica constructiva.

representación y comunicación de las ideas.





CONSTRICCIONES VS CLICHE
FASC 01

REFLEXION VISUAL DE UNA FIGURA GEOMETRICA

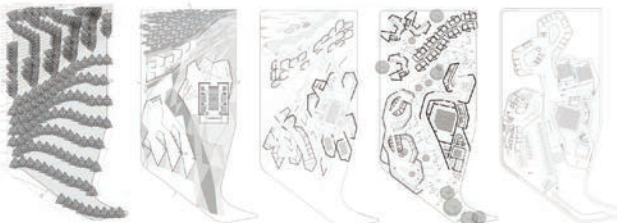


- puntos de encuentro
- puntos de interseccion
- puntos de enlace

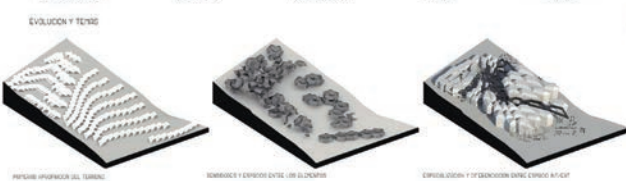
EL SECTOR ELIGE SU TIPO Y FORMA DE LA MANIPULACION DEL SP "TENDIENDO" CUALQUIER "PROCESAMIENTO" QUE "CONCRETAMENTE" TOMARA SU MAYOR CANTIDAD DE VARIABLERAS PARA PROPAGACION, SECTOR DE OTROS VARIABLERAS DE EVALUACION PUNTOS DE INTERSECCION PUNTO DE GENERACION, ETC.

EL SECTOR ELIGE "TENDIENDO" UN PUNTO ORIGINAL, NO QUE TENDIENDO "ESTE TIPO" ENTRE LA CLAYE Y EL "TIPO" Y "TIENE" EN SU CASO, PUNTO DE GRAN VIGENCIA DEL TABLA, PARA LA DISEÑO DE "RECONSTRUCCION"

PROCESO PROYECTUAL



EVOLUCION Y TIEMPO



GENERACION

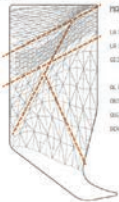


MULTIPLICACION DE LA TRANSICION ENTRE C

LA MULTIPLICACION DE LA TRANSICION ENTRE C DE LA LINEA Y LA LINEA REPRESENTA A PARTIR DE LOS ELEMENTOS APARECEN EN LA LINEA. EN LA DISTRIBUCION DE 20 METROS APARECEN 10 LINEAS.

- LINEA DEL TERRENO
- HORIZONTAL DEL TERRENO 75x40 FT
- HORIZONTAL DEL TERRENO 100x40 FT
- HORIZONTAL DEL TERRENO 150x40 FT

GEOMETRIA

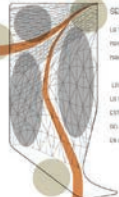


PUNTO SOBRE TOPOGRAFIA

LA LINEA REPRESENTA DE LOS PUNTO QUE SEAN UNA FORMA LA CUAL REPRESENTA LA TOPOGRAFIA Y SEO EL TIPO DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO DE LOS PUNTOLOS.

AL RESERVAR LA TOPOGRAFIA ENTRE LA TOPOGRAFIA SE REPRESENTAN EN LOS PUNTOLOS Y EN LA LINEA DEL TERRENO QUE SEAN POSIBLES CONCRETAR LOS DISEÑOS DENTRO DEL TERRENO.

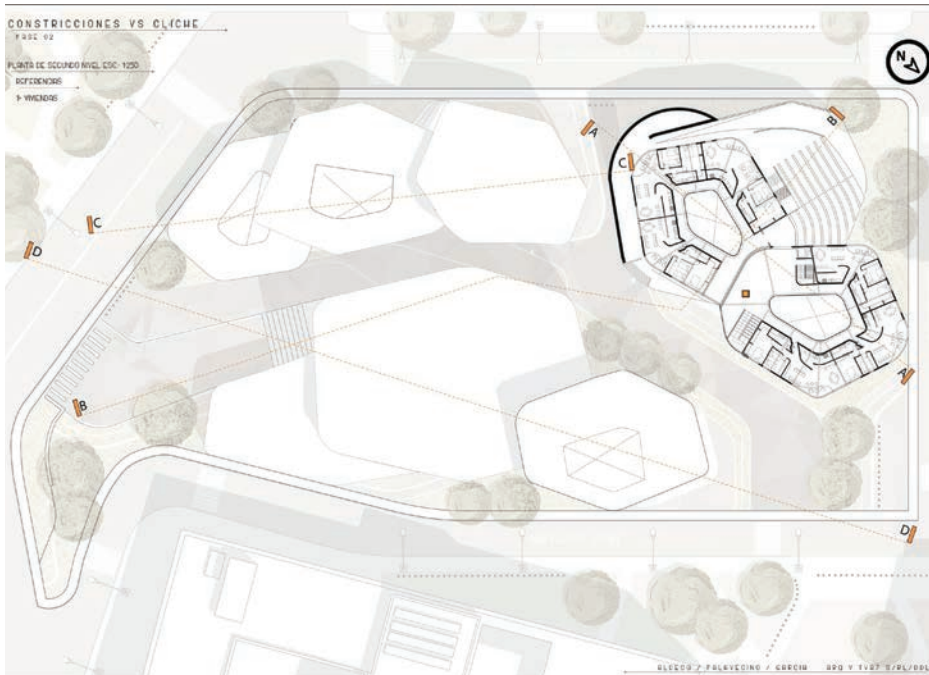
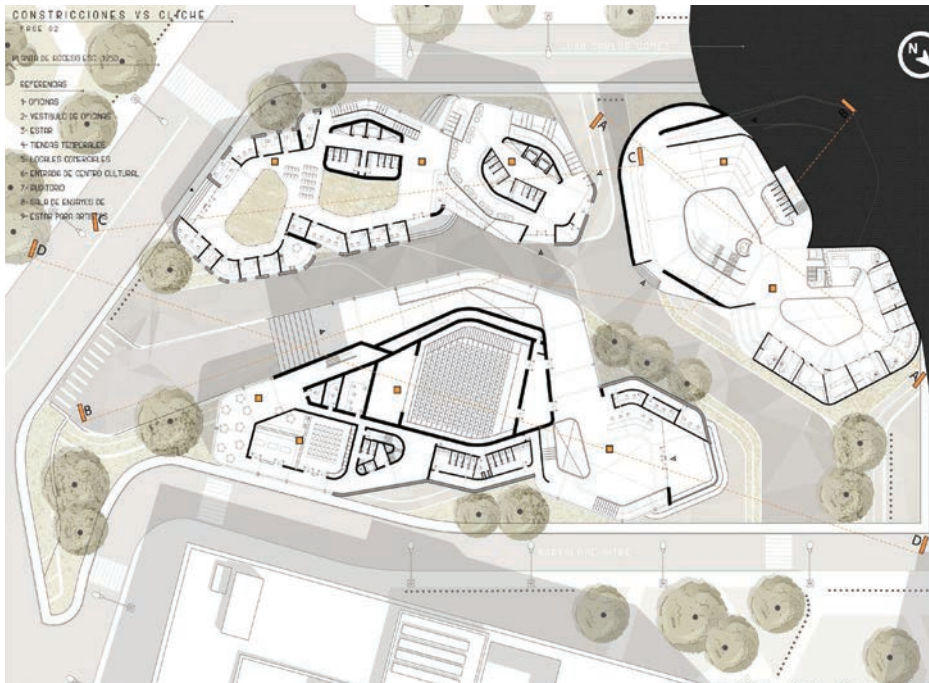
CONTEXTO



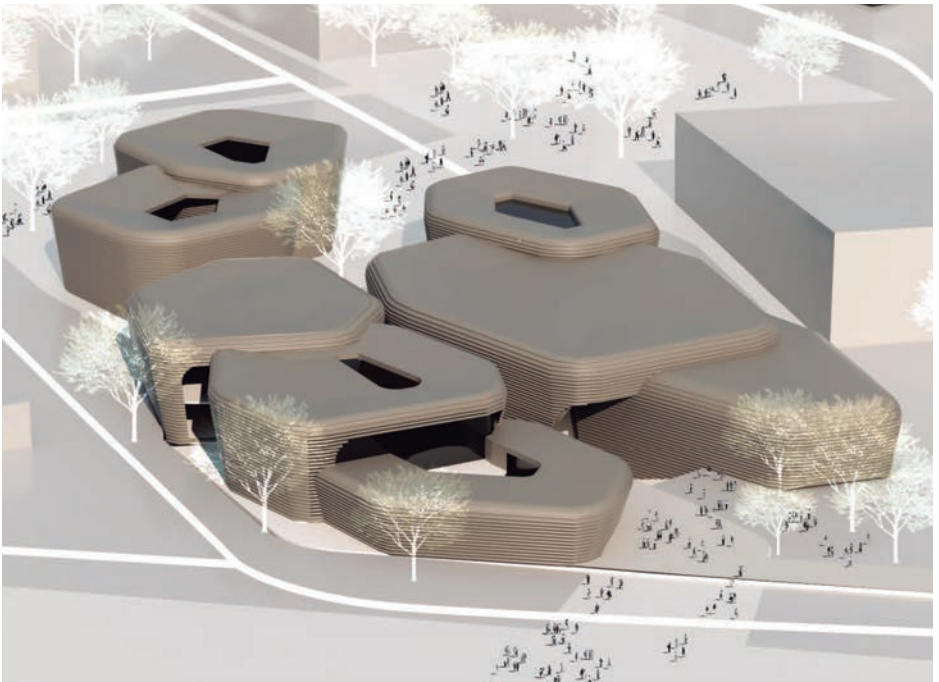
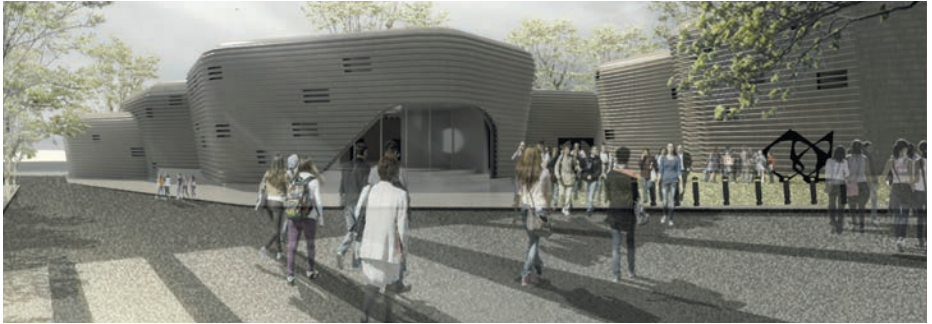
SECCIONIZACION Y CONCRECION

