

Enfoques, teoría y Transferencia II
SISTEMAS GRÁFICOS B

EL AUTOR



- Arquitecto
- Profesor de Diseño y Arquitectura
- Profesor Adjunto de la Cátedra de Sistemas Gráficos de Expresión “B” De Nivel I de la carrera de Arquitectura.
- Profesor Adjunto de la Cátedra de Grafica Arquitectónica del Nivel V de la Carrera de Arquitectura.
- Profesor Asistente de Sistemas de Representación de Nivel I de la carrera de Diseño Industrial.
- Vicedecano de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba.

Priotti , Sergio Walter

Enfoques, teoría y Transferencia II.

2da. Edición : Córdoba, 2016

210 páginas: 21 x 21cm

Autor y compilador: Arq. Sergio W. Priotti

Colaboradores: Arq. Gabriela Gimenez - Arq. Maria Zovak -
Arq. Martín Ali -Arq. Carlos Merlo

Dibujo de Tapa: Arq. Sergio Priotti.

Diseño de Tapa: Arq. Carlos Merlo.

Diagramación y Edición: Arq. Gabriela Gimenez - Arq. Sergio Priotti -
Arq. Martín Ali - Arq. Carlos Merlo

Edición y compaginación:

Está prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier método fotográfico, fotocopia, mecánico, óptico, magnético o electrónico, sin la autorización de los propietarios del copyright.

Impreso en :

ISBN 978-987-1494-63-7

PROLOGO

Arq. Carlos María Reinante

Prólogo en su sentido etimológico (del griego *πρόλογος*, pro, 'antes' y logos, 'palabra, discurso') significa asumir lo iniciático como un lugar donde se prepara al lector para emprender un viaje, deseando intencionalmente hacer menos fatigoso su recorrido, pero al mismo tiempo, procurando estimular la tarea de conocer y comprender las travesías y proposiciones que nos conculca el texto. Como dijo Borges, el mejor libro es el que no he leído, la mejor biblioteca es la que no conozco, porque allí, en esos libros y bibliotecas están seguramente los paisajes, las historias y los personajes que deseo encontrar. De modo que prologar este nuevo trabajo "*Enfoques, Teoría y transferencia*" resulta una oportunidad para hacer conocer algunas opiniones respecto a la sostenida producción de la Cátedra de Sistemas Gráficos de Expresión "B" de la FAUD-UNC.

En primer lugar deseo manifestar que si bien conocía la actividad docente y la producción

Académica de su autor, fue a propósito de actuar como jurado en el concurso docente realizado en 2013 lo que me permitió evaluar en profundidad su propuesta pedagógica como conocer los materiales editados bajo su idea, edición y compaginación.

En segundo lugar se impone destacar la valiosa tradición que recoge la Cátedra que conduce el Prof. Titular Arq. Roberto Ferraris, donde se desempeña el Arq. Sergio Priotti. Me refiero a una lista de notables docentes que militaron en la "escuela cordobesa" con propuestas e innumerables escritos sobre la gráfica; problemática que por entonces se identificaba con el ideario de J. Piaget, en el sentido que "las ideas son impensables si no hay un lenguaje que las haga pensables".

En tercer lugar deseo ponderar lo que constituye el contenido específico del presente libro: un conjunto de aproximaciones teóricas y resoluciones prácticas que abogan por conculcar ciertas lógicas en el proceso creativo y comunicacional de la forma y el espacio. En particular y entre otros asuntos, comprender la producción de escultores como Jorge Oteiza, Richard Serra, Pablo Palazuelo..., obras que por sus caracteres específicos aparecen estudiadas como referentes de objetos *pre-arquitectónicos*.

En este punto vale recordar que todo *referentes* cada objeto o evento *mediado por un proceso de conocimiento*, por una conceptualización o asignación de sentido, ya que el hombre solamente puede relacionarse con las cosas a través de las *ideas que se formula acerca de ellas*, mediante los anteojos de la cultura. Ello significa que nuestra capacidad para representarnos lo real es *solo mediante signos* como representantes de lo real, una facultad y capacidad humana que se denomina genéricamente *lenguaje*. Conforme a esta tesis, el referente no es la "mesa" sino el concepto de mesa, un "concepto" que nos permite captarla, pensarla (idearla proyectarla, dibujarla), construirla... Se trata de un ejemplo simple, pero que deja al descubierto la enseñanza que solo aprehendemos una realidad "filtrada" por conceptos, por mecanismos intelectivos necesarios para que nuestros pensamientos puedan intuir y organizar el mundo.

La demoledora frase de Ernst Gombrich "se dibuja lo que se sabe y no lo que se ve", viene muy bien para comprender y estimular una teoría de la representación basada en lo cognitivo y no en lo perceptivo. Preceptiva que abre y al mismo tiempo impugna toda referencialidad idealista en favor de una conceptualización basada en la cultura. Por esta razón, al rechazar las técnicas de expresión conculcadas por las tradicionales corrientes del pensamiento evolutivo, este autor afirma que la representación no depende de semejanzas formales sino de la selección de requisitos mínimos de la función de representar. Las imágenes- afirma Gombrich- "son llaves capaces de abrir accidentalmente ciertas cerraduras biológicas o psicológicas, o, dicho de otra manera, son falsas fichas capaces de hacer funcionar el mecanismo si se colocan en lugar de las fichas verdaderas". Al proponer una suerte de heterotopía en la consideración de las imágenes recurre a la metáfora del mapa y el espejo para explicar las estrategias históricas de la comunicación gráfica. Una -dice- buscaba legitimar pragmáticamente el referente y los recorridos del mundo físico, mientras que otra, intentaba reproducir la apariencia aunque sea inmediata del mundo óptico.

. Cada una tuvo su momento de eclosión, su índice y su aura como modo de inscripción cultural. Las de hoy, -por el contrario-, parecen estimular una *alteridad y comprensión cognitiva* que se aleja de los psicologismos y percepcionismos para asumir una alternativa constructivista basada en los lenguajes. Y es en esta clave, como seña o huella referencial proveedora de sentido donde ciertos grafos afloran como lenguajes de formas, imágenes, espacios, objetos, significados.... Ello incluye asumir la capacidad migratoria que posee todo lenguaje, en el hecho que un signo devenga en código y en sistema, que un sistema pueda eclosionar en otro sistema, que un texto visual se contamine o pueda intervenir en otro texto, visual o no, que un lenguaje cualquiera sea pueda hibridarse o sincretizarse en otro lenguaje.

Así imagino se puede inferir el texto que prologamos, reinterpretando antiguas consignas y enseñanzas, resignificando en definitiva el apotegma “que las ideas son impensables si no hay una lenguaje que las haga pensables”.

Arq. Carlos María Reinante

Citas: Gombrich, Ernst “Meditaciones sobre un caballo de juguete” (1963); “El espejo y el mapa” (1974). Varias ediciones.

LA CÁTEDRA Equipo Docente 2016



Arq. Roberto Ferraris
PROFESOR TITULAR



Arq. Sergio Priotti
PROFESOR ADJUNTO



Arq. Silvina Barra
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Silvina Barraud
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Martín Ali
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Nicolás Pedrosa
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Carlos Merlo
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Silvana Bonafé
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Victoria Ferraris
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Cristina Nicasio
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Laura Turu
PROFESOR ASISTENTE



Arq. Jerónimo Bajo
ARQ. ADSCRIPTO



Matias Millan
AYUDANTE ALUMNO

Uraín, Severo y Giordano...

Son parte del equipo aquellos que dejaron su huella y se convirtieron en mis maestros.

Considero esta publicación una oportunidad de crecimiento,
otra instancia más de aprendizaje,
un momento de construcción para proyectarme
hacia lo que hago y me apasiona hacer.

Agradecimientos:

A mi esposa Gabriela,
Compañera, colega y amiga,
a mis hijos
Facundo y Sabrina

Sergio Walter Priotti
Arquitecto
Prof. en Arquitectura

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
EL PROGRAMA	38
UTN1 – Introducción y Aprestamiento	47
GTP1 – Introducción a la Representación Intuitiva	52
GTP2 – Relación del Hombre c/ el Espacio	54
GTP3 – Lo tridimensional en el Plano de Papel	58
GTP4 – Cómo Vemos?	60
GTP5 – Luces y Sombras	68
GTP6 – Cambio de Escala	71
UTN2 – Reconocimiento y Registro	81
GTP1 – Lo doméstico, ¿Cómo se nos presenta lo próximo?	88
GTP2 – Representación Tridimensional de Espacios Abiertos y Cerrados	106
GTP3 – El croquis de viajero	134
GTP4 –Ejercicios en bitácora	135
El registro fotográfico.....	138
Fotomontaje.....	147
La fotografía como base del dibujo.....	150
UTN3 – Gráfica de Prefiguración	153
GTP1 – Croquis de Ideación	157
GTP2 – Perspectivas Paralelas, Variantes, Usos y Ventajas	162
GTP3 – Perspectiva Polar a Método	165
UTN4 – Gráfica de Proyecto	167
GTP1 – La Materialización del Proyecto	170
GTP2 – Normativas y Convenciones Gráficas	174
GTP3 – El microfenómeno de la Luz y la Sombra	180
GTP4 – Presentación Formal, PLANO MUNICIPAL	171
UTN5 – Gráfica de Presentación	182
GTP1	191
GTP2	192
GTP3	193
UTN6 – Presentación Integrada	194
GTP1	196
Enfoque	197

1. Introducción

Desde mi espacio de Profesor Adjunto pretendo contribuir desde enfoques propios con el rumbo ya emprendido en esta asignatura a partir de los lineamientos formulados por el Prof. Titular Arq. Roberto Ferraris, a los que adhiero.

Toda propuesta implica un mirar para atrás reconociendo el camino recorrido y "proponer" hacia delante desde un enfoque que sume nuevas perspectivas.

Así, intento colaborar con la construcción de un espacio de diversidad integrada, que posibilite la integración de las diferencias de los integrantes de la cátedra en un constante proceso de crecimiento que se exprese en este libro.

Esto supone, de partida, el reconocimiento y la valorización del material humano con el que se cuenta, formado en lo académico, en lo profesional, así como la consideración de la masa crítica de estudiantes que han acreditado el Curso de Ingreso y comienzan esta etapa de formación instrumental al ingresar al Ciclo Básico de la Carrera. En esta consideración no puedo dejar de reconocer a los que me dieron un espacio y se convirtieron en mis maestros en lo académico y en la vida.

Este Libro intenta precisar una serie de **enfoques**, (puesta en foco del qué y cómo mirar ante la complejidad de posibilidades) en los que participan actores, que interactúan en distintos *escenarios*^[1]. Propongo hacer foco en estos escenarios, según las *escalas* consideradas a partir del índice/ agenda de temas de la Propuesta Académica del Prof. Titular.

[1] Los escenarios quedan definidos a partir de lo que propone García Canclini "un escenario (...) es un lugar en el cuál un relato se pone en escena." 40, lo que nos refiere a distintos tipos de relatos que se dan y/o desarrollan en distintos lugares.

Los actores, aquellos sujetos que traman las relaciones entre los escenarios y los relatos: alumnos, docentes y conocimiento.

2. Enfoques

Esta propuesta, se construye en base a focalizaciones, aproximaciones, zooms, estructurados en un sistema conceptual y práctico, que pretende aportar a ulteriores ensanches, en amplitud o en profundidad, de lo propuesto como marco pedagógico y didáctico, y como objetivos, y posibles logros en lo planteado por el enfoque macro del Profesor Titular enunciado en el Programa de la Cátedra. Todo esto con la intención de *aunar, sumar, combinar*, un conocimiento que, por lo dinámico, será siempre certeza provisoria en permanente crecimiento y desarrollo.

Existen tantos enfoques como sujetos que miran, por lo cual, estos, son tan diversos como las interpretaciones que se realicen en virtud del contexto en que se constituyan. Según la lente, el filtro o la combinación de filtros; según los “objetivos”, lo que se elija mirar, y según el lugar desde dónde miremos, será la apreciación.

Los *argumentos* sobre los que se realiza la propuesta son:

1- *“Conceptualizar la representación y representar el concepto”*^[1] (parafraseando a Roberto Doberti).

2 - La operatividad de la práctica proyectual se despliega en la interpretación y la concreción de las entidades espaciales.

3. Enfoque arquitectónico

“La arquitectura es una percepción, y también algo que posee una dimensión intelectual. Es una forma de comunicar algo más allá de la realidad física con la que está construida”...La arquitectura es una traducción de la vida, del pulso de un tiempo.

[1] Doberti, Roberto. *Espacialidades*. Ediciones Infinito Bs. As., 2008.

Necesita crear un espacio que esté conectado a esto y que también proporcione un escenario para la actividad y la imaginación. Debe ser explorada con el cuerpo, debe ser algo que apele a la mente".

Daniel Libeskind

La arquitectura es un arte responsable, *con teoría y práctica*^[1], de alto valor *significativo, simbólico y de utilidad* para la sociedad. Se la concibe desde lo ilimitado para llegar a lo limitado y viceversa.

Es, también una acción relacional, integral e integradora de procesos y procederes en contextos de transversalidad: una constante actitud de interpretación de lo real y de las realidades.

Con la expresión de **Lao Tse en el Siglo VI a.C.** "*Lo que le da valor a una taza de barro, es el vacío que hay entre sus paredes*" encontramos sentido en la espacialidad arquitectónica que alberga el vivir del hombre, ese vacío cuando es espacio de apropiación se constituye en hábitat: lo que el hombre concibe y construye, el vacío habitable porque puede prefigurarlo y puede pensarlo.

El estudiante de arquitectura habita esas concepciones con la posibilidad de *representar lo que piensa y de pensar lo que representa*, con, desde y hacia el espacio.

La Arquitectura se concibe desde distintas lógicas y al decir de Miguel Ángel Roca *definen un trayecto vital entre la teoría y el proceso de diseño* que se transita, gráfica mediante.

Se propone, trabajar desde el habitar/aprehender los sistemas de representación y las formas de dibujar el *vacío habitable* a partir del primer momento que comienza su proceso de pensamiento.

"...al habitar se llega a través del construir"

Martín Heidegger^[2]

^[1] Marco Vitruvio (De Architectura, I a.C. Trad. de Ortiz y Sanz, 1787)

^[2] Heidegger, Martín. *Construir-habitar – pensar*. 5º ed., Alción Editora, 1997.

4. Enfoque desde el área de conocimiento

La representación

Representar^[1] significa hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene: idea o imagen que sustituye a la realidad, aquello que se hace otra vez presente, volver a conocer, re-conocer. Para ello se necesita una *interpretación*, algo, a través de lo cual se haga visible, algo que medie para hacerlo presente.

A lo largo del tiempo el hombre ha tenido la necesidad de expresar y de compartir sus experiencias, mas allá de la forma sensorial que adopten, estas comienzan siendo privadas hasta que se comunican, por alguna vía, y se convierten en una experiencia social.

Esta *dimensión social de las experiencias* necesita de un medio que traslade lo privado hacia el dominio de lo público.^[2] Esa acción, aquello que se piensa y se representa ha ido cambiando, según cada cultura y cada tiempo histórico que ha construido sus maneras de ver, comprender y representar el mundo: por ello el arte, el teatro, la música, el cine....el dibujo.

El sujeto, en la esfera de lo privado primero percibe; y la *percepción*, entendida como fenómeno físico y psíquico permanente y continuo, es una construcción realizada en forma *selectiva*, por lo tanto, sus representaciones son también selectivas.

Estas *representaciones*, aquello que nos permite poner en presencia otra vez el objeto o acontecimiento, están cargadas de datos seleccionados por el que mira con su bagaje cultural- experiencial.

[1] Representar según la RAE (Del lat. repraesentāre). 1. tr.

Hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene. U. t. c. prnl. 2. tr. Informar, declarar o referir.

[2] Eisner, Elliot W. Cognición y curriculum: una visión nueva. Buenos Aires: Amorrortu, 1994.

Así, podemos afirmar con *Eisner* que: *debe ser selectivo el contenido que una forma de representación contenga*^[1].

Por otra parte, la valoración y la interpretación de lo que vemos y de lo que proyectamos están mediadas por las representaciones: la subjetividad se expresa y se hace presente mediada por la imagen que interpreta la realidad, y que la concibe. Y aunque la *Realidad como tal es insible y lo real tiene muchas realidades que lo interpretan, construimos esas realidades mediante la captación de lo real incognoscible, lo simbólico y lo imaginario*^[2]. Así las representaciones cambian conforme el sujeto descubre, experimenta, vivencia, analiza, explora, interpreta, o proyecta el objeto, desde el contexto que construye.

Las formas de representación

Eisner define las *formas de representación como el medio expresivo que se utiliza para hacer pública una concepción*^[3], con el fin de hacer foco en las distintas maneras que el sujeto expresa y comparte socialmente sus experiencias, según sea el qué o cómo ha concebido y/o sus objetivos.

Los modos pueden ser:

-*Miméticos*: parten de la imitación, la mimesis. Ej. la pintura figurativa y la fotografía.

-*Expresivos*: expresan lo tangible y lo no tangible de un objeto o acontecimiento, sus propiedades esenciales interpretadas quien representa, tiene algo de lo mimético. Ej. un croquis de registro, los aspectos seleccionados no son sólo los superficiales sino también aquellos que tienen que ver con lo no aparente, que se sienten como experiencia emocional, aquellas cualidades que le dan

[1] Eisner, Ídem Pág. 67

[2] Sarquis, Jorge en Modos de habitar , pag.22 y 23 haciendo referencia a los registros de lacan

[3] Eisner, Elliot W. Cognición y curriculum: una visión nueva. Buenos Aires: Amorrortu, 1994. Pág. 73

- sentido a la experiencia y la significan en el tiempo. En esta forma de representar se involucra el sujeto con toda su carga emocional puesta en juego. En estas dos formas de representar actúan relaciones analógicas
- *convencionales*: los individuos de una sociedad acuerdan formas de representar las convenciones del dibujo arquitectónico. En las representaciones estos modos no se dan puros, se combinan como en los videos o el cine.

La representación se instala en campos disciplinarios diversos: la Arquitectura y el Urbanismo, el Paisajismo y la Arquitectura de Interiores; y específicamente desde sus formas de representación y expresión gráfica, las formas de socializar el acto de pensamiento, con fines artísticos, profesionales, didácticos u otros.

Para poder pensar la pertinencia del conocimiento, debemos delimitar estos diversos “escenarios de actuación”, y sus problemáticas emergentes: procesos, lógicas proyectuales, aspectos tecnológicos-digitales actuales para la concepción del espacio, arquitectónico y urbano.

Considero así a los **sistemas gráficos** como *codificaciones sistemáticas de los modos de representación* que organizan y condicionan los modos de transmitir, comunicar y ver, haciendo legible lo que se piensa y se representa: por lo tanto, estos organizan las gráficas.

Los sistemas se nutren y valen de los conceptos de la *geometría*, que como disciplina abstracta permite, desde su conceptualización, racionalizar las leyes que rigen e interpretan el mundo. Es a través de ella que comprendemos las nociones de forma, figura, prismas, estructura, proporciones, trazas, intersecciones, etc., conceptos abstractos que son la base de las representaciones métricas. De esta concepción se deduce una *representación analítica y descriptiva*: una forma de representación objetiva.

Entiendo así, que toda **forma de representación niega ciertos aspectos del mundo** por lo que se deduce que a cada forma de concepción le corresponde una forma de representación, una interpretación.

Desde el camino recorrido con la propuesta vigente hoy en la cátedra, y si pensamos desde Doberti^[1] que *cada sistema* de representación *tiene su lógica* según sea su *naturaleza generativa, sus factores estructurales, cómo sea su aprendizaje y/o* los medios de implementación, se pueden enunciar los objetivos del uso del dibujo que deviene de las intenciones construidas por el sujeto.

Los tipos, según la base geométrica en los sistemas de representación son:

- Geometría descriptiva o sistema de proyecciones ortogonales.
- Proyecciones paralelas o sistema de axonometrías y caballeras.
- Perspectivas: clásica o sistema de perspectiva cónica

La primera *descompone* al objeto para tener acercamientos parciales de las partes: ya no es una sola imagen, sino varias proyecciones.

Las otras dos le confieren a la imagen como al objeto representado idea de unidad. La perspectiva polar no permite entender el todo de un golpe de vista, hacen falta varias perspectivas.

En cuanto al observador las dos primeras lo contemplan distanciado, como un ojo inhumano desde el infinito, mientras que sí lo hace la perspectiva cónica introduciendo además la distancia entre el sujeto que mira y el objeto. Esto introduce el concepto *del límite de lo visible*, lo cercano y lo lejano, del aquí, allá y más allá. Resulta así, en la concepción espacial misma de cada sistema su carácter, *su sentido genérico y estructural*:

- Geometría descriptiva ----- *Dibujo organizativo*
- Perspectivas paralelas ----- *Dibujo objetual*
- Perspectivas clásica ----- *Dibujo perceptual*

[1] Doberti, Roberto. *Espacialidades*. Ediciones Infinito Bs. As., 2008.

Además, los sistemas se utilizan según los objetivos que se impriman a la representación del espacio arquitectónico. Esos objetivos conducen a la utilización de la geometría descriptiva para expresar, en dos dimensiones su configuración.

Con las otras dos se pone en valor *la tridimensionalidad* de lo que se mira, desde lo objetivo con las Perspectivas paralelas o involucrando los aspectos vivenciales del sujeto en su *experiencia perceptual* con la perspectiva cónica.

Respecto de lo operativo, el diseñador diferencia en la representación dos formas de producción de imágenes: *el dibujo de Croquis* y *el dibujo métrico* o de precisión. Para el primero, el operador atribuye la condición de dibujo “rápido”, en términos de tiempo de re-presentación y *débilmente reglado*, en diálogo con el soporte, vía instrumento elegido, aún dibujando geometales, proyecciones o perspectivas. Estas características le imprimen a ese dibujo cualificaciones diferenciadas en virtud de la espontaneidad discursiva y caligráfica. Este modo operativo es el más utilizado a la hora de la *ideación* o de la interpretación, pues posibilita un proceso de *pensamiento productivo y reflexivo* en la misma exploración.

En cuanto al *dibujo métrico*, este puede transitar todos los sistemas según necesidad del registro y la norma a que el operador se sujete. A su vez en la expresión de las representaciones de croquis o métrica interviene *la técnica*, la cual le imprime distinciones expresivas y cualificantes aún con el mayor rigor de la norma o las convenciones.

El croquis de registro es una forma *expresiva* de representar ya que el sujeto selecciona datos relevantes con los que pueda transmitir es decir re-presentar ese objeto o acontecimiento, vuelve a presentar esa experiencia en forma lo más completa posible. En esta forma de re-presentar media la interpretación de quien mira. Los estímulos a los sentidos llegan de igual manera a todos los sujetos pero cada uno los experimentará según su capital cultural y allí se transformará en representación, pues en interpretación. Estos pueden ser elaborados, más cerca de la mimesis o sintéticos.

La fotografía es una de las formas de representación mimética absoluta donde se reproducen todos los detalles sin mediar selección por parte del sujeto. La fotografía permite hacer foco sobre el objeto seleccionado y darle a la figura relevancia sobre el fondo, lo que llamamos primer y segundo plano.

En cuanto a las *prefiguraciones* las considero como *concepciones de la imaginación*. Estas comienzan a construirse a partir de la pulsión entre *el concepto a expresar* y lo que se está en acción de representar, mediado por lo que sugiere el instrumento o lo material que expresa dicho concepto o idea. En el trayecto, el proceso mismo, propio de aquel diálogo, aporta desde las *acciones del hacer, re- visar y analizar* los mecanismos críticos para seleccionar, lo que motiva a pensar. Tal como Miguel Ángel Roca cita en el prólogo del libro *Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar* de Pablo Barbadillo: *“los dibujos (las representaciones) son pasos del proceso de construcción. Sus ideas fuertes, rápidas, tiene la fuerza de lo que se descubre”*. L. Kahn.

Por lo tanto, podemos considerar desde *Eisner* el rol decisivo *de los sentidos en la formación de concepciones y la multiplicidad de formas de representación por las cuales aquellas pueden darse a conocer a otras personas*. Este enfoque *conduce a una visión ampliada de los procesos cognitivos, (...) permite al docente como al estudiante trabajar sobre el desarrollo de múltiples alfabetismos.*^[1]

Considero que las *exploraciones gráficas*, en este marco, demandan conocimientos de la *imagen*, especialmente de los *sistemas*, de la *geometría*, y de las *técnicas* para poder ser decodificadas, como potenciales expresivos en el diseño arquitectónico.

Así, debiéramos:

- estimular y promover una *memoria discursiva gráfica*.
- explorar - experimentar *trayectorias gráficas*.
- hacer y pensar la arquitectura desde perspectivas situadas o lógicas de proyecto.

[1] Eisner Elliot W. Cognición y Currículum Editorial: [Amorrotu](#) 1998

Hoy las reflexiones acerca de los procesos de producción y modos de consumo de la imagen llegaron a su máxima expresión en el contexto de la globalización y de la economía de mercado, que exigen otras formas de representación diferentes a las analógicas, en las que el estudio de los sistemas toman protagonismo.

Como conclusión la producción de *representaciones* gráficas en Arquitectura, es una forma de “habitar” tanto la producción arquitectónica propiamente dicha - obra de arquitectura y ciudad - como la “ficción” que la representa. Así: “*Un dibujo para serlo, debe ser interpretado como tal y ello requiere un aprendizaje*”^[1].

5. Fundamentos y aportes de profundización de esta propuesta

“La clasificación del conocimiento académico que resulte útil a los fines del estudio de su totalidad, tiene que ver con la teoría que se desarrolle y los caminos que se recorran”

Becher^[2]

En la Arquitectura cada una de sus especialidades tiene identificado y consensuado sus *paradigmas* como los ejemplos que de ellos se derivan, evolucionan y cambian y se instalan en el tiempo. Surge la necesidad permanente de innovación, no por la innovación misma sino a partir de la superación en las respuestas que exige el medio.

La Cátedra *Sistemas Gráficos de Expresión “B”*, pertenece al *Departamento de Morfología e Instrumentación e Informática* y tiene como núcleo conceptual el objetivo de “*crear ... las condiciones*”

[1] Ras, Héctor Federico. *El croquis creativo*. Buenos Aires: Universidad de Morón, 2003.

[2] Becher, 1989; p. 21

necesarias para que los alumnos desarrollen sus aptitudes naturales para la comunicación gráfica, así como también estimular en ellos una actitud académica responsable y orientada al esfuerzo creativo. Es objetivo prioritario nivelar los conocimientos y recrear las condiciones ideales para el aprendizaje y la práctica de esta herramienta” (R. Ferraris)^[1] , lo que la identifica frente al resto de las asignaturas, por ser considerada junto a la materia troncal de “arquitectura”, una asignatura a través de la cual se expresa el conocimiento básico, elemental y fundamental de la carrera para la generación y comunicación del hacer disciplinar.

Entiendo que las estructuras programáticas, llámense “Contenidos Genéricos” o “Programas de Cátedras”, en el marco de nuestra disciplina, están afectados por el efecto del tiempo y se requieren algunos cambios, ajustes de enfoques, considerando los procesos y avances tecnológicos que se van produciendo.

En este proceso los límites disciplinares se van desdibujando, moviendo y modificando por momentos. En contrapartida “...a medida que el trabajo y los puntos de vistas se vuelven más especializados, las personas que se dedican a especialidades diferentes tienen menos cosas en común, en sus antecedentes y en sus problemas diarios” (Clark, 1963).

Esto perfila a los docentes de ésta Área, y los ubica en un permanente desafío profesional y personal especializándose en metodologías para el aprendizaje de las distintas formas de la comunicación, pero es importante que la cátedra ayude a mantener la permanente contextualización de las acciones y fuentes cognoscitivas, a través de la interdisciplina y la transdisciplina.

La búsqueda permanente de sentido, nos conduce a la necesidad de intervenir, con la necesidad de reinventarnos y recrearnos cada año en consonancia con los desafíos propuestos tanto a nivel institucional como de esta cátedra, desde una concepción del aprendizaje dinámico y crítico que subyace en las acciones, las prácticas y las concreciones realizadas, y desde los aportes paralelos de las investigaciones desarrolladas: “Gráfica Analógica Redefiniendo sus ventajas en el campo de la

[1] Roberto Ferraris. Programa de Cátedra Sistema gráficos de expresión B

enseñanza de la Representación Arquitectónica” y siguiendo con la temática para los años 2012/2013: “El dibujo a mano alzada: una práctica que favorece el desarrollo de las capacidades creativas de los diseñadores”.

A partir de lo expuesto, y lo movilizado desde estas reflexiones, y valorando esta oportunidad de plantear profundizaciones, adaptaciones y aportes en las Unidades Académicas y en la “bajada” del Programa vigente, propongo:

- incorporar el concepto de “*espacio abierto*”^[1], para llamar a los espacios de intervención y construcción en términos del equipo de trabajo que tiene tradicionalmente la cátedra en la práctica, además de re-enfocar los objetivos dentro del Programa que admiten reestructuraciones permanentes en pos de la disciplina y del medio en el que operamos.
- reflexionar acerca de las propias prácticas para mejorar la acción educativa en lo referido a: qué, cómo, cuándo, enseñar; y evaluar para asumir y responder a cómo aprende el que aprende.
- Plantear el programa como “*proyecto*” que nos involucra en el proceso de crecimiento para definir un futuro como opción objetivamente posible, y no como mera proyección arbitraria. Quien proyecta establece una relación con la realidad que se sustenta en su capacidad de transformarla.

Ante estos enfoques y como dice Shon estamos en posición de “*recordar que no estamos buscando egresados munidos solo de conocimientos y técnicos, sino personas capaces de plantearse problemas, realizar el diagnóstico e hipotetizar explicaciones y soluciones*”

Desde el citado Enfoque se originan los siguientes objetivos:

[1] Angulo, Felix y Blanco Nieves. Coordinadores. Teoría y desarrollo del currículo Ed. Aljibe. Málaga, 1994. Pág. 112, 1130

6. Objetivos

Los Objetivos fijados para cada año académico son fruto de un movimiento propio de los vaivenes a los que el contexto nos somete. Crecemos, cambiamos, ponemos en crisis, nos ponen en crisis los acontecimientos como los distintos grupos de alumnos. En tal sentido cada objetivo se pondrá en valor frente a otros según los transitemos

*“Conceptualizar la representación y representar el concepto”
R. Doberti^[1]*

Esta presentación traducida en Libro pretende como objetivo:

- Pensar la arquitectura desde los modos de re-presentarla.
- Interrelacionar desde la especificidad, la disciplina, el Programa y la práctica docente.
- Trabajar desde el Programa la idea de taller como *espacio abierto*.
- Ajustar y adaptar los contenidos a las demandas en horizontal y vertical ampliado por las propias investigaciones del estudiante y los docentes, sobre las bases de la experiencia compartida.
- Abordar la resolución de problemas, desde la transferencia y aplicación de los resultados de la Investigación.
- Propiciar el modelo de *autogestión y autoevaluación* para orientar, facilitar y promover la autorregulación del aprendizaje del alumno.
- Involucrar al estudiante, desde la especificidad o de la gráfica, con el significado y sentido del *habitar*.
- Contribuir a la construcción del contexto disciplinar en el Equipo de Trabajo.

[1] Doberti, Roberto. *Espacialidades*. 1º ed.- Buenos Aires. Infinito, 2008.

7. Propósitos como integrante del equipo a los que pretendo se sumen estudiantes, docentes, adscriptos y ayudantes.

- Trabajar en el equipo para mantener el interés del alumno por la expresión gráfica durante todo el ciclo académico.
- Accionar para que se piensen y presenten los conocimientos en forma integrada.
- Colaborar con la tarea del Profesor Titular, para la permanente *flexibilización y adaptabilidad* del Programa, de modo que se vaya construyendo el conocimiento a partir del proceso de aprendizaje.
- Orientar el trabajo de los Profesores Asistentes en los talleres para facilitar la claridad de transmisión y transferencia de contenidos en las tareas prácticas.
- Estimular el pensamiento crítico y la formación de criterios para pensar desde el dibujo.
- Tender puentes entre lo que se conoce y lo que se necesita conocer de la gráfica arquitectónica.
- Facilitar mediante el discurso adecuado y técnicas didácticas el acceso de los alumnos a los contenidos, desde lo que se expone en las clases teóricas hasta el trabajo en los talleres.
- Promover la *transferencia y aplicación* de principios centrales de esta asignatura a la materia Arquitectura – específica del campo profesional, junto al Profesor Titular en diferentes instancias y/o eventos (coordinadoras de Nivel; congresos; jornadas; etc.).
- Propiciar la *evaluación continua* y el control de lo aprendido, desarrollando el sentido de acompañamiento para los Docentes y para los Estudiantes.
- Construir una mirada sensible sobre la arquitectura desde lo significativo, hacia una comprensión y transferencia clara a la representación.
- Contribuir a la actualización bibliográfica.

Enfoque sobre el Contexto

- **La Sociedad**

La sociedad entendida como una *“trama de prácticas sociales”*, con sus mecanismos de interrelación, y las complejidades que de ellas emergen, posibilita la generación de distintas *concepciones de mundo* a partir de sus construcciones históricas, culturales, económicas, políticas, etc. Además, es un organismo en proceso permanente de cambio, en el que los actores -desde la diversidad y las diferencias- administran los recursos y se organizan en virtud de esas concepciones. Comparto con *Carmen García Guadilla* que *“... existen diversas visiones en la percepción del futuro y el rumbo que deberá darse a las sociedades”*; ello dependerá de las políticas educativas que se implementen en los distintos niveles de la educación, con las que estamos comprometidos desde nuestro lugar.

- **La Universidad**

“...Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas ...”
Paulo Freire^[1]

Con la convicción de que la educación es *“un bien público y un derecho social y universal”*, y de que *“tiene un papel estratégico que jugar en los procesos de desarrollo sustentable de los países”^[2]*, en especial en Latinoamérica, se asume el rol fundamental de la universidad en la reforma sustantiva de la educación superior que se lleva a cabo en estas últimas dos décadas.

^[1] Las Máximas de Paulo Freire (Recife, Pernambuco, 1921 — São Paulo, 1997) Educador brasileño e influyente teórico de la educación.

^[2] DECLARACIÓN DE LA CONFERENCIA REGIONAL DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE. <http://www.iesalc.unesco.org.ve/docs/boletines/boletinnro157/declaracionres.pdf>

Adhiriendo a lo propuesto por *Edgard Morin* respecto a la “*reforma del pensamiento*” como requisito ineludible para la construcción de un conocimiento orientado a la *comprensión*, en respuesta a realidades cada vez más complejas, se imponen una serie de desafíos: *el desafío culturales; el desafío sociológico el desafío cívico , el desafío de la globalidad y la complejidad .*

Estos enfoques, cuestionan desde dónde pensar la construcción de un contexto que se teje interdependientemente entre las partes, no siempre diferenciables, y el todo, para proyectarse responsablemente hacia el futuro.

La universidad es, históricamente en la sociedad, la institución más antigua productora, gestora y articuladora de los *saberes, ideas y valores*^[1], capaz de examinar, actualizar y transmitir su herencia en convivencia con todas las tensiones y pulsiones hacia adentro y hacia afuera de sus ámbitos. Inmersa en una época caracterizada por procesos de cambios, globalización, contradicción, complejidad y coexistencia de paradigmas diversos, representa para la humanidad el centro de formación y estudios de las competencias profesionales, la generación de conocimiento útil para la vida individual y social, y para la formación integral de los seres humanos. Es, además, un polo de acciones creativas y estratégicas en constante construcción y evolución al servicio de la sociedad. La UNESCO define el rol de las Universidades como “*instituciones de educación permanente, que deben contribuir a brindar educación para todos, a lo largo de toda la vida, creando, conservando y transmitiendo el conocimiento de las cuestiones sociales, culturales y científicas fundamentales*”^[2]

El escenario institucional de la universidad en el mundo está dado por una variedad de modelos universitarios que conjugan las nuevas oportunidades de diversidad como desafío para los tiempos

[1] Morin, Edgar. La cabeza bien puesta. Repensar la reforma . Reformar el pensamiento^{1º} ed. 7ª reimp. Buenos Aires: Ed. Nueva visión. 2008. Pág. 85

[2] UNESCO, 1998, “Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción, París, 9 de Octubre de 1998”. Consulta realizada el 27/10/2009 en la página web de la UNESCO: http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

futuros: igualdad no implica *sinónimo de unificación o de mimesis*, ni de anulación de *las particularidades de lo diverso*.

De esta manera, sociedad y universidad se articulan y retroalimentan, desde las *demandas* que emergen y los *aportes* en un diálogo constante de complementariedad, ubicuidad, adaptación, transferencia y aplicación de los avances socioculturales y tecnológicos, para generar condiciones tendientes a la transformación ordenada y paulatina del sistema educativo en su conjunto.

- **El Conocimiento**

*“Si no ha habido pregunta no puede haber conocimiento científico.
Nada viene solo, nada es dado. Todo es construido”
Gastón Bachelard^[1]*

Para Edgar Morin, la educación, su construcción y acceso al conocimiento, debe entender al *hombre* en relación al mundo, no como centro de éste, sino como parte de un sistema: una ubicación en consonancia con el universo. De esta manera el hombre puede tener la capacidad de formar a otros a partir de criterios que integren los conocimientos, con la convicción de que no existe una verdad absoluta y de que se puede errar en su búsqueda, a pesar de que las ciencias se basen en leyes precisas.

El conocimiento produce certezas pero también *incertidumbres*, y son nuestros sistemas de ideas (teorías, doctrinas, ideologías) los que deben ejercer el rol de *cuestionar y resistir* para promover el pensamiento crítico en los distintos ámbitos educativos.

^[1] Bachelard, Gastón. *La formación del espíritu científico*. Ed Argos Buenos Aires, 2000

El *enfoque psicosocial* de la problemática educativa considera que los sistemas simbólicos inciden significativamente en la construcción del conocimiento.

Así, considero que conocer es experimentar y sentir, por eso nuestra acción docente debe *organizar y programar* el conocer, para que se aprenda también a partir de las experiencias y el sentir en el proceso de construcción del conocimiento.

- **El universitario argentino y la UNC**

En un país que se despliega *extenso y heterogéneo* tanto en su geografía como en sus manifestaciones culturales, la oferta de educación superior también lo es, por lo que se convierte en *diversa y atractiva* para estudiantes de la región, y de distintos puntos del mundo interesados tanto en el grado como del posgrado. Considerando esta diversificación y proliferación de universitarios que egresan de nuestras instituciones públicas, resulta importante la puesta en crítica y autocrítica de las currículas, para que queden equiparadas con otras instituciones universitarias públicas y privadas del mundo, afrontando las realidades de hoy, y las que se proyectan hacia el futuro.

La educación que recibe un universitario debe contribuir, además, a su perfil de ciudadano responsable en la preocupación por su identidad, para poner el acento en *comprender, preservar, historizar, fomentar y difundir las culturas nacionales y regionales* en respuesta a un mundo que intenta globalizar, internacionalizar los valores culturales, *en desmedro de los relatos, las historias, las experiencias y los valores de las comunidades particulares.*

En este contexto, el perfil del universitario argentino es, en su gran mayoría, el de un estudiante que trabaja o desea trabajar, lo que deriva en que su tiempo se diversifica, y su formación se realiza entre lo intelectual y el más extremo pragmatismo de la realidad del mercado laboral. Así, los universitarios argentinos tienen alta competitividad por su continua formación y conocimiento a la hora de convertirse en profesionales de los tiempos que corren y demandan una enseñanza que se oriente

principalmente a la pertinencia desde la reflexión y el discernimiento. Esto se refleja en los Talleres de nuestra Institución, donde ese perfil constituye la masa crítica de los estudiantes.

•El docente Universitario

La tarea de formar profesionales reflexivos, exige de docentes que asuman la enseñanza desde la *construcción crítica y reflexiva* que pueda responder a los procesos de cambio que impulsa, en relación a “*la reforma de pensamiento^[1]*”. Esto demanda de profesionales que asuman su rol en la educación con la *formulación de objetivos y estrategias* para la construcción de conocimiento y administración de los bienes culturales de la sociedad a la que se deben. Por otro lado, requiere de *competencias* tales como la capacidad de detección de necesidades y requerimientos, de concertación de alianzas, de negociación de acuerdos y resolución de conflictos, tanto como de anticipación de problemas a distintas escalas, para lograr competencias en “*situaciones de la práctica que resultan singulares, inciertas y conflictivas* (Schön).

De este modo, dejo sentado en mi propuesta, que es menester la formación del profesional docente en *el “arte” y la “creatividad” de enseñar* para desarrollar competencias o desempeños capaces de afrontar situaciones particulares, específicas, inclusive no habituales y hasta conflictivas, pero que en la práctica, pueda oscilar desde el recurso inusitado y transdisciplinario hacia la racionalidad técnica y del oficio, en lo que sin lugar a dudas redundará en su desempeño profesional futuro.

El contexto socio-cultural de la Universidad Nacional de Córdoba, y en especial, el de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño, está signado hoy, aún en momentos de festejos, por “*la incertidumbre que domina hoy el campo de la arquitectura^[1]*”; ya que se transitan tiempos de pensamiento reflexivo y crítico en la enseñanza y el aprendizaje de la arquitectura y el diseño. La enseñanza en la Universidad Pública, gratuita y masiva requiere de miradas otras, con propuestas integradoras, abiertas, inclusivas y creativas, basadas en la interpretación de nuestro contexto y realidad cambiante. Nuestra Institución ha superado exitosamente el *proceso de acreditación* por haber trabajado desde la crítica y la autocrítica, en un arduo esfuerzo de todos los estamentos involucrados en un objetivo común.

[1] Morin, Edgar. La cabeza bien puesta. Repensar la reforma . Reformar el pensamiento^{1º} ed. 7ª reimp. Buenos Aires: Ed. Nueva visión. 2008

1. ENFOQUE SOBRE LOS ACTORES DE LA FAUD

Perfil del alumno

El estudiante de primer año es un alumno con características particulares en los distintos momentos del ciclo básico. Al momento de ingresar y recibir una aproximación introductoria a lo disciplinar en el cursillo nivelador, tiene un *perfil inicial*.

Al momento de su arribo, se trabaja arduamente para superar los problemas que provienen de la enseñanza media: la fragmentación de conocimientos, la no disposición a la lectura y el estudio; la tendencia al facilismo; las dificultades para interpretar, relacionar y abordar la expresión oral y gráfica; y el desinterés y la indiferencia por la oferta cultural del medio. Sumado a la incertidumbre propia de quien está eligiendo el camino para construir su futuro, desde las más diversas realidades socioculturales y económicas

Este alumno, al encontrarse con un mundo nuevo y desconocido, al decir de Gastón Breyer: navega *las incertidumbres* del momento crítico de inicio del cursado. Trata de proyectarse hacia un futuro de transformaciones y responsabilidades en el que paulatinamente va aprendiendo a asumir riesgos, desde la autoconfianza, la autocrítica y la autoevaluación, que le permiten realizar y practicar la transferencia gráfica.

Con ese avance en plena adaptación a su medio, boceta su *perfil medio* en el *contexto* que que construye junto a sus pares, como parte de la masa crítica de la Universidad pública, gratuita y masiva. Esto lo pone en situación de una profunda transformación al asumir sus limitaciones y proponerse, desde *una actitud abierta*, reflexiva, crítica y propositiva, a la *búsqueda de nuevos puntos de vista* y nuevos horizontes, para la construcción de su propia condición, como estudiante de arquitectura.

El *perfil final* es una aspiración de todos como equipo: el sujeto en el *recorrido vivencial* del Ciclo Básico va articulando las primeras prácticas y conceptos disciplinares al advertir las inseguridades propias de navegar sin ver las orillas: va adquiriendo *conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y actitudes* con las que hace conciente su arribo, intensión mediante, a la acreditación del primer nivel.

Perfil de los miembros de la Cátedra – aportes

“... Me interesa ese trabajo de ir aceptando los resultados que van apareciendo. (...) Un proyecto consiste en saber atar múltiples líneas, múltiples ramificaciones que se abren en distintas direcciones”

Eric Miralles (1994)

“la sociedad del conocimiento demanda una recontextualización de programa y cronograma, con los aportes de la investigación y su transferibilidad”

Susana Barco

Los docentes de la cátedra despliegan sus conocimientos disciplinares y didácticos, tramados con los emergentes que surgen de los alumnos de primer año. Esto exige flexibilidad y capacidad pedagógica en las prácticas de taller en relación con los desafíos de procesos de pensamiento. Desde este enfoque se pueden pensar las oportunidades que orientan las prácticas hacia nuevas búsquedas, en virtud de las intensiones e intereses individuales y del equipo.

En el escenario del *taller*, las clases devienen proyecto, y el conocimiento disciplinar, las habilidades y las actitudes toman forma según sea la formación y la concepción de los docentes en cuanto idea de equipo (el de cátedra y del taller): un equipo de profesionales docentes transformadores y operadores de las realidades disciplinares. Los enseñantes, en tanto arquitectos, tienen una preparación técnica que los avala en los conocimientos disciplinares y, como docentes, van construyendo su experiencia didáctica, y deben actualizarla en los distintos campos de acción y en función de las distintas formas de aprender de los alumnos: tecnologías, formas de acceder a la información, formas de producción de imágenes, producción de realidades. Para ello el equipo está *en permanente formación* a partir de intervenir en una serie de actividades propuestas por nuestra Facultad o por ellos mismos.

Relación Docente / Alumnos

Cada uno de estos actores pertenece a un grupo, a una comunidad, a un *proyecto social*, en el que se construye el "*lazo social*"^[1], como una instancia de *socialización*. El docente se constituye en mediador entre el alumno y el conocimiento. La lectura de esta trama, en términos de actores y escenarios en un contexto dado torna compleja la relación. Los docentes y alumnos deben establecer una relación de *diferencias asociadas y diversidad integrada* para construir el ámbito propicio de transferencias, donde los primeros, aportan especificidad, experiencia y ojo experto para construir un *clima de taller* que estimule la apropiación del aula como *lugar de intercambio*.

[1] Boso, Rosana y otros *Metamorfosis del Lazo Social*. UCA- Buenos Aires, 2003.

A partir de estas conclusiones en la cátedra se plantean actividades que movilizan, motivan y rompen la rutina como las tareas de campo, los viajes de intercambio y la asistencia a congresos, etc.

En la cátedra consideramos a los estudiantes futuros colegas, en lo académico y en lo profesional, por lo cual, esta relación se basa en el respeto y en la seguridad que nos construimos mutuamente.

El inicio del año comienza en cada taller con aproximadamente sesenta alumnos y termina con cuarenta y dos estudiantes, de los cuales el 82% promociona, mientras el resto va a una instancia de superación con pautas de completamiento que permite le acreditar. Sólo el 3% del taller de cuarenta y dos alumnos queda libre. El docente construye con el alumno así una relación de mutua exigencia.

Se propone, desde este proyecto, contribuir con esos compromisos apoyando y generando actividades que profundicen los espacios de reflexión y planificación de los tiempos necesarios para ese fin. La contribución que estos cambios producen a nuestra área de conocimiento es la visión de complejidad de la tarea que el alumno percibe, intuye experimenta en su primer año, en términos gráficos y verbales. Y esta convivencia cotidiana con el hacer *del otro*, diferente, diverso, colabora en la *construcción de contexto*^[1] y les permite habitar su *espacio-lugar* de formación desde la *comunicación gráfica* en este caso.

2. Cambios Necesarios

Todas las instituciones permanecen atentas a los embates de los cambios sociales pero no siempre están preparadas para asumir la incertidumbre sobre el futuro y revertir sus consecuencias, lo que presupone un cambio en las reglas de juego. Nuestra Institución está transitando ese reto complejo y desafiante que incentiva la producción de un pensamiento reflexivo y crítico para la

[1] Sztulwark, Pablo. *Ficciones del lo habitar*. ED. Nobuko. Bs. As. 2009

construcción *de ambientes con niveles satisfactorios de calidad y equidad*, en los que se pueda desarrollar las cooperaciones y los procesos de crecimiento; formando recursos humanos competitivos y capaces, con estrategias creativas y metodológicas que posibilitan la detección y resolución de problemas.

A este respecto, se propone, en acompañamiento al enfoque del Prof. Titular planteado en reiteradas reuniones de debate y reflexión:

- articular específicamente esta asignatura, con las “Arquitecturas”, en horizontal y vertical, *construyendo puentes* hasta llegar a *las otras orillas*, algunas concretas, algunas posibles, otras impensadas, con las asignaturas del nivel y en algunos casos con la Asignatura Electiva de Gráfica Arquitectónica. Esta tarea se realizaría a partir de la organización de jornadas, seminarios, workshops, según el nivel, con la participación de docentes y alumnos.
- articular con la asignatura *Matemática* del mismo nivel con el fin de integrar los contenidos de ambas en la aplicación de la geometría analítica a la arquitectura mediante la gráfica, de acuerdo a lo convenido en las reuniones con el Prof. Titular de la Cátedra de Matemática.
- Incorporar (cuando se operen cambios en el plan de estudio,) otro momento gráfico, específicamente, *otra asignatura*, semestral en Nivel II como instancia de profundización de esta especificidad disciplinar, para complementar adecuadamente los requerimientos gráficos del Ciclo Medio. Esta propuesta se viabilizaría con la colaboración y asesoramiento del Instituto de Gráfica de Arquitectura y de Diseño Industrial IGRADII, y EGrAFIA (Expresión Gráfica en Ingeniería, Arquitectura y Áreas Afines).

Esta asignatura, se ubicaría en el primer semestre de Nivel II y su enfoque se estructuraría en la *síntesis gráfica*, en articulación con las *tecnologías de representación*, ya que hasta el momento esto no se ha presentado como posibilidad.

Considero que todo esto puede mejorar nuestra respuesta a los desafíos de la institución, mejorando del nivel de las competencias, que posibiliten adecuar las prácticas docentes, e integrar los espacios existentes y los nuevos y, fundamentalmente, desde lo que nos compete, mejorar el razonamiento y el desempeño gráfico-conceptual de los alumnos.

3. Carreras Alternativas

El camino transitado históricamente por el diseño, como totalidad disciplinaria, muestra que la *diversificación de carreras* que se abren en las distintas casas de estudio ya sean públicas o privadas, responden a la demanda de un público que las requiere. Esas especificidades se convierten en especialidades, y van construyendo sus propios argumentos, lo que les permite estructurarse como recortes particulares de la realidad del diseño.

Esto nos permite asegurar que así como Diseño Industrial trazó su derrotero en nuestra Facultad, *otras carreras* podrían albergar las necesidades de los estudiantes que no encuentran satisfechas sus expectativas en la UNC y buscan otro tipo de instituciones. Además esto permitiría, desde la educación pública, abrir un abanico mayor de oportunidades y especificidades en el mercado laboral. Comparto con el Profesor Titular, que esto daría la posibilidad de construir esos otros *nichos* dentro de la disciplina del diseño, capaces de albergar a los jóvenes en el marco de la educación pública de la UNC.

Por lo expuesto considero de gran valor la aprobación por Res. 208/2011, de la Ordenanza H.C.D. N° 186/2010 de la FAUD que implementa en el Certificado Académico de BACHILLER UNIVERSITARIO, que será otorgado a alumnos que lo soliciten y hayan aprobado las asignaturas requeridas en los Planes de Estudios 1986 y 2007. Esto, permite a aquellos estudiantes con escasas posibilidades de completar la carrera, la oportunidad de certificar una trayectoria que lo “habilita” a desempeñarse con algún aval en oficios afines.

4. Curso de Nivelación

El Ingreso a la FAUD, en sus dos Carreras, Arquitectura y Diseño Industrial tiene una primera instancia en el Curso de ingreso (Introductorio de Nivelación) que los alumnos deben aprobar obligatoriamente. Bajo el enfoque de *sistemas interrelacionados*, el CIN aporta elementos valiosos de diagnóstico certero en términos cuantitativos, descriptivos, de la situación de *los alumnos*. Hay una

“información” conclusiva y estadística del Curso de Ingreso a través de un informe que se entrega al HCD. Sin embargo, según la propuesta del CIN debería ampliarse además a un trabajo conjunto con Nivel I, que defina el corpus de contenidos teóricos prácticos que sirvan de anclajes a las asignaturas del Ciclo Básico, con las consiguientes reflexiones, y adecuaciones para la integración de los conocimientos teórico- prácticos en horizontal y en vertical.

5. Ciclos: Básico, Medio y Superior

El Plan de Estudio vigente en el nivel de Grado está estructurado con seis niveles organizados en tres ciclos:

Ciclo Básico de instrumentación: Nivel I (Primer Año) en el que los objetivos instrumentales y conceptuales globales posicionan al alumno en la problemática a abordar en el transcurso de la carrera;

Ciclo Medio de formación: Niveles II, III y IV son de formación disciplinar promoviendo en el estudiante la capacidad y destrezas para integrar contenidos conceptuales y operativos en temas-problemas arquitectónicos de complejidad creciente;

Ciclo Superior de Profesionalización: Niveles V y VI que, según el estatuto Universitario “...*Abarca la culminación de las orientaciones, especializaciones*”. En estos se abordan contenidos de formación integral con problemáticas de gran complejidad institucional, profundizando su capacitación, para llegar al Nivel 6 (Tesis de Grado) que cierra el proceso urbano-arquitectónico de nivel académico-profesional en el que *el estudiante concluye su proceso de enseñanza-aprendizaje, y podrá comprobar, demostrar y verificar las competencias profesionales adquiridas a lo largo sus estudios.*

En este esquema curricular, la asignatura *Arquitectura*, de dictado anual en cada nivel, se plantea como *síntesis integradora del proceso de diseño*. Entre los aportes significativos de las modificaciones que constituyen el Plan 2007 vigente, se destaca la incorporación de *materias electivas* en el Nivel V, con el cursado obligatorio de tres materias.

Los requisitos de adecuación del plan de estudio para la acreditación afectaron la carga horaria de las asignaturas del área: reducción de una hora por turno, con la consiguiente compresión del programa y el cronograma, algo que es difícil de hacer, ya que al reducir los contenidos de esta asignatura se comprometen seriamente las competencias del alumno para desempeñarse en las demás asignaturas. En consecuencia, la metodología se está encaminando hacia la autogestión para resolver temas de tiempo operativo, aunque no colabora con los tiempos de maduración del aprendizaje.

Enfoque a los Roles y de aproximación disciplinar

“La aptitud para contextualizar e integrar es una cualidad fundamental del pensamiento humano que hay que desarrollar antes que atrofiar”

E. Morin^[1]

1. Los roles

“Rol: es un modelo organizado de conducta, relativo a una cierta posición del individuo en una red de interacciones ligado a expectativas propias y de los otros”
Pichón Riviere

La docencia universitaria, como *práctica educativa* está sujeta a los avatares del conjunto de las *prácticas sociales*, posee atributos que la diferencian del resto, y se construye a partir de variables singulares: históricas, culturales, sociales y políticas.

[1] Morin, Edgar. *La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento.* – 1º ed., 7º reimp. – Bs.As.: Nueva Visión, 2008.

Cada espacio, de la estructura académica implica un rol a desempeñar, por lo tanto cada rol demanda de una *actitud crítica y reflexiva*, sobre todo abierta al desafío y proyecto de crecimiento personal como profesional de la docencia, además del de profesional de la Arquitectura.

Cada integrante del equipo debe desempeñar su rol de manera activa, positiva y pertinente en el convencimiento que sus aportes suman a la construcción de ese espacio individual en pos del común, la cátedra, para el crecimiento en conjunto e individual.

Estos van más allá de los establecidos por el programa académico de la cátedra o de los que enuncia la Universidad: apuntan al crecimiento integral del *equipo de trabajo*, de todos y cada uno de los miembros, desde una concepción de *construcción horizontal* en el campo de los derechos, los deberes y las diversidades, pero *jerárquica* en el campo de las responsabilidades y la toma de decisiones. En consecuencia implica el propiciar “*espacios abiertos*” para la participación y de intercambio en una constante retroalimentación, generando climas *de trabajo participativos y creativos*, para el crecimiento académico profesional y personal, en beneficio de los principales destinatarios: los estudiantes; y en definitiva la sociedad, es decir, nosotros mismos.

4 CUARTA PARTE

El Programa

*“El trazar una línea es equivalente a congelar un gesto
de nuestros brazos sobre el papel”*
H. F. Ras^[1]

He trabajado sobre el Programa propuesto por el Profesor Titular, Arq. Roberto Ferraris, sobre el que se operan algunos aportes de profundización conceptual en las aplicaciones prácticas. Cabe aclarar que no reiteraré lo que ya está expuesto en su programa, sino sólo las expansiones que se proponen para esta instancia.

1. Objetivos

Además de lo ya enunciado en el programa tendiente a (cito de manera resumida) “instrumentar a los alumnos en el manejo del DIBUJO como herramienta indispensable para la comunicación del proceso de diseño, en los *sistemas de representación bidimensional - proyecciones diédricas - y tridimensional - proyecciones paralelas y cónicas*. Y tender a que adquieran *habilidades* para generar la documentación necesaria: desde los *bocetos preliminares, las imágenes de prefiguración, los dibujos técnicos, de detalles y de presentación final del proyecto*”.

Agrego, desarrollar las metodologías y habilidades para generar gráficas de síntesis y lograr que los alumnos adquieran la *mecanización consiente* o las rutinas que les permitan incorporar los procedimientos operativos.

2. Propuesta de desarrollo desde los Ejes Transversales

[1] RAS, Héctor Federico. *El croquis creativo*. Buenos Aires: Universidad de Morón, 2003.

Propongo las siguientes *metas* dentro de cada uno, a ser desarrolladas en/por el estudiante:

Eje 1: Contenidos y Conceptos

- Comprender las nociones generales de la *complementariedad de los sistemas gráficos*.
- Introducir desde la gráfica las nociones de *espacio habitable* arquitectónico de interioridad y exterioridad.
- Reconocer las *semejanzas y diferencias entre los sistemas*, el involucramiento del observador o no en su concepción y su aplicación.
- Indagar, explorar, experimentar los conceptos básicos de la *geometría* y su aplicación.

Eje 2: Procedimientos y habilidades

- Propiciar la *exploración gráfica* como aprendizaje de las componentes de la arquitectura.
- Estimular el *diálogo gráfico* en los procesos de diseño.
- Estimular el desarrollo del *ojo experto* –competente mediante la experiencia espacial y la medición.
- Estimular la *investigación gráfica* en alumnos y docentes.
- Indagar acerca de los elementos fundamentales en los *cambios de escala*, mediante el registro de sensaciones y el manejo preciso del dibujo.
- Orientar en los procesos de *composición y descomposición* de los distintos sistemas.
- Estimular los *modos de expresión* acordes a las propias aptitudes y búsquedas personales.
- Desarrollar la capacidad de lectura y captación de los elementos relevantes de los objetos o acontecimientos a representar, estimulando la capacidad de síntesis, tanto como la de detalle.
- Desarrollar la eficacia neuromuscular que garantice una factura fiel a la idea que se tiene sobre el resultado a obtener, mediante el entrenamiento permanente.
- Desarrollar la capacidad de *síntesis y expresión gráfica*.

- Valernos de los conocimientos digitales de los alumnos que ya los manejan para crear el *Taller Digital*.

Eje 3: Disposiciones-aptitudes y actitudes

- Introducir a la *experiencia gráfica* desde la motivación; y desde la prueba y error, como vía natural para el acceso al conocimiento.
- Generar *climas de trabajo* colaborativos y cooperativos para la reflexión, el debate y la construcción individual y colectiva del Taller.
- Ejercitar las *técnicas gráficas* como vehículo de construcción profesional y personal.
- Estimular la *autogestión* en la exploración y manejo de los distintos Sistemas y tipos de dibujo.
- Desarrollar la *capacidad de elección* gráfica según sea el tipo de dibujo a presentar.
- Estimular la motivación de *otras gráficas* no programadas

3. Contenidos y conceptos

Los Contenidos de la asignatura (incluyen aspectos temporales y conceptuales).

El programa diseñado por el Titular, “consta de seis Unidades Temáticas, cada una con una duración aproximada de cuatro semanas, más una semana de ajuste. Las tres primeras Unidades Temáticas se desarrollan en el primer Semestre, con un cierre parcial, y las demás en el segundo Semestre. La última Unidad Temática apoya al alumno en su presentación de la asignatura Arquitectura I”. (R. Ferraris)

4. Ideas y aportes a los Trabajos Prácticos

La propia evolución y maduración del equipo de Cátedra como las transformaciones temporales y administrativas de los nuevos escenarios demandas reflexionar y aportar.

Enfoque interdisciplinario

Bajo la citada concepción de espacio arquitectónico y su representación me atrevo a basar mi propuesta de ejercicios didácticos en las obras de los escultores Jorge de Oteiza Enbil (1908-2003), Richard Serra (1939), Pablo Palazuelo(1915-2007) porque las considero perceptual y configurativamente arquitectónicas, por ende habitables.

Estos escultores conciben sus obras desde la idea de vacío y recorrido con un nivel de abstracción que, a este entender y objetivos pedagógicos, permiten ser imaginadas como proto-arquitectura a través del cambio de escala y la materialidad. Considero con Palazuelo que el arte se concibe como «*un camino para dar salida a los problemas humanos*».

Además, Serra sintetiza y define su obra de geometría precisa y contundente en una serie de verbos que pretendo retomar para que apliquemos a esta publicación: *desenrollar, arrugar, almacenar, doblar, acortar, girar, trenzar, abollar, rasurar, despedazar, astillar, separar, cortar, escindir, tirar, remover, simplificar, diferenciar, desarreglar, abrir, mezclar, anudar, derramar, gotear, fluir, arremolinar, rotar, untar, inundar, incendiar, imprimir, levantar, curvar, sostener, enganchar, suspender, desparramar, colgar, coleccionar, asir, apretar, combinar, acumular, arreglar, reparar, descartar, emparejar, distribuir, exceder, complementar, contener, rodear, esconder, cubrir, envolver, escarbar, atar, pegar, juntar, laminar, marcar, expandir, diluir, iluminar, revisar, modular, destilar, borrar, sistematizar, referir, forzar, hablar*

En tal sentido, este libro pretende construir un espacio de aprendizaje en el que desde otras disciplinas, aquí la interdisciplina el arte escultórico, permita, facilite y vehiculice el arribo a la comprensión de los sistemas gráficos de expresión. En alumnos como de docentes



Jorge de Oteiza
Cajas metafísicas
1950

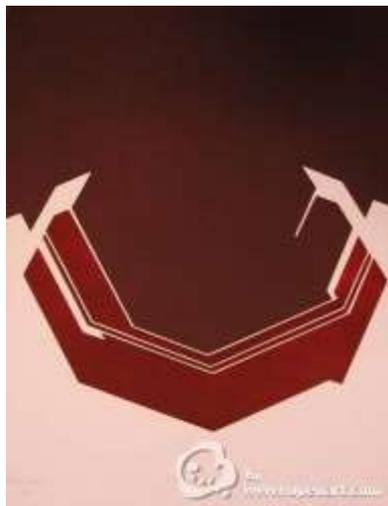


Serra
Berlin Curves. Berlín, Alemania



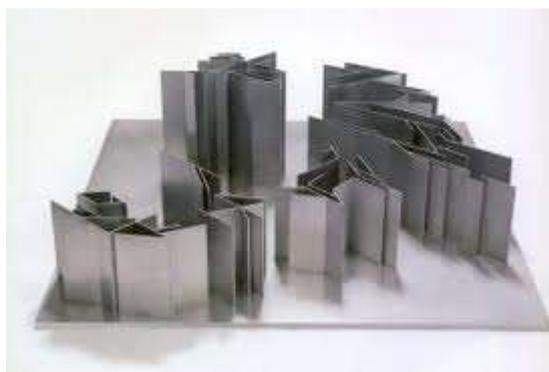
The Matter of Time at the
Guggenheim Museum Bilbao

“Trato de plasmar imágenes que no sólo sean representación, sino manifestación de esos principios subyacentes que son la naturaleza. Yo no quiero representar, sino manifestar o, al menos, colaborar en el acto de la aparición” P.P



De la serie Sigilia III 1977

Técnica:
Grabado con relieve
/ Obra Gráfica
Contemporánea
Dimensiones:
91 x 63 cm



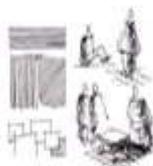
*Paisaje III (1996),
de Pablo Palazuelo,
en la exposición *El
plano expandido*.*

UT1

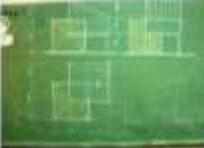
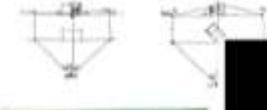
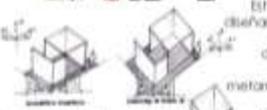
Introducción y Aprestamiento



El estudiante aprehende a partir de trabajar desde la idea de vacío habitable concebido desde el arte.



El elenco de objetos pre-arquitectónicos se toman de obras de los escultores Richard Serra, Pablo Picasso y Jorge Oteiza. Estos crean y diseñan desde el espacio concebido desde la metamorfosis de pirámides, polígonos y fácilmente reconocibles y aprehensibles



"Un buen comunicador no es aquel que domina unas técnicas o destrezas más o menos mecánicas, sino quien es capaz de saber mirar, saber escuchar, saber pensar, saber expresar aquello que ha mirado, escuchado y pensado"

de José Francisco Sánchez

UT2

Reconocimiento y Registro



Quien observa lee, interpreta según su cultura, según las distancias perceptivas



REGISTROS DEL VIAJERO

El Arquitecto Vajero va captando la esencia del lugar a través del boceto o croquis. Camina y mira y ve...



reconociendo las calles de Colonia se aprehen, desde todos los rincones los pliegues de la catedral que fueron y son, vestigios de la vida de la ciudad....

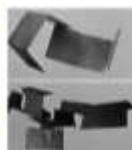


calles y plazas dialogan en un lenguaje secreto que el mundo descifra, habitantes y turistas del mundo se cobijan en su inmensidad contemplando la soberbia magnitud de la piedra modelada.

UT3

Gráfica de Prefiguración

La prefiguración hace presente lo que está en nuestra imaginación



A partir del objeto ya explorado gráficamente se lo referencia para generar otro a partir de los conceptos de taller. Ese proceso de prefiguración y transformación debe ser registrado

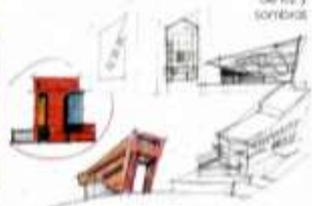
Esculturas de J. Oteiza páginas 25



Prefiguras de Steven Hill con distintos Moriscos. Trabajo desde distintos sistemas



Prefiguras de la expresión gráfica de la materialidad con efectos de luz y sombras

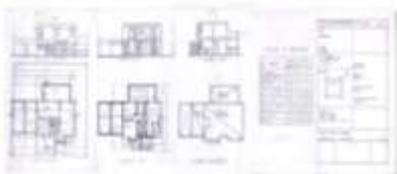


"...las dibujos son vestigios del proceso creativo".

Tratado sobre Leonardo Da Vinci

UT4

Gráfica de Proyecto



Trabajos de alumnos



"... los dibujos son testigos del proceso creativo".
Trafado sobre Leonardo Da Vinci

UT5

Gráfica de Presentación



Steven Hall

El ensayo de Mónica permiten crear nuestro alfabeto gráfico y encontrar nuestro sello propio a la hora de expresarnos sobre el papel. La expresión de nuestro trabajos, cohesión en el sitio, sensaciones e ideas de proyecto viables.



Trabajos de alumnos



"En el proceso de Diseño, el dibujo es el acto del pensamiento"
Sr Richard Mac Cormac

UT6

Presentación Integrada



Panel de exposición
Año 20

La organización y diagramación de todo lo producido representa lo (fines) con lo que el alumno constituye su conocimiento disciplinar y personal. Trabajo desde lo analógico como desde lo digital complementando ambos medios de representación y formas de pensamiento.



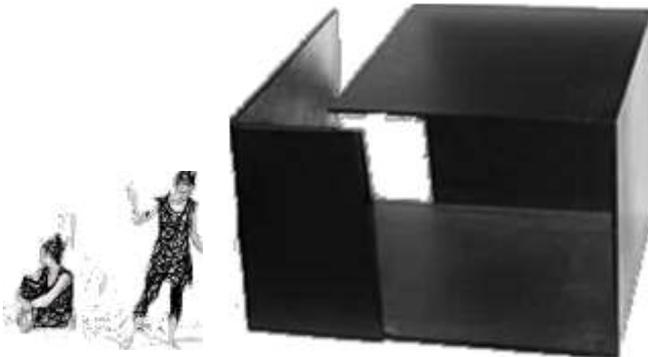
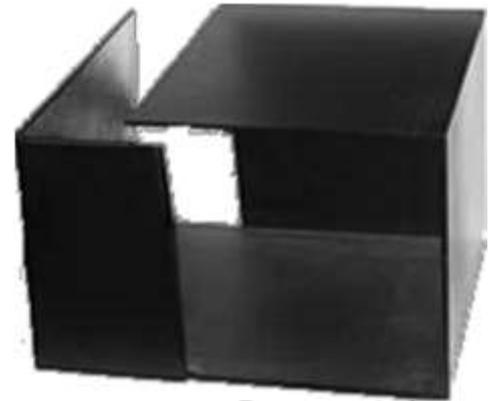
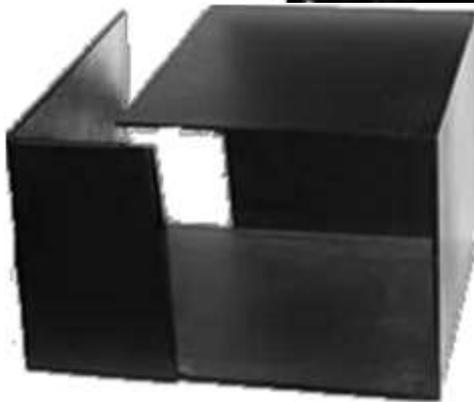
Trabajos de alumnos





Gráfica equivaldría a decir
pensamiento que se toca.
PABLO BARBADILLA

En una línea el mundo se une y
con una línea el mundo se divide,
dibujar es hermoso y tremendo.
EDUARDO CHILLIDA



UNIDAD TEMÁTICA 1 - INTRODUCCIÓN Y APRESTAMIENTO

Adhiero a la propuesta de que en esta unidad se presente el “universo gráfico” posible, y a la cual se vuelve en distintos momentos, y se contextualiza para profundizar y aplicar cada una de las unidades restantes.

Propongo:

- trabajar desde los anclajes con el Curso de Ingreso, como ya lo experimentamos este año, con lo cual el alumno percibe integración práctica.
- Presentar el papel como territorio a ocupar^[1] conquistar y diseñar: el plano de soporte se conquista con la línea que será horizonte. Existe una lógica para ubicarla, es en relación a la ubicación del Observador.
- Se propone que el alumno, desde un comienzo, se posicione frente a la concepción de *espacio arquitectónico habitable* -interioridad / exterioridad- a partir de la implementación del Anexo Gráfico del Libro de Cátedra: Guías de trabajos prácticos 2013. Presentar este Anexo en el formato de dicho Libro. Acompañar estas Guías de *simulaciones gráficas a mano alzada* que operarían como ejemplos prácticos, a partir de las cuales el alumno generaría la construcción permanente y programada de la bitácora de producción gráfica, en tamaño A3.
- El modelo sugerido, como espacialidad pre-arquitectónica, para la exploración gráfica, construcción y desarrollo del Trabajo Práctico, es una obra del escultor español *Jorge de Oteiza Enbil* (1908-2003) quien trabaja en función del cubo y sus posibilidades geométricas, desde el vacío.

Esta obra es sometida a *cambios de escala* y explorada desde todos los sistemas: Geometría descriptiva o sistema de proyecciones ortogonales, proyecciones paralelas o sistema de axonometrías

[1] RAS, Héctor Federico. *El croquis creativo*. Buenos Aires: Universidad de Morón, 2003.

y caballeras, perspectivas clásica o sistema de perspectiva cónica; sombras, aplicación de texturas, *Prefiguraciones* según posición, actitud con respecto al sitio.

El cubo es una figura que permite comprender los conceptos de forma, proporción dimensión, tamaño, más que otras. Y así visualizar cómo diedros y triedros se articulan para dar forma.

- La transferencia de lo conceptual y procedimental de las clases teóricas, estaría articulada con una simulación de trabajo práctico, Guías y el “*Preguntero*”^[1]. A este se le reasignaría sentido didáctico y aplicabilidad, haciéndolo parte de las Guías del Anexo, para acompañar el ensayo gráfico de la conceptualización de los sistemas durante todo el año.

- Provisión de un *Elenco de Obras de Arte* de escultores como *Oteiza, Serra, Palazuelo*, previamente seleccionadas por el Equipo Docente según la complejidad, que luego serían asignadas a los alumnos para la construcción de una maqueta, y para la transferencia de los contenidos teóricos, con lo que se realizaría la exploración gráfica requerida. Estas se presentarían en el Anexo Gráfico con una reseña de dichos escultores.

- Se daría inicio al *Taller Digital* (ya experimentado con un grupo de alumnos que tienen conocimientos en el manejo de programas digitales). Se adjunta encuesta de relevamiento y resultados, de esa experiencia de la que estoy a cargo. Esta actividad tiene como objetivo poner en valor las *pre-existencias de los alumnos* que vienen de escuelas técnicas o que por autogestión saben manejar los programas. Ellos realizan todos los prácticos, y resulta evidente que tienen mayor rapidez en la elaboración de estas tareas, por lo tanto pueden paralelamente desarrollar las prácticas con un docente que las oriente. Esto les permite tener un espacio para profundizar sus destrezas y motivar al resto de los alumnos. Considero que esta línea de trabajo ratifica y confirma nuestra postura poniendo en acción ambos modos de trabajar en complementariedad para el logro de objetivos tal como sucede en los estudios profesionales de Arquitectura actuales.

[1] Ferraris, Roberto. *Preguntero*. Blog de Cátedra: <http://sistemasgraficosbunc.blogspot.com.ar/>

- Propongo en articulación en horizontal con la cátedra de Matemática I B - Nivel I, realizar ejercicios gráficos de *reconocimiento de figuras*, y *prismas*, desde nuestra materia, y desde Matemática, sobre el cálculo de área, volúmenes y análisis de figuras y prismas en la unidad aplicada. El objetivo es que el alumno pueda integrar contenidos y transferir, lo que se dibuja, se calcula y se cuantifica.
- Desarrollar una *bitácora de producción gráfica* para la práctica permanente y que afirme el sentido de autogestión y genere una dinámica de taller capaz de articular los distintos espacios de construcción de conocimiento.

OBJETIVOS GENERALES para esta unidad

Además de los ya enunciados por el Prof. Titular referidos a los contenidos, modalidades operativas, tiempos de cursado, modos de presentación y de evaluación de los trabajos; aprestamientos graduales y constantes en sobre el uso del instrumental de dibujo y, las actitudes respecto de los trabajos.

Propongo

- Generar espacios de producción gráfica programada que articulen la bajada de las clases teóricas y agilicen la dinámica de taller y el estímulo en la toma de decisiones por parte del alumno.
- Facilitar la tarea de seguimiento y evaluación de los Profesores Asistentes a través de la Bitácora de producción.
- Reasignar a los espacios virtuales – Blog de Cátedra^[1] - un objetivo didáctico a partir de generar la necesidad de consulta permanente a partir de la metodología de los Trabajos Prácticos.

CONTENIDOS sintéticos (ajuste y profundización y ejercitaciones)

El dibujo y su historia en relación con la Arquitectura, *el cuerpo humano*, la visión, la mano, el cuerpo, la postura. La elección de los *instrumentos* y *las técnicas* más adecuadas, del soporte apropiado

[1] Blog de Cátedra: <http://sistemasgraficosbunc.blogspot.com.ar/>

la ejercitación de las caligrafías, a partir del dibujo de las *formas básicas*: el punto, la línea, el plano, trama, textura, valores, colores, figuras planas y cuerpos tridimensionales. El *reconocimiento intuitivo de la proporción y la escala antropométrica. El cubo y sus representaciones.*

Exploración gráfica, cualificación y cuantificación. Aproximación al espacio arquitectónico desde la gráfica: modelo pre-arquitectónico basado en obras de escultores configuran el vacío habitable.

Aportes específicos para la UT1 sobre la estructura de programa del Prof. Titular

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

GTP 1 INTRODUCCIÓN Y APRESTAMIENTO

Introducción a la representación intuitiva

Consignas:

-Armado de cubo de cartón rígido según imagen 1:

- Dimensiones del cubo: 40 milímetros de arista con cartón de 2 milímetros

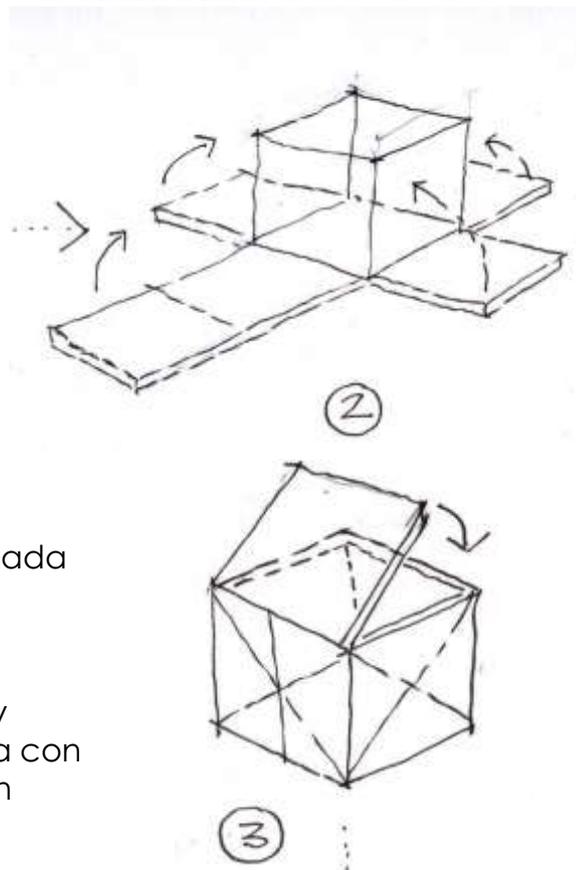
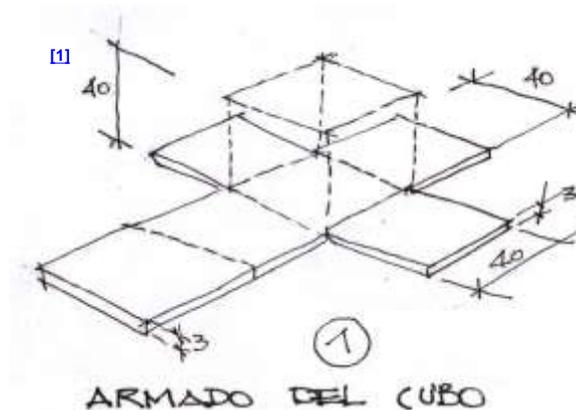
-Observar y registrar gráficamente el cubo como prisma simple: analizar las caras del prisma, forma, proporciones, estudio del tamaño y la escala humana. Este registro se hace en función de los conocimientos operativos del cursillo de ingreso y del primer teórico.