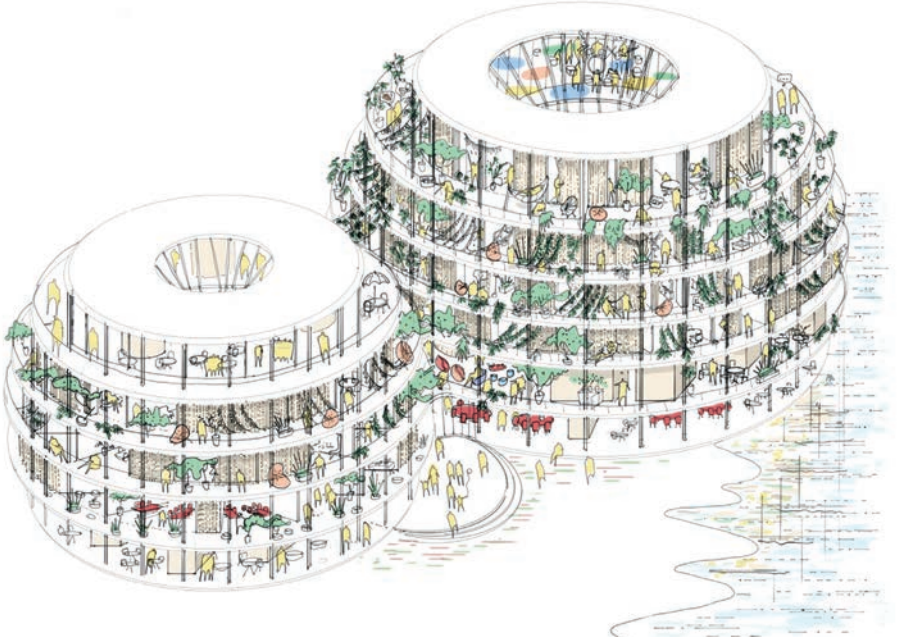
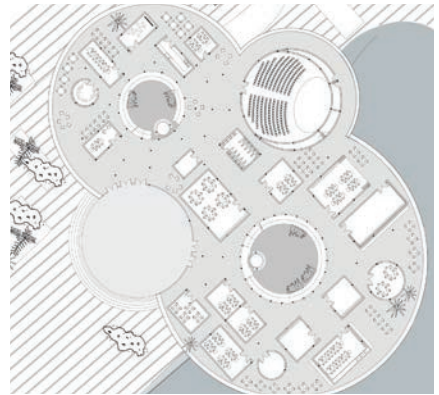
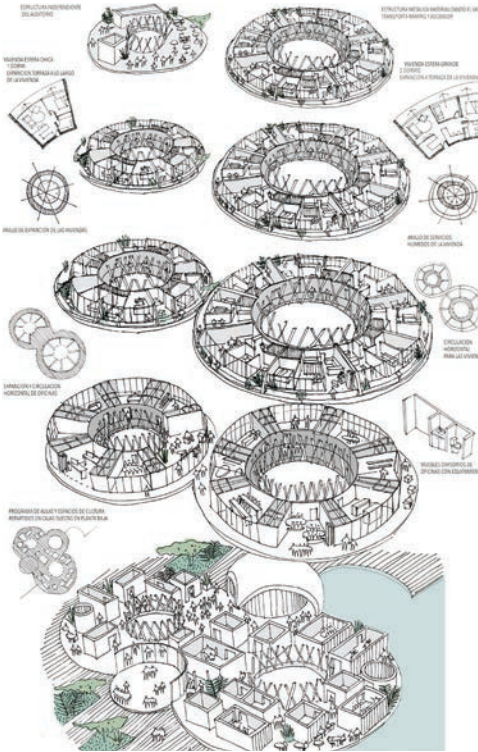
LA TRANSICION DE LA TOPOGRAFIA CONCRECION ENTRE C DE LA LINEA Y LA LINEA REPRESENTA A PARTIR DE LOS ELEMENTOS APARECEN EN LA LINEA. EN LA DISTRIBUCION DE 20 METROS APARECEN 10 LINEAS.

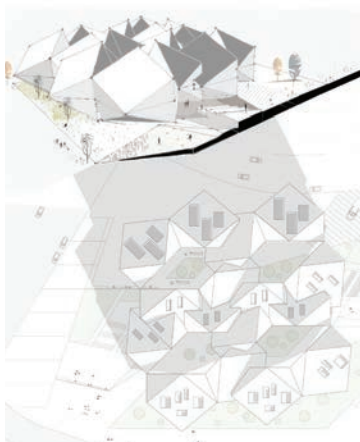
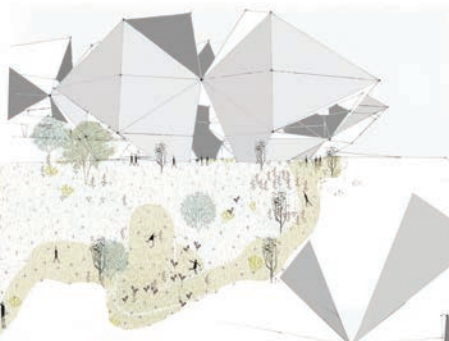
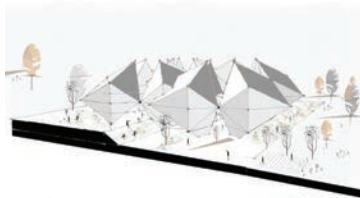
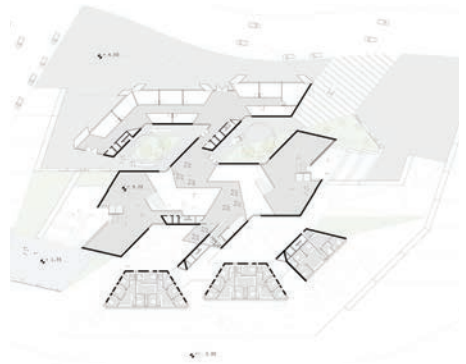
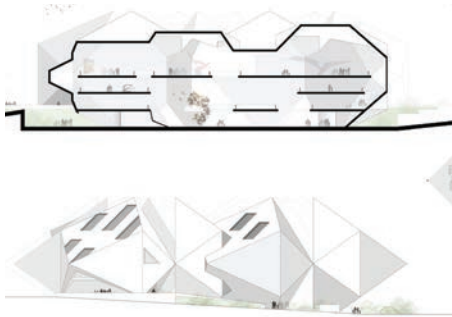
ESTE LINEA REPRESENTA LA TRANSICION DEL TERRENO "COMO" LA POSIBILIDAD DE CONCRETAR LOS ELEMENTOS DENTRO DE ESTE MATERIAL QUE SEAN POSIBLES CONCRETAR LOS DISEÑOS DEL TERRENO. EN TENDIENDO EN CONCRECION PUNTOLOS EN LA LINEA DEL TERRENO.

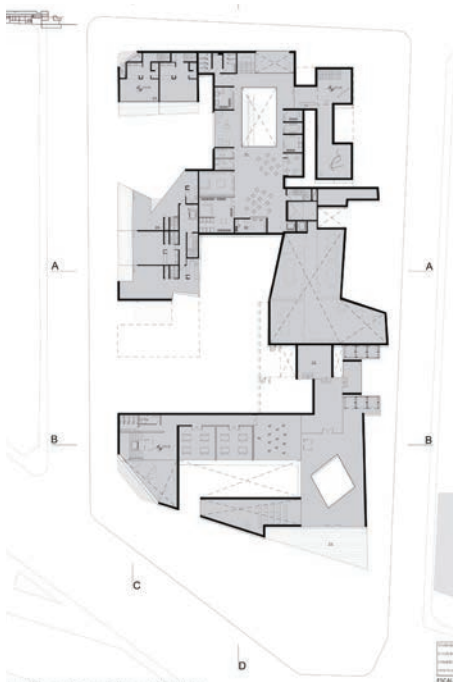
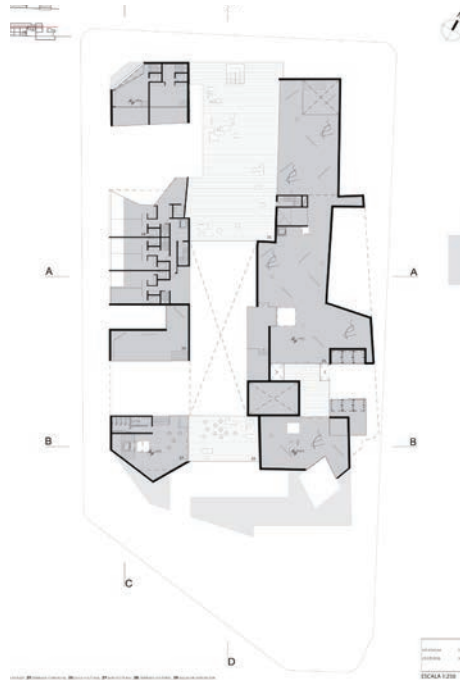
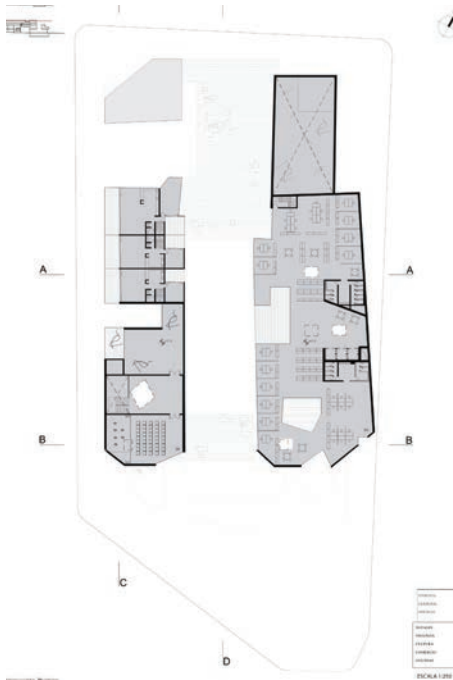


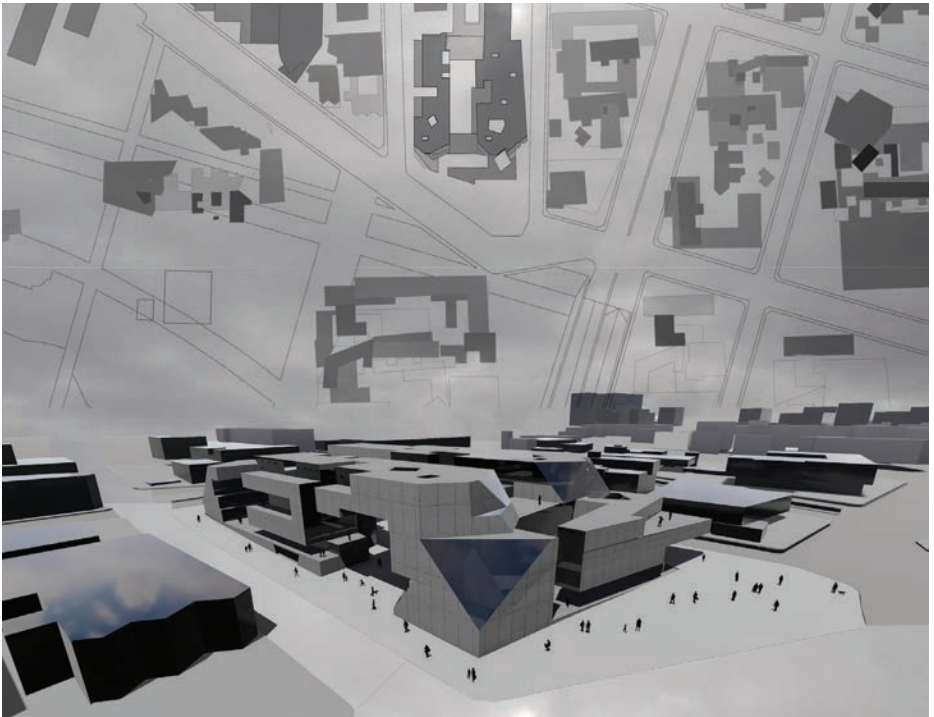
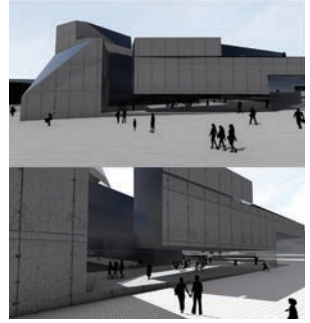
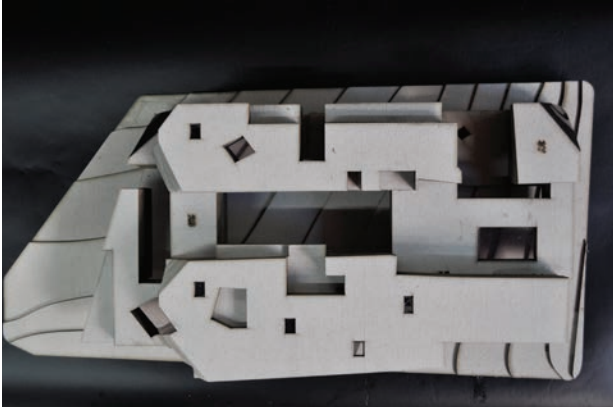
GLECO 7 PALAVECINO / CRECHIA BRQ V 1.07 9/20/2011

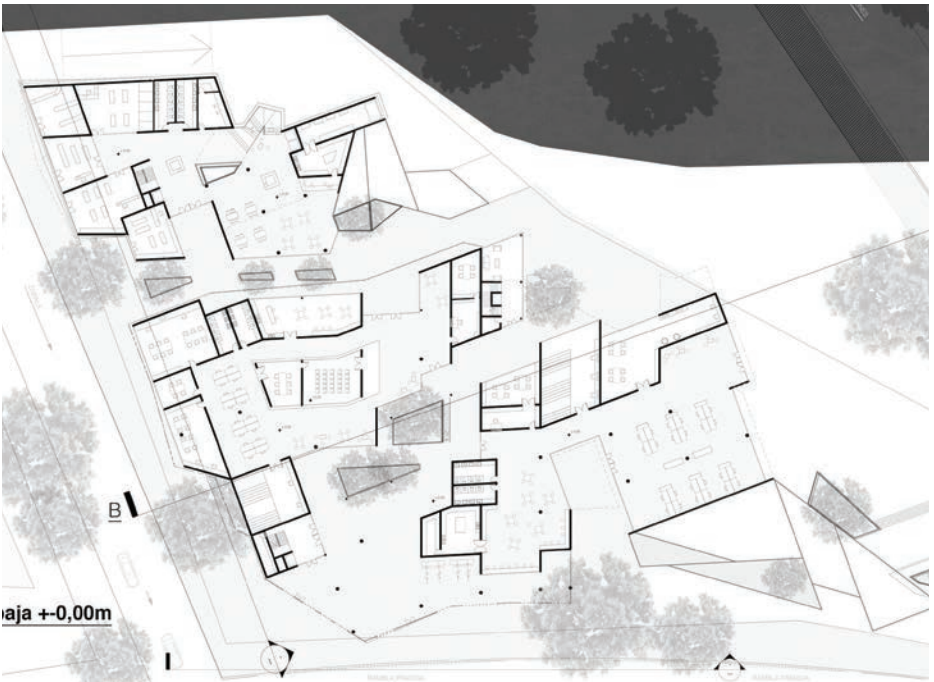
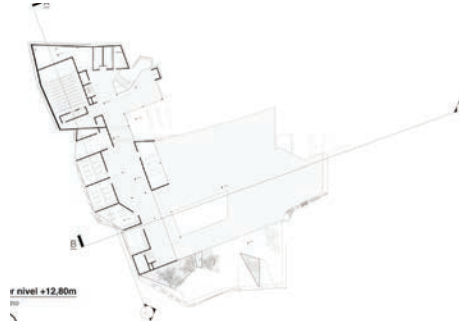
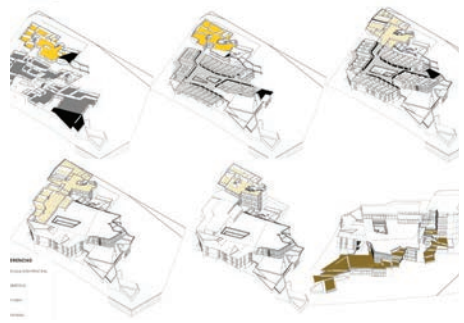
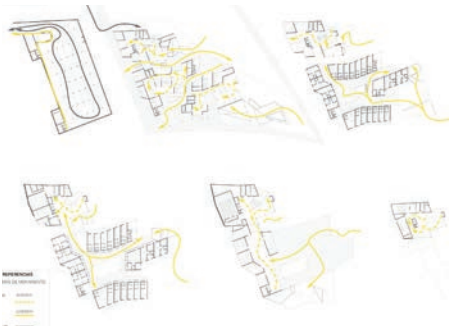




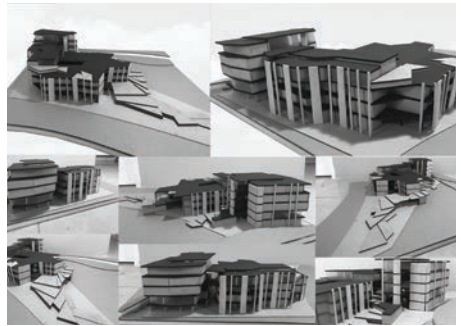
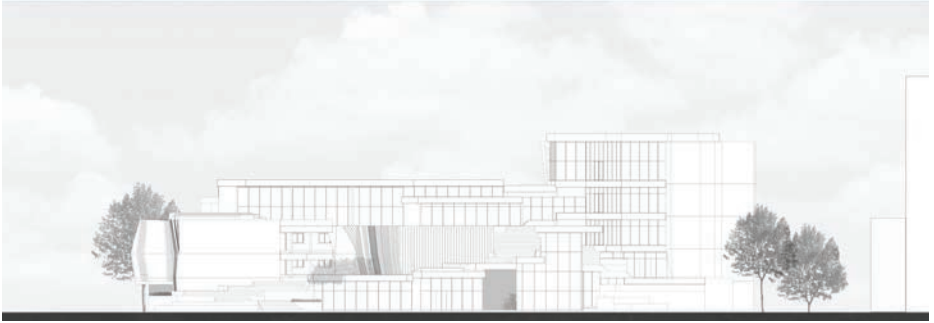








giuliana pannese, ezequiel guerrero
 taller de arquitectura 7 fau unlp



giuliana pannese, ezequiel guerrero

proyecto y resistencia

pablo remes lenicov

El poder y sus estrategias construyen mecanismos que se establecen y construyen el pensamiento dominante. Nos interesa comprender el poder como mecanismo de validación tanto del hacer proyectual como de su enseñanza, donde se establecen verdades, certezas, repitiendo las mismas sin haberlas puesto en discusión alguna vez. Podemos decir que el poder es la mirada del otro, un otro que posee una mirada preestablecida, dominada por el deber ser que impone el momento que habitamos. El poder no actúa por represión sino por normalización, por lo cual no se limita a la exclusión ni a la prohibición, ni se expresa ni está establecido en la ley.

El poder produce sujetos, discursos, verdades, saberes, realidades que logran penetrar todos los nexos sociales, razón por la cual no está localizado, sino que se encuentra en multiplicidad de redes de poder en constante transformación, las cuales se conectan e interrelacionan. Poder es la posibilidad de modificar con tus acciones, las acciones presentes o posibles del otro.

Michel Foucault en su libro *Vigilar y Castigar*¹ describe con precisión el funcionamiento del panóptico donde se mira sin ser visto, se controlan todos los movimientos del otro y ese otro solo se mueve en función del control, sin hacer nada prohibido que moleste a quien controla. Tan fuerte es esta presencia que en un punto ya no hace falta que controle nadie sino que la sola presencia del objeto-panóptico hace que el sujeto se reprima pensando que está siendo controlado. Es un mecanismo de vigilancia, de control y de castigo. El poder se establece a partir de la disciplina de los cuerpos, donde se especifican claramente qué tipo de movimientos puede y debe hacer para disciplinarse y estar dentro de la norma establecida. Debemos preguntarnos quién y cómo se establecen las normas hoy.

Así podemos decir que el poder es la mirada del otro, un otro que posee una mirada preestablecida, dominada por el deber ser que impone el momento que habitamos. El poder no actúa por represión sino por normalización, por lo cual no se limita a la exclusión ni a la prohibición, ni se expresa ni está prioritariamente en la ley. Poder es la posibilidad de modificar con tus acciones, las

1 Foucault, G. (1975) *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI editores.

acciones presentes o posibles del otro ya que el poder no se posee, se ejerce, es una relación que todos ejercemos y todos padecemos. Es por eso que no nos interesa tanto qué es el poder, sino cómo se ejerce.

La verdad es una construcción social que se produce a partir de las instituciones como la religión y la ciencia, las cuales producen saberes que tienen carácter de verdad. La verdad es un mecanismo de poder donde quién establece una verdad sostiene el poder y quien no está disciplinado se lo estigmatiza y recibe etiquetas: malo, pecador, perverso, ignorante, fracasado, histérico. Como escribió Friedrich Nietzsche, “*no existen hechos, sino solo interpretaciones*”².

Solo existe deseo impuesto o maquinado dice Kafka, no es posible poseer un deseo por fuera de los preexistentes. Para eso debemos construirlo.

Aquí queremos detenernos para preguntar por el poder dominante, contemporáneo, en nuestro hacer arquitectónico, ¿quién lo establece? y ¿cómo se establece?. ¿Las publicaciones? o ¿la palabra de los maestros del movimiento moderno? o ¿profesores que pasaron por nuestras aulas?. ¿Hacemos sólo lo que vemos publicado o nos permitimos hacer algo distinto?. ¿Cómo nos posicionamos ante los estudiantes? ¿Establecemos el poder o permitimos correrlos de ese dominio para permitir hacer algo que desconocemos?

Máquina y estructura

En 1969 Felix Guattari toma la palabra en la Escuela Freudiana de París y sabiendo que Lacan ya eligió a su sucesor, J. Miller, y pronuncia un discurso que será uno de los principios del posestructuralismo, “*Máquina y estructura*”³ que bien podría llamarse máquina contra estructura. Allí se referirá al G. Deleuze de los libros, “*Lógica del sentido*” y “*Diferencia y repetición*”.

La máquina entendida como mecanismo de repetición, pero a la manera de G. Deleuze en donde la repetición contiene la diferencia (el tiempo y el espacio son protagonistas) y es necesaria para que exista, construyendo pequeñas líneas de fuga que otorgarán sentido al resto. Aquí la esencia de la máquina es el desprendimiento del significado que no puede representar ya que no existe el significado; es puro proceso, son acontecimientos que se suceden.

Ahora “*la voz, como máquina del habla, corta y funda el orden estructural de la lengua... y no al revés*”, invirtiendo por completo el sistema estructuralista, en donde el habla, la voz, no es lo importante, lo único que vale es el lenguaje. Para el estructuralismo el habla es el medio, la contingencia, para F. Guattari el habla es la máquina y es fundamental, porque ahí está el acontecimiento. Nadie sabe exactamente qué va a decir antes de decirlo, ya que el discurso se construye con la voz, palabra por palabra en un proceso continuo que tiene

el acontecimiento en sí mismo. Esto marca la naturaleza inestable de la significación, ya que el significado no está presente en el signo, sino en el sujeto, no siendo relevante cómo sea el signo sino quien lo lea. Si mostramos la Villa Savoye de Le Corbusier, para quienes estudiamos arquitectura es un objeto fundamental para entender el movimiento moderno, pero para alguien que no es de la disciplina, es una casa más. La casa en sí misma no es nada, importa quien la interprete.

Para F. Guattari el sujeto está en el medio de la máquina y la estructura, está preso en la intersección y vive en la tensión de ambas. Esto será consecuencia del mayo francés, en donde el acontecimiento posee otra importancia, buscando el dinamismo en las estructuras derribadas por la irrupción del acontecimiento. Para G. Deleuze, el estructuralismo queda preso de las categorías de identidad y de oposición y fracasa al postular temas verdaderos, encerrado en una lógica binaria de la que no puede salir, mutilando la positiva potencia de la diferencia. Allí comienza a discutir la relación asimétrica entre el significado y el significante, en donde los flujos entre ambos comienzan a ser lo realmente importante.

En 1970 G. Deleuze y F. Guattari escriben juntos el "*Anti-edipo*" como máquina contra el estructuralismo. El concepto de máquinas deseantes contra la idea freudiana del deseo donde ya no deseamos lo que nos dicen nuestros padres, sino lo que nos dice la sociedad. En 1977 escriben "*Rizoma*", que luego será el prólogo de "*Mil mesetas*", libro fundamental para el posestructuralismo y de los más importantes para la arquitectura contemporánea. Es un texto que surge luego de la lectura de Kafka, de la comprensión de lo múltiple y de la posibilidad de sus múltiples entradas, es lo que van a llamar una "*imagen del pensamiento*", un rizoma.

El rizoma es un sistema que no sigue líneas de subordinación jerárquicas sino que cualquier elemento puede incidir sobre cualquier otro. En el sistema arbóreo el tronco sostiene a la significación dominante, al pensamiento hegemónico, aquel pensamiento que manejan las masas. Es un sistema de pensamiento donde todo se divide en dos: capitalismo socialismo, burguesía proletariado, o el sujeto cartesiano ser y pensar. En un rizoma, las unidades no se dividen en dos, sino que se diversifican, se abren diversas raicillas, múltiples raicillas, multitudes. Así, para un significante existen una multiplicidad de significados.

Proyecto de arquitectura

A partir de los seis caracteres generales del rizoma⁴, Deleuze y Guattari definieron el concepto de máquina abstracta que nos permitirá pensar el proyecto de arquitectura.