-Seleccionar del elenco de obras de escultores dado una obra.

- Construir el objeto prearquitectónico: Transformar el cubo de cartón de la primera consigna según la obra seleccionada siguiendo la guía del Anexo gráfico.

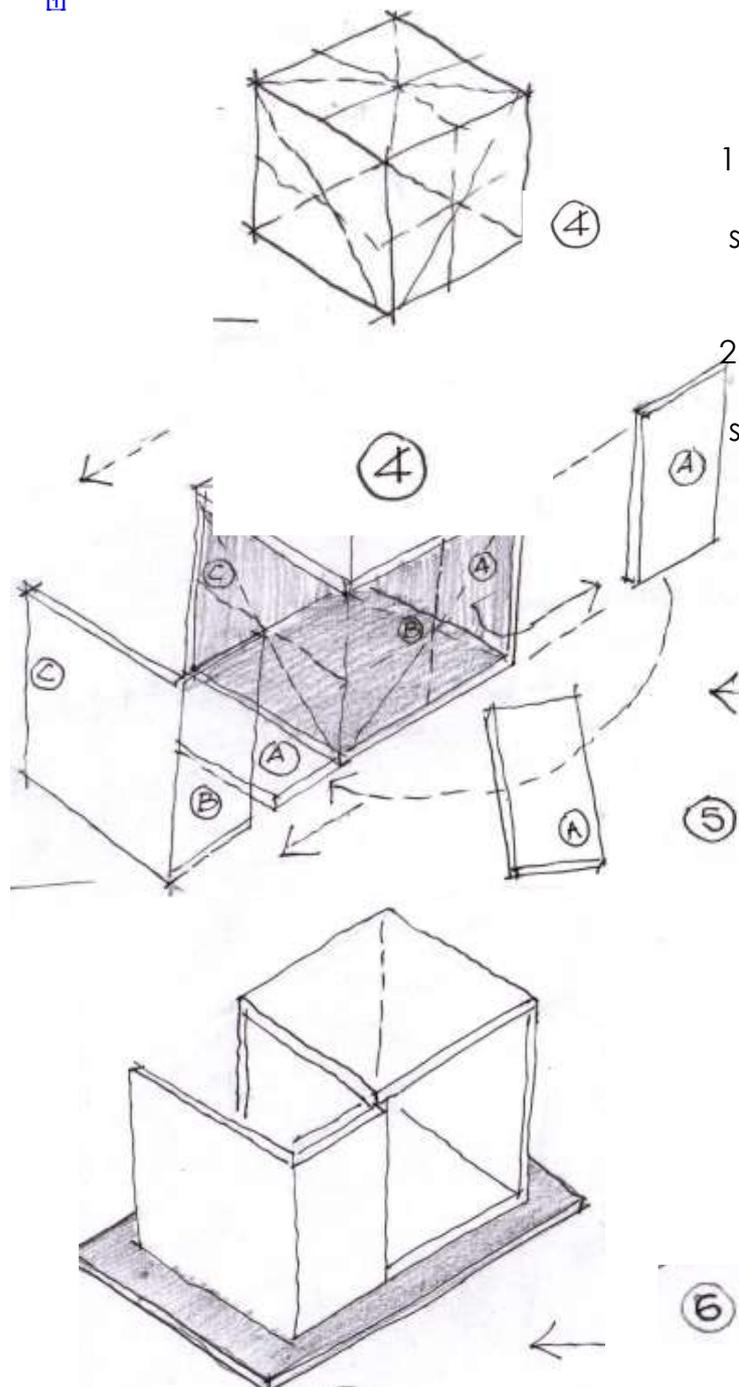
-Registrar el proceso de transformación gráfica y fotográficamente.

-Transferencia: paralelamente observar y registrar según consignas de taller el aula con sus habitantes, estos deben registrarse en Acciones de taller: sentados, dibujando, grupo conversando, etc.



UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO



1. ¿Qué piezas gráficas del objeto arquitectónico se representan sobre el PLANO DE PROYECCIÓN HORIZONTAL? Ejemplifique gráficamente.

2. ¿Qué piezas gráficas del objeto arquitectónico se representan sobre el PLANO DE PROYECCIÓN VERTICAL? Ejemplifique gráficamente.

3. ¿Cómo se indican, según las normas, LA DIMENSIÓN DEL ANCHO, LA PROFUNDIDAD Y LA ALTURA en la representación de un objeto arquitectónico? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Vistas

CONTENIDO TEÓRICO

LAS VISTAS DEL OBJETO SERÁN REPRESENTADAS EN FUNCIÓN DE NORMAS IRAM MÉTODO ISO E



GTP 2 INTRODUCCIÓN Y APRESTAMIENTO. Relación del hombre con el espacio. Representación tridimensional de espacios. En el sistema diédrico

Consignas:

Del objeto construido

- Definir la cara de apoyo y darle escala con la figura humana en gráfica y en maqueta.

- Representar las vistas exteriores en sistema diédrico bajo los conceptos de la clase teórica. Considerar que el cubo que dio origen a tu objeto prearquitectónico tiene 6 metros de arista. Esc.: 1:100

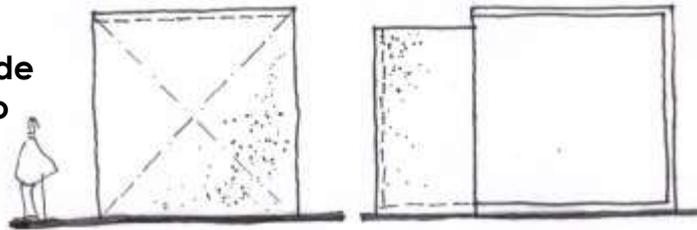
- Realizar un corte horizontal: planta a 1.50m del plano de apoyo

- Realizar dos cortes verticales uno longitudinal y otro transversal en función de anexo gráfico. El criterio de corte dependerá del objeto y de consigna de taller.

- Representar con una proyección paralela, también llamada perspectiva paralela.

- Responder conceptual y gráficamente el cuestionario del Anexo gráfico correspondiente.

- Realizar la representación de plantas y cortes del objeto prearquitectónico en función de las guías y simulaciones del Anexo Gráfico.

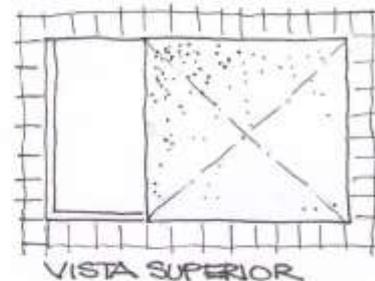


VISTA L. DERECHA

VISTA FRONTAL



METODO ISO E

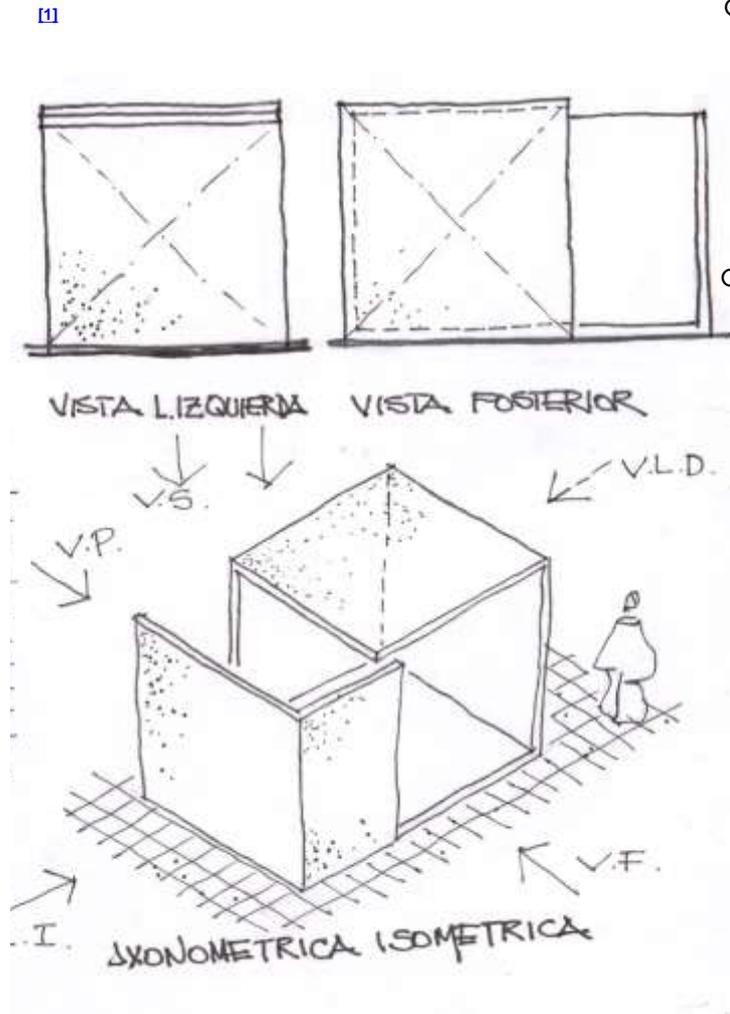


VISTA SUPERIOR

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Vistas



4. Según las normas gráficas, en arquitectura ¿es correcto acotar los ANCHOS en las PROYECCIONES VERTICALES?

Ejemplifique gráficamente

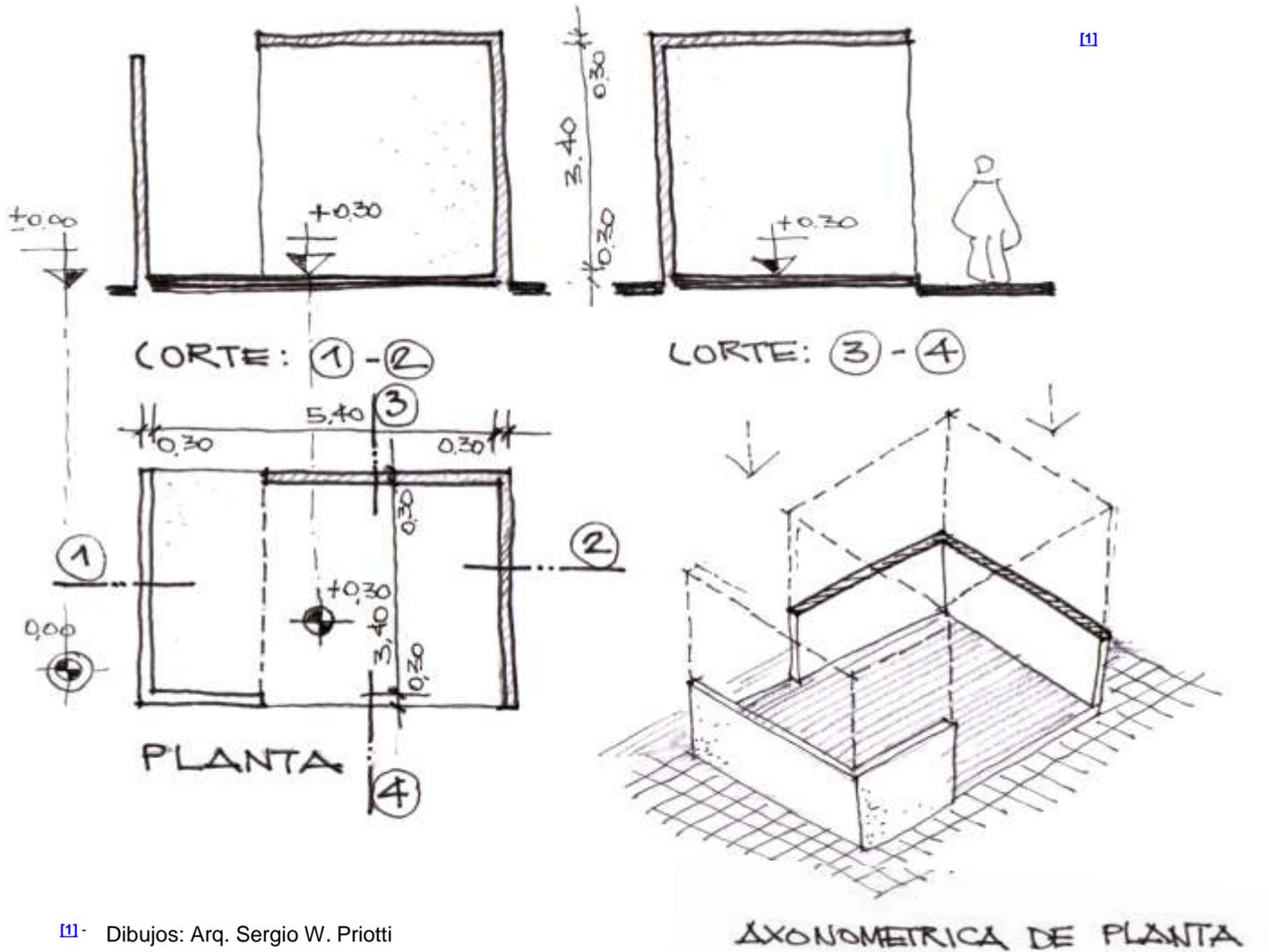
5. ¿Cómo se indican, según las normas, los cambios de niveles en las PROYECCIONES PLANAS de Plantas y Cortes? Ejemplifique gráficamente.

6. ¿A qué piezas gráficas se las denominan DETALLES CONSTRUCTIVOS y qué características tienen? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

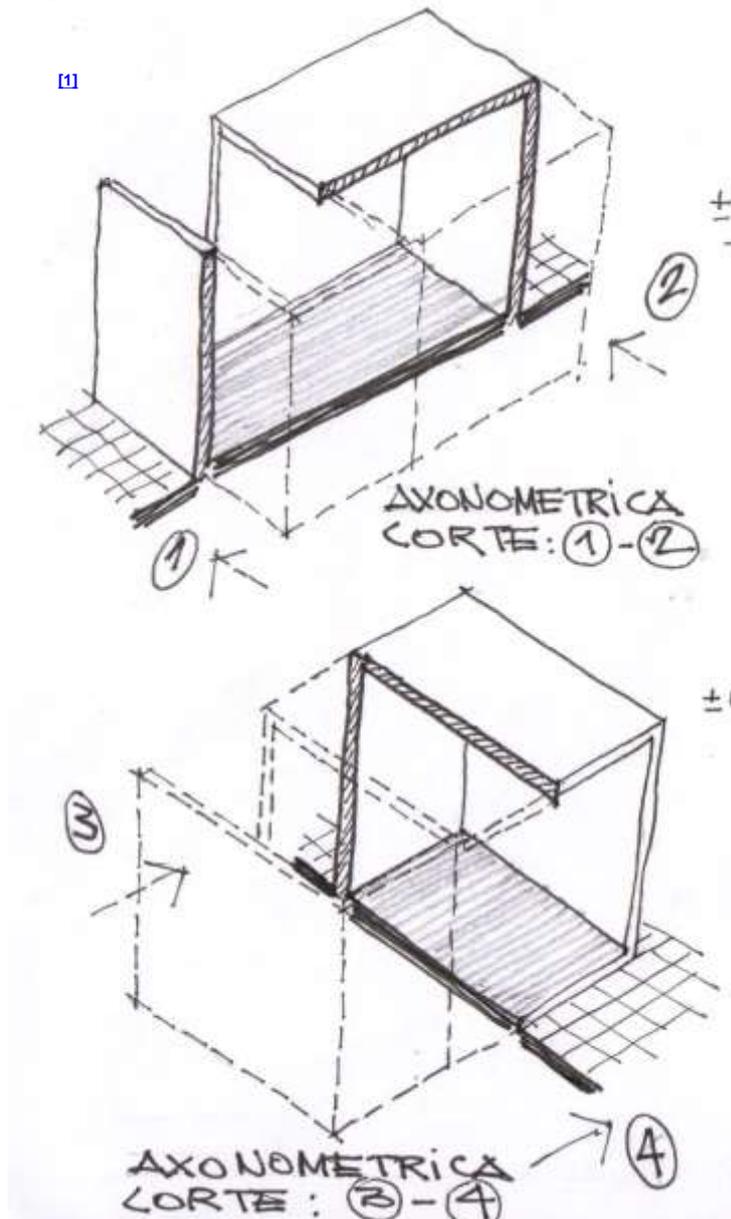
Cortes



UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Cortes



7. ¿Cuáles son las piezas gráficas que conforman un legajo técnico básico del proyecto arquitectónico y qué se indica en cada una de ellas? Ejemplifique gráficamente.

8. ¿Qué entendemos por CORRESPONDENCIA GRÁFICA entre Planta y Corte en la representación arquitectónica? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Perspectivas Paralelas

GTP 3 INTRODUCCIÓN Y APRESTAMIENTO: lo tridimensional en el plano papel

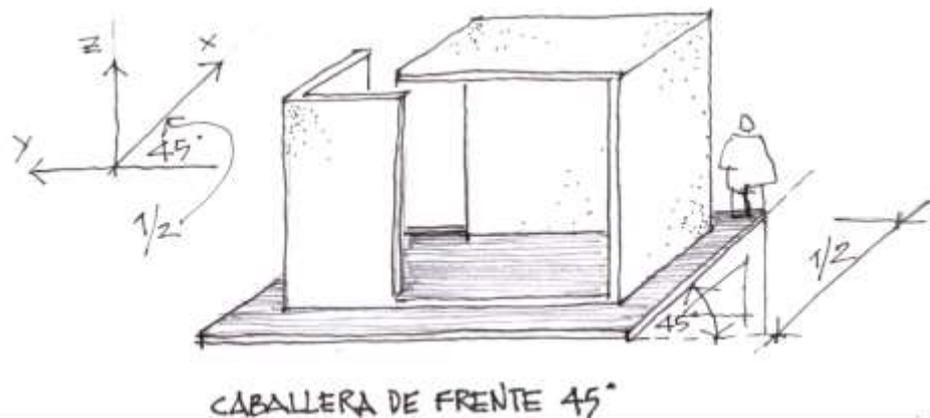
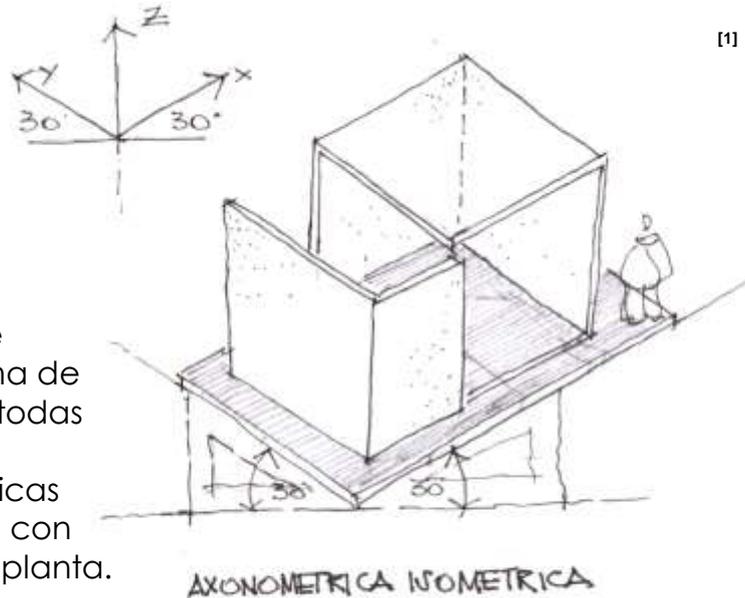
Consignas:

Del objeto construido

- Representar el objeto pre arquitectónico en el sistema de perspectivas paralelas en todas sus variantes:

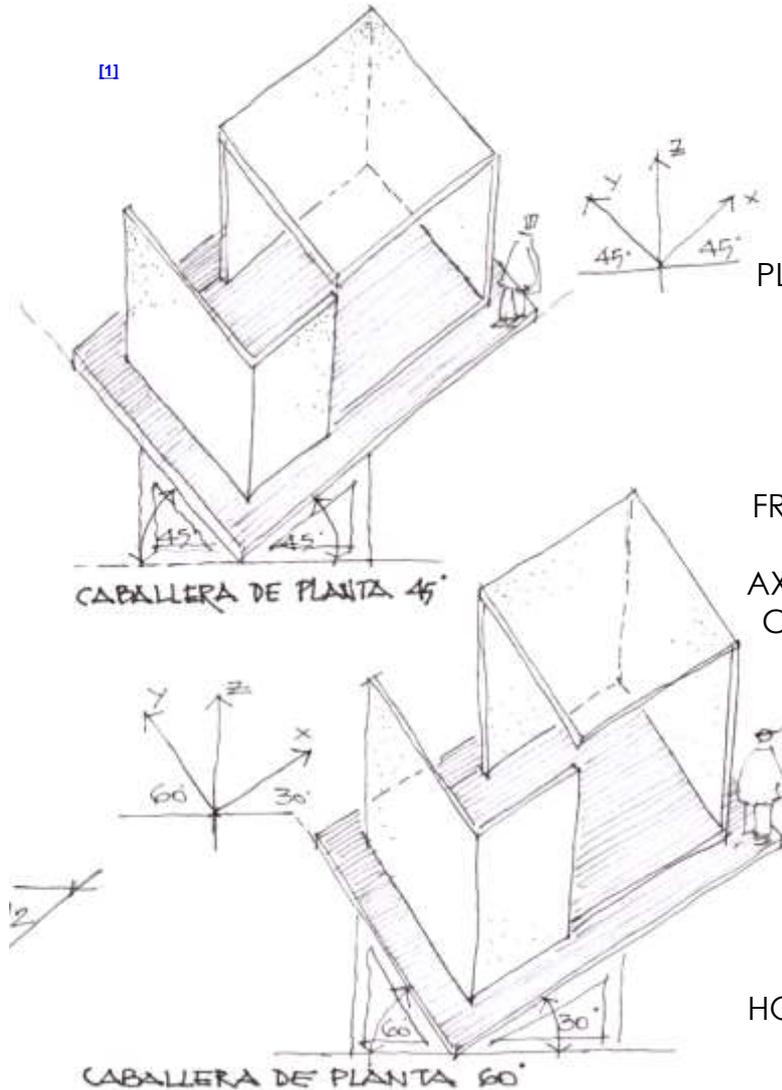
* Proyecciones axonométricas

* Proyecciones caballerías: con sus variantes: de frente, de planta.



UNIDAD TEMÁTICA 1

PERSPECTIVAS PARALELAS



1. ¿Qué característica identifica, fuera de toda duda, a una PERSPECTIVA CABALLERA DE PLANTA? ¿Con qué otro nombre se la conoce? Ejemplifique gráficamente.
2. ¿Qué característica identifica, fuera de toda duda, a una PERSPECTIVA CABALLERA DE FRENTE? Ejemplifique gráficamente.
3. En una PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA ISOMÉTRICA DE UN CUBO, ¿qué diagonales del objeto representado se mantienen sin deformación? Ejemplifique gráficamente.
4. ¿En qué se diferencian las PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS ISOMÉTRICAS, DIMÉTRICAS Y TRIMÉTRICAS? Ejemplifique gráficamente.
5. ¿Es posible ver la LÍNEA DEL HORIZONTE en la representación de las PERSPECTIVAS PARALELAS? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Perspectivas Polares

GTP 4 : INTRODUCCIÓN Y APRESTAMIENTO. Cómo vemos?

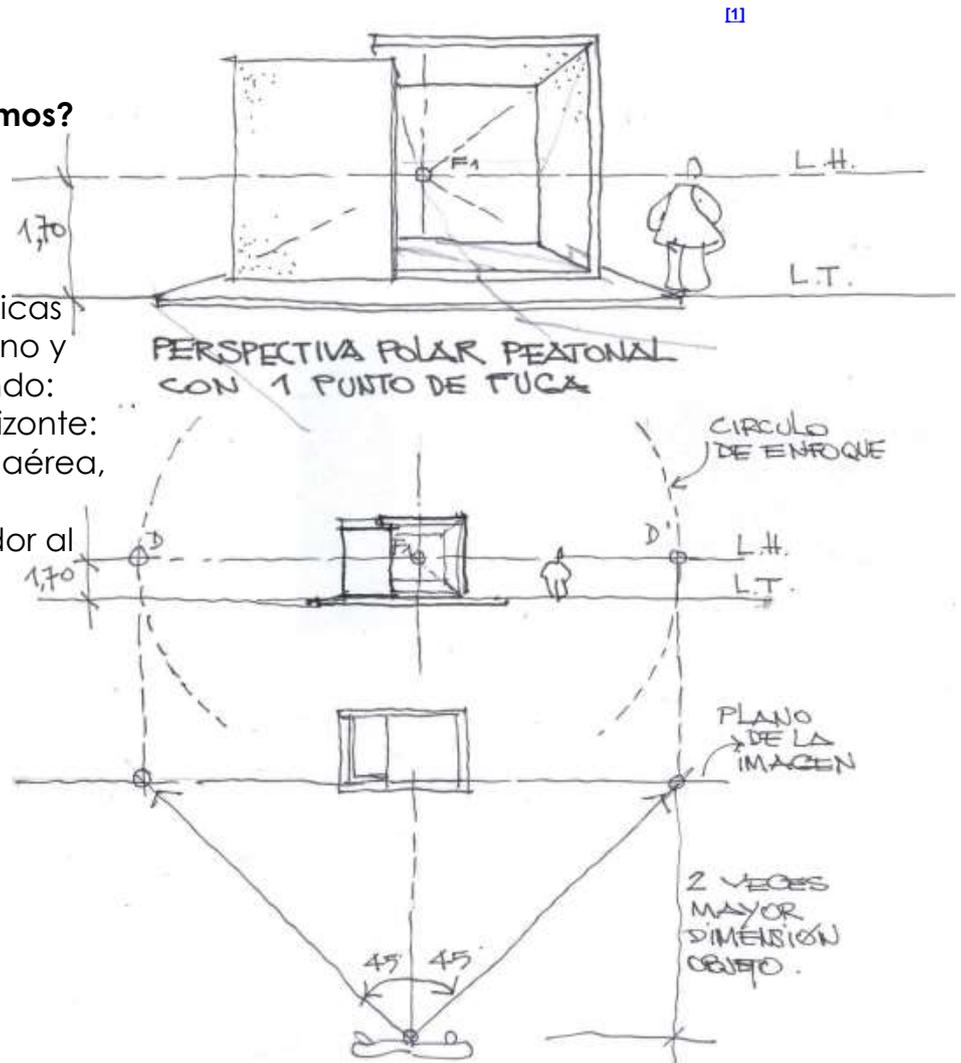
Consignas:

Del objeto construido

- Representar, según método de las visuales, las perspectivas polares o cónicas Exteriores e interiores con uno y dos puntos de fugas variando:

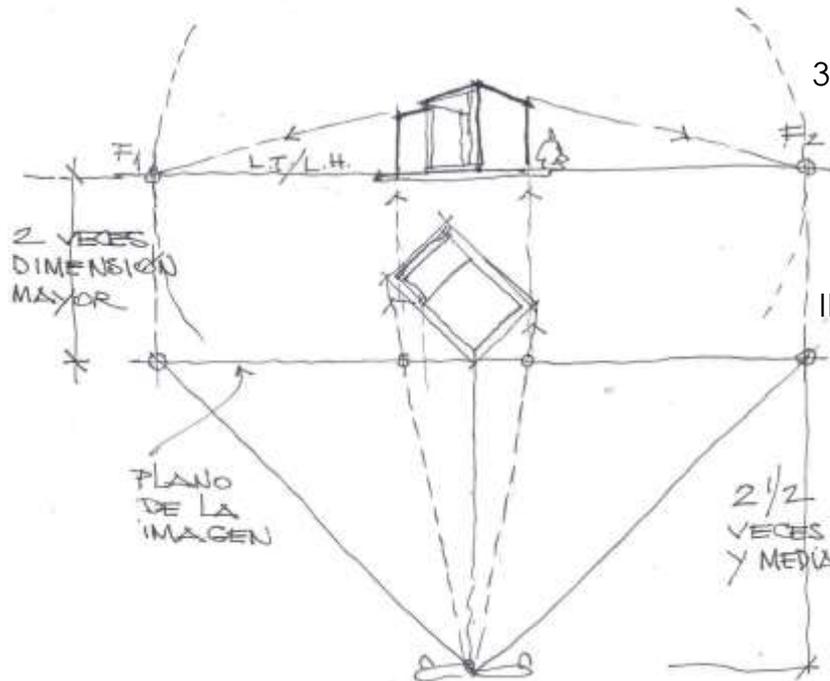
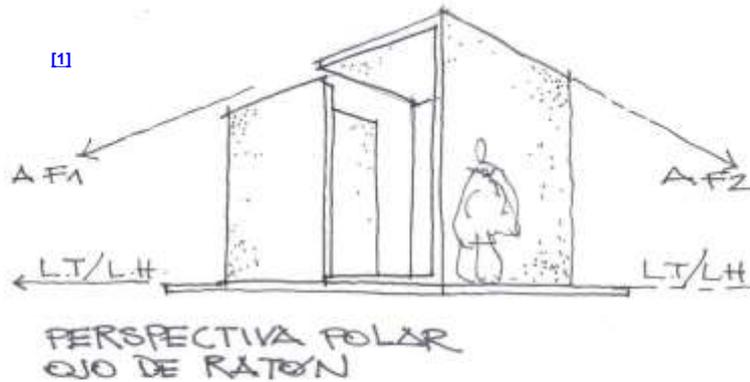
* La altura de Línea de Horizonte: abordando la perspectiva aérea, peatonal y a ojo de ratón.

* La distancia del observador al objeto



UNIDAD TEMÁTICA 1

PERSPECTIVAS POLARES



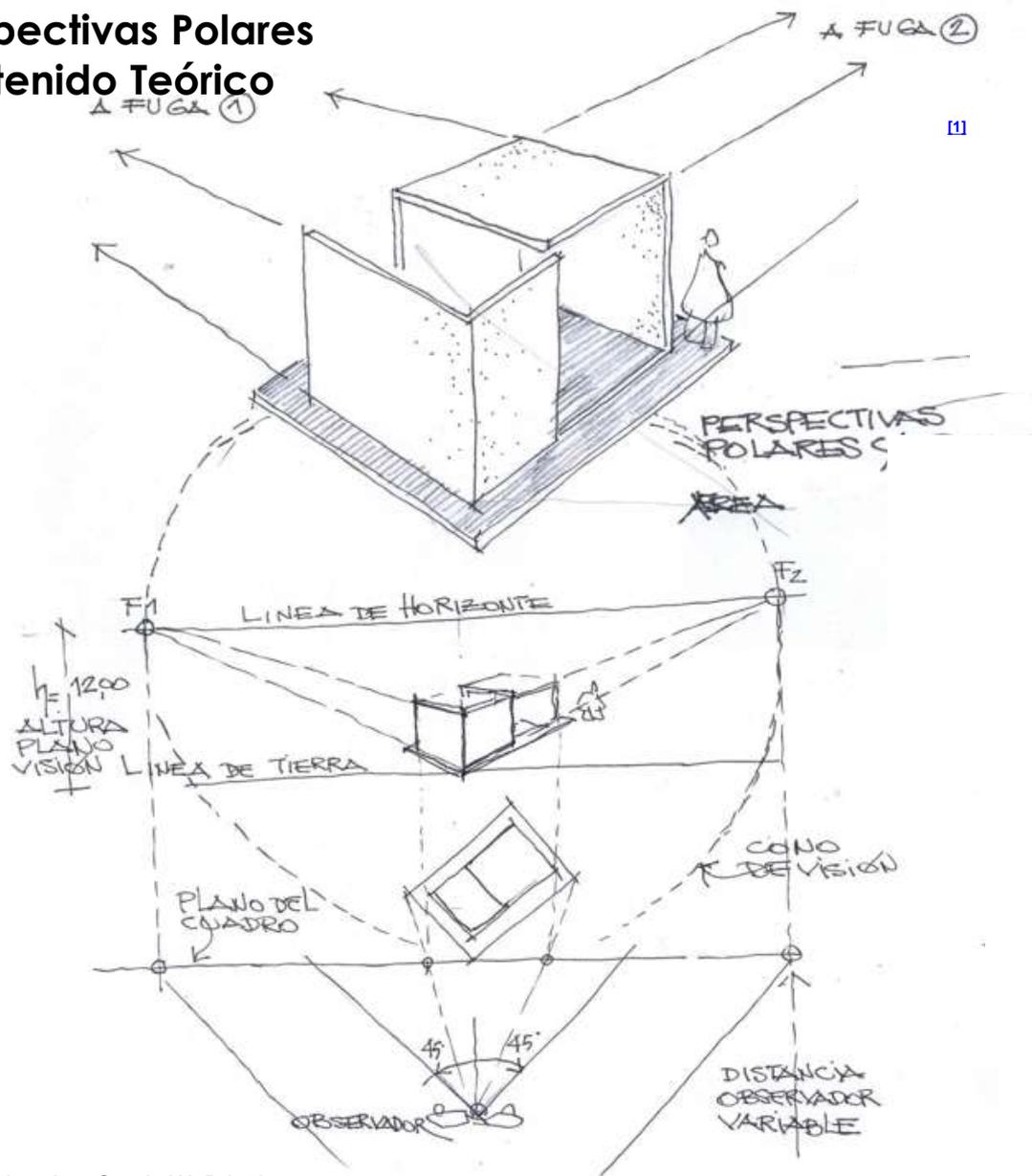
1. ¿Qué datos gráficos mínimos se requieren para la ejecución de una PERSPECTIVA POLAR A MÉTODO? Ejemplifique gráficamente.
2. Alterando la ALTURA RELATIVA DEL OBSERVADOR, ¿qué variantes de PERSPECTIVAS POLARES se pueden realizar? Ejemplifique gráficamente.
3. ¿Qué número mínimo y máximo de PUNTOS DE FUGA pueden existir en una PERSPECTIVA POLAR? Ejemplifique gráficamente.
4. ¿Cómo se la llama a la INTERSECCIÓN entre el PLANO DE CUADRO y el PLANO DE APOYO del objeto representado? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Perspectivas Polares

Contenido Teórico

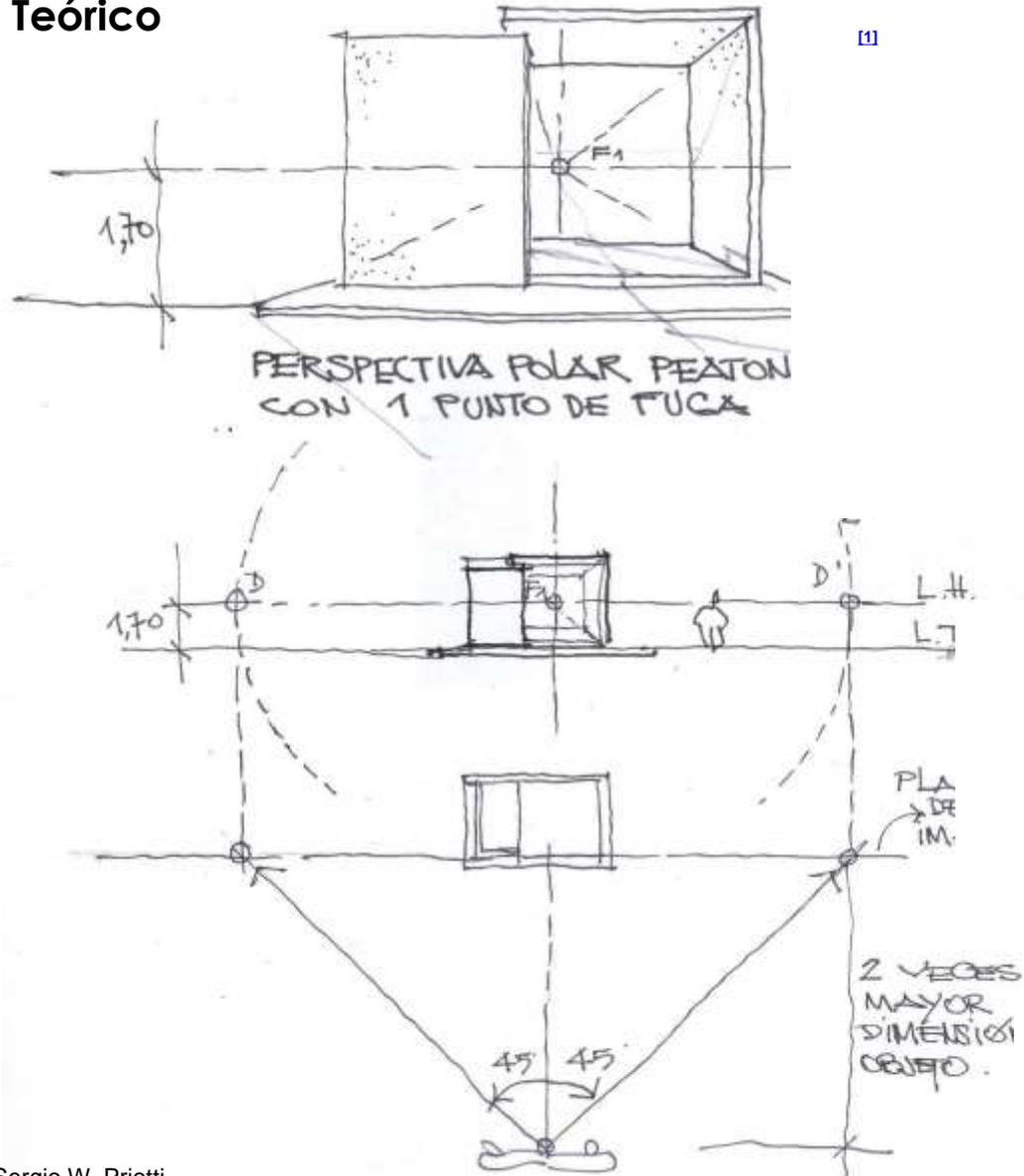


UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

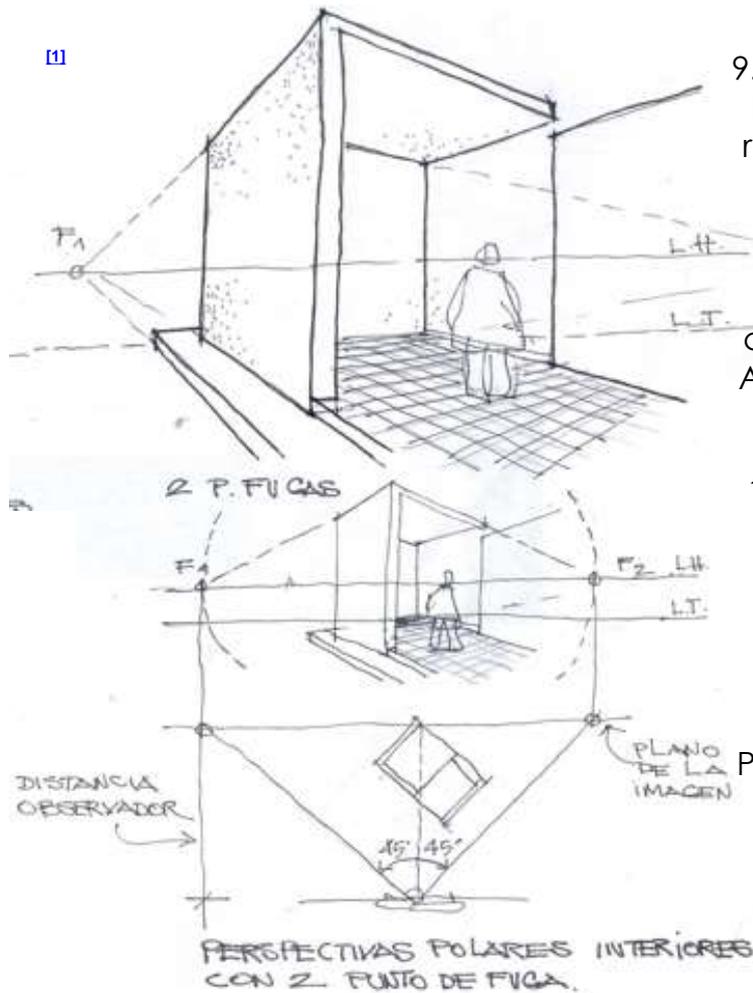
Perspectivas Polares

Contenido Teórico



UNIDAD TEMÁTICA 1

PERSPECTIVAS POLARES



9. Al modificar la posición del PLANO DE CUADRO con relación al objeto representado, ¿qué sucede con los PUNTOS DE FUGA? Ejemplifique gráficamente.