Las máquinas abstractas ignoran formas y sustancias excediendo toda mecánica, se componen de materias no formadas y de funciones no formales. Es una máquina que está continuamente operando, en acción, en posición activa, no resiste lo dado ya que lo repiensa continuamente. Es una forma distinta de comprensión de lo real, por fuera de los cánones establecidos por el poder, por fuera de las instituciones, pero dentro de cada uno de los actores. Es un sistema, un procedimiento.

Dentro de nuestra disciplina, esta máquina abstracta se establece para la producción de proyectos a partir de la utilización de determinados procesos diagramáticos. Estos procesos de diagrama buscan un funcionamiento libre de cualquier obstáculo o rozamiento al que hay que otorgarle un uso específico para que actúe libre de discursos pre elaborados, establecidos y canonizados. Es esa construcción de la máquina abstracta que se define por materias y funciones informales, sin distinguir forma y contenido, que posee información en distintos niveles construyendo nuevos significados no-fijos. Comprende la multiplicidad y la hace propia para poder activar distintos mecanismos de proyecto que actuarán libres del signo sin representar nada, pero construyendo nuevas significaciones. El diagrama define una práctica, un método, una estrategia en distintos órdenes que forman un sistema físico inestable y en desequilibrio que conecta multiplicidades vinculadas a partir de su heterogeneidad.

En nuestra disciplina este mecanismo se utiliza de distintas formas pero en ninguna de ellas se estudia a partir del discurso establecido sino a partir de la re elaboración de nuevos procedimientos que permiten un estado de experimentación continua e innovación, libre de condicionamientos establecidos, creando posibilidades de nuevos espacios de trabajo y nuevas conformaciones espaciales. La ausencia de jerarquías, o mejor aún, la continua puesta en crisis de las mismas, permiten al proyecto trabajar en otros órdenes para liberarlo de ataduras o mecanismos no conscientes que ligan al proyecto a significados establecidos y admiten un nuevo comienzo cada vez. Estos mecanismos llevan a la arquitectura fuera de la fijación tipológica actualizando viejos significados para transformarlos en diagramas operativos.

Bernard Tschumi, Jacques Derrida, Peter Eisenman y el proyecto para La Villette, Paris

J. Derrida ante el llamado de B. Tschumi se sorprende y le pregunta: “¿por qué la arquitectura se interesa por la deconstrucción si la deconstrucción es anti forma, es anti jerárquica, es anti estructural... es todo lo opuesto a lo que la arquitectura debe ser?” la respuesta de B. Tschumi fue “precisamente, por todo eso”. Antes de hacer el concurso para La Villette en 1982 B. Tschumi se dedicó a escribir seis años, obligando luego a ordenar la cantidad de información que estaba dando vueltas por su estudio. Así, algunos de los temas sobre los cuales trabajó en este proyecto fueron: sistemas, secuencias, superposiciones, mecanismos de transformación, nuevo comienzo.

El concurso ya se había realizado en 1976 y las imágenes del ganador, Leon Krier, fueron muy publicitadas e influenciaron a mucha gente sobre la base de las constantes del uso de la memoria y de la historia. Bernard Tschumi fue especialmente contra esa imagen de la homogeneidad del poder ya establecida.

El proyecto estará regido por una serie de follies, elementos de 10x10x10 metros que se transforman en distintas situaciones absorbiendo múltiples programas, distribuidas ortogonalmente a lo largo del territorio, aunque en un principio estaban dispersas aleatoriamente por todo el terreno, incluso la propuesta era que vayan más allá de los bordes siguiendo la línea del canal por todo París. Un proyecto sin bordes, con líneas de fuga, desterritorializadas.

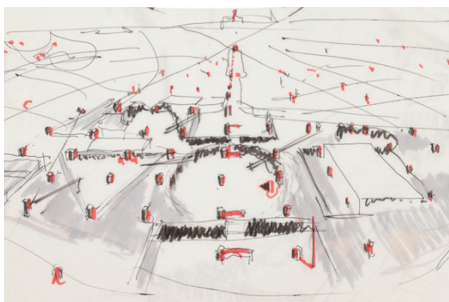
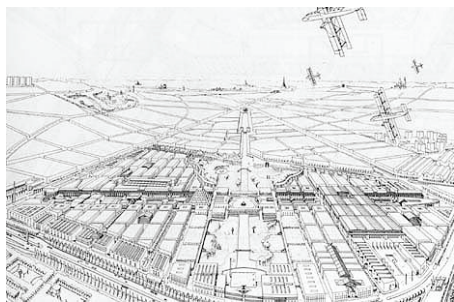


fig.01 Proyecto para La Villette, L.Krier (1976) fig.02 Proyecto para La Villette, B. Tschumi (1982)

El otro tema sobre el que Tschumi quiso trabajar es el de un nuevo comienzo, buscando que no exista la historia, ni las reglas, ni los precedentes.

Para este concurso B.Tschumi creó sistemas diversos, superpuestos. Uno de ellos tiene que ver con las estructuras cinemáticas, los circuitos de secuencias creados a partir de un sistema aleatorio, generado desde la obra de M. Du-

champ “3 Stoppages” para crear las curvas. Cada circuito esta conformado por “episodios” con su atmósfera particular y su espacio único, destinados a algunos sectores de los parques. Y esto nos lleva a pensar en los sistemas de otras disciplinas. Para explicar su trabajo escribió un texto “Madness and the combinative” donde tomará temas del psicoanálisis para describir su trabajo sobre la fantasía de cada uno sobre el espacio y la ausencia de un único significado.

Interesa este proyecto ya que fue pensado en términos posestructuralistas, de ruptura, de búsqueda de nuevas formas de pensar la disciplina. “*Architecture and limits*”⁵ es otro de sus textos contemporáneo a la Villette en donde habla de las distintas capas de comprensión del objeto, incluso aquellas que se van agregando con el tiempo. Buscando transformar las reglas continuamente, creando nuevas, dudar de las existentes.

Un proyecto sin fin, sin significación, con múltiples capas de comprensión , que es un mapa y no un calco, heterogéneo. Todos conceptos del rizoma y de la máquina abstracta que ya mencionamos.

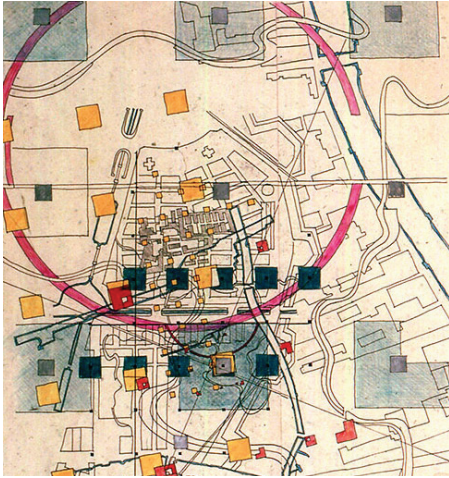
Mas adelante, en1987, Peter Eisenman trabajará junto a Jaques Derrida en uno de los sectores del proyecto de B.Tschumi, con ciertas premisas que quedaron plasmadas en su libro conjunto “Chora L Works”. Alguna de esas ideas estaban relacionadas con liberar a la arquitectura de ciertos valores de funcionalidad y de estética. El fin mismo de la arquitectura no debía estar relacionado solo con la idea de utilidad así como tampoco producirse a partir de la armonía y la belleza. Por otro lado, poder explicar el proyecto desde múltiples bordes sin tener una idea única que lo gobierne.

Se trata de situar a la arquitectura en su lugar específico, en un espacio que no esté subordinado a valores utilitarios ni bellos, intentando liberar al proyecto de todas esas metas que no son arquitectónicas, buscando instaurar una especie de pureza de la disciplina.

En el trabajo de de esos años P. Eisenman buscará liberar a la arquitectura de su valor de presencia y de su valor del origen, por ejemplo operando en lo que denomina el “scaling”, trascendiendo la escala, intentando que la arquitectura supere la medida de la escala humana, así como de la referencia antropocéntrica, de cierto humanismo, produciendo variaciones a ese concepto. En el mismo conjunto arquitectónico, modifica las escalas, ya no existe una sola y el hombre no será la medida de esa estructura arquitectónica. No se trata de una cuestión antihumanista como se ha dicho en alguna ocasión, se trata del lugar del hombre. Tampoco se trata de destruirlo o de quebrarlo, sino de intentar pensar acerca de todo lo ocurrido, de pensarlo no solamente a través de especulaciones conceptuales, sino en lo construido, intentando inventar

⁵ Tschumi, B. (1999). *Architecture and disjunction* (5th ed.). Cambridge (Mass.): MIT Press.

otra posibilidad. Precisamente para evitar que exista un solo origen o un solo centro, ha imaginado en su proyecto una multiplicidad de capas, de estratos que pueden parecerse a estratos de memorias. El conjunto es una especie de palimpsesto, donde capas de proyectos se superponen, sin que haya uno que sea más fundamental o más fundador que el otro.



figs 03 y 04: Proyecto para La Villette, Peter Eisenman

Para el proyecto de La Villette, existen diversas capas, inscripciones superpuestas: el suelo del territorio, la estratificación de los antiguos mataderos, el proyecto de P. Eisenman en Venecia, la capa "Tschumi", y luego se encuentra la lectura de Platón que aportará J. Derrida.

Es una forma de entender la realidad que gobierna el proyecto de arquitectura, en donde lo individual es una condición operativa frente a lo colectivo, escapando a los mecanismos del poder. Esa individualidad es parte de la heterogeneidad contemporánea, de las nuevas significaciones que cada uno aporta que a su vez también es cambiante, nómada, siendo parte de una nueva concepción. Desconexión, reiteración, acumulación, diferencia son temas recurrentes de la contemporaneidad en el proyecto arquitectónico.

Si tomamos estos criterios para hablar de arquitectura, la liberamos de formas anteriores de legitimidad, ya no hablaremos de categorías como la funcionalidad, la tipología, lo iconográfico. Si bien estarán lógicamente presentes, ya no sirven como argumentos de legitimidad, como criterios de juicio.

Esto también nos hace entender que la mayor parte del tiempo vivimos a la arquitectura reprimida a solo dos leyes: la ley de semejanza y la ley utilidad. Es válido porque se parece a algo ya realizado, es válido porque se utiliza con una configuración determinada.

Debemos retomar los temas y volver a trabajarlos, sacarlos de la represión que tienen, sacarlos del discurso dominante, volver a pensarlos. El valor del origen es el problema, ¿quién dice que es válido? La ruptura del origen es fundamental para entender lo contemporáneo. Es lo que Alejandro Zaera Polo llamará la “*Máquina de resistencia infinita*”. Esto no significa no mirar para atrás, ni dejar al pasado olvidado sino re actualizarlo, traerlo al presente y re operar con sus temas. Romper con el origen. Romper con el Poder

Bibliografía

- Deleuze, G. (1987) Foucault. Barcelona, España: Paidós
- Dosse, F. (2009). Gilles Deleuze y Félix Guattari. Biografía cruzada. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- Foucault, G. (1968) Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI editores.
- Foucault, G. (1999) Estrategias de poder. Barcelona, España: Paidós
- García, M. (2012). The diagrams of architecture. (1st ed.) London: Wiley, pp.18-54.
- Guattari, F. (2013). Líneas de fuga. Buenos Aires: Cactus.
- Schumacher, P. (2010) The autopoiesis of architecture: A new framework for architecture. Londres, Inglaterra: John Wiley & Son

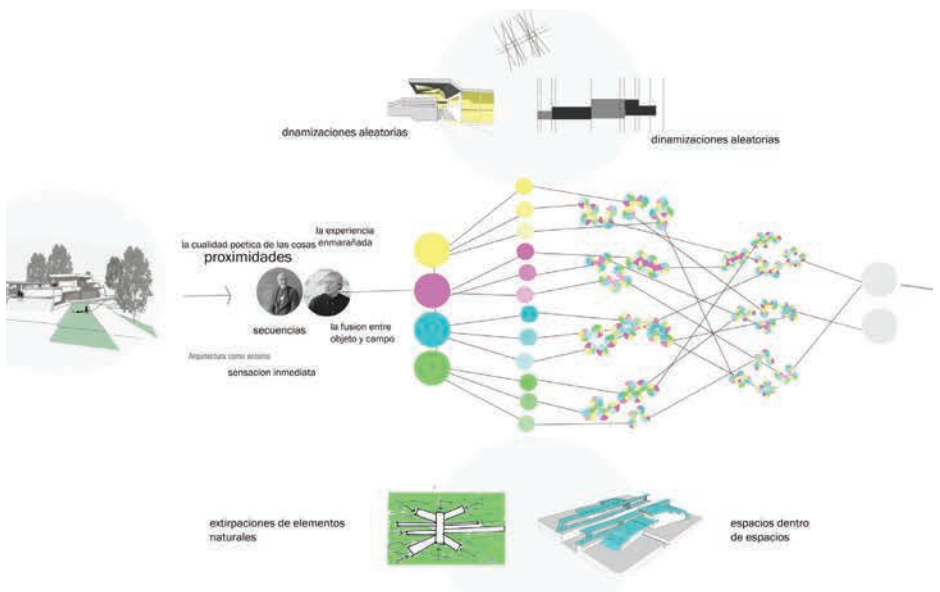
nivel

06

**intensidad
actualización y
campos de
consistencia**

cuerpo docente
Osvaldo Almendra

estudiantes
Tocho, Gastón Alejandro; Robbiano,
MAria Emilia; Velasco, Mathias Na-
huel; Walsh, Mauricio Julian; Roldán
Sofía; Wang, Morena Rocío



nivel 06

actualización genealógica

El objetivo general del este nivel es la preparación del Proyecto Final de Carrera (PFC), los estudiantes del plan 6 luego deberán presentar su trabajo frente a un jurado conformado a tal fin, según lo regule la FAU.