10. ¿Por qué resulta útil que el PLANO DE CUADRO esté en contacto con uno o más PLANOS o ARISTAS del objeto representado en PERSPECTIVA POLAR? Ejemplifique gráficamente.

11. ¿Dónde se ubica habitualmente el PLANO DE CUADRO en la ejecución de un CORTE FUGADO? Ejemplifique gráficamente.

12. En la PERSPECTIVA POLAR CON UN PUNTO DE FUGA CENTRAL, ¿dónde fugan los PLANOS PARALELOS AL PLANO DE CUADRO? Ejemplifique gráficamente.

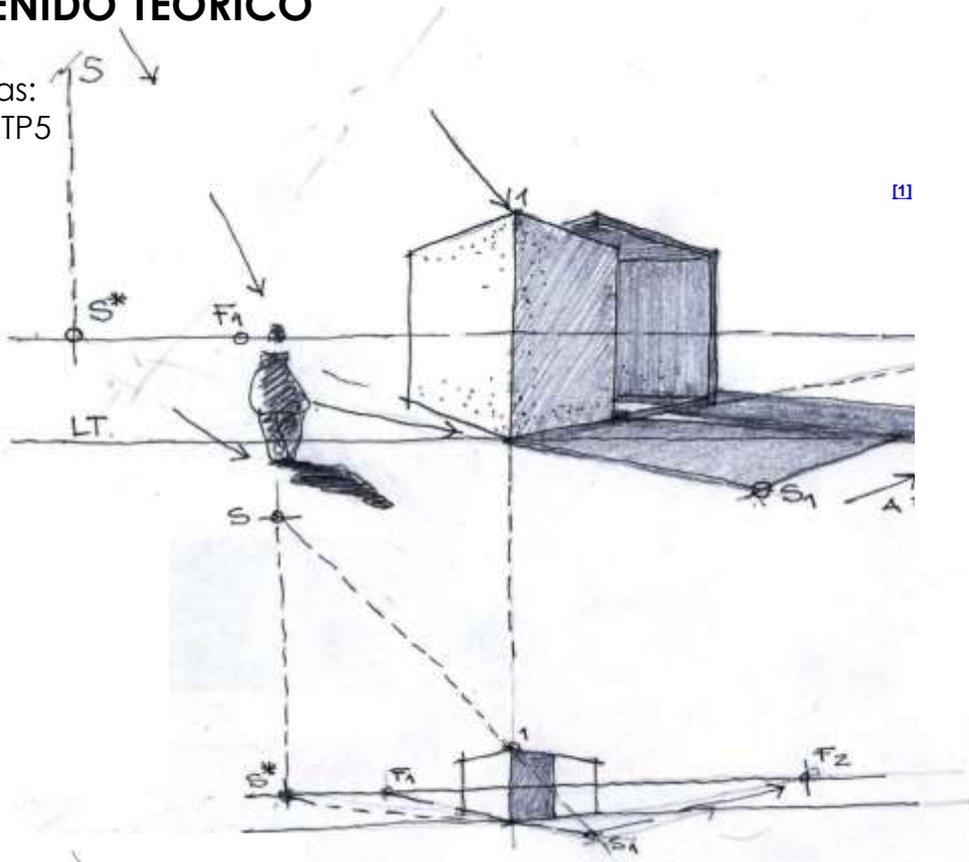
UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

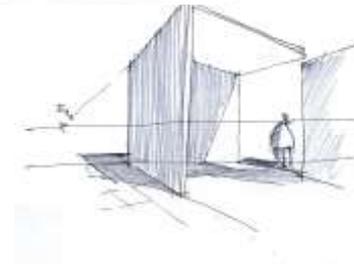
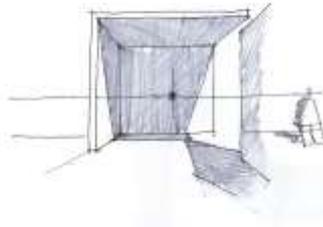
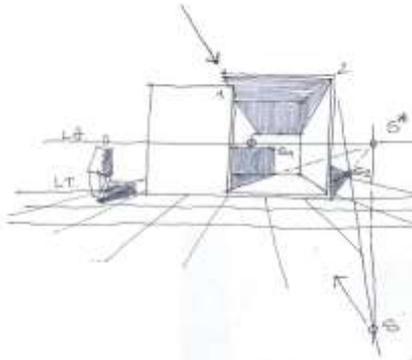
Perspectivas Polares

CONTENIDO TEÓRICO

Consignas:
- IDEM GTP5



[1]

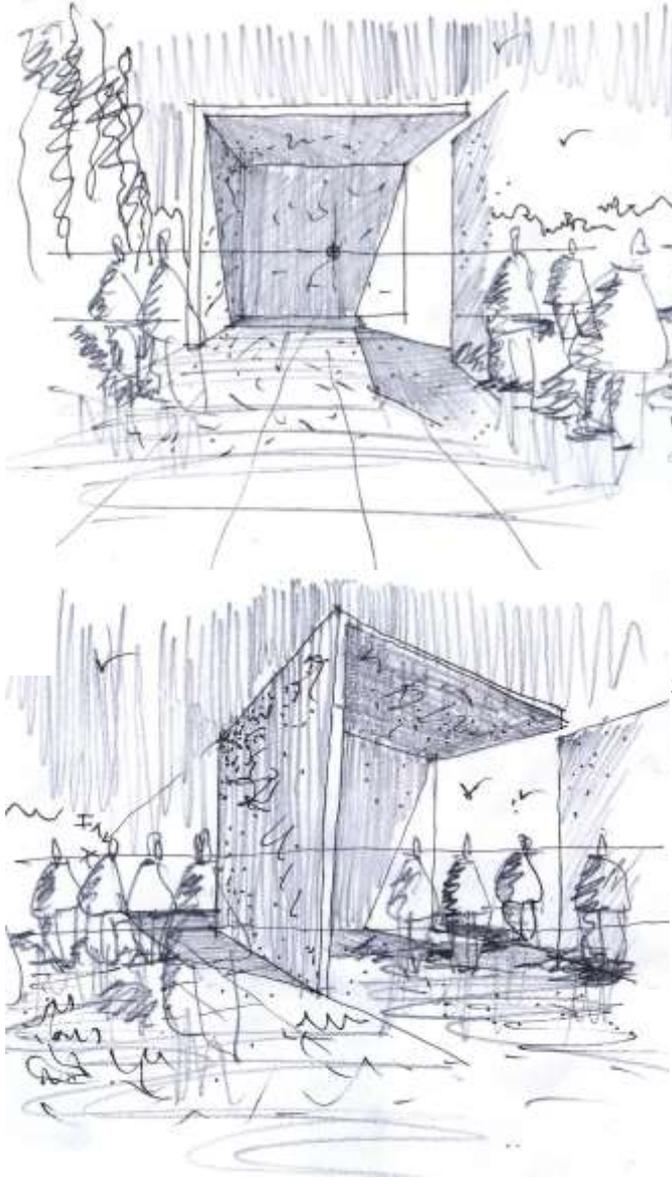


[1] Dibujos: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 1

PROYECCIÓN DE SOMBRA EN PERSPECTIVAS POLARES

11



5. La SOMBRA ARROJADA por una ARISTA VERTICAL sobre un PLANO HORIZONTAL, ¿qué dirección tiene?

Ejemplifique gráficamente.

6. Las SOMBRA ARROJADAS por las ARISTAS HORIZONTALES sobre PLANOS HORIZONTALES, ¿son paralelas entre sí? Ejemplifique gráficamente.

gráficamente.

7. La SOMBRA ARROJADA por una ARISTA VERTICAL sobre un PLANO VERTICAL, ¿qué dirección tiene?

Ejemplifique gráficamente.

8. En una PLANIMETRÍA, la sombra que arrojan las ARISTAS VERTICALES sobre un suelo rugoso, ¿cómo se ven representadas? Ejemplifique gráficamente.

gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Perspectivas Paralelas

GTP5 INTRODUCCIÓN Y

APRESTAMIENTO: luces y sombras

Consignas:

Del objeto construido

- utilizando las piezas

gráficas realizadas aplicar los efectos de luz y sombra en los distintos sistemas con sus

variantes:

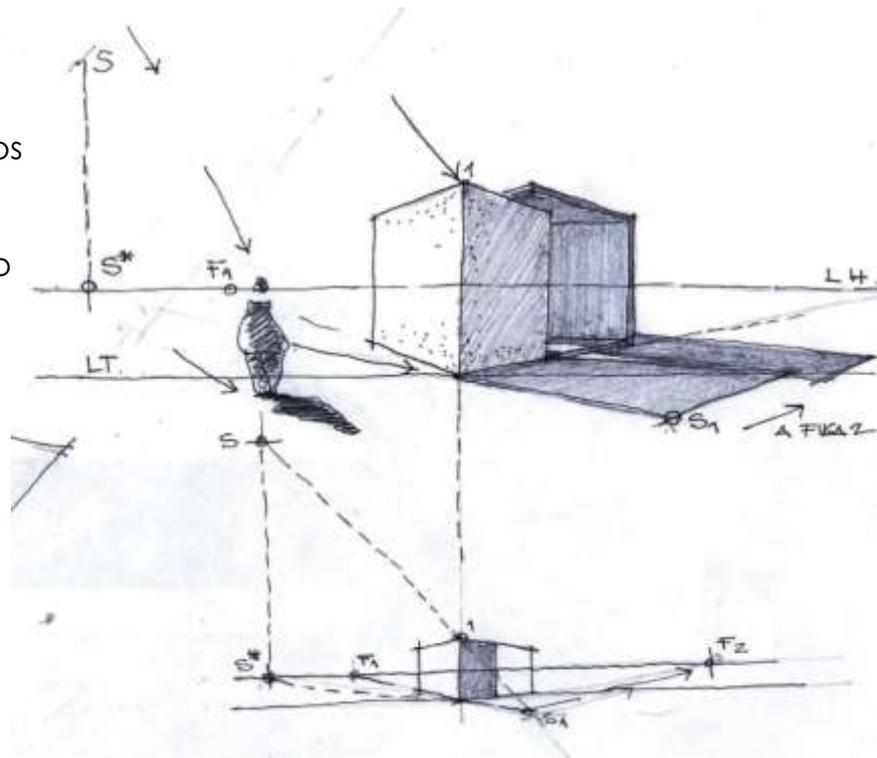
* Sol adelante: a la izquierda y a derecha

* Sol atrás: a la izquierda y a derecha

- A partir de las piezas gráficas realizadas aplicar los efectos de luz y sombra en proyecciones paralelas :

- sol a la izquierda del objeto y a 45°

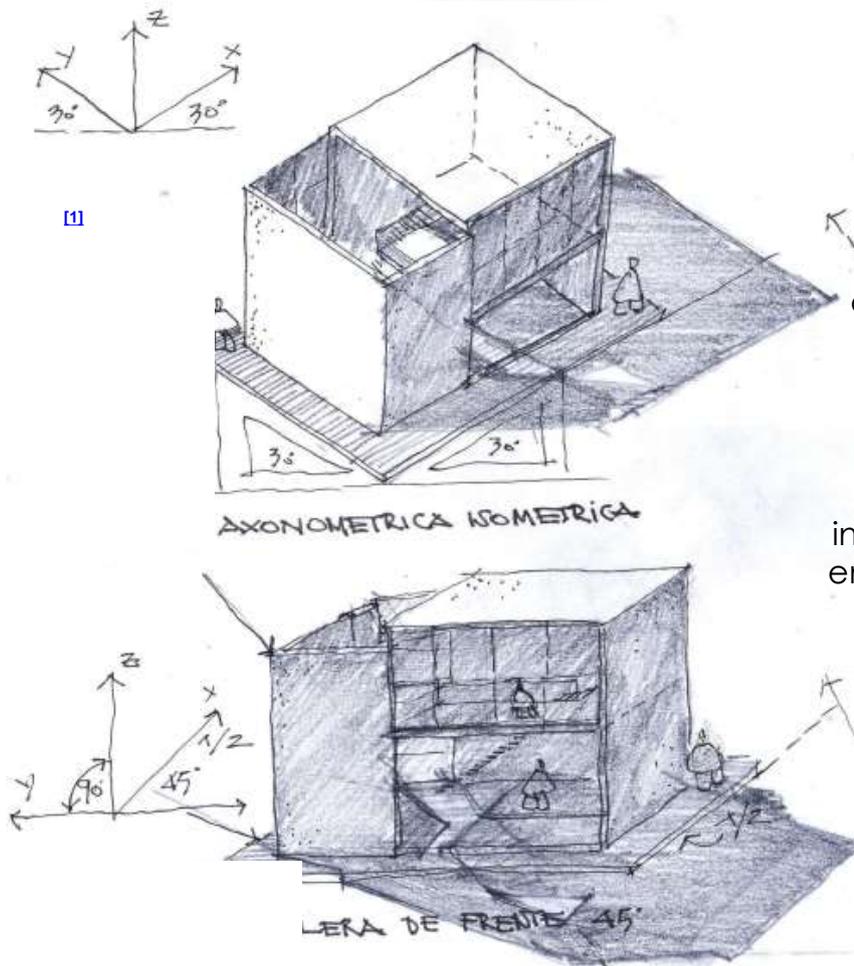
[1]



[1] - Dibujos: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 1

SOMBRAS EN PERSPECTIVAS PARALELAS



10. ¿Con qué sentido gráfico se “DESMATERIALIZAN” PLANOS del objeto arquitectónico al representarlo por medio de PERSPECTIVAS PARALELAS? Ejemplifique gráficamente.

11. ¿Qué queremos decir al afirmar que en una PERSPECTIVA PARALELA todas las partes del objeto representado tienen un MISMO VALOR GRÁFICO? Ejemplifique gráficamente.

12. ¿Con qué objetivo gráfico se indican las SOMBRAS ARROJADAS en las REPRESENTACIONES PLANAS del objeto arquitectónico? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

CAMBIO DE ESCALA



UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

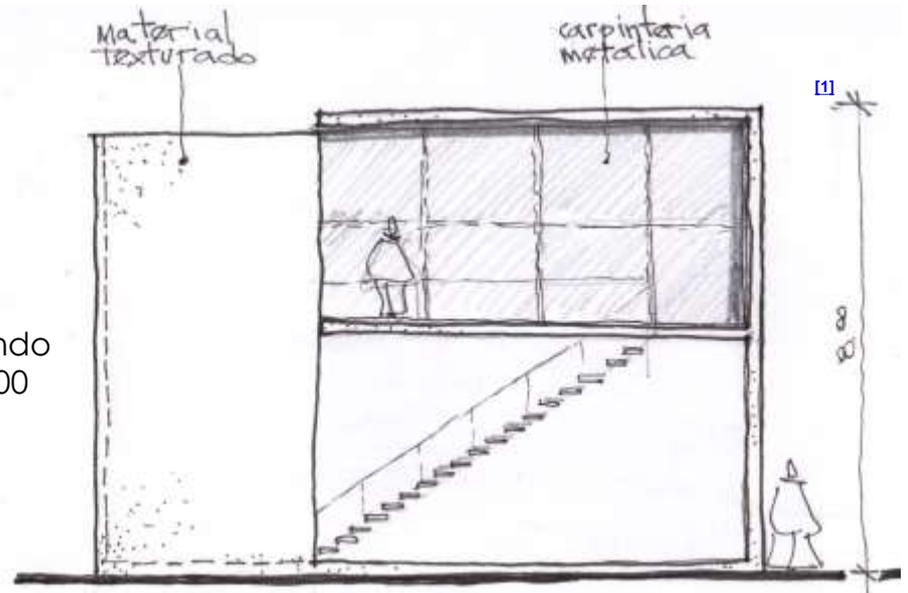
GTP 6 INTRODUCCIÓN Y APRESTAMIENTO: cambio de escala

Consignas:

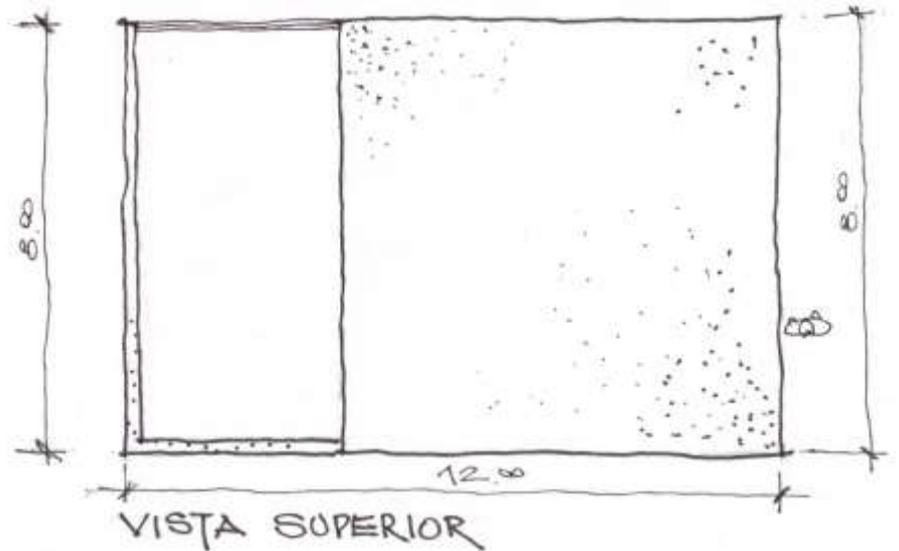
Del objeto construido:

- Realizar todos los pasos de las guías anteriores imaginando que el objeto ahora tiene 8.00 metros de altura.

- IDEM GTP 2

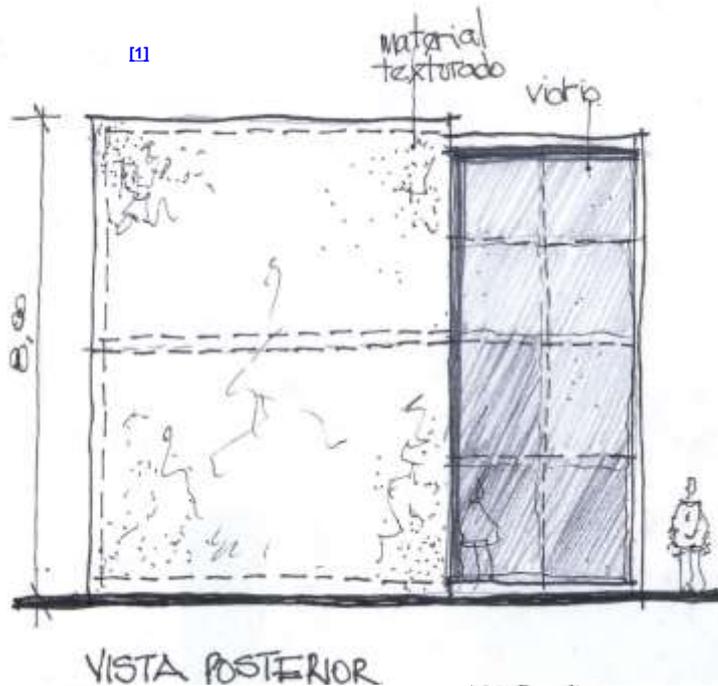


VISTA FRONTAL - FACHADA -

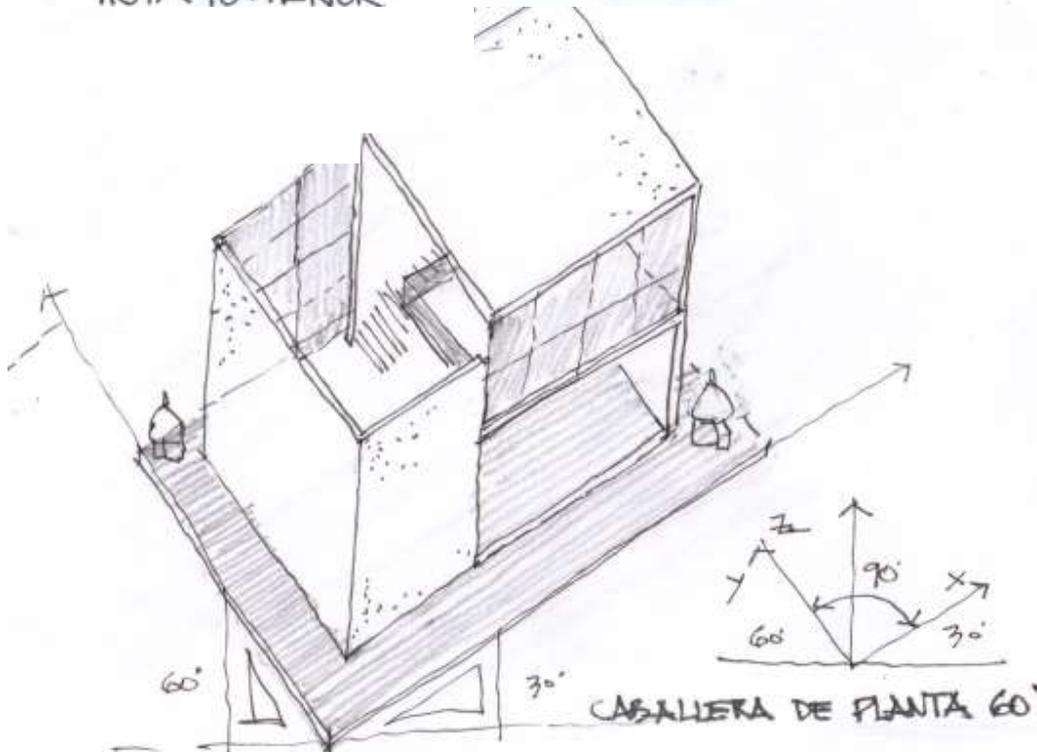


UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO



1. De mayor a menor, ¿cuáles son los espesores de trazo, expresados en milímetros, utilizados habitualmente en la representación de PLANTAS Y CORTES arquitectónicos en escala 1:50? Ejemplifique gráficamente.
2. ¿Con qué símbolos se representan normativamente los diferentes NIVELES en las PLANTAS Y CORTES arquitectónicos? Ejemplifique gráficamente.



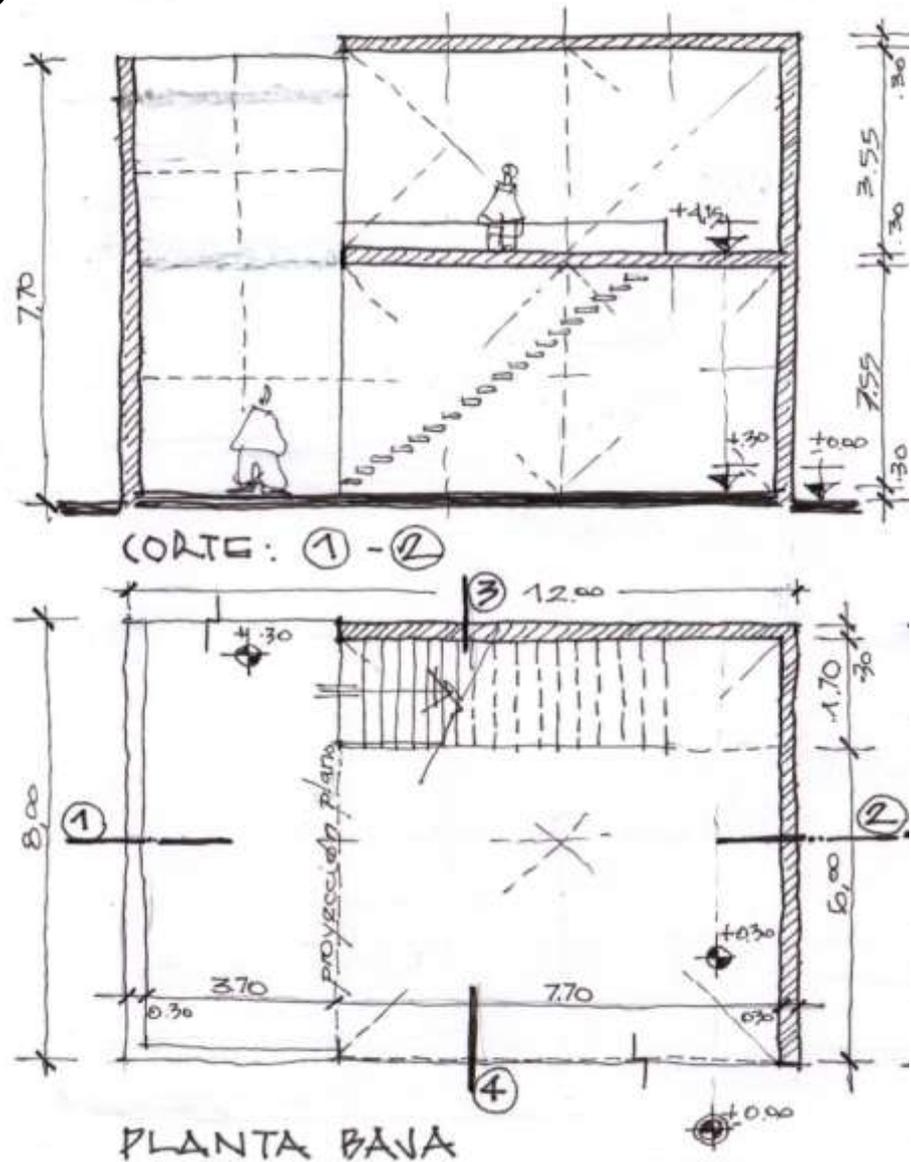
UNIDAD TEMÁTICA 1

SISTEMA DIÉDRICO

Cortes

11

CONTENIDO TEÒRICO

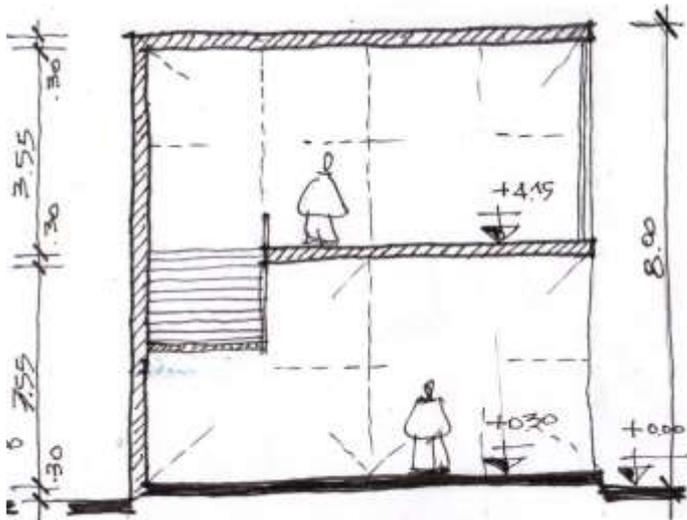


UNIDAD TEMÁTICA 1

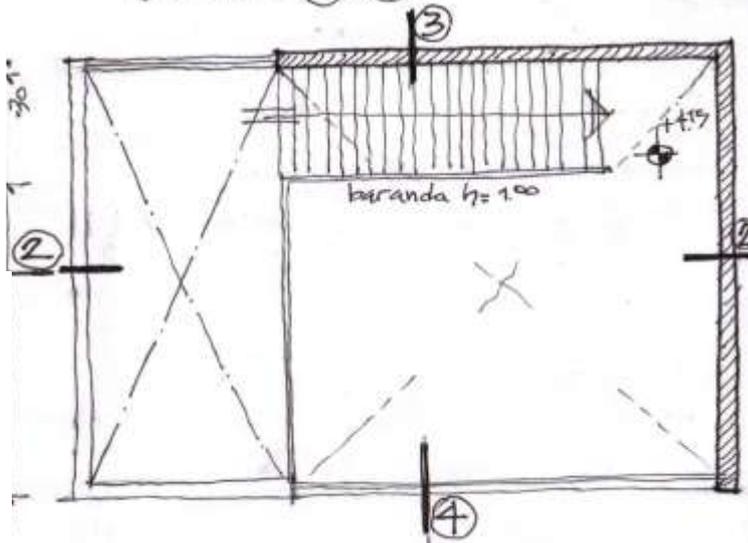
SISTEMA DIÉDRICO

Cortes

11



CORTE: ③-④



PLANTA ALTA

3. En una PLANIMETRÍA, ¿qué y cómo se representan las COTAS DE NIVEL?

Ejemplifique gráficamente.

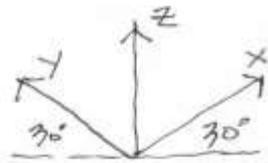
4. ¿Con qué objetivo gráfico se indican las SOMBRAS ARROJADAS en las REPRESENTACIONES PLANAS del objeto arquitectónico? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 1

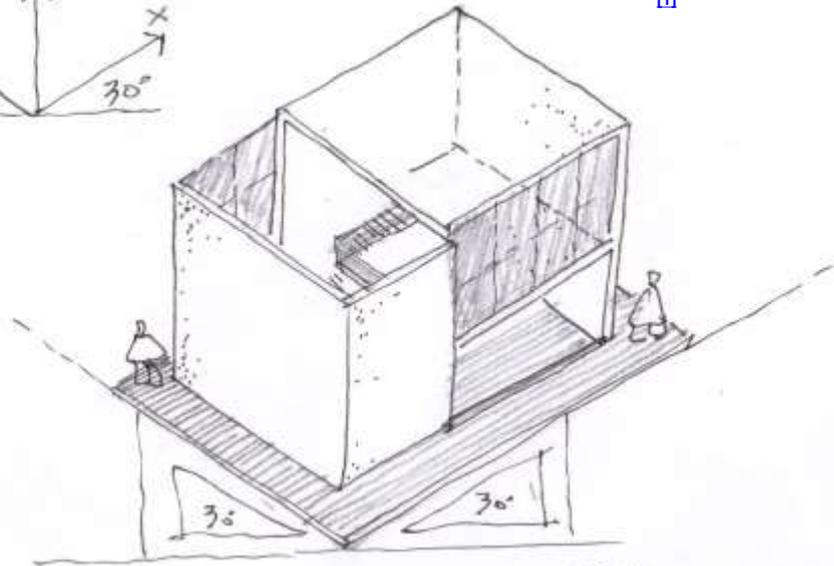
Perspectivas Paralelas

CONTENIDO TEÓRICO

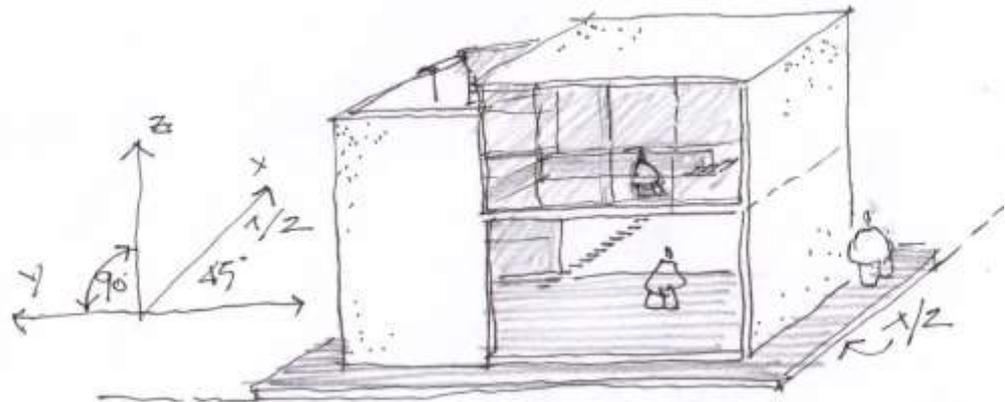
Consignas:
- IDEM GTP 3



11



AXONOMETRICA ISOMETRICA



CABALLERA DE FRENTE 45°

UNIDAD TEMÁTICA 1

PERSPECTIVAS PARALELAS

1. ¿Es posible hacer una representación del interior de un objeto arquitectónico utilizando para ello una PERSPECTIVA PARALELA?

Ejemplifique gráficamente.

2. En una PERSPECTIVA CABALLERA DE PLANTA a la que no se le aplican

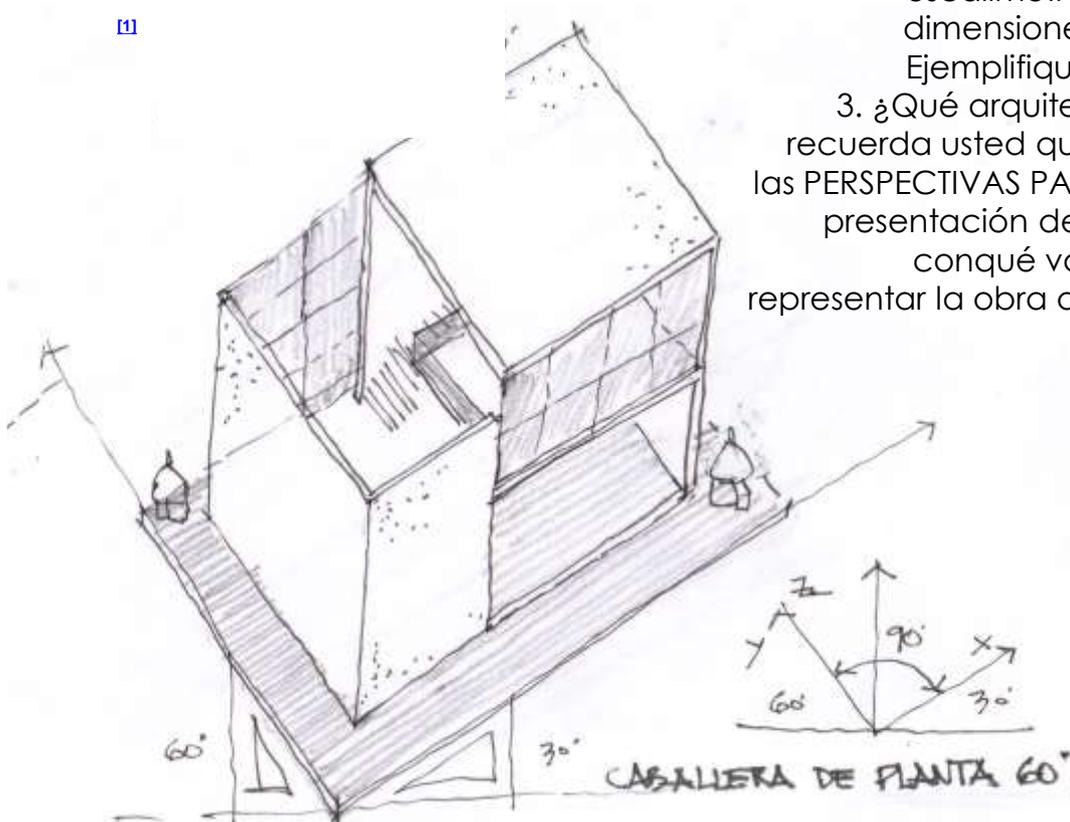
coeficientes de reducción, ¿es posible determinar con el uso de un

escalímetro las verdaderas dimensiones de sus partes?

Ejemplifique gráficamente.

3. ¿Qué arquitecto reconocido recuerda usted que haya utilizado las PERSPECTIVAS PARALELAS para la presentación de sus proyectos y

conqué variantes? Intente representar la obra que recuerda de este autor.