Esta ejercitación pretende 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 deberá realizar un ejercicio crítico de autorreflexión proyectual determinando y ordenando ese caudal. Es un momento de intervalo entre proyectos.

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 proy-

yecto 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 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 (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 juicio, de elección y de actuación. El objeto de este trabajo es el de construir la propia memoria de proyecto.

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

Se buscarán además temas de interés a futuro:

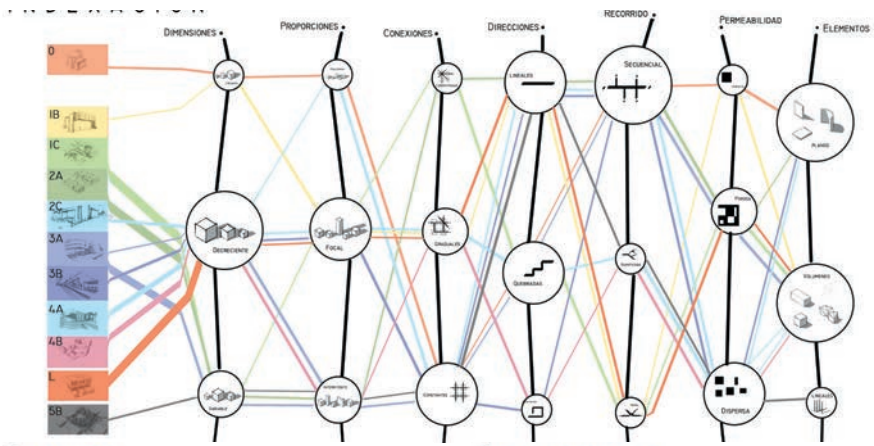
Cuáles cuestiones les quedaron por fuera de sus proyectos y qué les gustaría proyectar.

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.

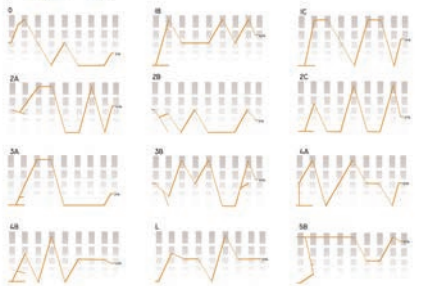
Al final del trabajo se presentará un portfolio como colección re-imaginada de trabajos que confluyen en una mirada personal de la arquitectura es decir, este ejercicio en su primera fase culmina con una publicación en A4 de todo el material indexado en una especie de portfolio crítico y poético en simultáneo del que también surgirán temas de interés para el trabajo siguiente

En una segunda fase se trabajará en rastrear esos temas a lo largo de la historia de la arquitectura, buscando referentes conscientes o inconscientes a las mecánicas trabajadas y de los posibles nuevos espacios de exploración.

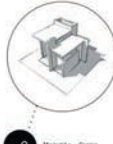
En esta segunda fase se requerirá de planteos y experimentaciones tendientes a la construcción de un plan de trabajo (proyecto de PFC), ideas preliminares y primeros planteos para desarrollarlos en el segundo cuatrimestre en términos de proyecto dentro del PFC . La temática de encuadre de las experiencias será ciudad y equipamiento. Se trabajará en la construcción de un tema que acompañe y sea el vehículo del problema a trabajar surgido de la genealogía. Para quienes no tengan un tema definido, el taller sugiere como tema (para aplicarle el problema de la genealogía) la hipótesis de la construcción de un edificio para la terminal de pasajeros y sus servicios anexos en el aeropuerto La Plata. El trabajo debe poseer una escala urbana de implantación y una escala arquitectónica referida al edificio de equipamiento público.



TENSION



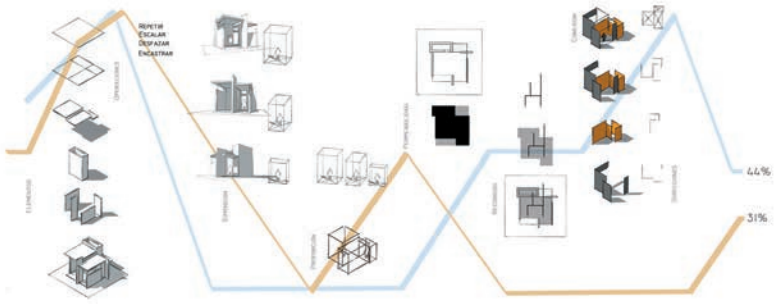
VARIABILIDAD



0. TABULA. COMO INTERSECCIONES

Como intersecciones - 003
 Elementos: intersección, a líneas
 paralelas, 60x60" plano, sus
 paredes, horizontales en Arco de
 triunfo a altura de 1,40m.

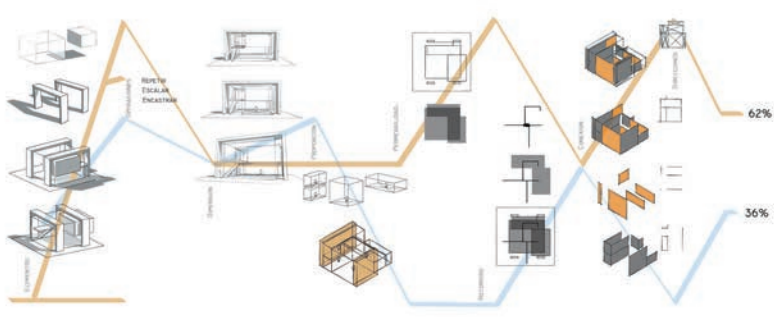
Rotación de 45 grados - 4
 conexiones espaciales, sobre un
 eje horizontal, en todo, para
 un crecimiento a partir de una
 estructura elemental.



IB. PABELLON GASTRONOMICO

Caracteres: horizontalidad, para la
 arquitectura y el
 desarrollo. Paredes: 1,40m. de
 altura, en el interior.
 Paredes: 1,40m. de altura, en el
 exterior. Rotación de 45 grados
 para el crecimiento, y en todo, para
 un crecimiento a partir de una
 estructura elemental.

Rotación de 45 grados - 4
 conexiones espaciales, sobre un
 eje horizontal, en todo, para
 un crecimiento a partir de una
 estructura elemental.



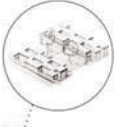
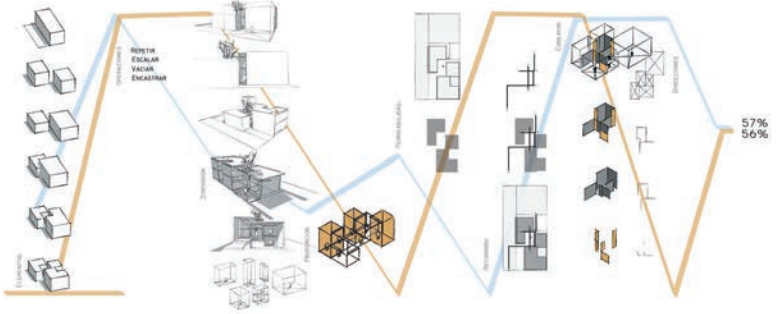


1C.

VIVIENDA PARA DOS ADULTOS

Contexto: Rehabilitación de un edificio que fue construido en 1960. El edificio tenía una planta rectangular, de 10 metros de ancho por 15 metros de largo. El edificio estaba dividido en tres unidades de vivienda y tenía un patio central.

Se buscó mejorar el espacio, crear un ambiente más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio.

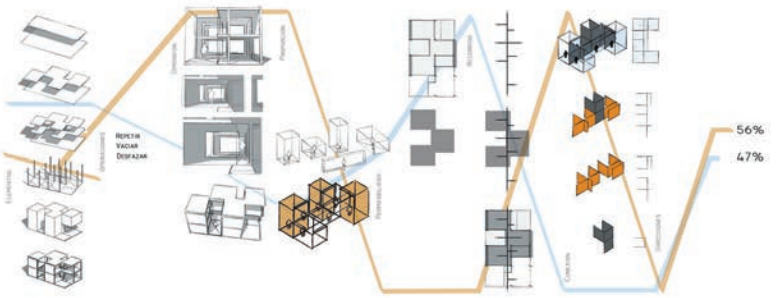


2A.

CONSULTA DE 7 VIVIENDAS

Contexto: Rehabilitación de un edificio que fue construido en 1960. El edificio tenía una planta rectangular, de 10 metros de ancho por 15 metros de largo. El edificio estaba dividido en tres unidades de vivienda y tenía un patio central.

Se buscó mejorar el espacio, crear un ambiente más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio.

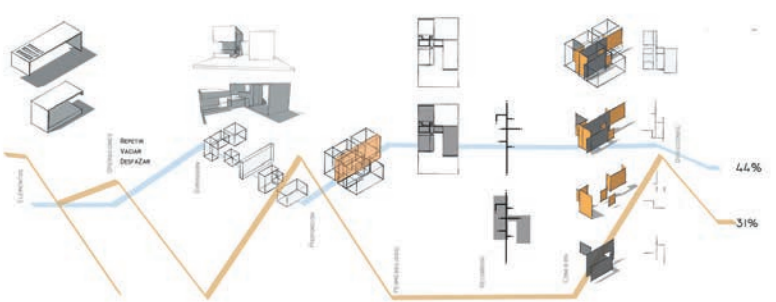


2B.

VIVIENDA EN DESARROLLO

Contexto: Rehabilitación de un edificio que fue construido en 1960. El edificio tenía una planta rectangular, de 10 metros de ancho por 15 metros de largo. El edificio estaba dividido en tres unidades de vivienda y tenía un patio central.

Se buscó mejorar el espacio, crear un ambiente más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio.

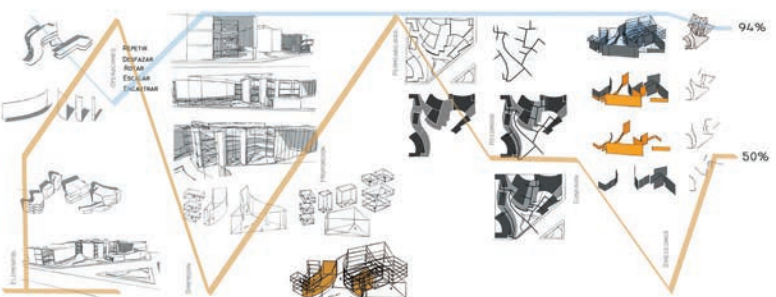


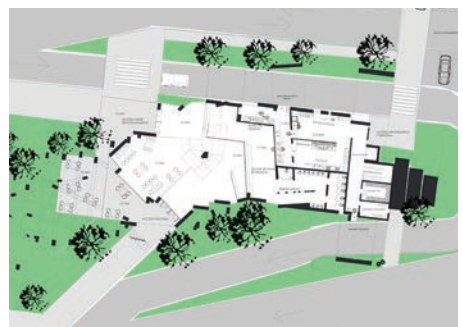
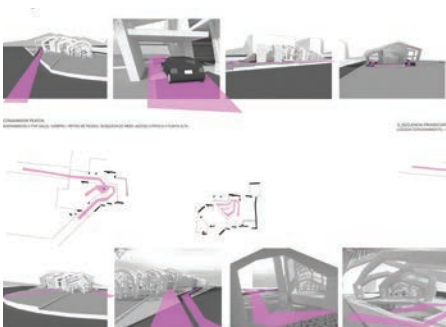
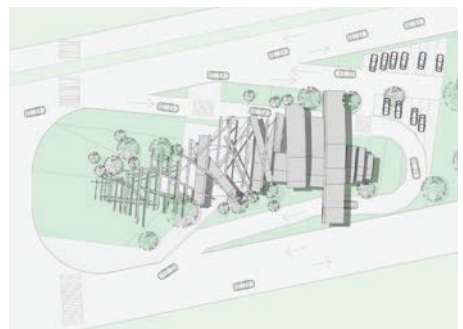
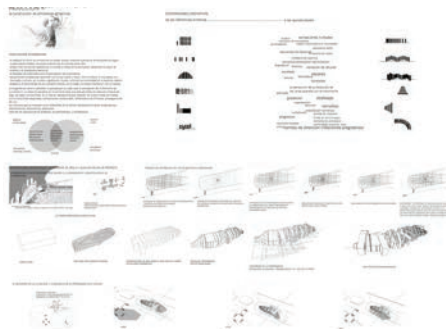
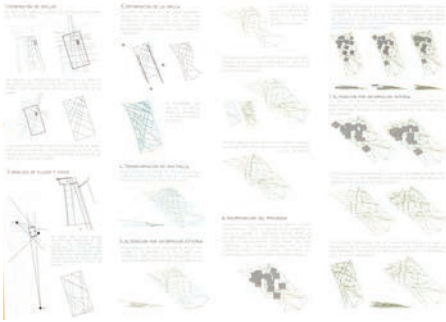
4A.

CENTRO DE CONVENCIONES

Contexto: Rehabilitación de un edificio que fue construido en 1960. El edificio tenía una planta rectangular, de 10 metros de ancho por 15 metros de largo. El edificio estaba dividido en tres unidades de vivienda y tenía un patio central.

Se buscó mejorar el espacio, crear un ambiente más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio. Se buscó crear un espacio más acogedor y optimizar el espacio.





mauricio walsh; sofía roldán
taller de arquitectura 7 fau unlp

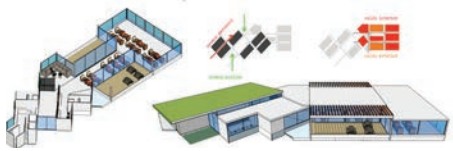
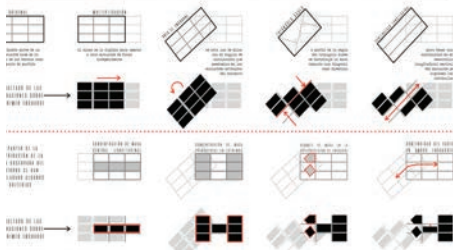
¿CÓMO PASAR DEL ENCUADRE A LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO?

El uso de fotografías analógicas de la cámara convencional y una cámara digital de formato de bolsillo, desde un punto de vista técnico, es idéntico, pero el uso de una cámara digital permite un mayor control sobre el contenido de la imagen y la capacidad de almacenar fotografías con colores más vivos, desde un punto de vista creativo.

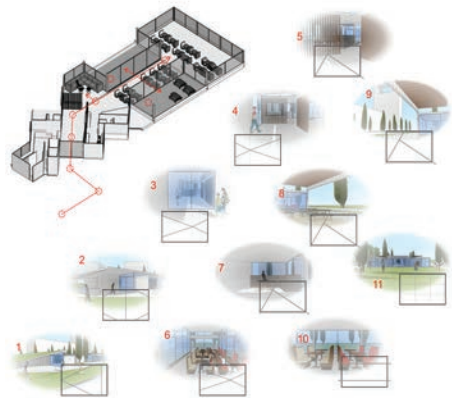


ORVATORIO

PERPOSICIÓN DE ESPACIOS



¿CÓMO PASAR DE LA PROFUNDIDAD DE CAMPO A LA AMPLITUD ESPACIAL?

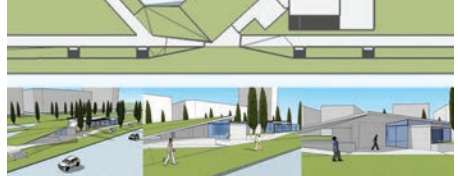
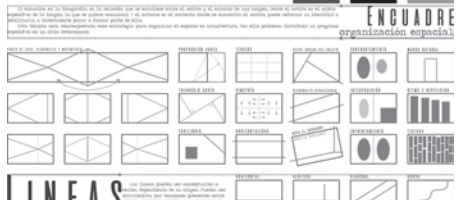


¿CÓMO PASAR DE LA EXPOSICIÓN AL NIVEL DE MIMETIZACIÓN CON EL ENTORNO?

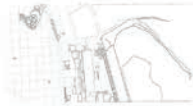


Reinterpretación de los elementos compositivos de la fotografía como elementos compositivos de la arquitectura

¿DÓNDE?



registros previos:



registro de espacio, volumen, forma, volumen y superficies posicionales

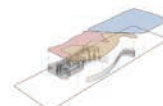


registro de forma volumen



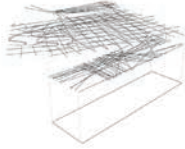
registro de forma volumen posicionales

distribución de flujos programáticos:

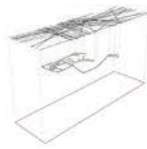


- 1 programa de función pública
- 2 programa de función privada
- 3 programa de funcionamiento autónomo

proceso de generación de proyecto:



1 el diagrama de diagrama (forma, volumen) sobre terreno
el análisis del tipo de ocupación espacial



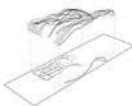
2 la construcción de la base organización material (estructuras)



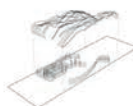
3 el super-proyecto: la base organización material (estructuras)
y geometría euclidiana en base sobre el terreno



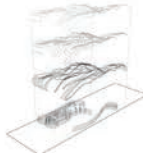
4 la deconstrucción de la geometría euclidiana de base (de los
registros previos de tipo de ocupación espacial)



5 la distribución de geometría euclidiana sobre planos
del proyecto



6 el despliegue en verticalidad de volumetrías interiores e
exteriores



7 la construcción del eje transversal de la geometría euclidiana



8 la distribución de geometría euclidiana sobre planos



9 la superposición de geometría euclidiana sobre planos
euclidianos

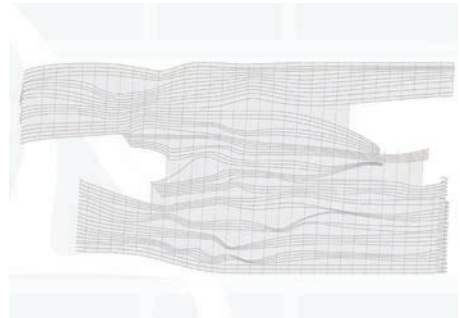
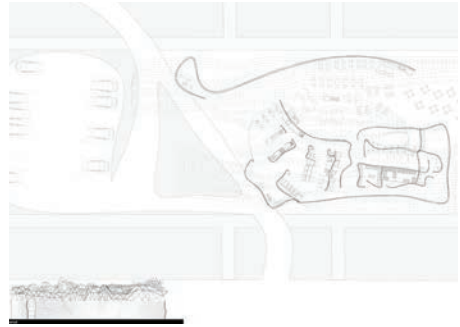
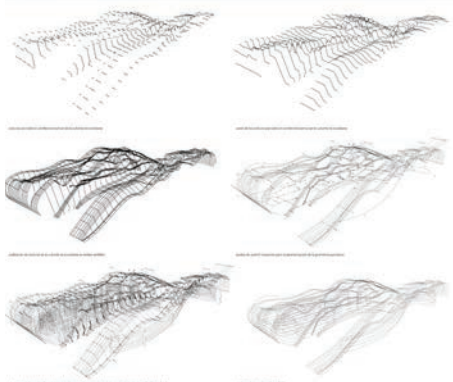
deconstrucción de las geometrías euclidianas - muller // gine // bobbe

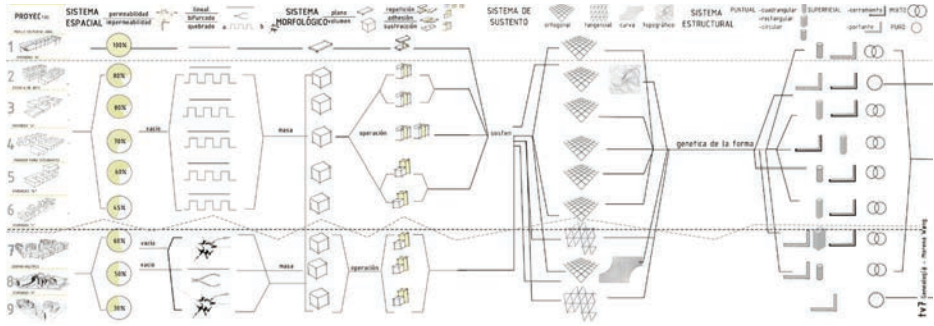
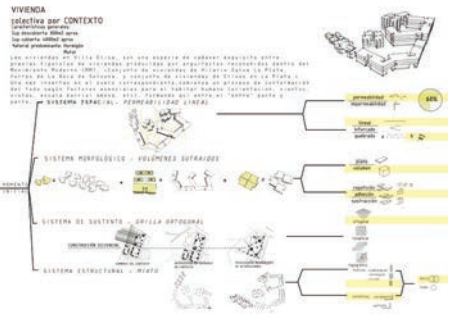
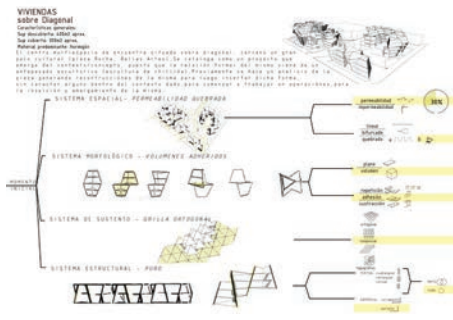
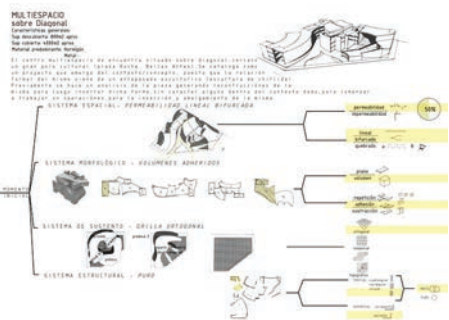
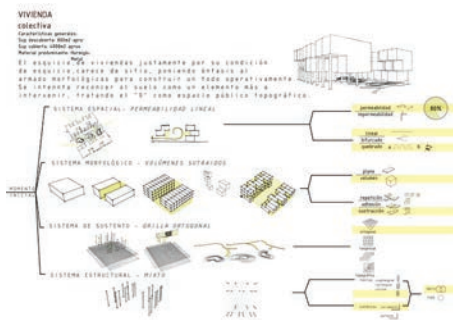
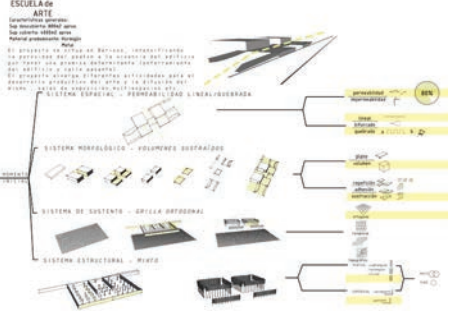
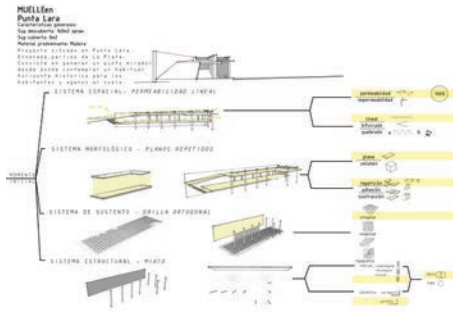
a) proceso de deconstrucción de la geometría euclidiana de base

despliegue del punto "x"



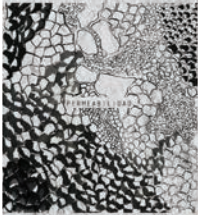
b) proceso de reconstrucción de la geometría euclidiana de base





PERMEABILIDAD

LA ARQUITECTURA COMO ESPACIO PERMEABLE



PERMEABILIDAD DESDE EL CONCEPTO

El concepto de permeabilidad se incorpora a la tarea de entender que el espacio surge eficientemente de límites, entonces la tarea es dotarlo de singularidades arquitectónicas para así contrarrestar con instrumentos que permitan evadirlo.