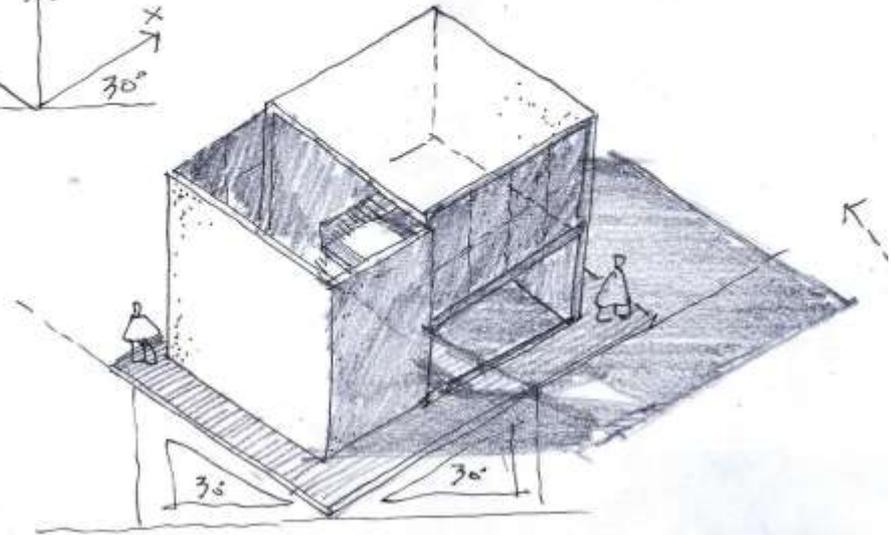
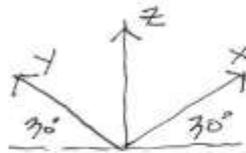


UNIDAD TEMÁTICA 1 PROYECCIÓN DE SOMBRAS EN PERSPECTIVAS PARALELAS

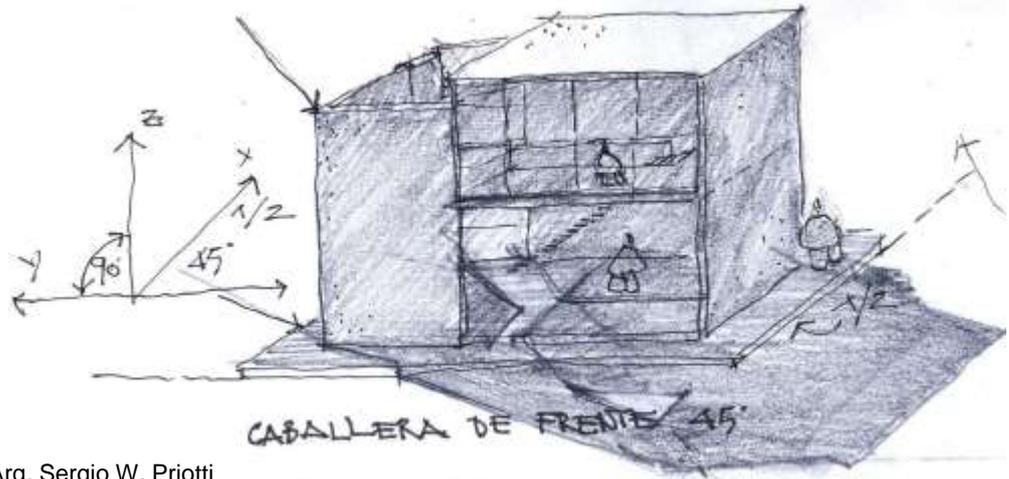
CONTENIDO TEÓRICO

Consignas:

- IDEM GTP 5



AXONOMETRICA ISOMETRICA

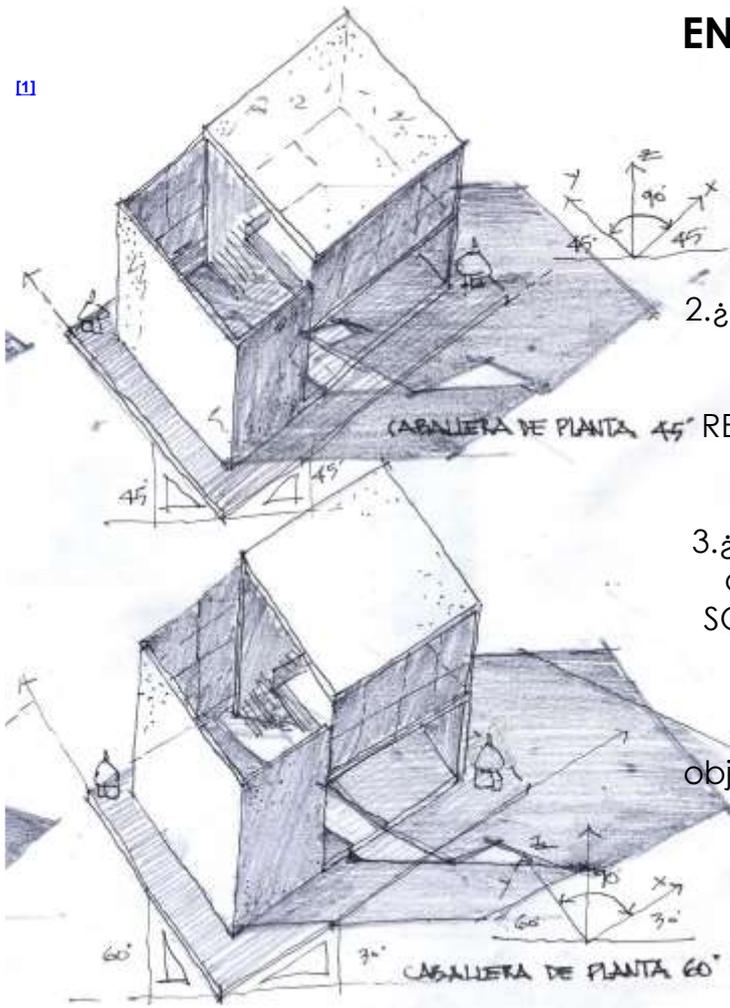


CABALLERA DE FRENTE 45°

UNIDAD TEMÁTICA 1

PROYECCIÓN DE SOMBRAS EN PERSPECTIVAS PARALELAS

11



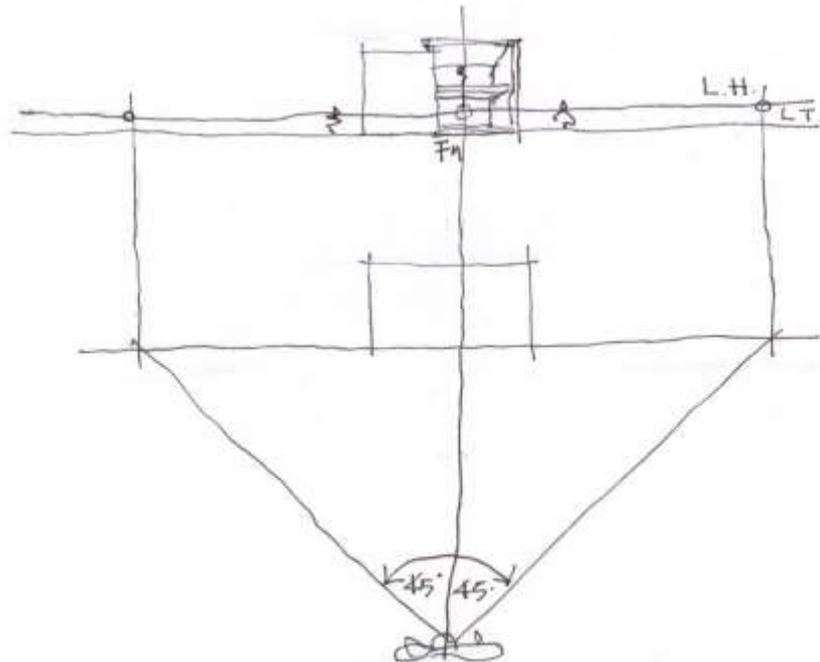
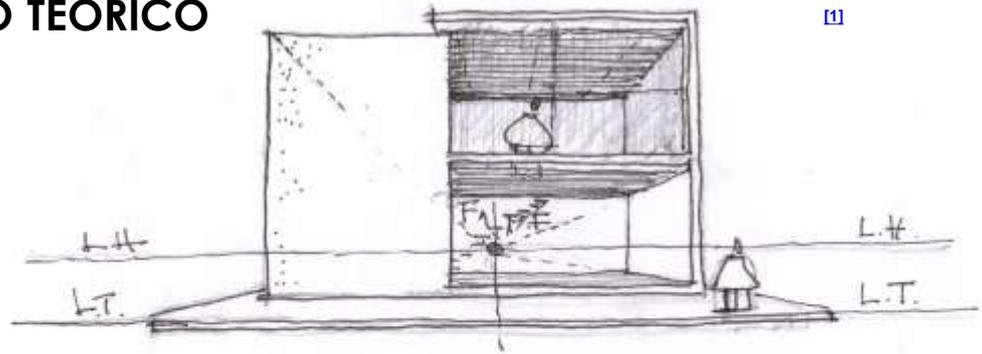
1. ¿Cuál es el valor didáctico de indicar las SOMBRAS PROPIAS Y ARROJADAS por los objetos en la representación arquitectónica? Ejemplifique gráficamente.
2. ¿Cómo se determinan las SOMBRAS ARROJADAS por los objetos arquitectónicos en la REPRESENTACIÓN DE PLANIMETRÍAS y VISTAS de los mismos? Ejemplifique gráficamente.
3. ¿Qué sucede con los colores de los objetos al encontrarse en zonas de SOMBRAS ARROJADAS? Ejemplifique gráficamente.
4. ¿Qué fenómenos visibles ocurren sobre los planos y los colores de un objeto arquitectónico sometidos a los efectos de una FUENTE LUMINOSA como el SOL? Ejemplifique gráficamente.

11 · Dibujos: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 1 PERSPECTIVAS POLARES

CONTENIDO TEÓRICO

Consignas:
- IDEM GTP 4

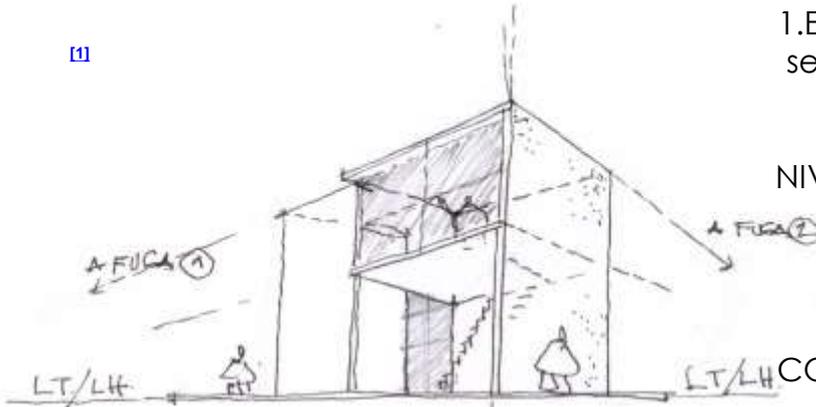


 Dibujos: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 1

PERSPECTIVAS POLARES

11

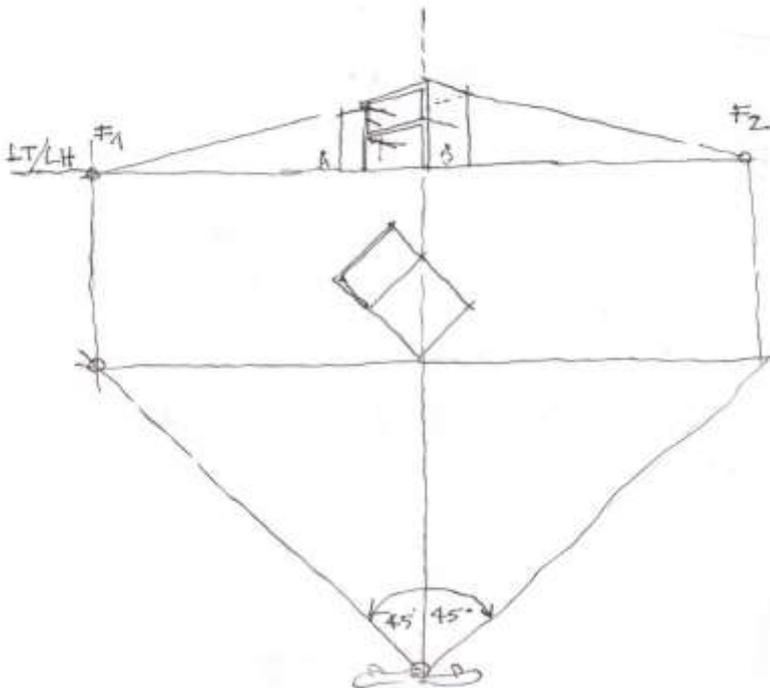


1. En una PLANIMETRÍA, ¿qué y cómo se representan las COTAS DE NIVEL?

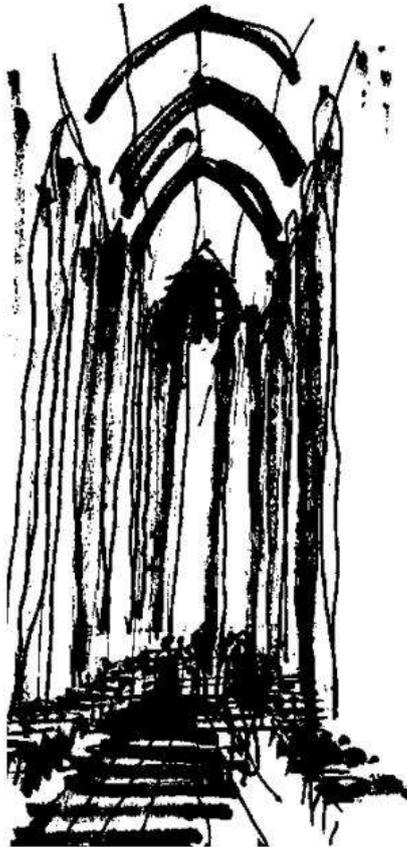
Ejemplifique gráficamente.

2. ¿A qué se denomina COTA DE NIVEL CERO en un legajo técnico de arquitectura? Ejemplifique gráficamente.

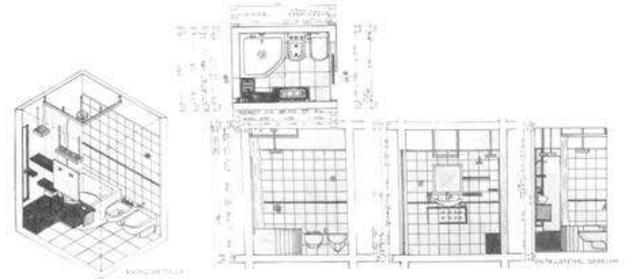
3. En los PLANOS de arquitectura, ¿pueden existir COTAS DE NIVEL CONSIGNO NEGATIVO? Ejemplifique gráficamente.



11 - Dibujos: Arq. Sergio W. Priotti



CATEDRAL



*Dibujar, (registrar), para recordar y
luego crear.
Akira Kurosawa*



UNIDAD TEMÁTICA 2 – RECONOCIMIENTO Y REGISTRO:

A los objetivos generales y particulares que se enuncian en el programa propongo incorporar:

- abordar la representación gráfica desde la comprensión de los objetivos específicos de cada uno los sistemas.
- reconocer las *distancias perceptivas* a partir de entrenar la aptitud óptica.
- manejar la perspectiva como métrica abstracta del espacio.

Aporte UT2

Saber que el dibujo y el pensamiento son importantes para la arquitectura no es suficiente, (...) tenemos que encontrar placer en dibujar y pensar.

Paul Lesseau^[1]

La *percepción* de nuestro entorno inmediato implica percibir las distintas *distancias perceptuales* a las que el mundo conocido se nos presenta. El alumno “re-conoce” los objetos de su entorno inmediato, algo que ya experimentó en el cursillo, sobre la base de las diferentes circunstancias formales, valorativas y de oportunidad, que relacionadas al concepto y según su capital, lo faculta a operar con su medio.

^[1] Lesseau, Paul. “La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores”. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1982.

Cada objeto es y está en función de un espacio. En lo próximo, los objetos sueltos ya se abordaron, ahora el objeto se sitúa en el espacio en relación a los límites que percibimos, se hace centro en el espacio que contiene al objeto. De aquí en más la idea de escena^[1] es más apropiada al momento de observar la arquitectura.

Ante esto el dibujante, en las primeras aproximaciones debe detenerse a observar ese qué, reconociéndolo como *forma*, compuesto de otras formas, planos, masas, elementos filares, forma dentro de otra forma, la cosa sin significado. Para el alumno sólo son *formas*, aún no sabe si del dibujo o de la realidad. En esta acción las reconocerá y las asociará a elementos simples para traducirlas al papel.

Embloca, y así comienza a manejar el concepto de exactitud y rigor en la representación.

Para transitar esta experiencia el estudiante debe extraer los *rasgos relevantes* que caracterizan el objeto, esto lo llevará a la *selección* de unos rasgos y otros se perderán, en virtud a la capacidad de interpretación que tenga. Advierte una actitud y una estructura de la escena y sus tensiones. Plantea una estrategia. El ejercicio repetido, acumula experiencias, con la natural superación de las dificultades: inversión de tiempo, esfuerzo, y actitud para desarrollar las aptitudes.

En el acto de dibujar, llevará la *tridimensionalidad* en la que vive y observa a las dos dimensiones del papel, en este momento traducirá el mundo real a un modelo gráfico, producto de aquella observación y síntesis.

Esas *operaciones de modelización* están cargadas de rasgos de *expresión plástica* que se constituirán en aprendizaje a medida que descubra, maneje y administre los *artificios gráficos* necesarios para comunicar aquello que desea.

[1] Escena: Suceso o manifestación de la vida real que se considera espectáculo digno de atención: [aquella señora indignada ofrecía una escena grotesca.](http://www.wordreference.com/definicion/escena) Ambiente, conjunto de circunstancias espaciales y temporales en que tiene lugar una situación o un hecho. Fuente <http://www.wordreference.com/definicion/escena>

La observación de la escena urbana tiene otra dimensión, otra distancia a la que debe capturar para representar: advierte y reconoce partes y las traduce en términos de perspectivas, línea de horizonte y puntos de fuga. Esto les resulta complejo, junto a las *proporciones* y la *escala humana*, por lo cual se comienza al revés desde la observación de los objetos en entornos inmediatos por ej. : farola y árbol, farola y banco, que conforman la escena del espacio y, se los aprehende desde la “medida” que impone la figura humana.

La perspectiva pone en valor lo visual, la *visión perspectíca* impone una corrección específica entre lo visualizado y el observador. La figura humana define la *escala* con que el objeto modelizado que se vincula con el resto del entorno. El hombre vive situado en *perspectivas*, estas imponen una *métrica* para el entendimiento del espacio, aún en su ambigüedad, ya que a cada punto del espacio le corresponde un punto en la perspectiva, lo que no se da a la inversa.

La espacialidad de la geometría analítica en los sistemas de *proyecciones cartesianas* ya no refieren a la concepción del espacio, sino que son una abstracción, se trata de ideas, reglas y operaciones que determinan una espacialidad métrica: el pensamiento del observador domina sobre su sentir.

Se propone en esta unidad un ordenamiento en *complejidad creciente* de los ejercicios de aprestamiento. La *geometría descriptiva* es una *operatoria conceptual del espacio* que se caracteriza por la precisión y la abstracción científica de un observador universal situado en el infinito.

En conclusión, una primera aproximación a la escala comienza por la *observación -lectura- y registro – traducción*, de un elenco de objetos en relación a su entorno inmediato. Y, en una segunda instancia, abordar un elenco de *objetos y acontecimientos urbanos* con la constante incorporación de la *escala humana* para llegar a la *estructura* de esos espacios. La realización de estos ejercicios se realiza a través de un *Safari Gráfico*.

Lectura – interpretación

es el proceso de significación y comprensión almacenadas y transmitidas mediante algún lenguaje, que puede ser visual o táctil

Observación actividad que detecta y asimila los rasgos de un elemento o fenómenos que queremos estudiar,

- Involucra los sentidos
- relaciona a formas conocidas -emblocamiento
- qué se observa en función de una intención
- desde donde se observa
- diferencia la **figura y fondo/** propiedad perceptiva

-Define un campo de trabajo

Registro - traducción,

de la imagen, proceso de transformación de diferentes conjuntos de datos a un sistema adoptado

-Define un campo de trabajo

Se produce información

UT2: reconocimiento y registro



“Materia, sinuosidad y arquitectura de la forma, convergen en la definición de espacios sensoriales y atractivos, la esencialidad absoluta de la materia "eterna" como el hierro oxidado, la proximidad pretendida en manera de acercar y de fluir, dimensión de la sorpresa espacial a través de la secuencialidad de la luz y la sombra”

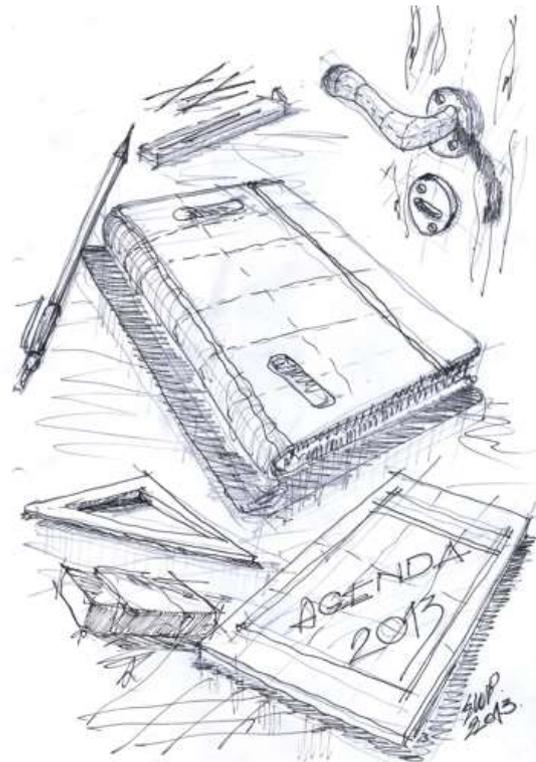
Salvatore Grande
Basilea, 29.07.2011

UNIDAD TEMÁTICA 2

RECONOCIMIENTO Y REGISTRO

Dibujar para recordar y luego crear.
AKIRO KUROSAWA

Saber que el dibujo y el pensamiento
son importantes para la arquitectura
no es suficiente,(...)tenemos que
encontrar placer en dibujar y en
pensar.
Paul Lesseau



UNIDAD TEMÁTICA 2

RECONOCIMIENTO Y REGISTRO

G. T P 1: lo doméstico, ¿Cómo se nos presenta lo próximo? un "rincón del mundo".

Consignas: de los objetos al espacio
- a partir del nuevo "enfoque" que adquiere en la clase teórica: Plantear croquis: observar, interpretar, registrar, de manera intuitiva lo que ves y como lo ves, en relación a qué lo ves:

- Registrar, a la manera de los ejemplo de simulación con pocos trazos los datos relevantes y significativos de los elementos sugeridos.

- registrar al compañero observando, parado, sentado, escalando, dibujando.

- Registrar efectos de luz y sombra, el rayo de luz ¿de dónde viene? Cómo se manifiesta? Cómo se expresa.

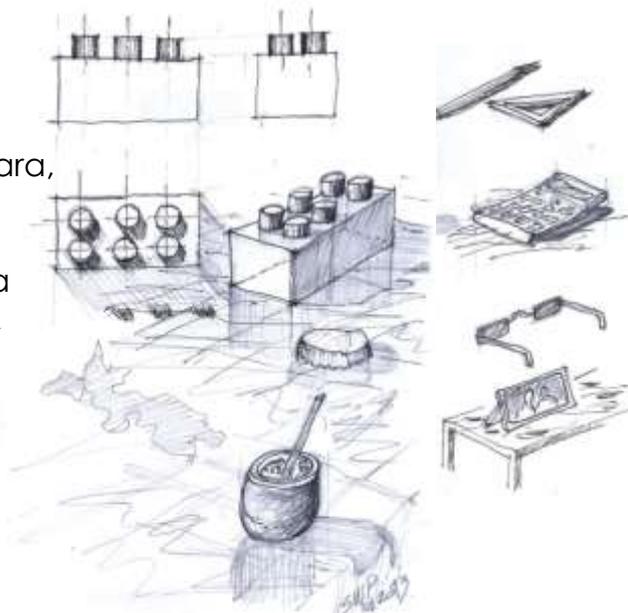
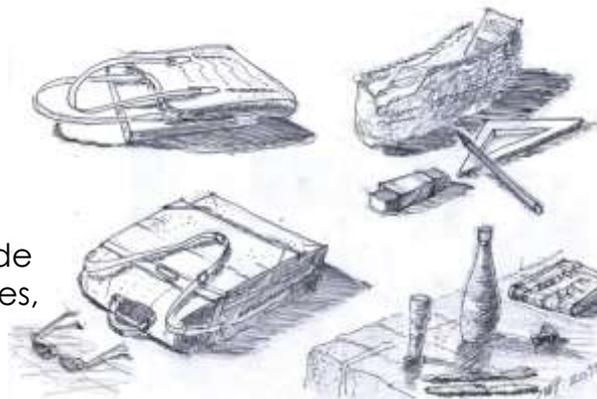
* Espacios interiores: esquinas exteriores, esquinas interiores: el rincón, de la lámpara, el rincón para leer, pasillos, pérgolas

* Objetos domésticos. Sillas, luminarias, mesas, lámpara, ubicados en, relación a

* Componentes constructivas: ventanas, puertas, chimeneas,

* Texturas con los efectos de luz y sombras: ladrillos, piedra, hormigón

* Artefactos sanitarios: baño y cocina:

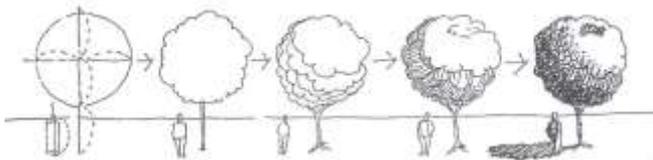


1- Dibujo de objetos simples, pequeños y manipulables

UNIDAD TEMÁTICA 2 RECONOCIMIENTO Y REGISTRO

2- Objetos cotidianos

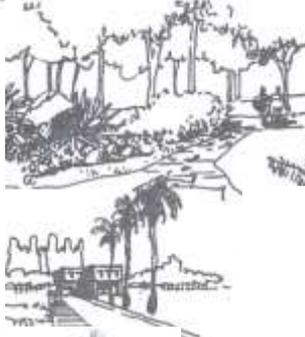
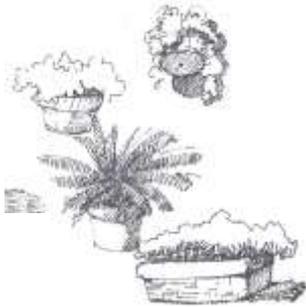




Proceso de la expresión en un elemento vegetal

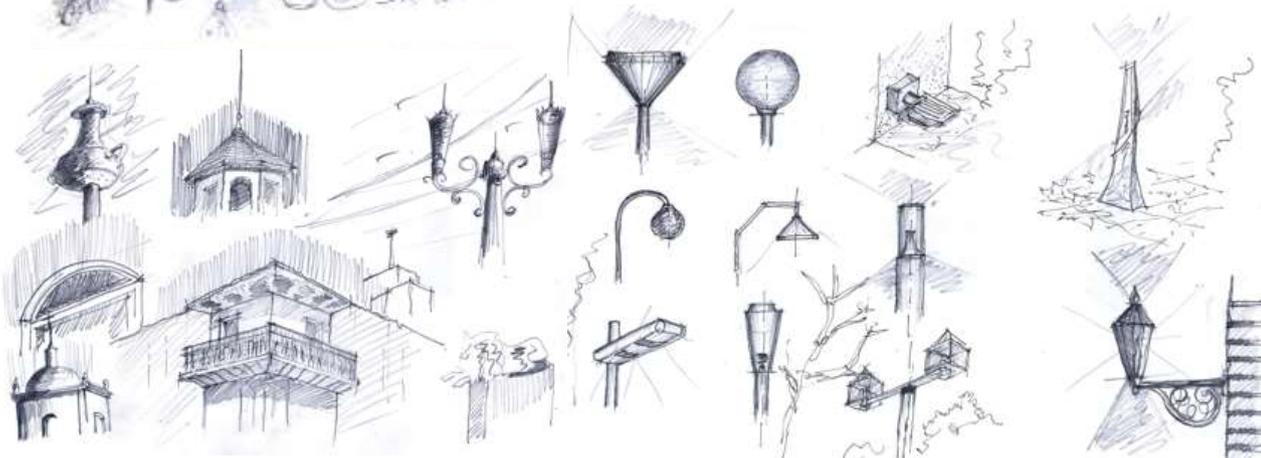


3- Árboles, arbustos



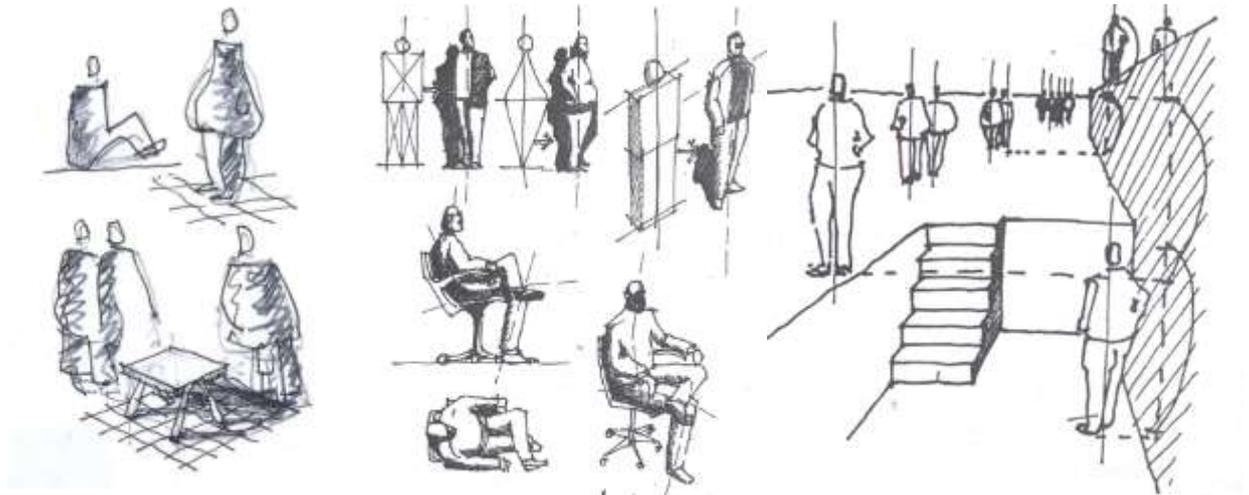
Microfina

4- Objetos Urbanos

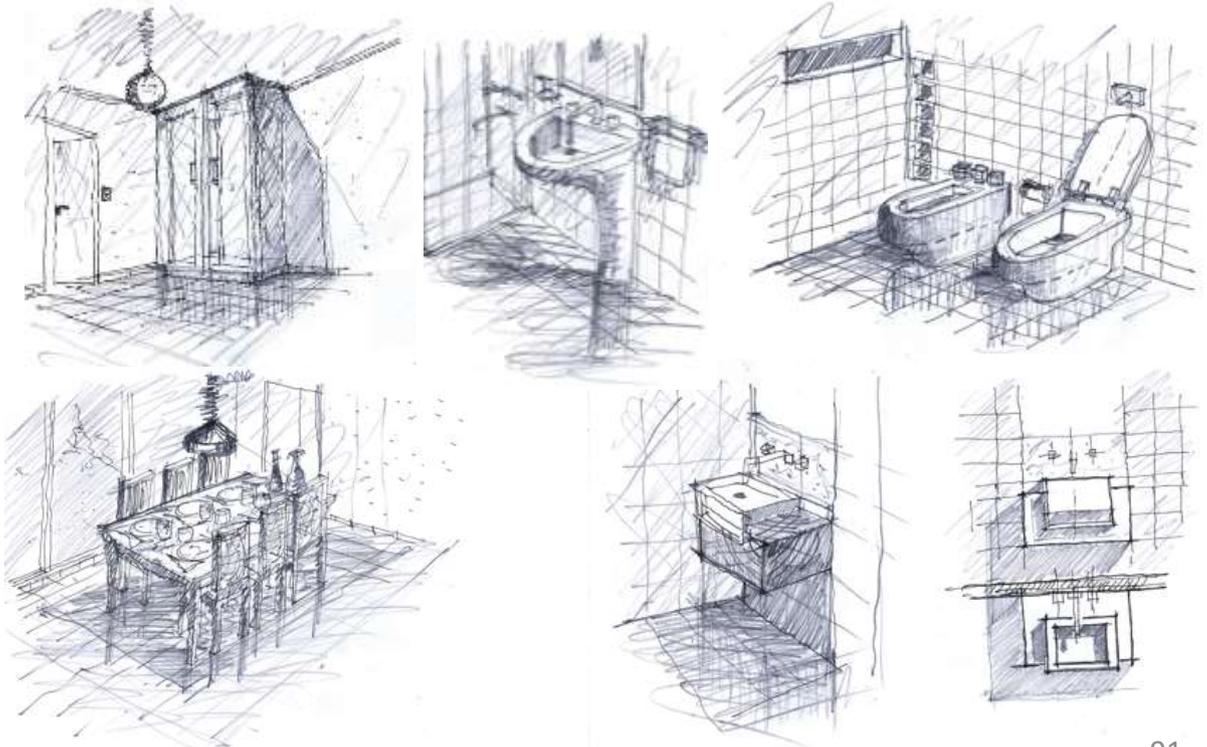


UNIDAD TEMÁTICA 2 RECONOCIMIENTO Y REGISTRO

5- Figuras Humanas en diferentes posiciones



6- Espacios interiores, objetos mobiliario



UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

MI LUGAR

Los distintos valores de trazos o líneas permiten, en las representaciones gráficas, diferenciar profundidad en los componentes del objeto arquitectónico.

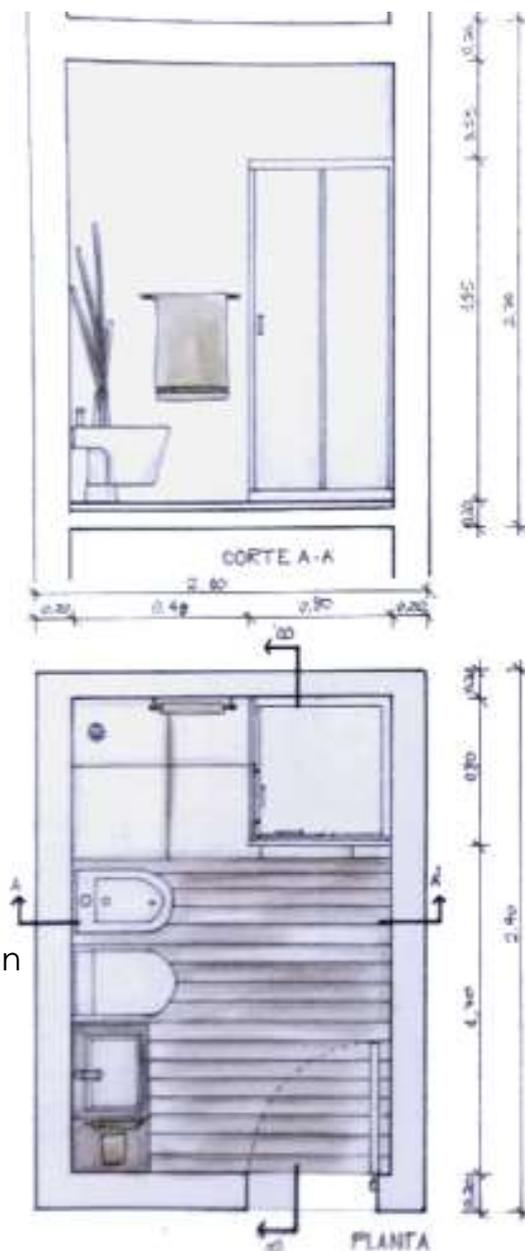
Aunque las plantas, cortes y fachadas sean representaciones bidimensionales, es posible plasmar profundidad estableciendo jerarquía de valor de líneas o una graduación en el empleo de los espesores.

Las plantas y los cortes son secciones imaginarias que, realizadas en el objeto arquitectónico a una altura o profundidad tal que afecte a puertas y ventanas, ilustra gráficamente las relaciones de hueco-macizo e interior-exterior.

En las plantas y cortes se recurre a un sistema decreciente de valores de líneas.

Las líneas de espesores más gruesos indican los muros que se han cortado, las cuales corresponden a las partes más próximas al ojo del observador. Otro valor de línea intermedia define objetos tales como mobiliario que se halla bajo la altura de corte.

Las líneas finas describen el tratamiento a nivel del suelo.



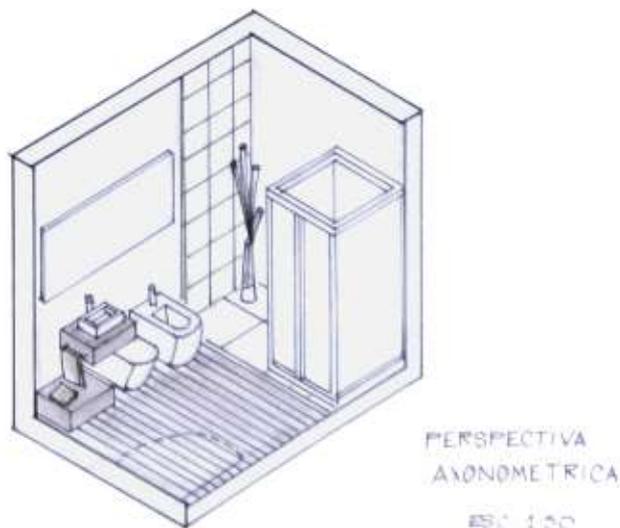
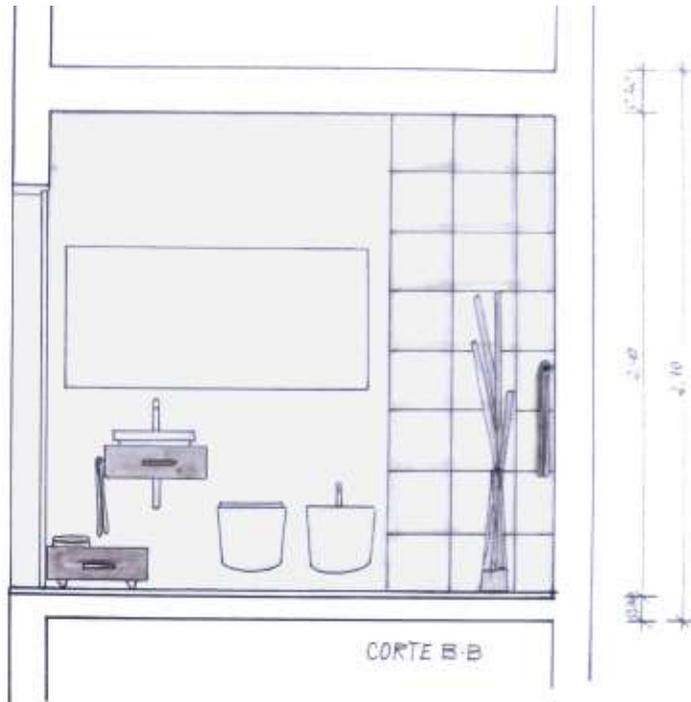
UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

Perspectiva Paralela

MI LUGAR

1. Represente los SÍMBOLOS e indique para qué se utilizan normativamente en la representación bidimensional de un PROYECTO ARQUITECTÓNICO.



UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

MI LUGAR

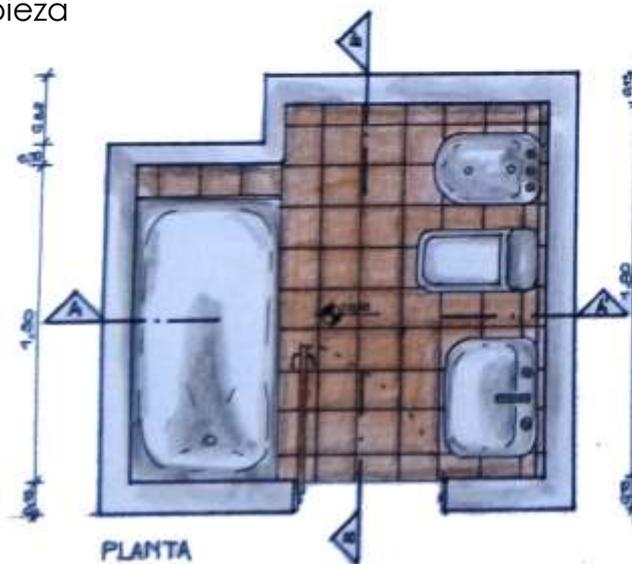
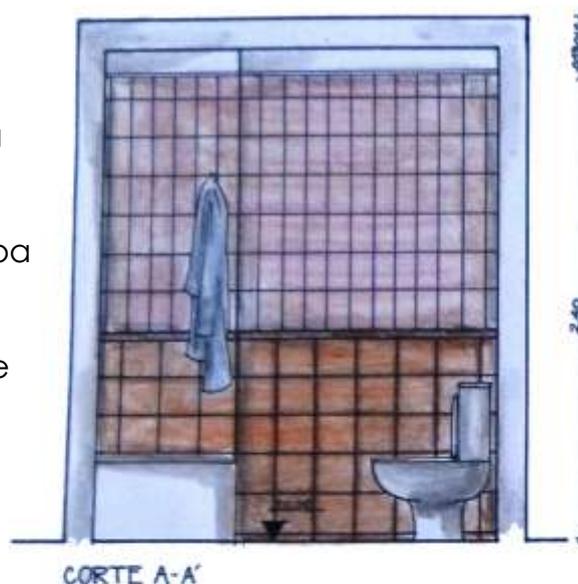
La orientación de un edificio se representa con una flecha de Norte.
Siempre que sea posible, se hará coincidir el N con la dirección abajo – arriba de la hoja de dibujo.

Otro modo de representación es ubicar el ingreso del espacio o edificio en la parte inferior respecto a la lámina, colocando la flecha de N con su orientación correspondiente.

La indicación de los Cortes (secciones verticales se realiza en la planta.

El lugar por el cual pasa el plano de corte vertical se representa con una línea y dos puntos de mayor trazo que la línea de corte, ubicados en los extremos de la pieza gráfica.

La Planta, sección horizontal, no tiene indicación pues por convención se efectúa a 1.00 m, 1.20 m de h con respecto al nivel de piso.

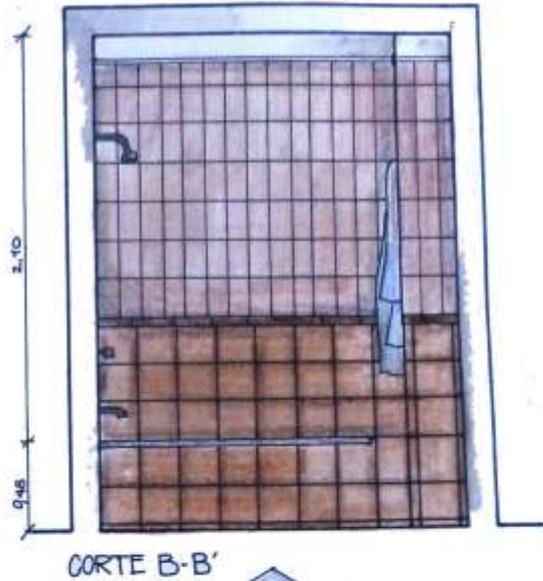


UNIDAD TEMÁTICA 2

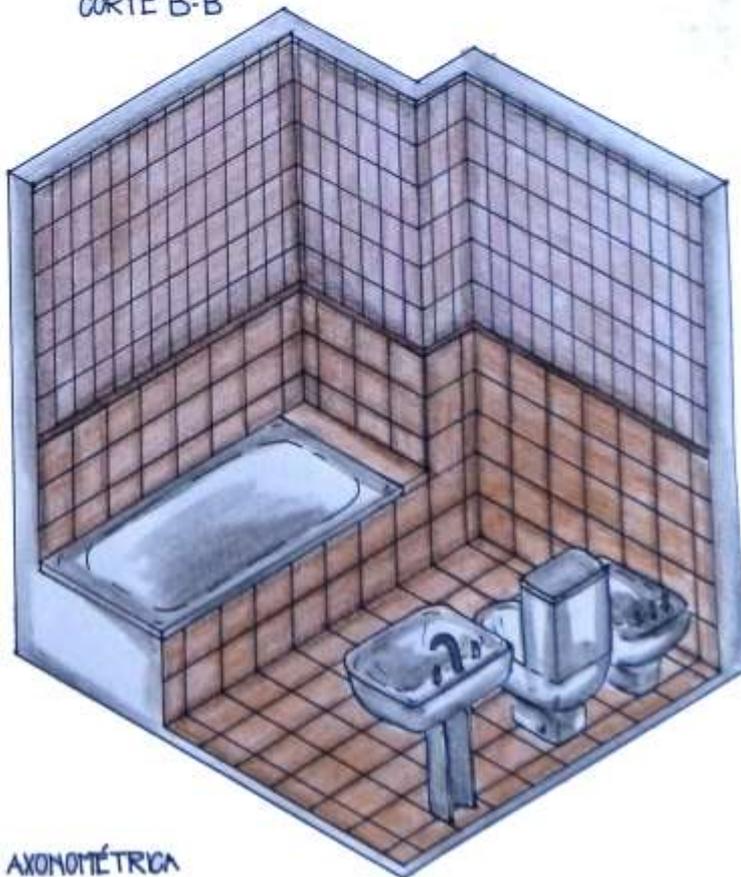
Sistema Diédrico

Perspectiva Paralela

MI LUGAR



2. En los PLANOS de arquitectura, ¿pueden existir COTAS DE NIVEL CON SIGNO NEGATIVO? Ejemplifique gráficamente.



UNIDAD TEMÁTICA 2

Perspectiva Paralela

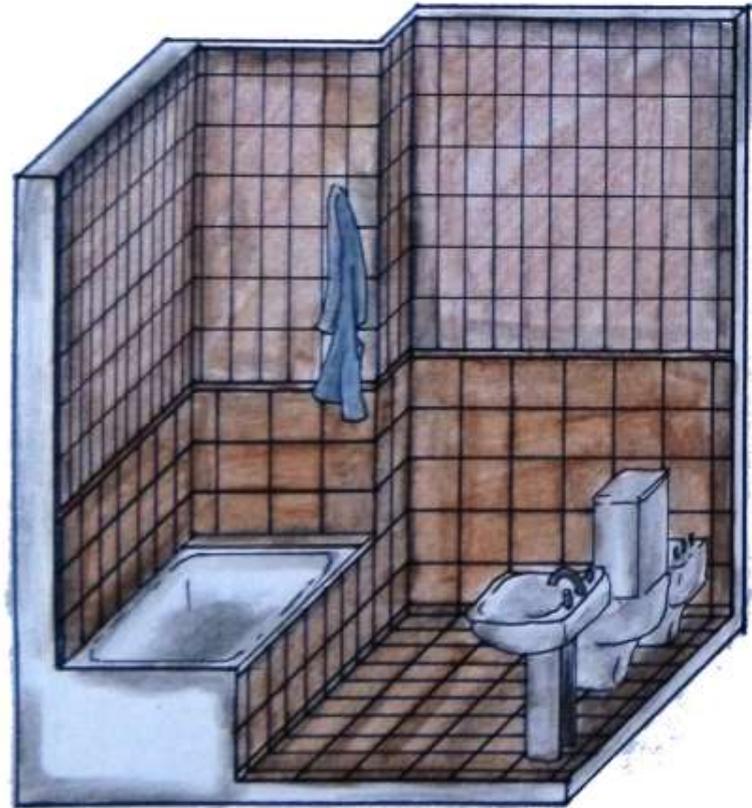
MI LUGAR

Cuando realizamos gráfica de registro de un espacio interior y optamos por realizar el dibujo mediante un sistema de perspectivas paralelas, debemos recurrir a una licencia gráfica de supresión de planos o envolventes, con el fin de poder ver dentro de la arquitectura.

En este caso el alumno decide transparentar el muro de la puerta, un lateral y el entrepiso, con el objetivo de describir un ambiente de su vivienda:

- espacialidad
- elementos sanitarios
- revestimientos
- texturas
- colores

Así mismo, el dibujo podría estar acompañado de textos aclaratorios que ayuden con la descripción del mismo.

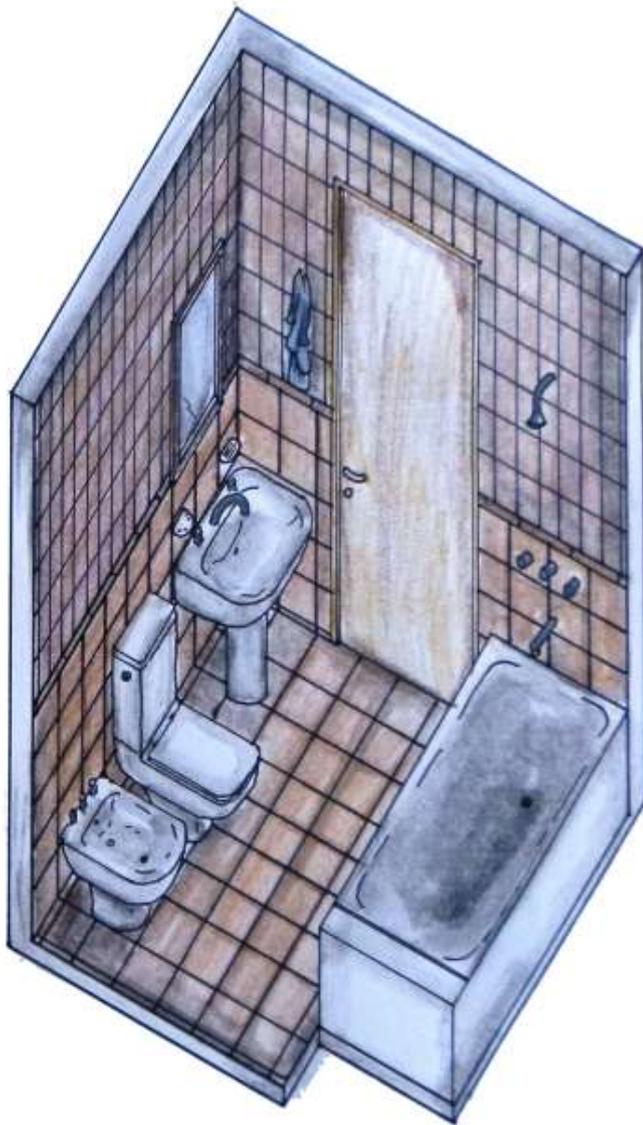


CABALLERA DE FRENTE

UNIDAD TEMÁTICA 2

Perspectiva Paralela

MI LUGAR



3.¿Cuántos CORTES y PLANTAS de un objeto arquitectónico se deben realizar para representarlo correctamente en SISTEMA DIÉDRICO? Ejemplifique gráficamente.

CABALLERA DE PLANTA

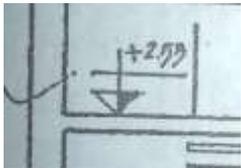
UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

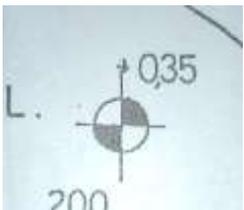
MI LUGAR

La COTA DE NIVEL es un símbolo que se representa tanto en planta como en corte.

El mismo corresponde a la representación de una plomada de forma cónica.

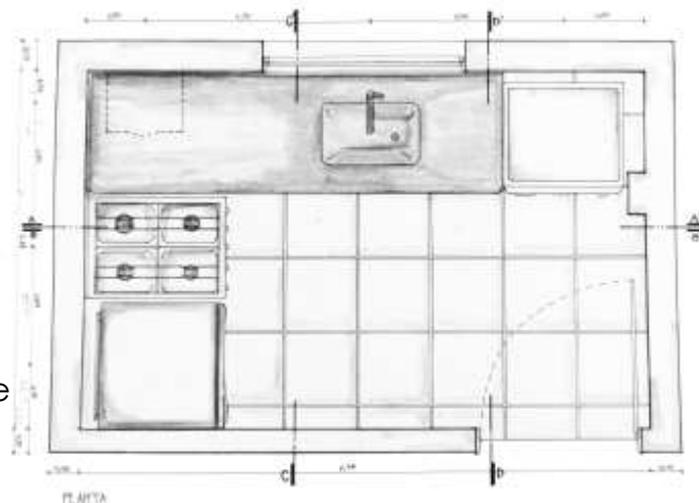
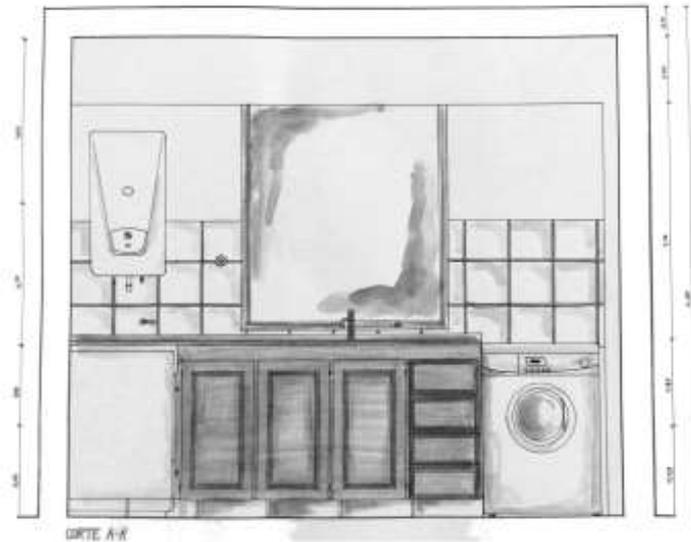


en corte



en planta

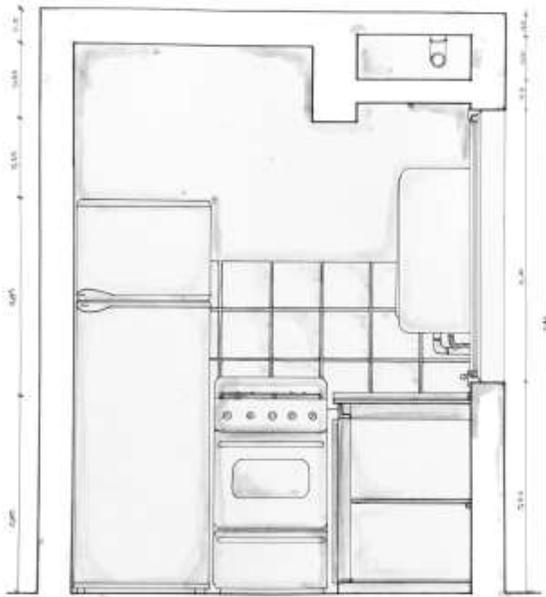
El cuadrante superior derecho de cada símbolo, es el espacio destinado para escribir el valor de cada nivel según corresponda.



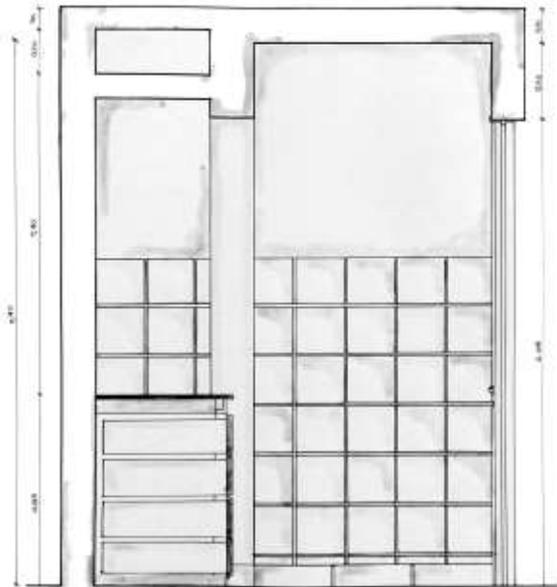
UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

MI LUGAR



CORTE C-C



CORTE D-D

4.¿Qué gráficos mínimos constituyen lo que se denomina PLANO MUNICIPAL, cuál es la ESCALA más común utilizada para dichos gráficos y cómo se ordenan en el plano? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

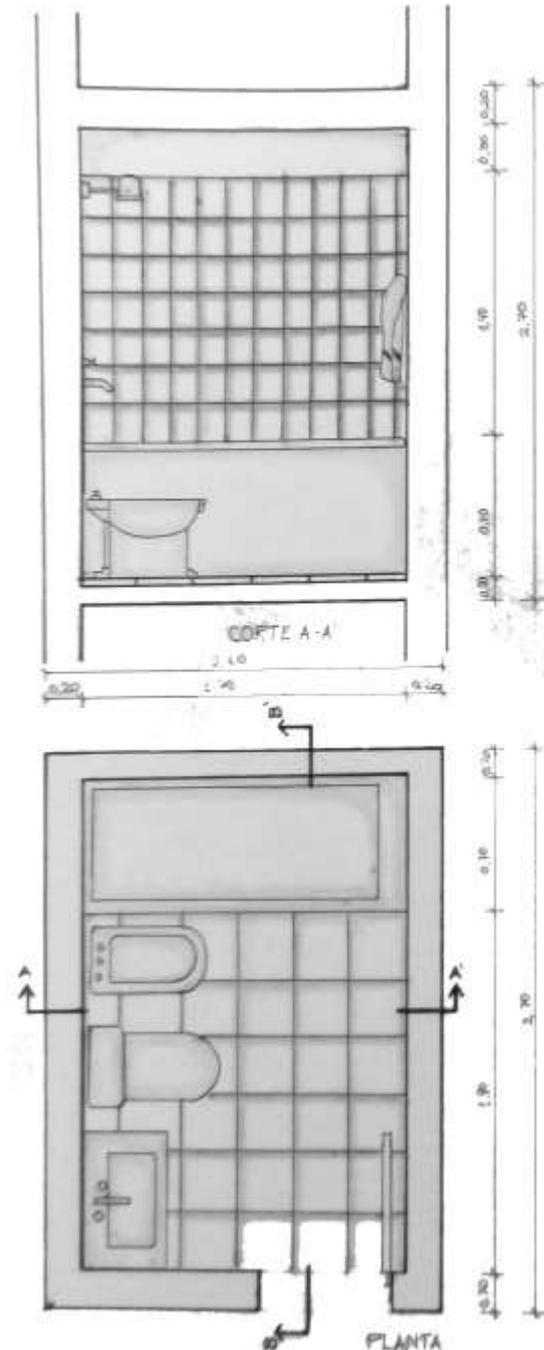
MI LUGAR

La COTAS son elementos auxiliares que nos sirven para indicar las medidas de los ambientes o elementos sólidos más importantes del dibujo.

En la planta indicamos anchos y profundidades.

En los cortes solo acotamos alturas.
Los valores siempre se expresan en la misma unidad, en nuestro caso (mts) y nunca se explicita la unidad ya que por convención se entiende que hablamos de mts. Siempre reservamos el espesor de línea

más fino para el dibujo de estos elementos.

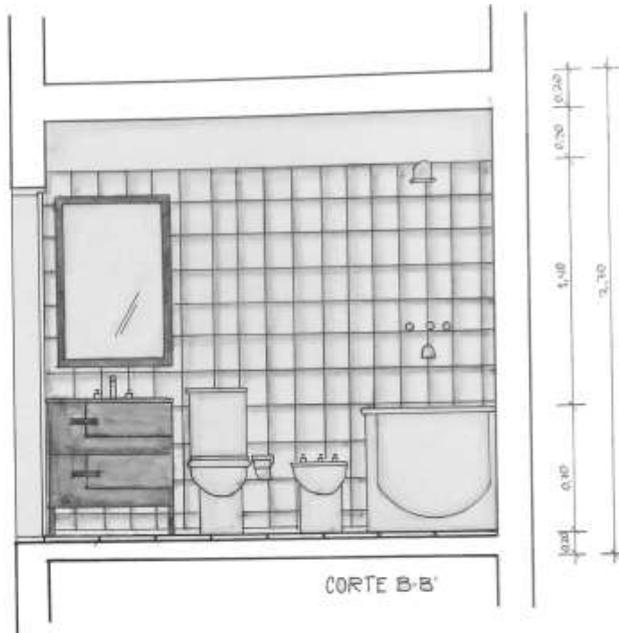


UNIDAD TEMÁTICA 2

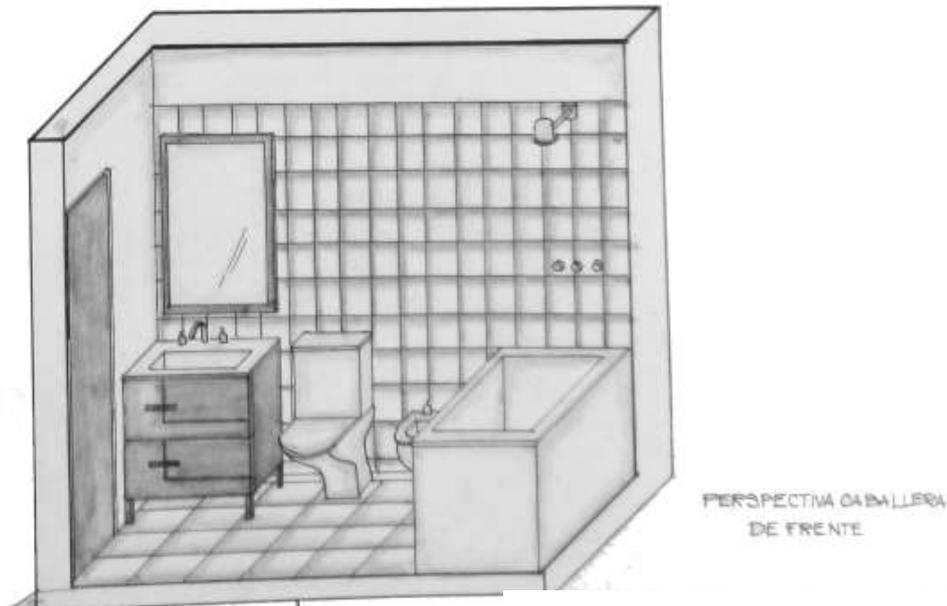
Sistema Diédrico

Perspectiva Paralela

MI LUGAR



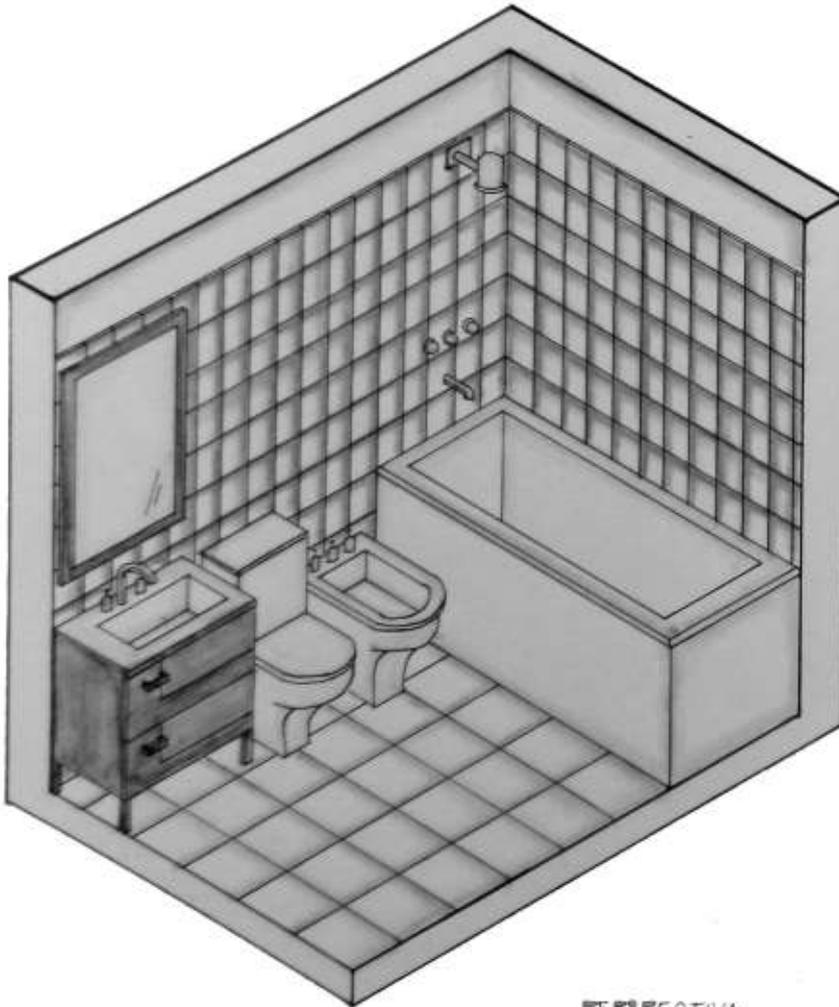
5. ¿Cuáles son los COLORES
NORMATIVOS utilizados en los
PLANOS MUNICIPALES para
indicar LA OBRA: A
CONSTRUIR, A DEMOLER y
EXISTENTE? Ejemplifique
gráficamente.



UNIDAD TEMÁTICA 2

Perspectiva Paralela

MI LUGAR



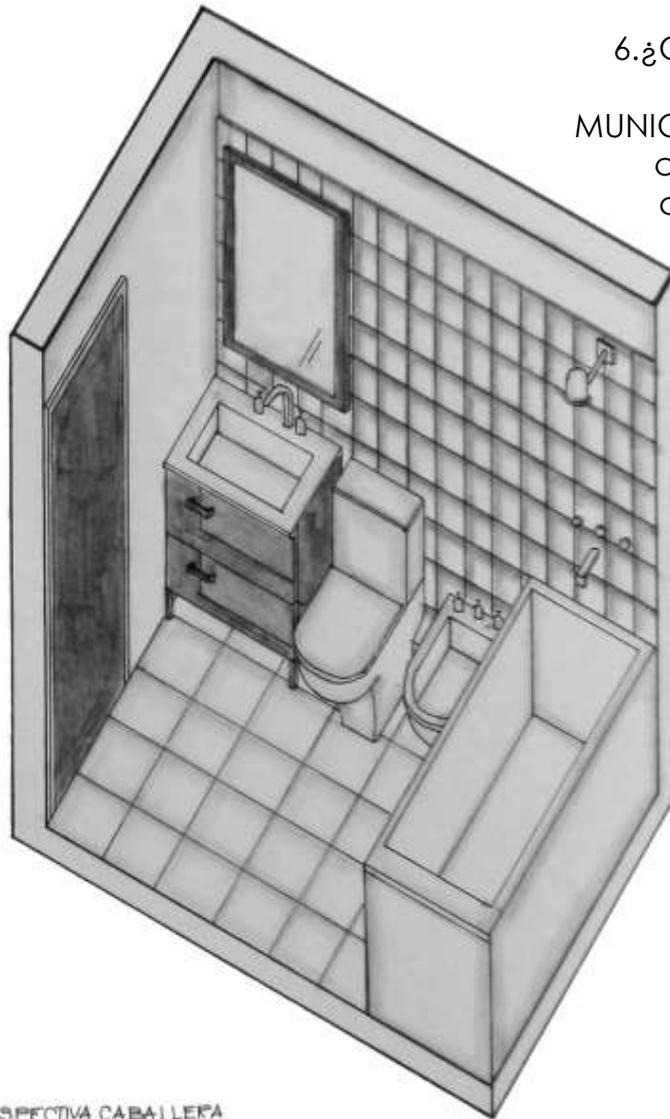
PERSPECTIVA
AXONOMETRICA

UNIDAD TEMÁTICA 2

Perspectiva Paralela

MI LUGAR

6.¿Cuáles son las piezas gráficas que conforman un PLANO MUNICIPAL, qué información debe contener dicho documento y cómo se debe organizar esta información? Ejemplifique gráficamente.



PERSPECTIVA CABALLERA
DE PLANTA

UNIDAD TEMÁTICA 2

Sistema Diédrico

MI LUGAR

En las plantas y cortes se recurre a un sistema decreciente de valores de líneas.

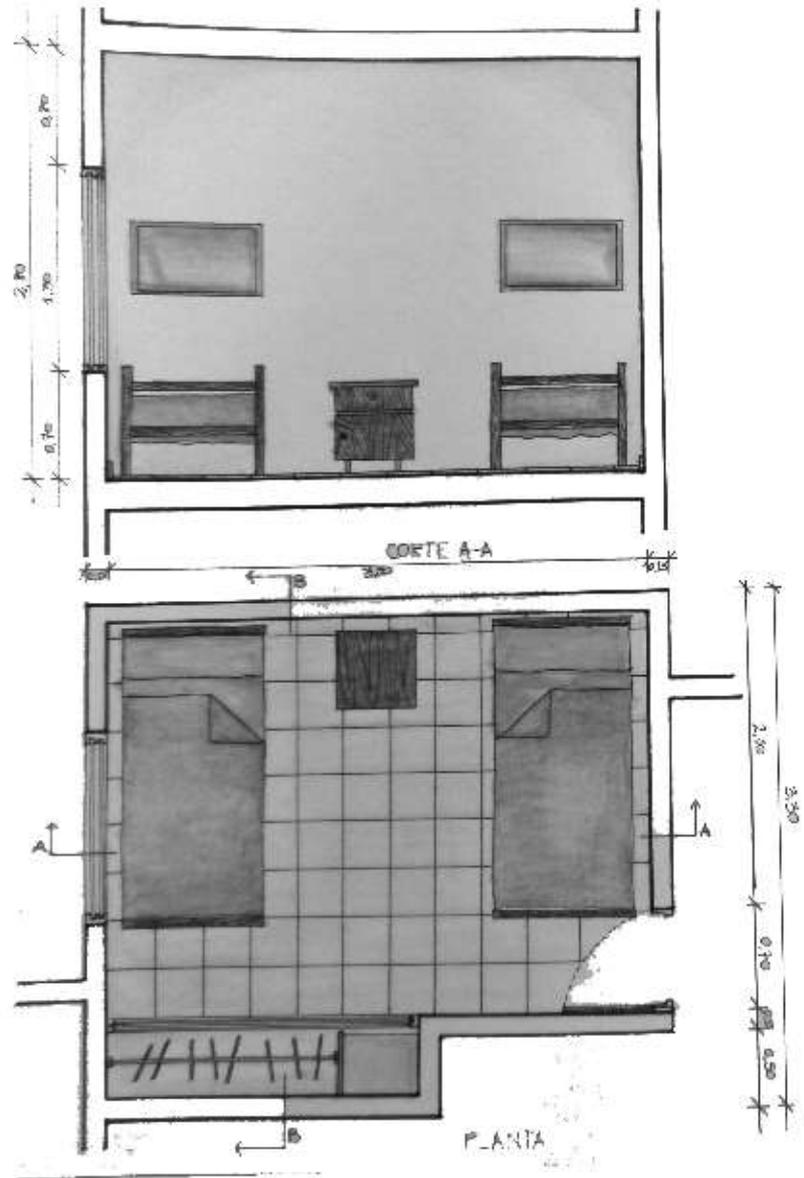
Las líneas gruesas indican los muros que se han cortado, las cuales corresponden a las partes más próximas al ojo del observador.

Otro valor de línea intermedia define objetos tales

como mobiliario que se halla bajo la altura de corte.

Las líneas finas describen el tratamiento a nivel del suelo.

Si bien las aberturas son cortadas por las secciones imaginarias de corte, estas se representan con una línea más fina que el espesor de línea de muro, para acentuar la relación que existe entre los espacios interiores / exteriores.

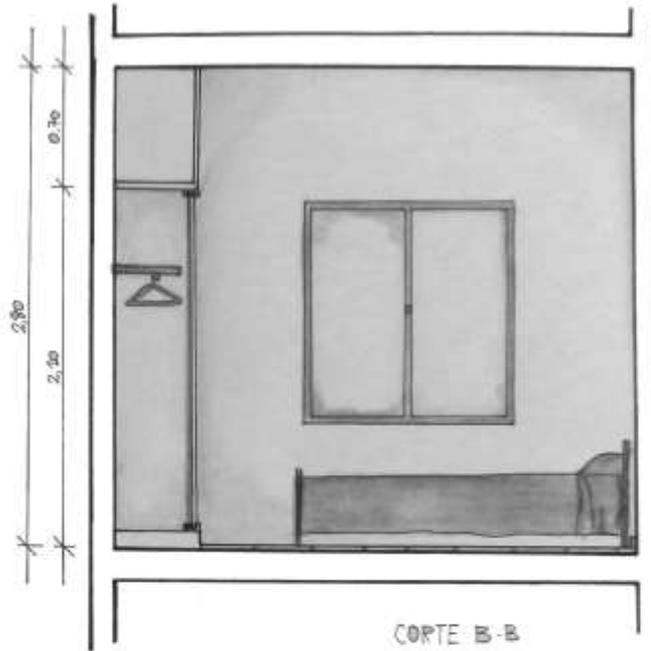


UNIDAD TEMÁTICA 2

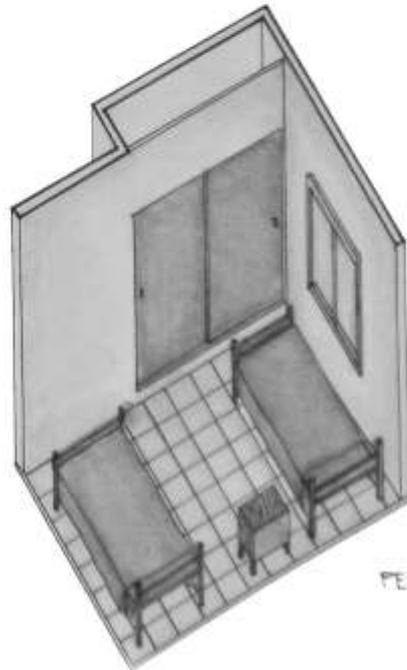
Sistema Diédrico

Perspectiva Paralela

MI LUGAR



7.¿Qué datos se indican en la CARÁTULA DE UN PLANO MUNICIPAL, para las presentaciones en la Ciudad de Córdoba?
Ejemplifique gráficamente.



UNIDAD TEMÁTICA 2

SECUENCIA DE RECORRIDO

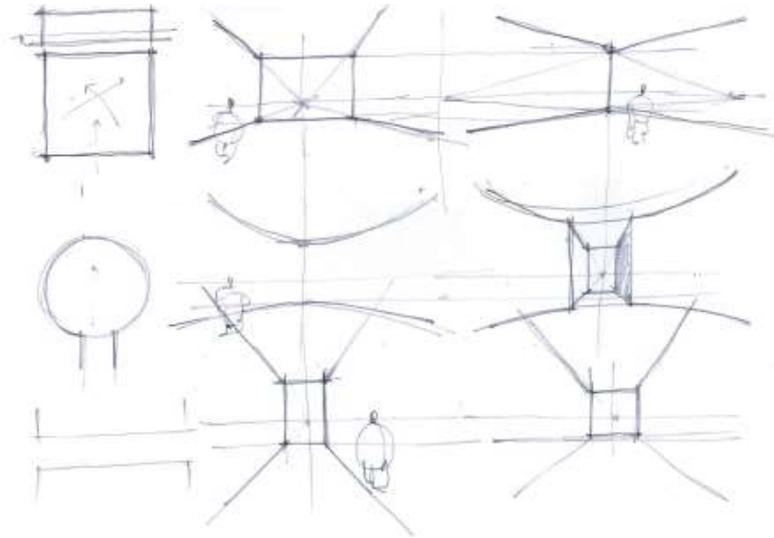
G. T P 2: secuencia urbana: Representación tridimensional de espacios abiertos y cerrados

Consignas: del espacio a los objetos. Detalles

-A partir de las matrices gráficas de tipos espaciales reconocer en un espacio urbano una secuencia de al menos de tres articulaciones que se presenten hiladas: en plazas, paseos (Ej.: Paseo Buen Pastor, Ingreso al Shopping Patio Olmos)

-Registrar con pocos trazos los datos relevantes y significativos de los espacios sugeridos.

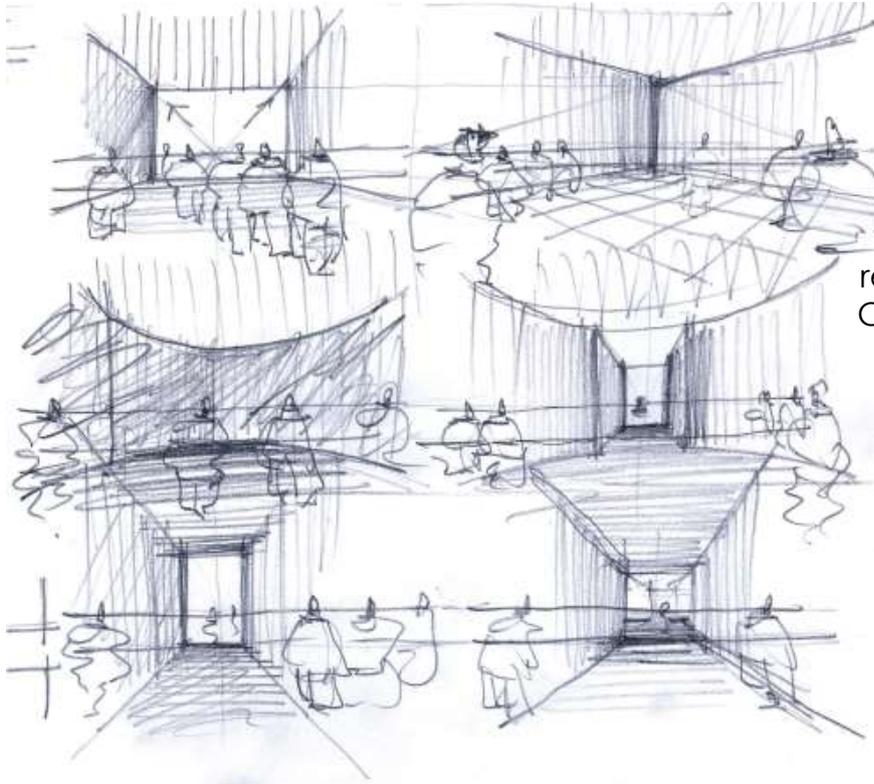
-Bocetos de campo, mensura del objeto, registro fotográfico, croquis secuenciales de descripción y de detalles. Legajo descriptivo del objeto relevado: presentación de vistas exteriores, plantas, cortes, perspectivas paralelas y polares, croquis secuenciales del objeto y su entorno.



Dibujos: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO URBANO



1. Desde donde usted se encuentra en este momento, ¿qué CROQUIS DE REGISTRO resultaría más ilustrativo de la realidad? Ejemplifique gráficamente.

2. ¿A qué nos referimos por SECUENCIA GRÁFICA en la realización de un REGISTRO EN CROQUIS del espacio urbano? Ejemplifique gráficamente.

3. ¿Qué se debe tener en cuenta al realizar una SECUENCIA EN CROQUIS de un espacio urbano? Ejemplifique gráficamente.

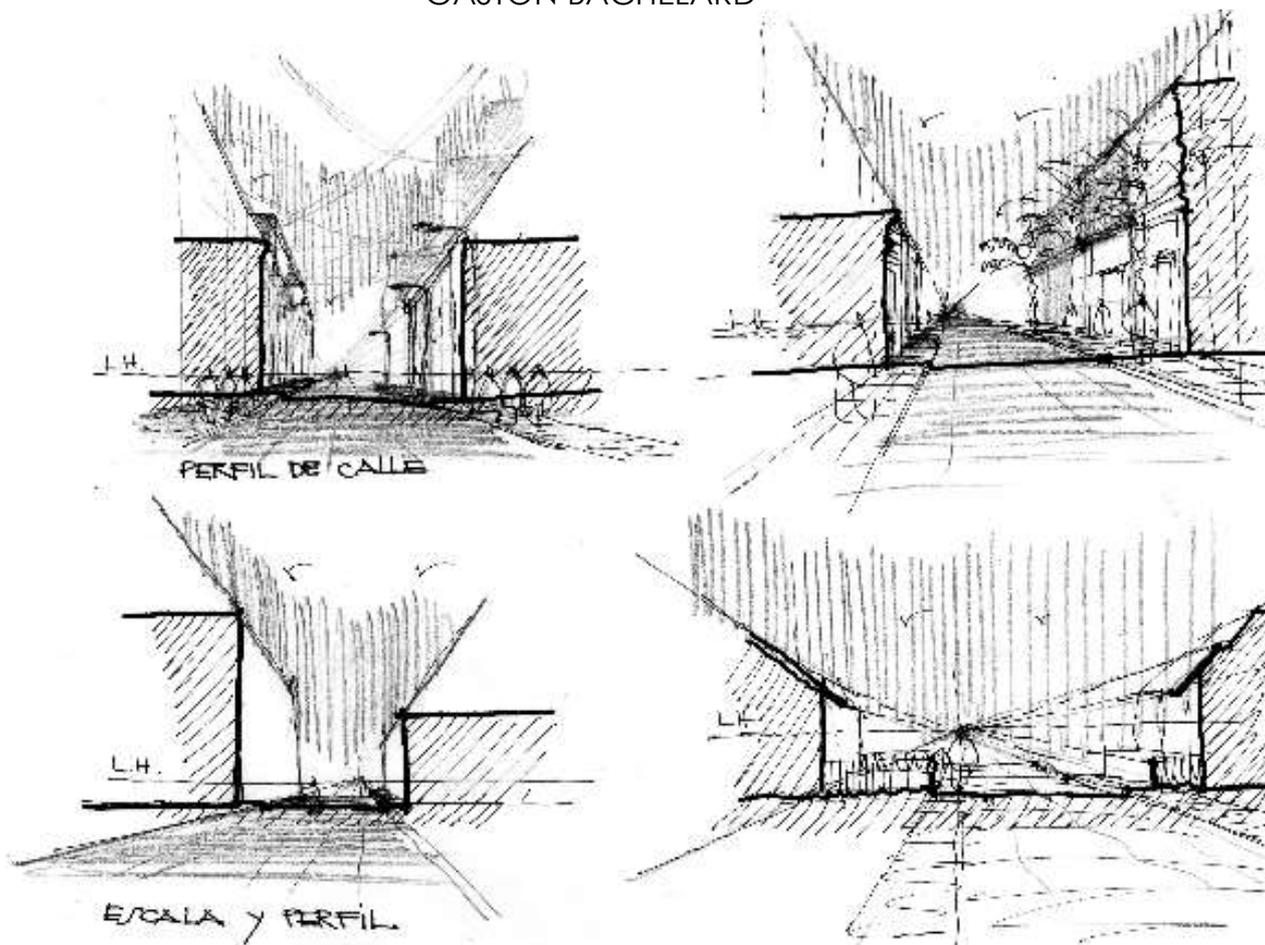
4. ¿Qué es lo primero que usted hace antes de comenzar un CROQUIS DE REGISTRO de un objeto arquitectónico? Ejemplifique gráficamente.