LA ARQUITECTURA

La arquitectura es un sistema complejo, contruido por una secuencia de momentos donde el usuario retorna y habita el espacio, éstos pueden ser diferentes uno de otros construyendo así diferentes percepciones del habitar.

LA ARQUITECTURA PERMEABLE

Una vez definido el lugar donde se comenzará a dotar de características arquitectónicas, comienzan a disiparse los elementos incorporados bajo operaciones morfológicas que darán una GRADUALIDAD DE LA PERMEABILIDAD.

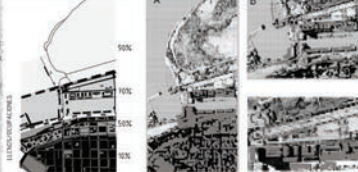
GRADUALIDAD

La gradualidad en los proyectos arquitectónicos viene dada por la relación entre usuario y proyecto a habitar, de manera experimental transitoria o simbólica la construcción del espacio. Esto a su vez dará la condición más o menos permeable respecto al usuario y la morfología.

POSIBLES PERMEABILIDADES EN LA OCUPACIÓN				POSIBLES PERMEABILIDADES EN LA ESTRUCTURA					
POSIBLES	BARRETES	CONTORNOS	ARRASABLES	REJILLAS	REJILLAS	ENDORNOS	CÓNICAS	CÓNICAS	ABERTAS
[Diagram 1]	[Diagram 2]	[Diagram 3]	[Diagram 4]	[Diagram 5]	[Diagram 6]	[Diagram 7]	[Diagram 8]	[Diagram 9]	[Diagram 10]

PROYECTO RESTAURANTE DE COMIDA RÁPIDA EN PUERTO MADERO

PERMEABILIDADES DEL CONTEXTO



OPERACIONES DE DISEÑO



POSIBLES PERMEABILIDADES EN EL USUARIO	POSIBLES PERMEABILIDADES EN EL PLANO	PALABRAS CLAVES
95%	95%	ELEMENTO
80%	85%	MULTIPLICACIÓN
60%	50%	PLANO
55%	45%	VOLUMEN
40%	35%	ADHISIÓN
20%	30%	MULTIPLICO
0%	30%	SUSTRACCIÓN
	30%	DESPLAZAMIENTO
	30%	UNDIMIENTO
	30%	MÓDULO
	30%	GRADUALIDAD



EXPLICACIÓN DE PERMEABILIDADES EN EL PROYECTO

CATEGORÍAS

- Permeabilidad por el espacio
- Permeabilidad por el plano
- Permeabilidad por el volumen
- Permeabilidad por el uso

PERMEABILIDADES DEL CONTEXTO SEGUN OCUPACIÓN

- Permeabilidad por el espacio
- Permeabilidad por el plano
- Permeabilidad por el volumen
- Permeabilidad por el uso

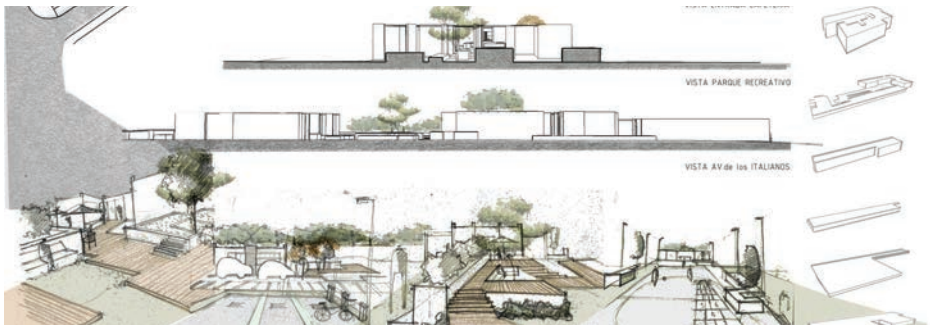
¿CÓMO SE EMPLEAN LAS VARIANTES?

PERMEABILIDAD EN LA OCUPACIÓN

PERMEABILIDAD EN EL PLANO

PERMEABILIDAD EN EL VOLUMEN

PERMEABILIDAD EN EL USO



proyecto final de carrera

**terminal de pasajeros del
aeropuerto de la plata**

**hotel, oficinas, convenciones
en ciudad de buenos aires**

cuerpo docente

Pablo Szelagowski
(semestre 02)

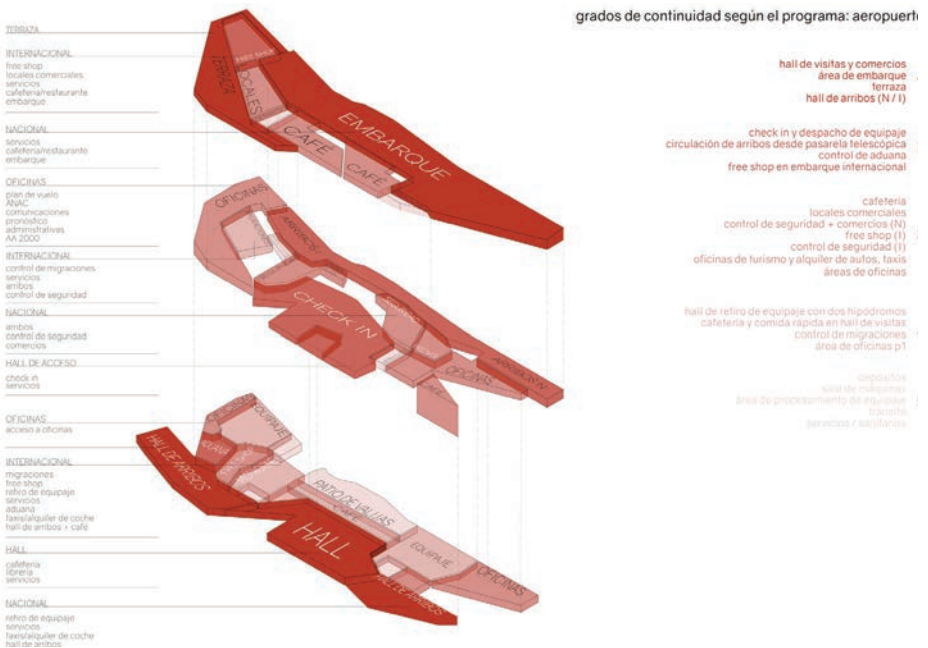
estudiantes

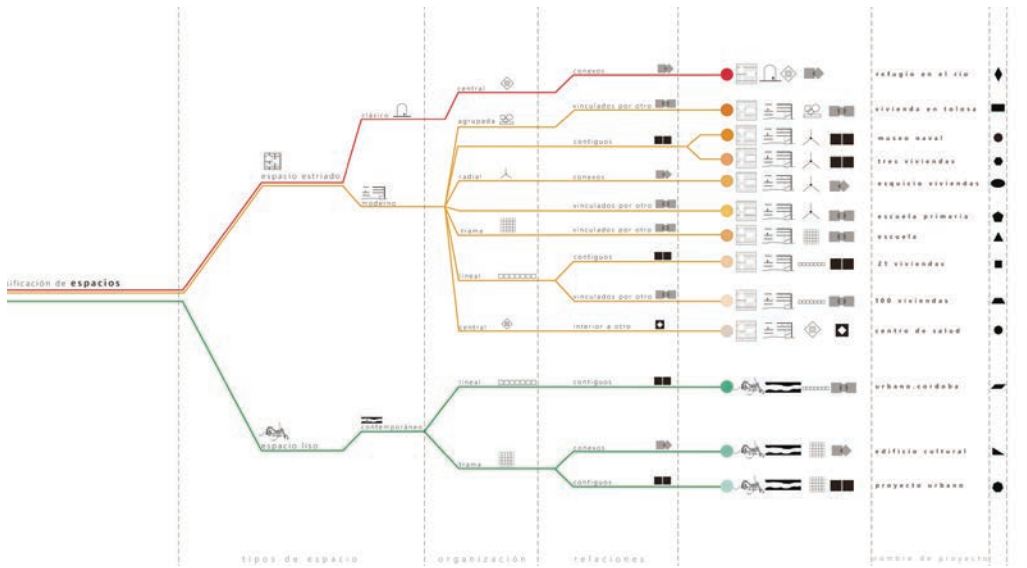
Meschiany, Sebastián; Tocho, Gas-
tón Alejandro; Robbiano, Maria Emi-
lia; Velasco, Mathias Nahuel; Branda-
riz, Sofía

la experiencia de trabajo genealógi-
co proyectual realizada en el nivel 6
del taller es la base de trabajo nece-
saria para la definición del tema de
proyecto. Esta ejercitación realizada
consistió en la autoexposición de los
trabajos de cada estudiante entendi-
endo que al comienzo del nivel 6 ya
se tiene una trayectoria proyectual, un
caudal, sobre el cual cada estudian-
te realizó un ejercicio crítico de auto-
reflexión proyectual determinando y
ordenando ese caudal. El estudiante
posee un saber proyectar ya incorpo-
rado, 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 pro-
yecto 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 momen-
to del proyecto tenemos los conoci-
mientos 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 que-
remos introducir según un deseo de
calidad y de voluntad artística. En los

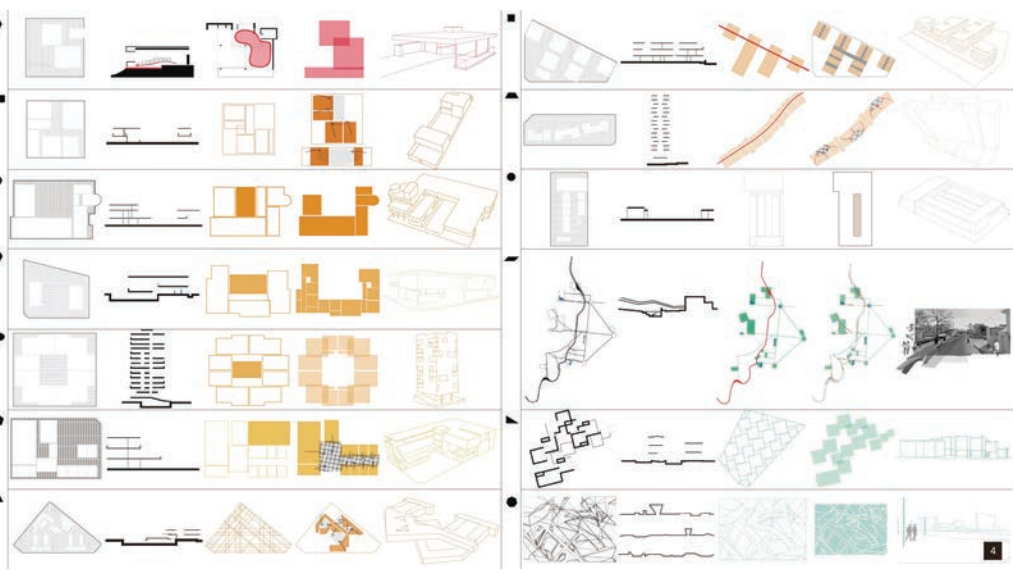
intervalos, debemos tener una postura intelectual interrogativa. Debemos preguntarnos qué nos falta para llegar a una mejor calidad. Es una autoevaluación constructiva, formativa. Cada estudiante tiene en sí mismo más de lo que cree o piensa. Se trató de descubrir su formación construida para afianzar 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 experi-

mentación 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 los estudiantes tuvieron dos opciones, el plan general y el diseño de la terminal de pasajeros del Aeropuerto de La Plata o un hotel con oficinas y centro de convenciones en caba.