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO URBANO

...desde el punto de vista de las expresiones geométricas, la dialéctica de lo de fuera y de lo de dentro se apoya sobre un geometrismo reforzado donde los límites son barreras.

GASTÓN BACHELARD



UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO URBANO

Dibujar, (registrar), para recordar y luego crear.

Akiro Kurosawa



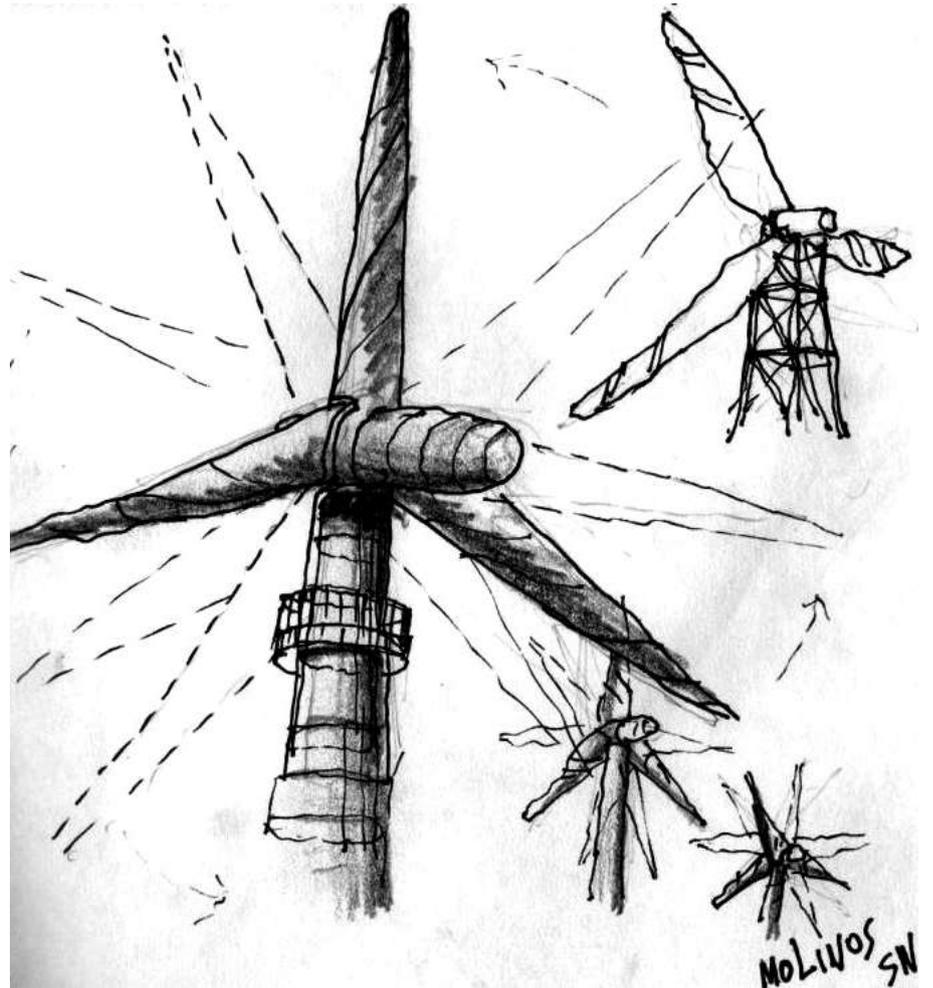
Registro de un profesional
en concurso realizado por
la cátedra

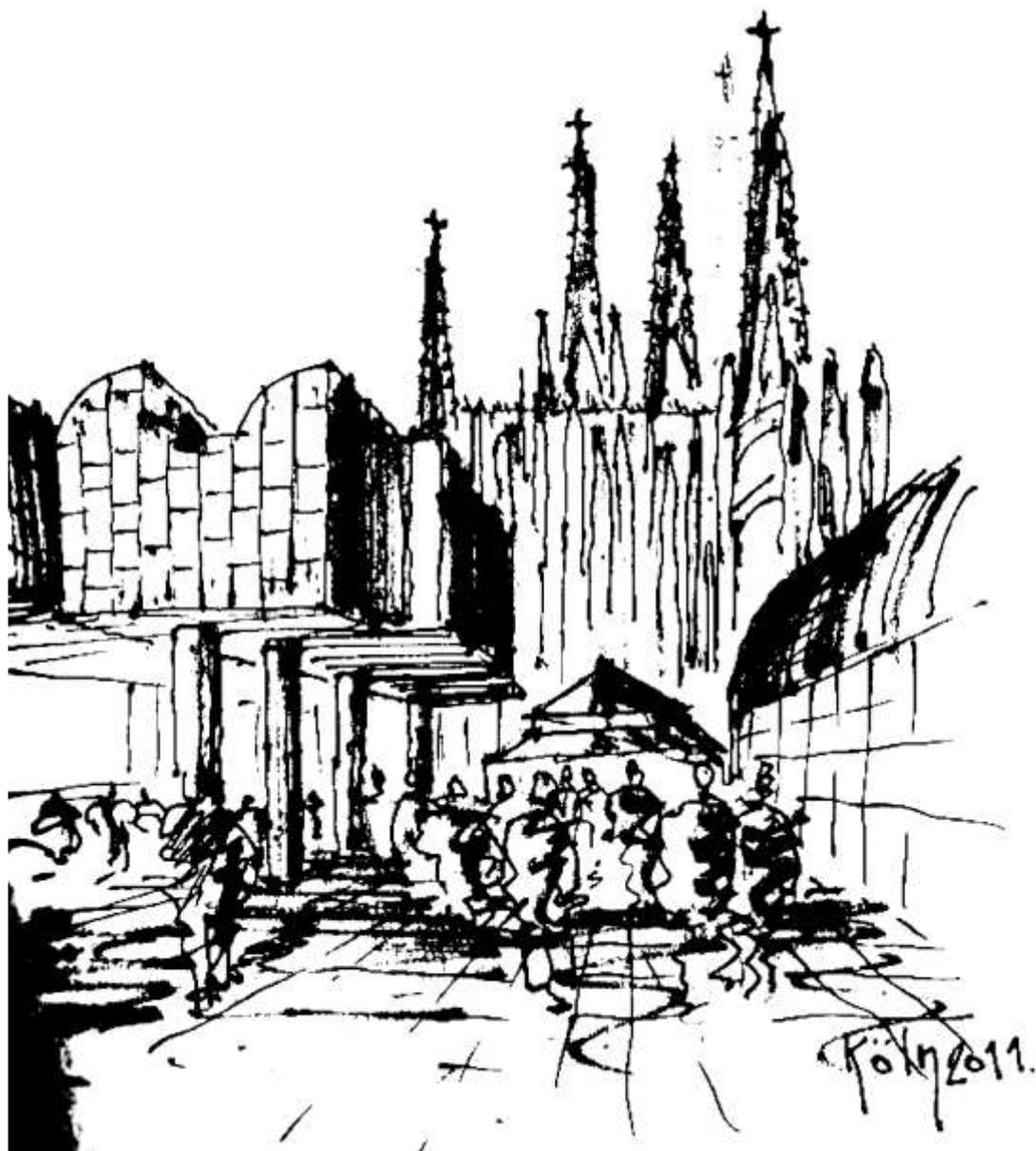
UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO DEL VIAJERO

Saber que el dibujo y el pensamiento son importantes para la arquitectura no es suficiente, (...) tenemos que encontrar placer en dibujar y en pensar.

Paul Lesseau





Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO DEL VIAJERO

El Arquitecto Viajero va captando la
esencia del lugar a través del boceto o
croquis.

Camina y mira y ve.....
se afecta, lo afectan sonidos, colores,
texturas. recorre y siente, recorre y
dibuja, expresa su sentir.

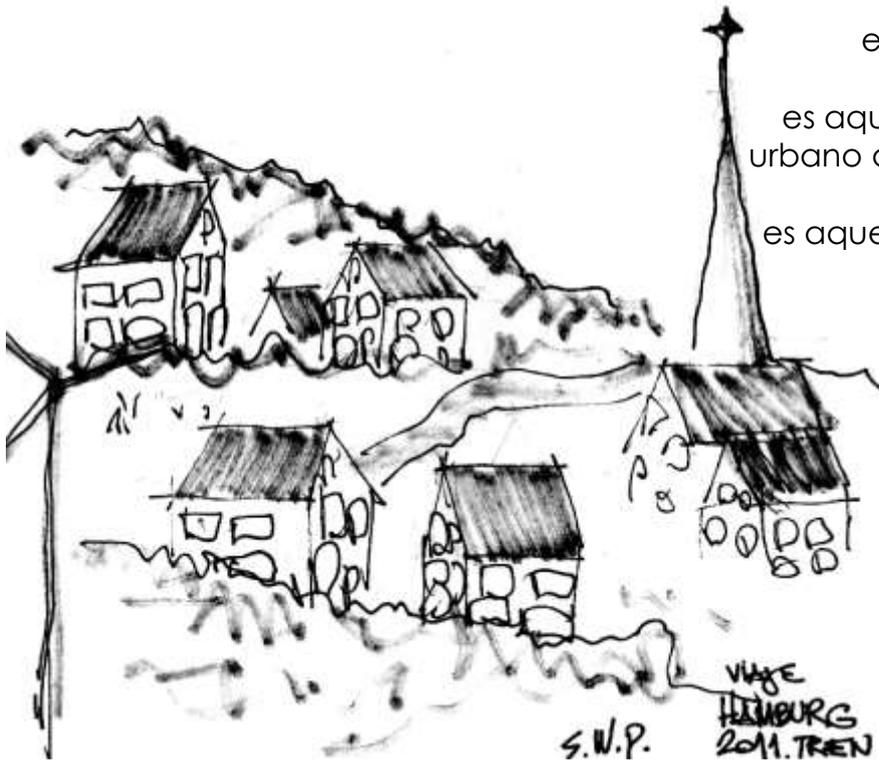
Es habitante de la calle, su interlocutor.

El Arquitecto Viajero habita la calle,
está en la calle, es en la calle;
es aquel que se queda en su
recuerdo.

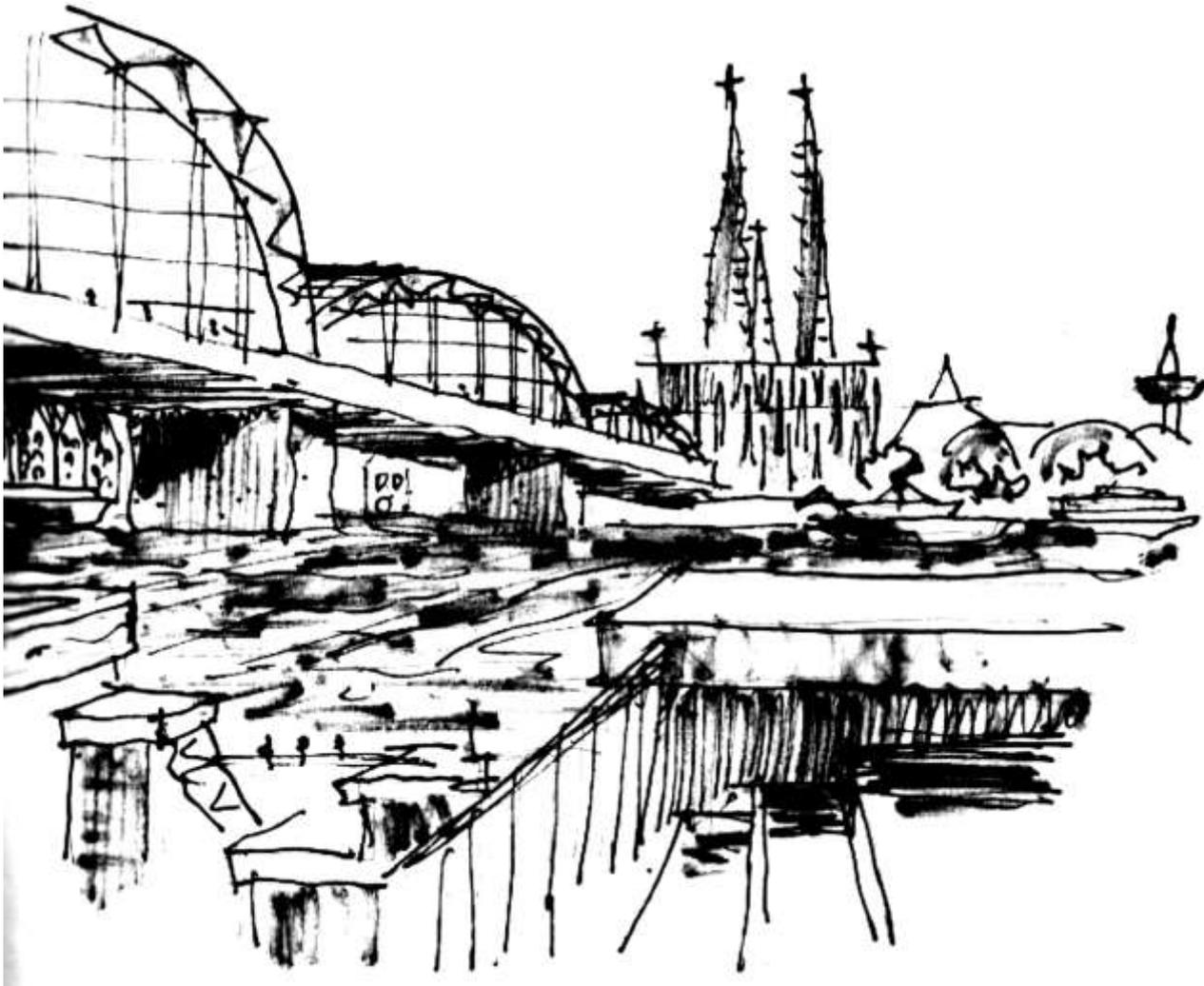
es aquel que se construye de
realidades;

es aquel que plasma el acontecer
urbano de un instante que quizás no
existió.

es aquel que sobrevive en el papel;



Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti



Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

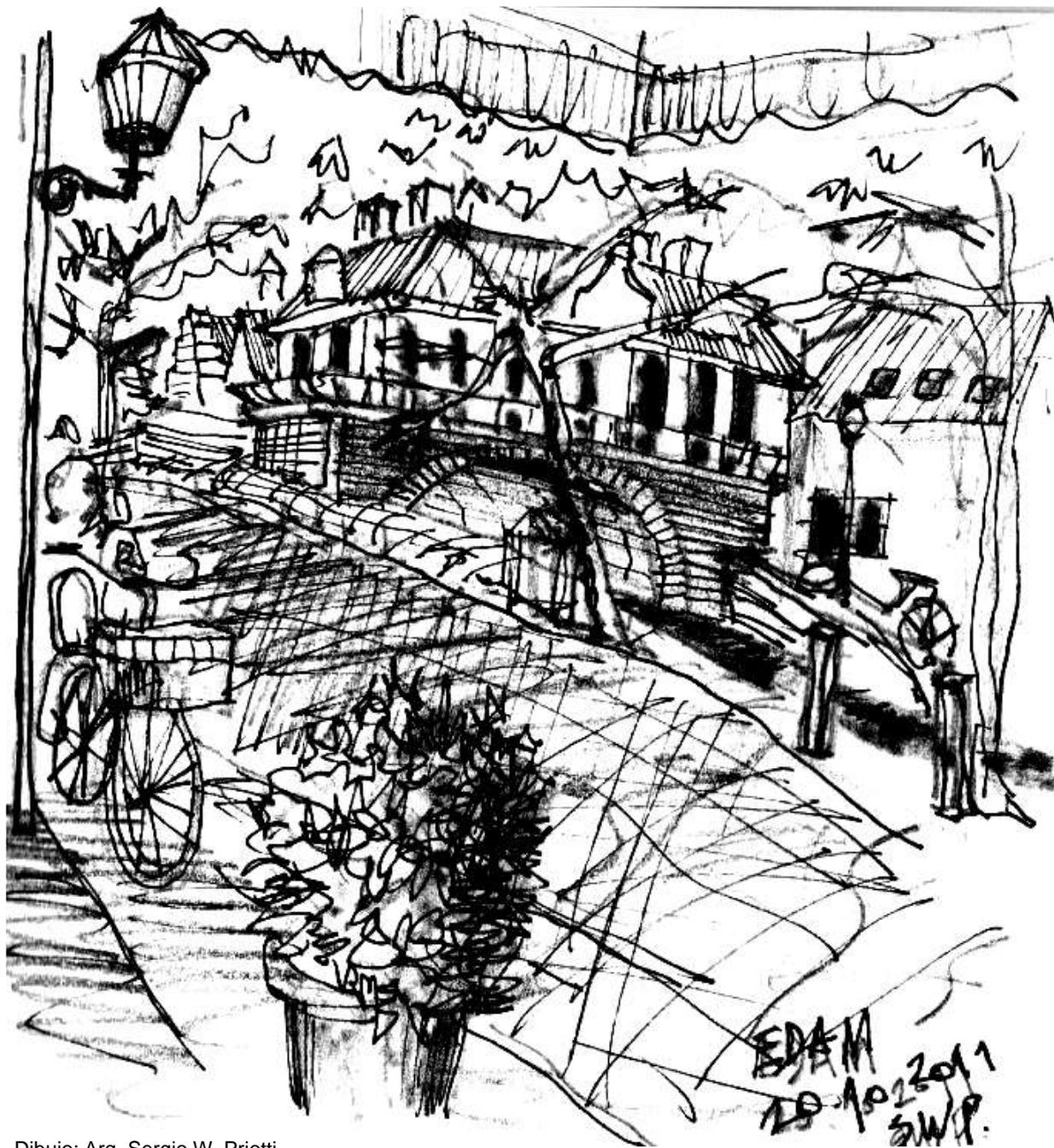
UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO DEL VIAJERO

Así como el cantor expresa su nostalgia en melodías y versos con su voz y guitarra.....el arquitecto viajero expresa el ambiente con su lápiz rescata y atrapa melodías en su bitácora.....así reconoce la calle.



Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti



EDAM
18-10-2011
SWP.

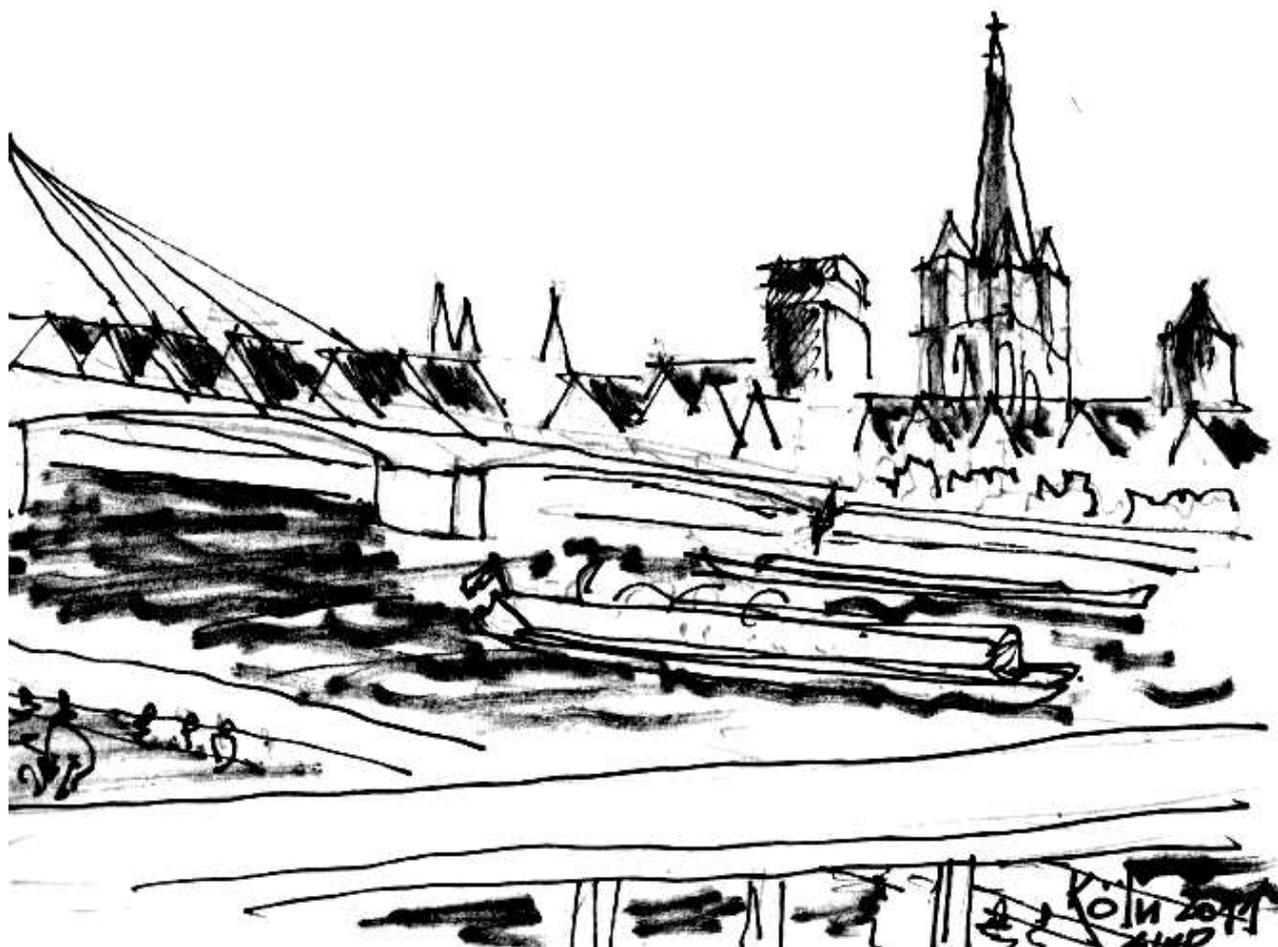
Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO DEL VIAJERO

...hay calles tristes... huelen a ausencias, me recordaron los días de otoño. solo la tinta y yo... para contemplarlas en su silencio y su tiempo.....el mundo rueda en los rayos de colores que llevan y traen acontecimientos.





Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO

...el espíritu de la calle habla y canta desde sus entrañas. nos cuenta historias actuales y del pasado que narran las vivencias de sus habitantes y de distintas épocas, todas conviven, todas se muestran, viven en sus formas y materiales.





Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO

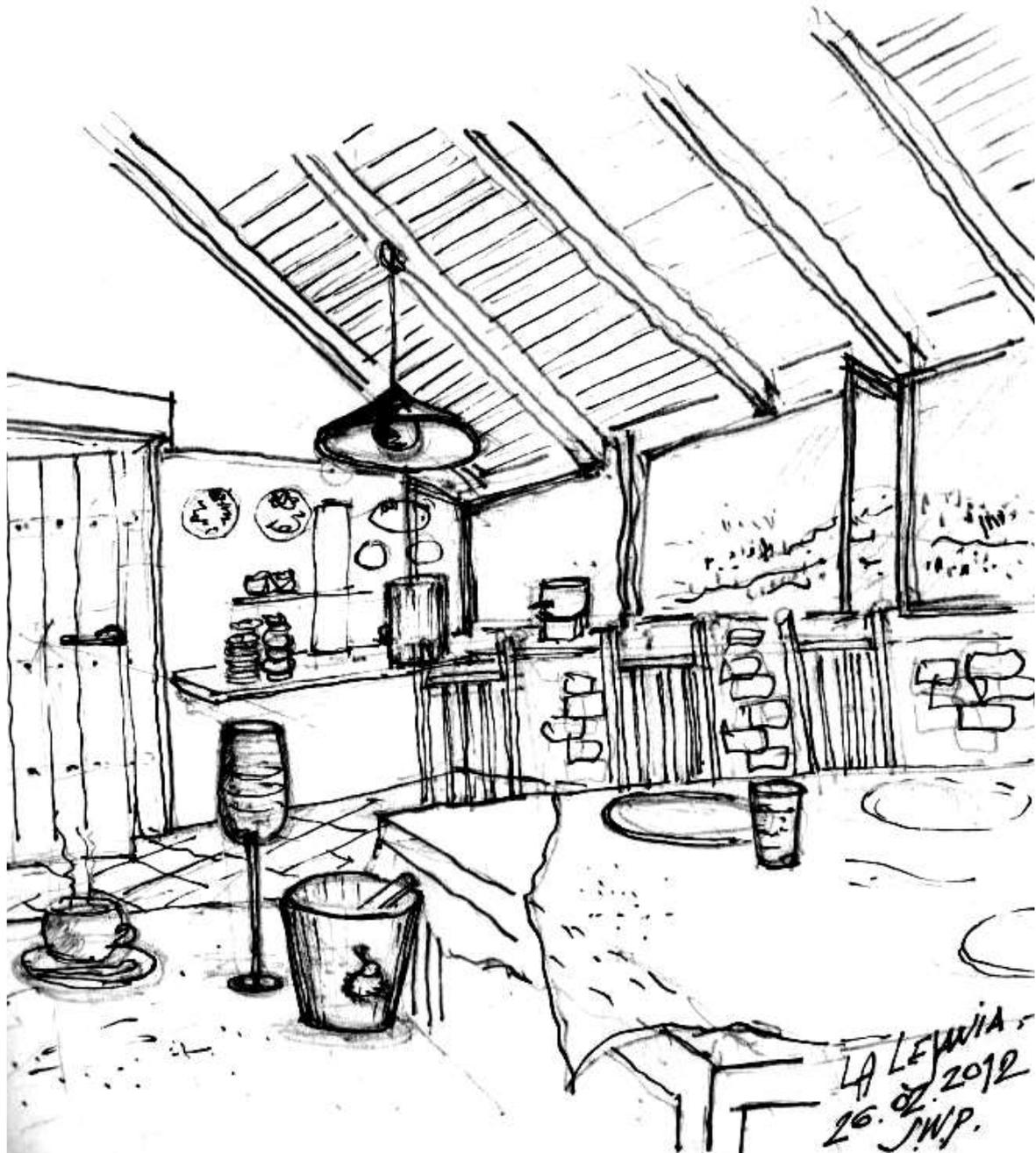




Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO

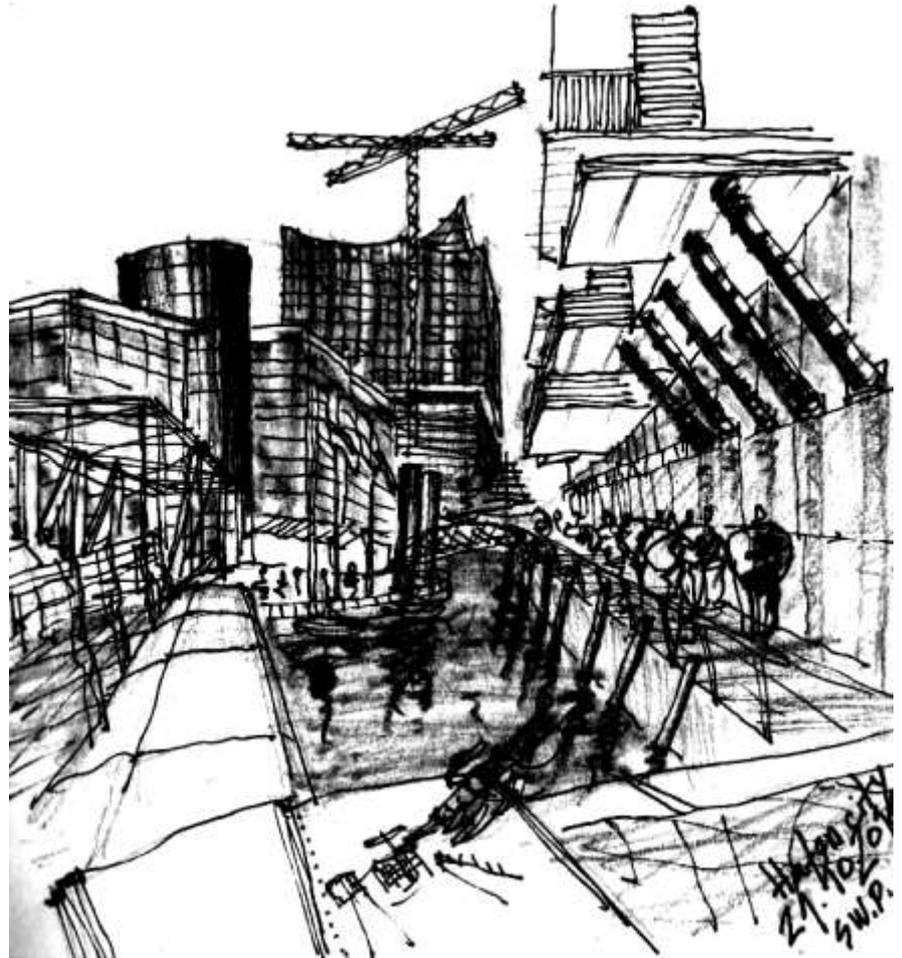




Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO

...otro paisaje, el del hombre contemporáneo, en proceso, casi gaudiano, la sinfónica anuncia el progreso. este llega para mostrarnos a donde vamos, desde la otra arquitectura de vidrio y hierro, la tecnología haciendo todo posible





Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO





Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO

...la torre vigila y contempla su entorno desde el remate jugando con las agujas del tiempo. parece contarnos en su silencio lo que sucede a sus pies....



Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti



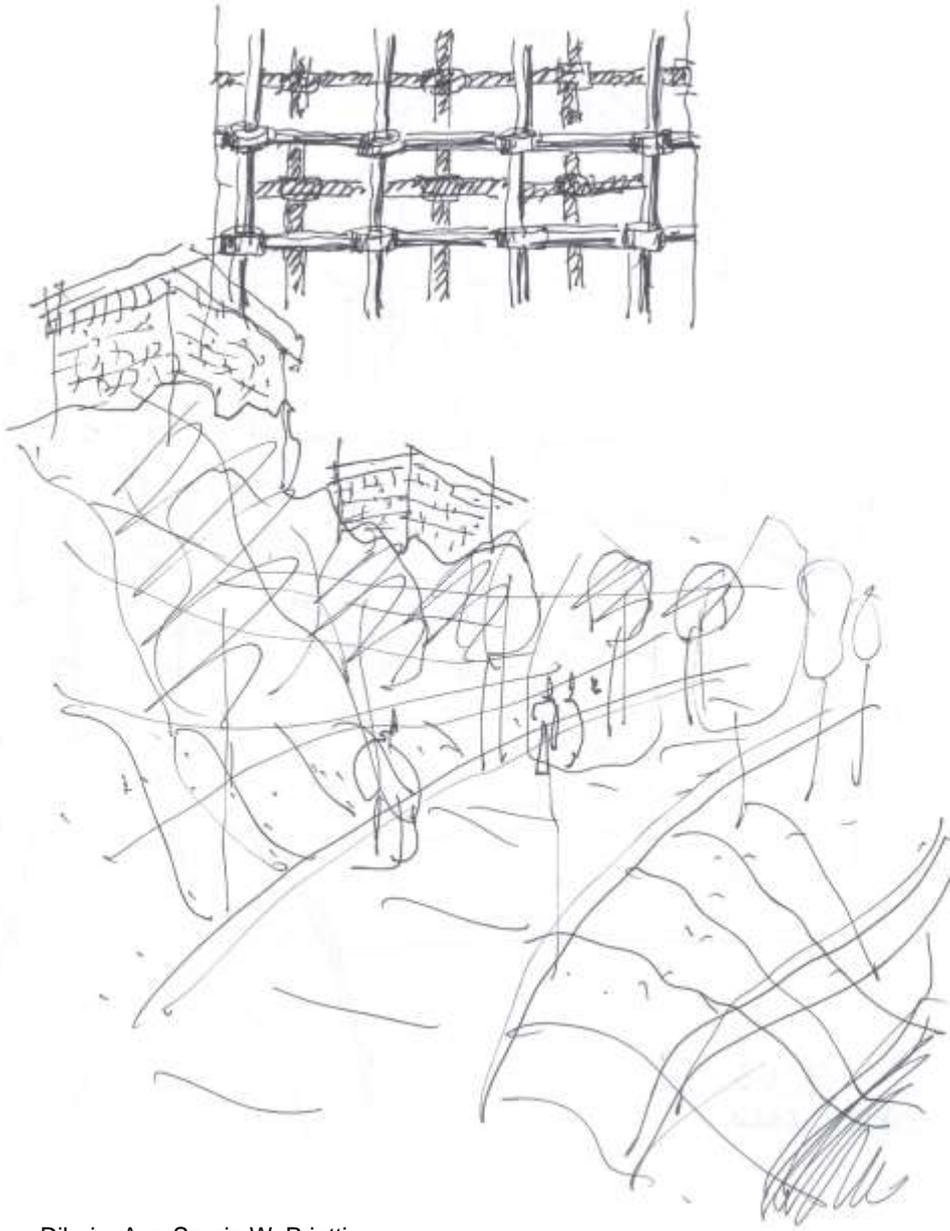
Dibujo: Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO DEL VIAJERO

...el tiempo y el pasado se conjugan en un todo, casas y espacio público para contarnos su historia, una historia que está ahí y espera ser escuchada en claves de tinta y grafito....





UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO DEL VIAJERO



UNIDAD TEMÁTICA 2

CROQUIS DEL VIAJERO

GTP3: Croquis de viajero.

Consignas : Realizar croquis de viaje o del lugar de origen en bitácora A5.

UNIDAD TEMÁTICA 2

[1] GTP4 : Ejercicios en Bitácora A5.

Dibujar es hablar con imágenes. Aprender a dibujar significa:

Reconocer un modo personal de expresión: lo dibujado debe ser reconocido como una muestra de cada uno, debe ser individual y propio.

Desarrollar la percepción: reconocer formas, luces y sombras, movimiento, texturas; sensibilizarse ante la realidad espacial circundante.

Entendimiento de la abstracción: representar la realidad a través de modelos simbólicos

Representar la relación idea-imagen: comunicar una intención determinada, una idea en particular; y que sea comprensible para quien observe el mensaje gráfico

Consigna :

La siguiente es una guía orientativa para llevar a cabo ejercicios, que les permitan desarrollar las capacidades de “dibujar”, como complemento a las prácticas de taller. Dichos ejercicios se deberán llevar a cabo en forma semanal, y serán controlados por los Profesores asistentes de cada taller.

Los ejercicios se estructuran en tres escalas de aproximación a la gráfica (como una trayectoria posible que no invalida la inclusión de otras opciones) y un anexo de relación de la gráfica arquitectónica con otras artes (literatura, pintura, cine, música).

[1] Planificación de Bitácora A5 : Arq. Silvina Barra – Arq. Silvina Barraud - Arq. Victoria Ferraris -Arq. Nicolás Pedrosa

OBJETOS	Técnicas
Objetos de naturaleza: Flores, hojas, frutas	Lápiz de grafito: HB, 2B, 4B Lapicera Carbonilla Micro fibra
Equipamiento: Silla, mesa, sillón, banqueta, escritorio	
Vegetación: Árboles, arbustos, hierbas, matas	
Vehículos: bicicletas, motos, autos, autobús	
Balcones	
Escaleras	
Detalles de baranda	
Detalles de manijas	
Farolas	

ESPACIOS	Técnicas
Mi dormitorio	Lápiz de grafito: HB, 2B, 4B Lapicera Carbonilla Micro fibra
Mi lugar de estudio - trabajo	
Ingreso a la facultad	
Auditorio	
Aula taller	

SITUACIONES URBANAS	Técnicas
Mi barrio	Lápiz de grafito - Acuarela Micro fibra - Lapices de colores Lapicera - Rotulador Marcador
La plaza de mi barrio	
La iglesia de mi barrio	
Un edificio significativo de mi barrio	
El lugar de Córdoba que mas me gusta	

ARTE	Técnicas
Literatura: seleccionar un cuento y realizar una representación síntesis del mismo.	Collage
Película: seleccionar una película y realizar una representación gráfica del mensaje de la misma.	
Pintura: seleccionar una obra de arte (pintura) y realizar una representación gráfica de la misma.	
Música: seleccionar una serie de melodías e ir representando sensaciones.	
Teatro: a partir de una obra de teatro realizar una imagen síntesis de la misma.	

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO FOTOGRÀFICO

Espacial
Urbano
Natural

Lo importante es ver aquello que resulta invisible para los demás.
Robert Frank.



UNIDAD TEMÁTICA 2 REGISTRO FOTOGRÁFICO ESPACIAL URBANO



[11](#) - Fotografias : Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO FOTOGRÁFICO

ESPACIAL NATURAL



[\[1\]](#) - **Fotografias** : Arq. Sergio W. Priotti

UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO FOTOGRÁFICO

ESPACIAL URBANO Y

ARQUITECTÓNICO



UNIDAD TEMÁTICA 2

REGISTRO FOTOGRÁFICO

ESPACIAL ESCALA

DOMÉSTICA



FOTOGRAFIA

COMPOSICION DE LA TOMA

Componer la toma es diseñar la misma. Es el autor de la fotografía quien decide lo que entra o no en el rectángulo de la maquina.

[1]



Cuando tomamos imágenes de maquetas u objetos es importante acercarse. El objeto debe ocupar una porción importante del cuadro.

[1]

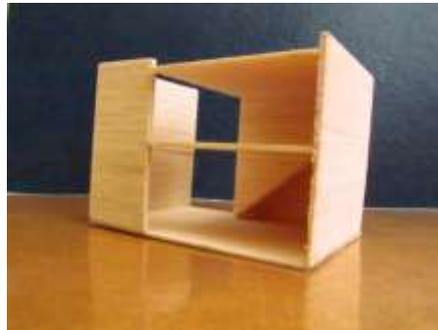


Podemos elegir tomar imágenes verticales u horizontales. Generalmente el formato que mejor se adapta es aquel que tiene similitud con el objeto fotografiado

FOTOGRAFIA

ANGULO

El ángulo aporta dramatismo a la toma. Usando el ángulo adecuado puedo hacer que mi objeto se observe grande o pequeño.