información pre existente	condiciones operativas			
condiciones latentes, temas de interés para generar diagramas a partir de condicionantes contextuales				
1 COMPRENSIÓN DEL SITIO		2a AGENDA DE TEMAS	límite operaciones	
		2b ANÁLISIS DEL PROGRAMA	trayectoria circuitos	
4 DISTRIBUCIÓN DEL PROGRAMA		programa como dato cuantificable: porcentaje de ocupación vs discriminación según usos (nacional, internacional, área común y privada)	3a MATRIZ GEOMÉTRICA	grilla 5x5
			3b OPERACIONES A PARTIR DEL SITIO	acomodar el programa
			reubicar edificios preexistentes	la mayor continuidad dirección a la pista
áreas de ocupación	flujos	superposición de capas	áreas de funciones	completar la trama
			trama - elección del sitio	
				OPERACIÓN: extensión



efectos materiales

efectos perceptuales

afectación a partir de ambas matrices

operación: cortar

operación: extender

operación: escalar

operación: superponer

operación: cortar

operación: supersección

grados de continuidad

reubicación según ángulos

ubicar el programa

la forma se elige dependiendo de la superficie a ocupar

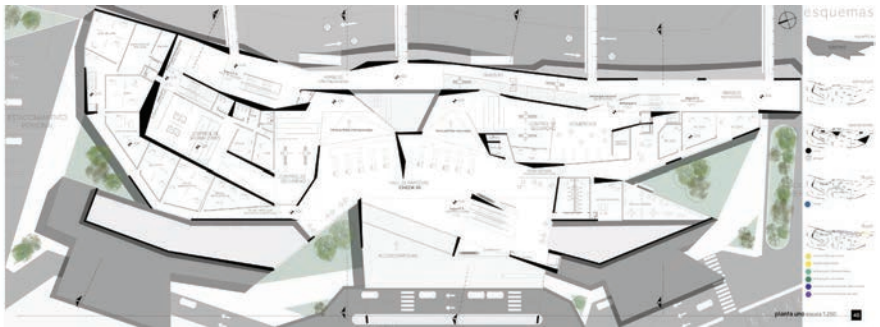
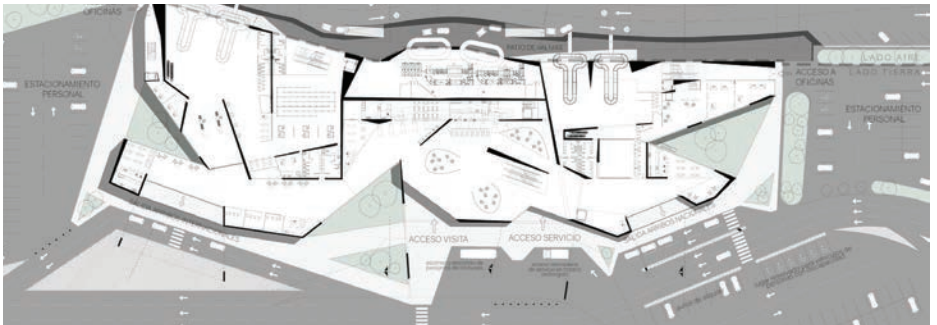
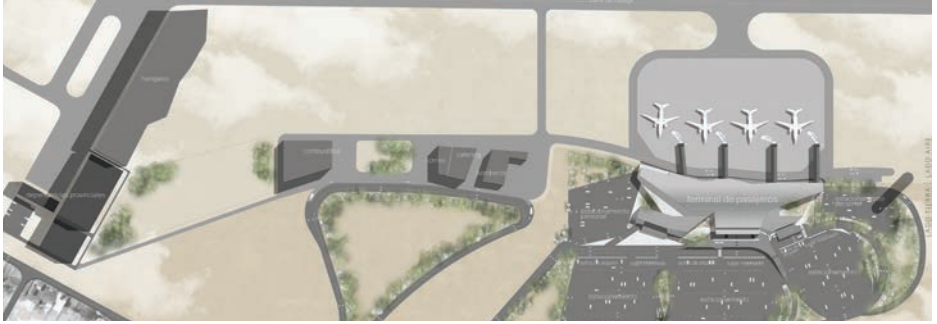
encontrar el punto de intersección

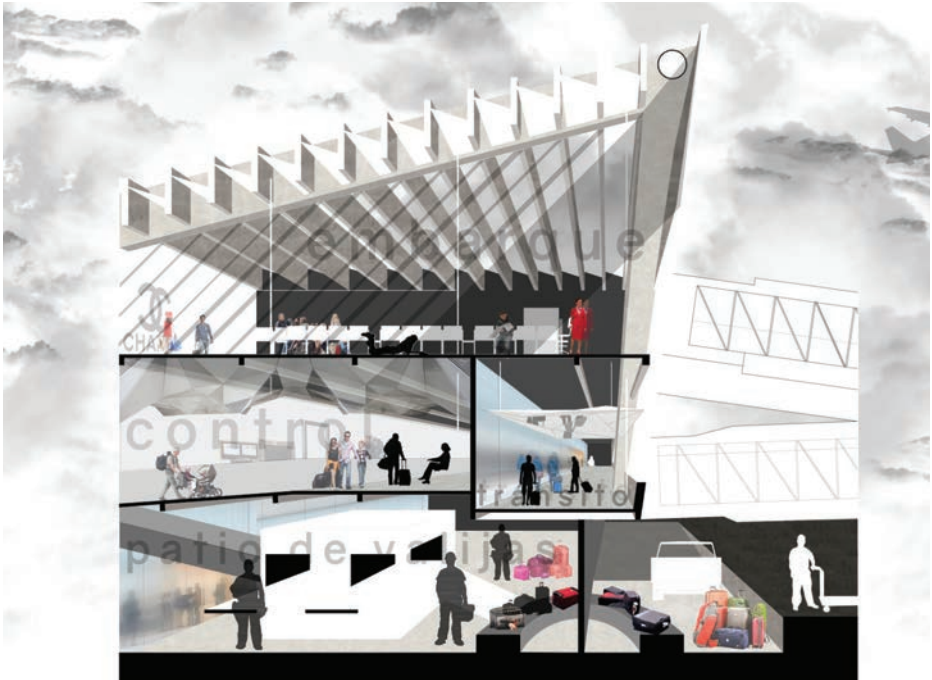
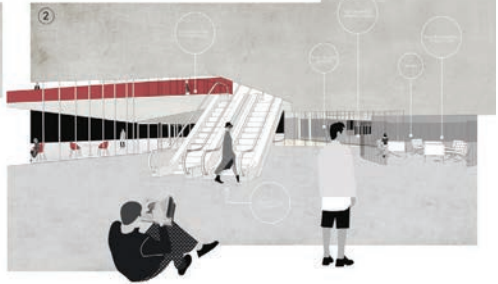
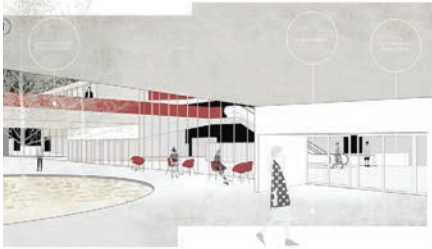
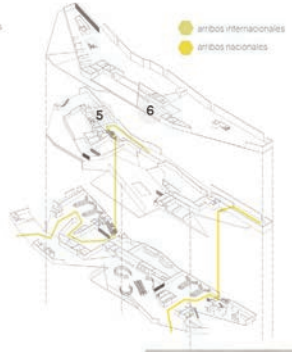
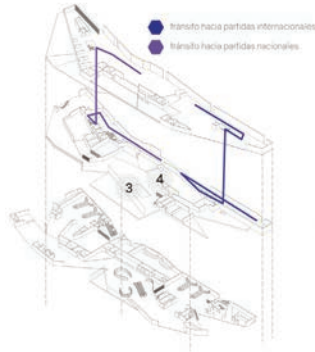
mover los círculos de forma contigua

cada color es un nivel

unión de superficies

programa





todos los niveles
exposición anual



instalación a cargo de emiliano da conceicao
taller de arquitectura 7 fau unlp



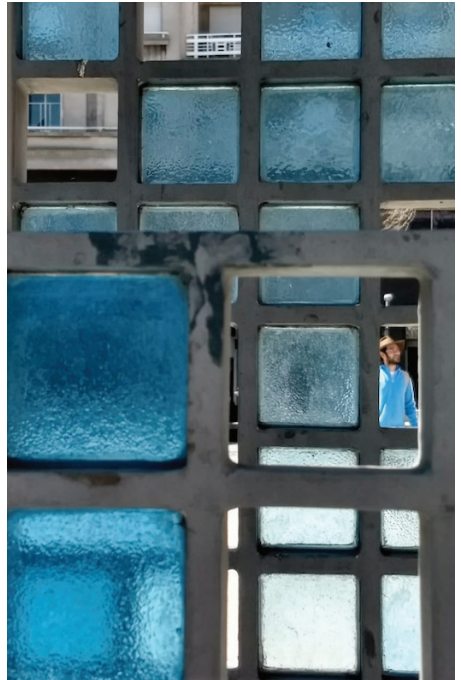
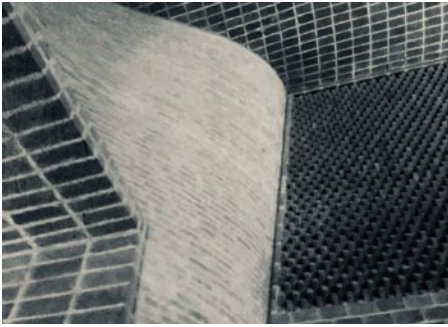
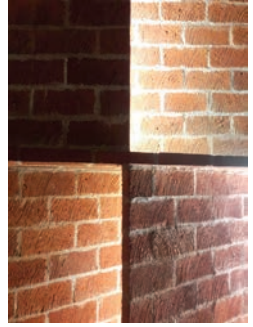
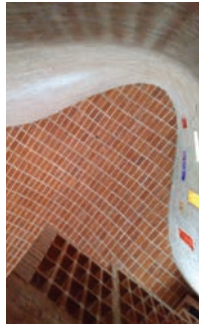
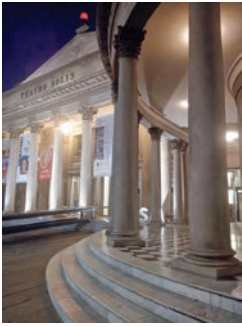
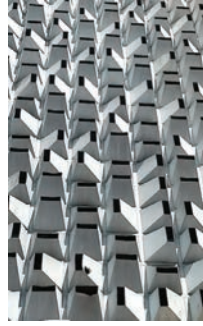
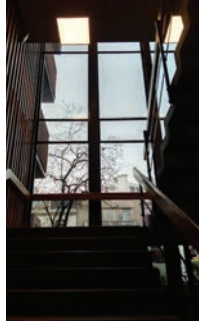
todos los niveles

viajes de estudio

montevideo, uruguay

mayo y septiembre 2018





fotos tomadas por estudiantes con motivo de un concurso fotográfico realizado durante el viaje taller de arquitectura 7 fau unlp



pablo remes lenicov, pablo szlagowski, carlos díaz de la sota

índice

estudiantes 2018	007
ejercicios realizados	008
nivel 01 - geometría y materia	010
inteligencia material - remedios casas	038
nivel 02 - función y creatividad	048
la demora productiva - raul w. arteca	082
nivel 03 - procesos de archivo	088
viajando por el proyecto - pablo e.m. szelagowski	142
nivel 04 - contexto y concepto	106
nivel 05 - rebelión!	156
proyecto y resistencia - pablo remes lenicov	190
nivel 06 - genealogía proyectual	198
proyecto final de carrera	210
exposición anual	216
viajes a montevideo	218



libros publicados



trabajo de nivel 01 - desiciones monomateriales