[1]

Los objetos tomados desde arriba se ven pequeños.
Los objetos tomados desde abajo se observan importantes.



[1]

Puedo ubicar la cámara paralela a una de las caras del objeto. Aunque resultan más interesantes, las tomas que muestran la tridimensión de los objetos. Estas tomas permiten mostrar más caras de los objetos.

FOTOGRAFIA

RELACION FIGURA-FONDO

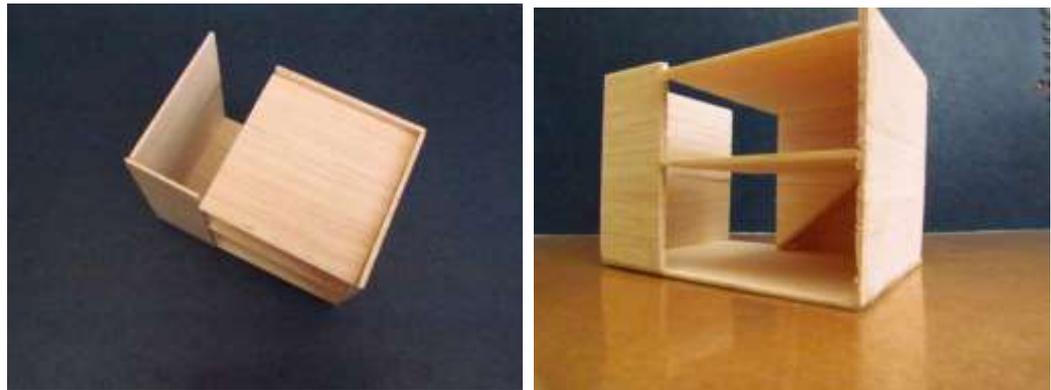
Fondos simples permiten resaltar los objetos, los fondos complejos distraen
Los fondos oscuros resaltan objetos claros y viceversa

[1]



El fondo debe ser lo más simple posible, de lo contrario la mirada de quien observa la fotografía se posara en el fondo y no en el objeto

[1]



Por contraste de valor puedo lograr resaltar los objetos. Objetos claros fondos oscuros y objetos oscuros fondos claros.

FOTOGRAFIA

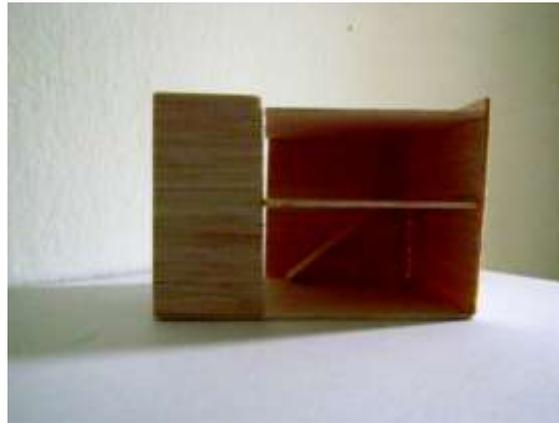
LA LUZ

Puede ser natural o artificial, suave o fuerte.
Los objetos pueden estar iluminados por luz de frente o lateral.
Cuando la luz esta detrás del objeto se denomina contraluz



[1]

Las tomas con luz de frente o lateral son tomas seguras, ya que el objeto recibe toda la luz y las sombras se encuentran hacia un costado y atrás.



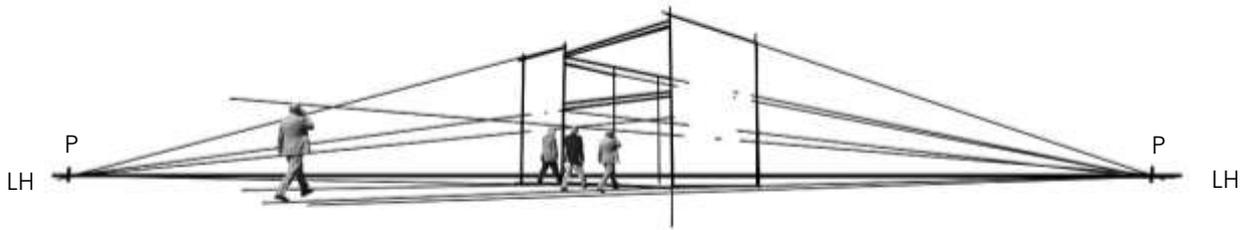
[1]

En las tomas a contraluz, las caras del objeto no recibe luz directa y las sombras arrojadas son mas importantes y se ubican hacia adelante del mismo.

FOTOMONTAJE

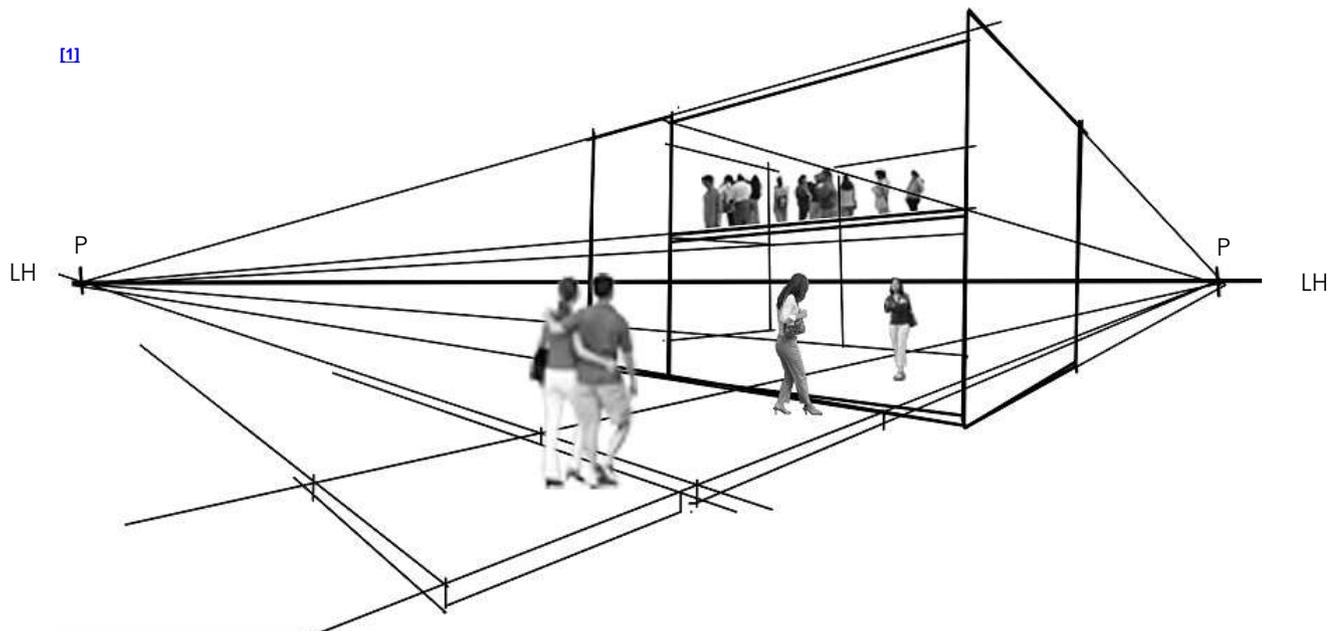
El objeto dentro de la perspectiva.
Su relación con la línea de horizonte. (LH)
Puntos de fuga.
La incorporación de la figura humana.

[1]



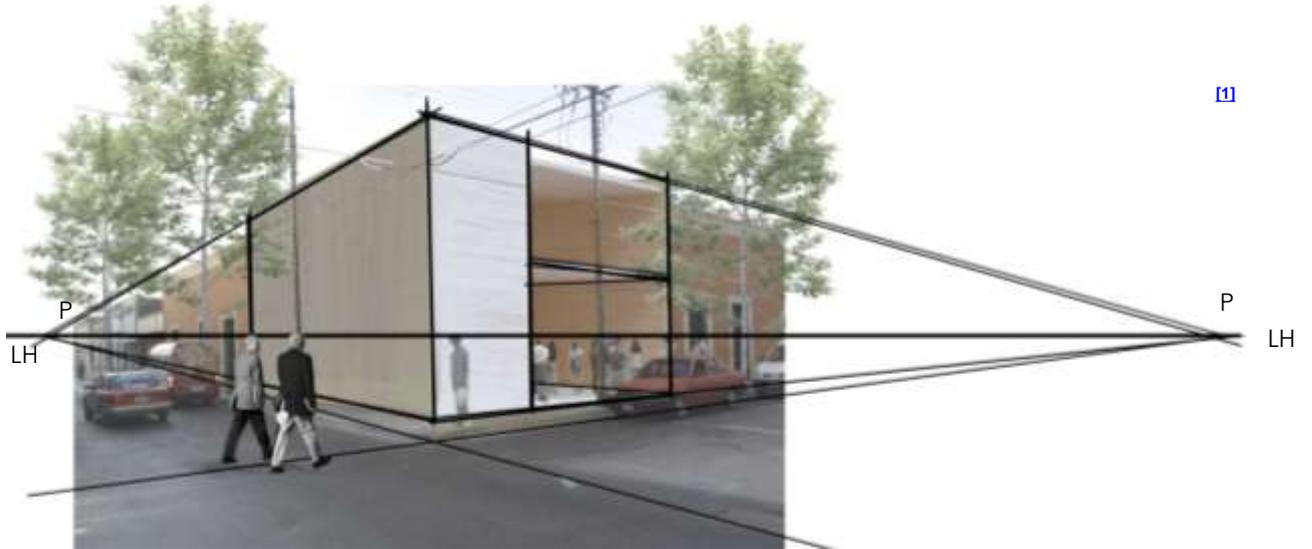
[2]





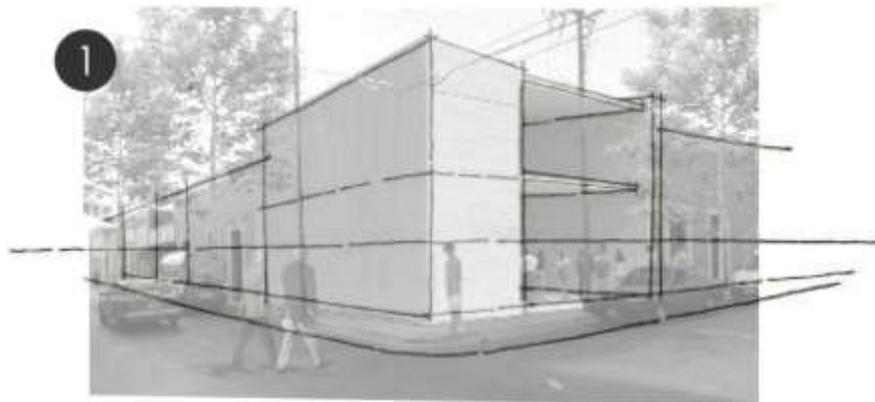
FOTOMONTAJE

El objeto dentro de la perspectiva. Su relación con la línea de horizonte. (LH)
Puntos de fuga. La incorporación de la figura humana.



FOTOGRAFÍA COMO BASE

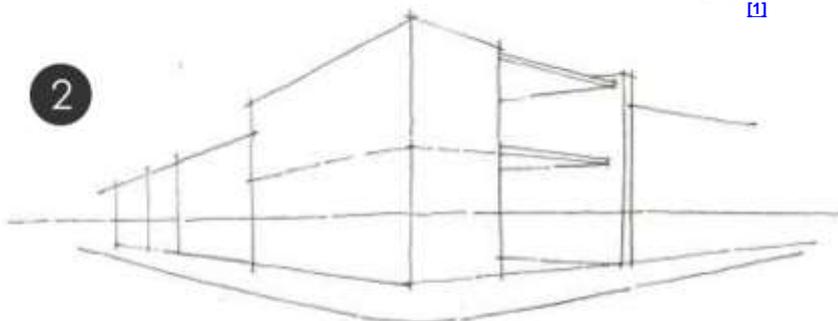
[1]



[1]

1- 2

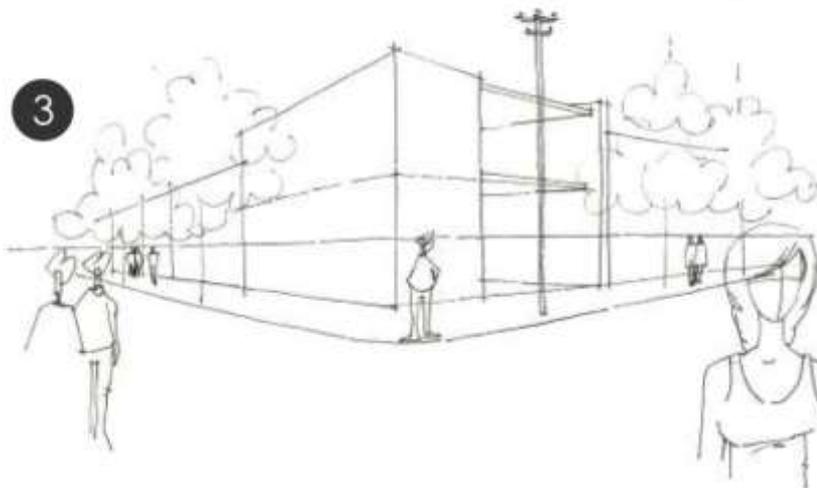
Sobre la fotografía de la maqueta , empezamos a trabajar calcando en primera instancia las líneas volumétricas generales e identificando la línea de horizonte correspondiente



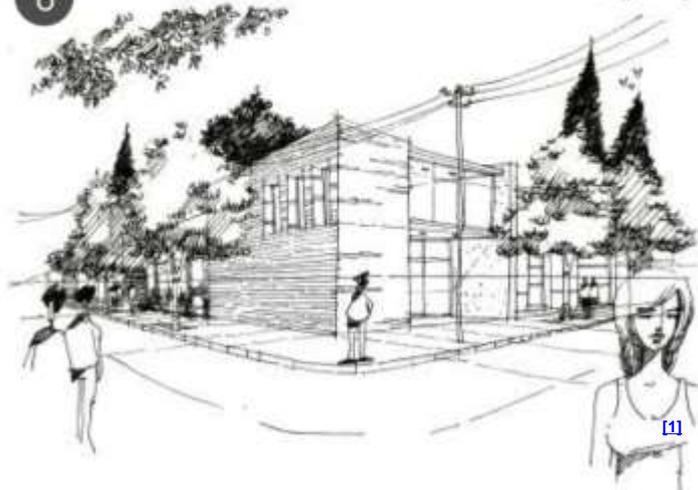
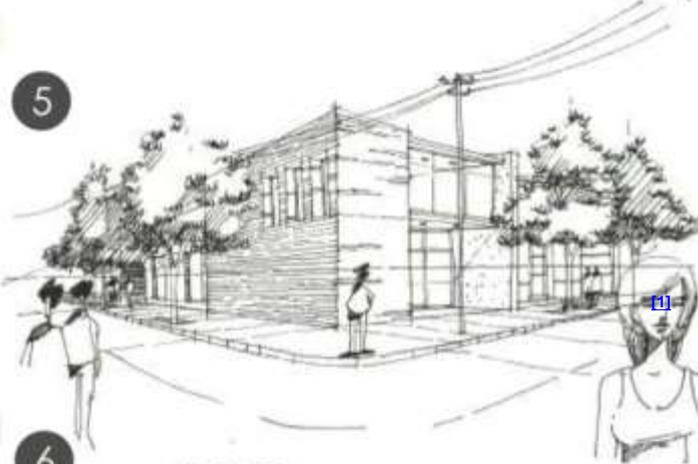
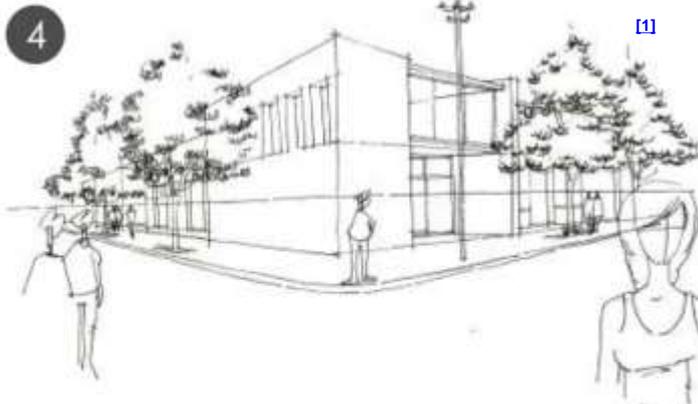
[1]

3

Comenzamos a incorporar algunos elementos gráficos como arboles y personas que van a estructurar el enfoque y darle profundidad al dibujo.



FOTOGRAFÍA COMO BASE



4-5

Se procede a definir más en detalle el objeto y los elementos gráficos, se incorporan texturas y se decide en líneas generales la orientación de las sombras.

Se comienza a visualizar la materialidad del objeto representado.

6

Se trabajan luces y sombras, figuras y fondos, figura humana, entorno inmediato y aparecen algunos primeros planos que incorpora el dibujante en la composición de la imagen.

7



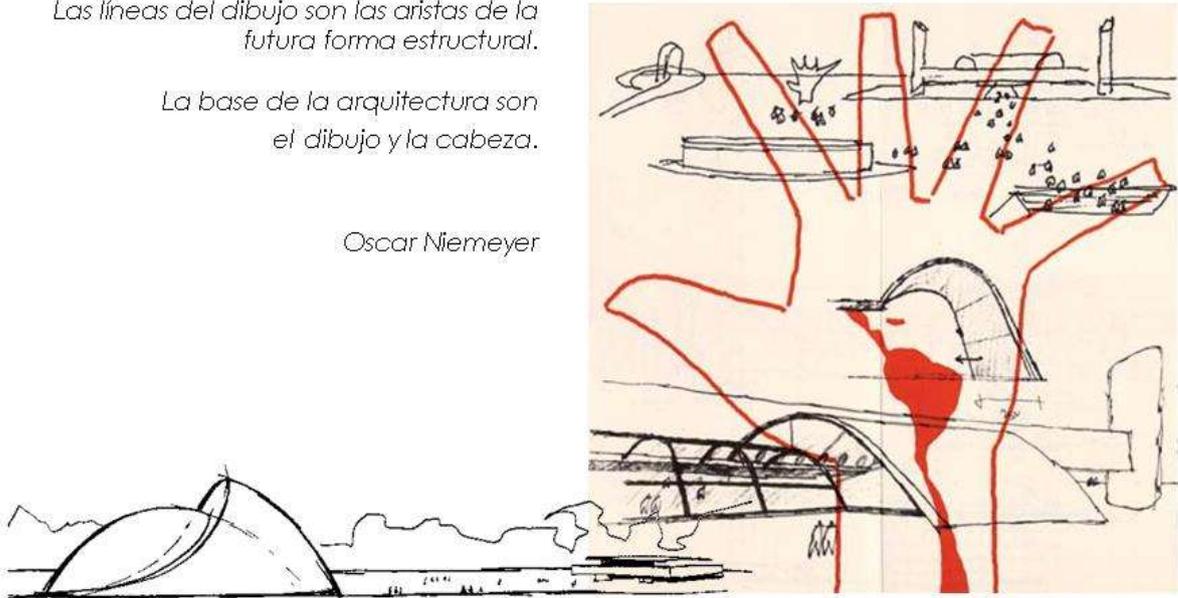
7

Se decide trabajar con una técnica mixta húmeda - seca , a través de tintas aguadas y fibra para poder lograr en el dibujo de una manera rápida la incorporación de brillos , sombras y transparencias que hacen a la materialidad del objeto así como también los valores medios en el mismo.

Las líneas del dibujo son las aristas de la futura forma estructural.

La base de la arquitectura son el dibujo y la cabeza.

Oscar Niemeyer



UNIDAD TEMÁTICA 3 - GRÁFICA DE PREFIGURACIÓN.

Los OBJETIVOS GENERALES que se manejan en la cátedra se sintetizan en: Introducción a la representación arquitectónica aplicada al Proceso de Diseño, desde el registro del sector y los bocetos preliminares de prefiguración, hasta la presentación de la idea: *“El dibujo arquitectónico no se limita a la descripción documental de la realidad, sino que tiene como **intención** la modificación de la misma” (...)* Por esto, es sustancial que el alumno comprenda tempranamente la necesidad que el arquitecto tiene de la herramienta gráfica para desarrollar y comunicar sus ideas”.

(R. Ferraris)

Propongo, en este mismo sentido, desarrollar la capacidad individual de representar lo concebido desde la *imaginación* en un proceso dialéctico con los sistemas:

- ensayar distintas técnicas en la búsqueda de la identidad gráfica.
- reconocer la aplicabilidad de los sistemas en la prefiguración de su proyecto de arquitectura.
- desarrollar las técnicas representativas de la materia y su orden geométrico.

OBJETIVOS PARTICULARES

Sintéticamente, aquí se desarrolla el de diseño elemental de un objeto con características espaciales pre-arquitectónicas, localizado en un espacio real y con relativo compromiso funcional, limitado a la circulación, permanencia y reunión de personas. Con espacios de doble altura, entresijos, escaleras, aberturas y desniveles-, además de El objeto tendrá una materialidad posible, aunque no se establezca la tecnología utilizada. A nivel de Anteproyecto. En coordinación con Morfología 1.

Propongo:

- Reconocer las *componentes sensibles-subjetivas* y las *objetivas* en la expresión de la prefiguración.
- Comprender la *geometría de la construcción* que posibilita la interpretación para la representación y la *construcción de la geometría* para imaginar en la prefiguración.
- Desarrollar destrezas en la cualificación de los límites a través de la luz y de la expresión de los materiales.

Se propone operar desde la manipulación de pliegues a la manera de Steven Holl y/o de Jorge Oteiza.

CONTENIDOS: Se resumen en el registro secuencial de imágenes como “matrices gráficas”: recorrido, enfoque, continuidad, fotografías. Bocetos preliminares: “técnicas rápidas de representación de la Idea, valor del dibujo espontáneo como referente en el proceso posterior de diseño.” R.Ferraris.

(...) ambientación y sentido espacial del lugar intervenido y conceptualización de los materiales.

APLICACIONES PRÁCTICAS:

Sintéticamente: Pre-diseño de un objeto arquitectónico simple en base a su objeto seleccionado, sin función específica, en un emplazamiento real. Registro sensible del sector de localización donde implantar un objeto recorrible, de doble altura, con situaciones espaciales y relaciones de espacio interior / exterior. Presentación: bocetos preliminares de la idea, maqueta de estudio, vistas, plantas, cortes, perspectivas paralelas y polares del exterior y del interior del objeto, incluyendo figura humana, vegetales, vehículos, etc. La escala 1:50, con características de anteproyecto arquitectónico.

Aporte respecto de la GRÁFICA DE PREFIGURACIÓN

Esta constituye una anticipación, fruto de hacer presente en el papel lo que está produciendo y construyendo la imaginación.

Son dibujos, son la impresión de lo que no está en el mundo de lo real, pertenecen a una instancia creativa, que no contienen errores, en cualquiera de los sistemas que se elija para representar. Los gestos y los trazos prefiguran intenciones de diseño, imprimen flexibilidad y expresión a la gráfica. Cualquiera sea el medio que se utilice, mecánicos o informáticos, estos dibujos gozan de la licencia de la imperfección, de los principios de aproximación por los que se convierten en netamente cualitativos.

Son búsquedas exploratorias de las relaciones entre el objeto y el sujeto. En esta etapa del proceso de diseño, lo que importa es habitar la experiencia de imaginar, no el dibujo en sí, sino el potencial que este tiene para comunicar de manera algo borrosa, las primeras imágenes de la habitabilidad. Si bien el dibujo es un mediador entre el sujeto y el objeto, no es inocente, lo condiciona y caracteriza, dice como quiere ser y cómo quiere estar ese objeto en el mundo.

UNIDAD TEMÁTICA 3

GRAFICA DE PREFIGURACIÓN

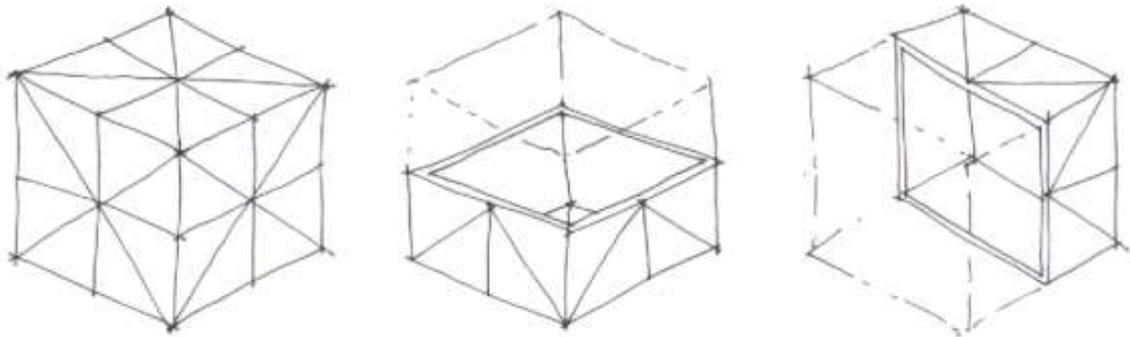
GTP 1: CROQUIS DE IDEACION / BOCETOS PRELIMINARES

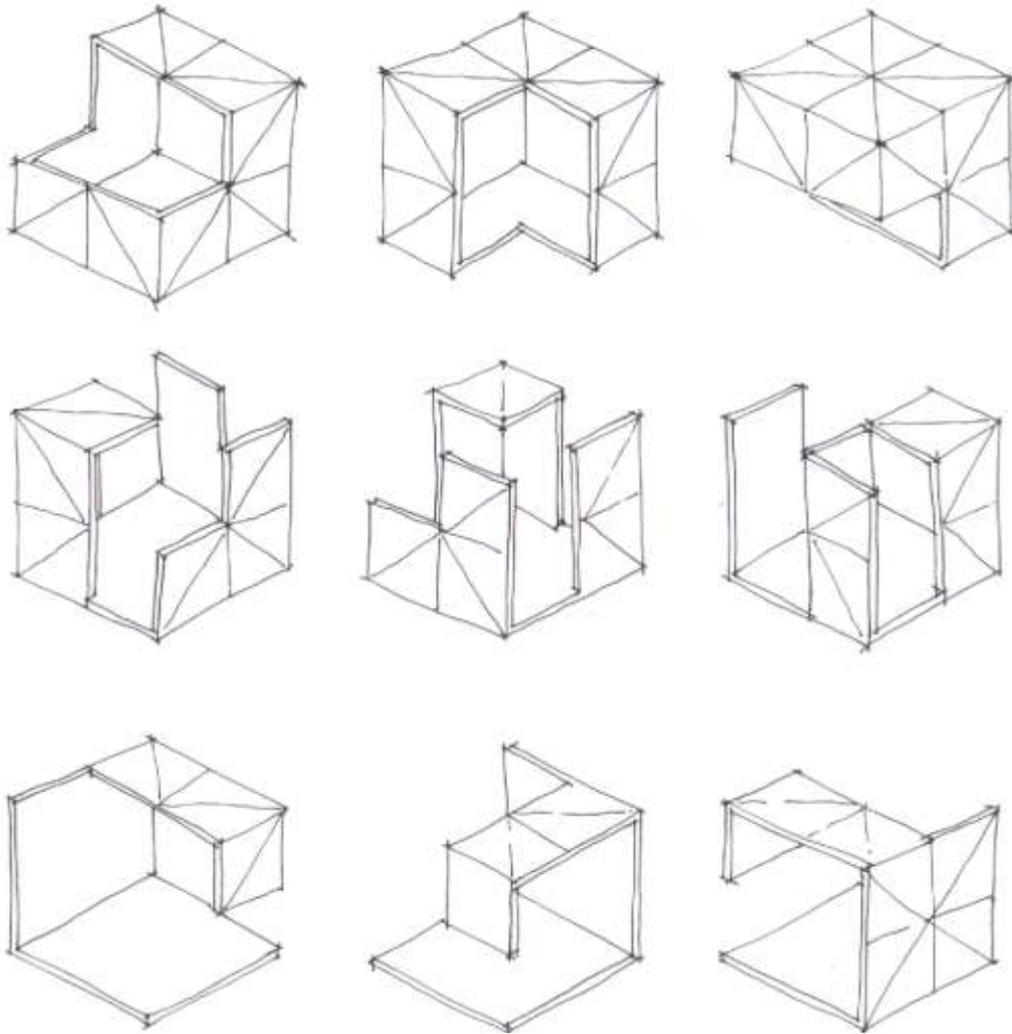
Consignas:

Partiendo de un cubo o prisma simple, asignarle una escala y elaborar un elenco de bocetos de prefiguración alternativos, aplicando variables formales y expresivas. Explorar los espacios exteriores e interiores del mismo.

Utilizar diferentes medios y técnicas: Dibujos con grafito, microfibras, marcadores, lápices, pasteles, collages o pintura con acuarelas, acrílicos, etc., sobre soportes de papeles blancos, transparentes, de colores, texturados.

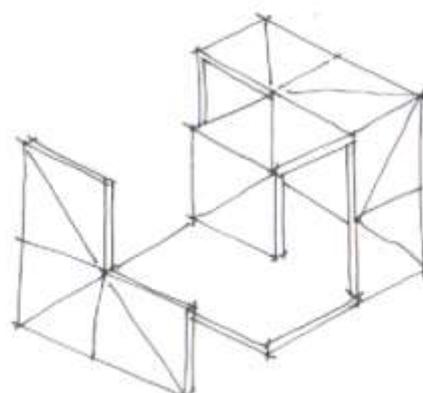
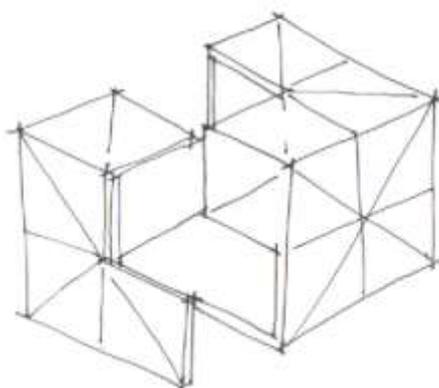
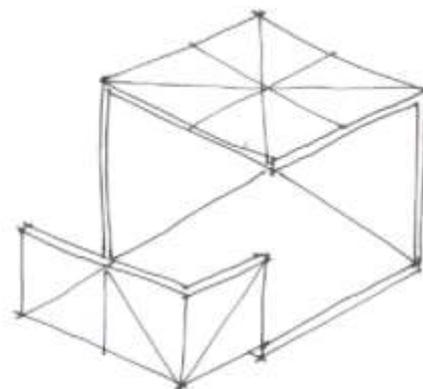
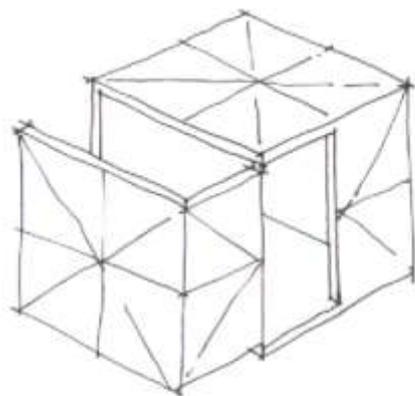
[1]





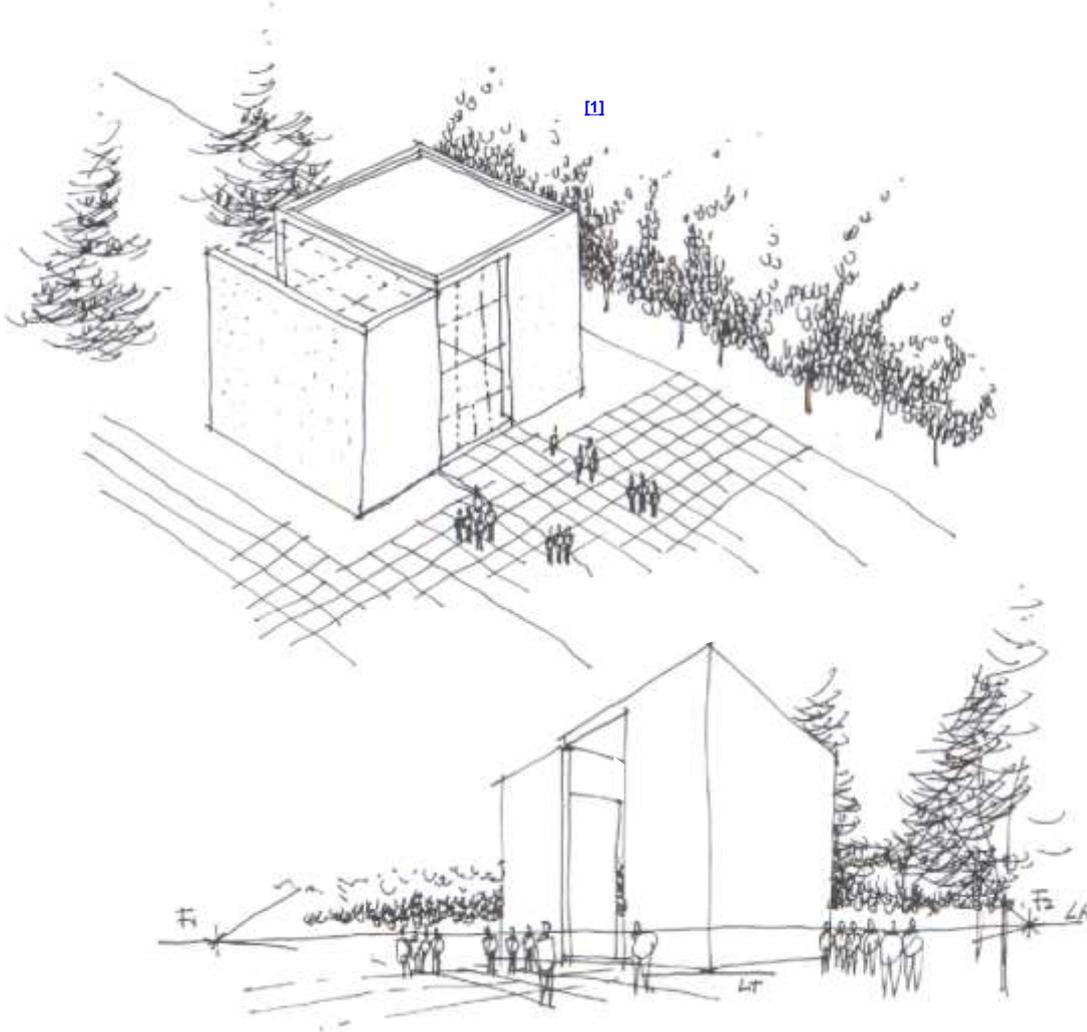
11

11 Dibujos de Cubos: Arq. Martín Ali



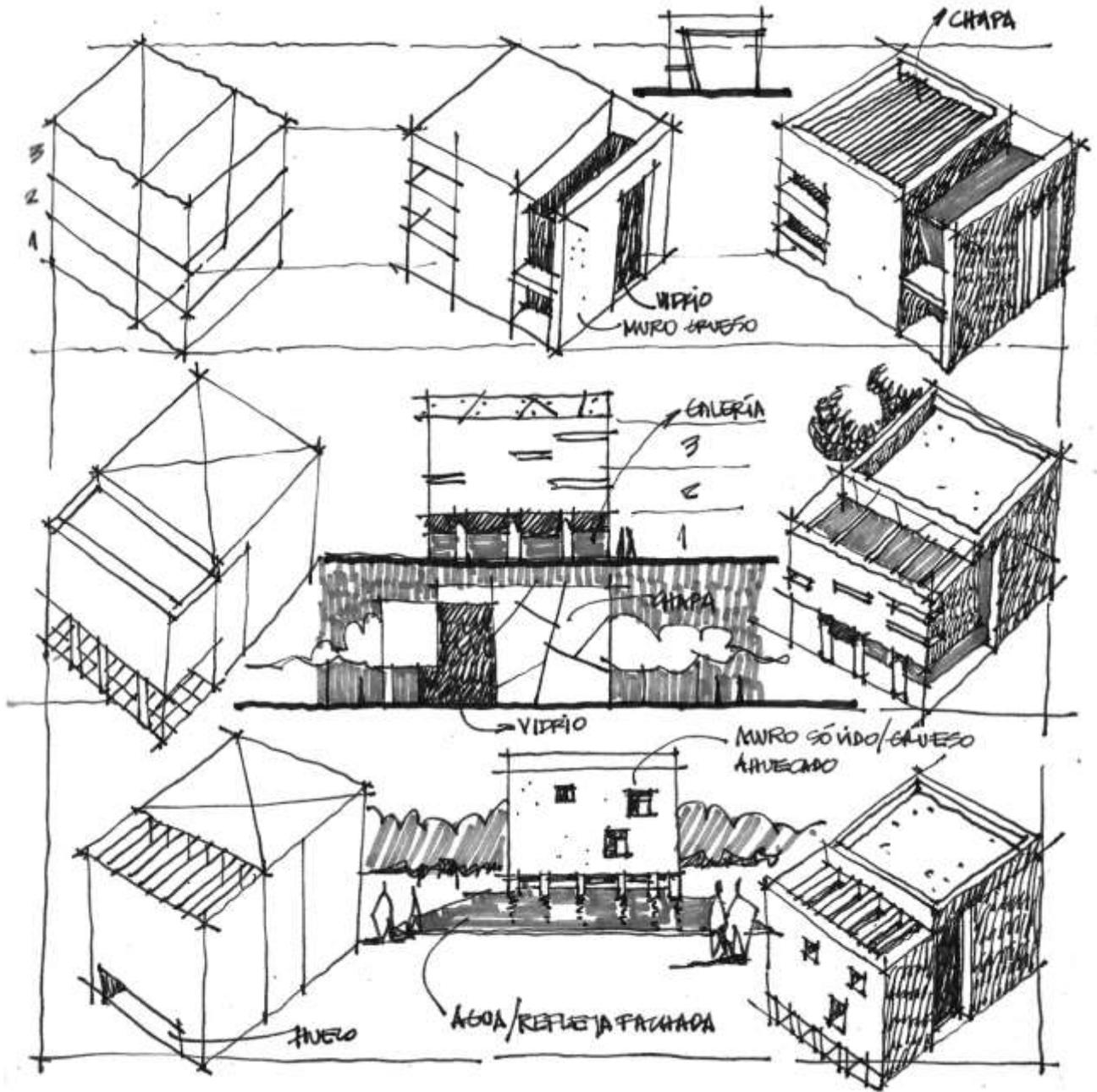
¿Qué queremos decir al afirmar que en una PERSPECTIVA PARALELA todas las partes del objeto representado tienen un MISMO VALOR GRÁFICO?

En una PERSPECTIVA POLAR, ¿qué ocurre con los objetos que se encuentran FUERA DEL CAMPO DE VISIÓN del observador?



[11](#) Dibujos de Cubos: Arq. Martín Ali

11



11 Dibujos de Cubos: Arq. Carlos Merlo

UNIDAD TEMÁTICA 3

GRÁFICA DE PREFIGURACIÓN

GTP 2 PERSPECTIVAS PARALELAS, VARIANTES, USOS Y VENTAJAS

[1]

Consignas:
Desarrollar perspectivas PARALELAS del objeto desarrollado en la GTP1.

Realizar diversas variantes:

-Axonométrica

Isométrica

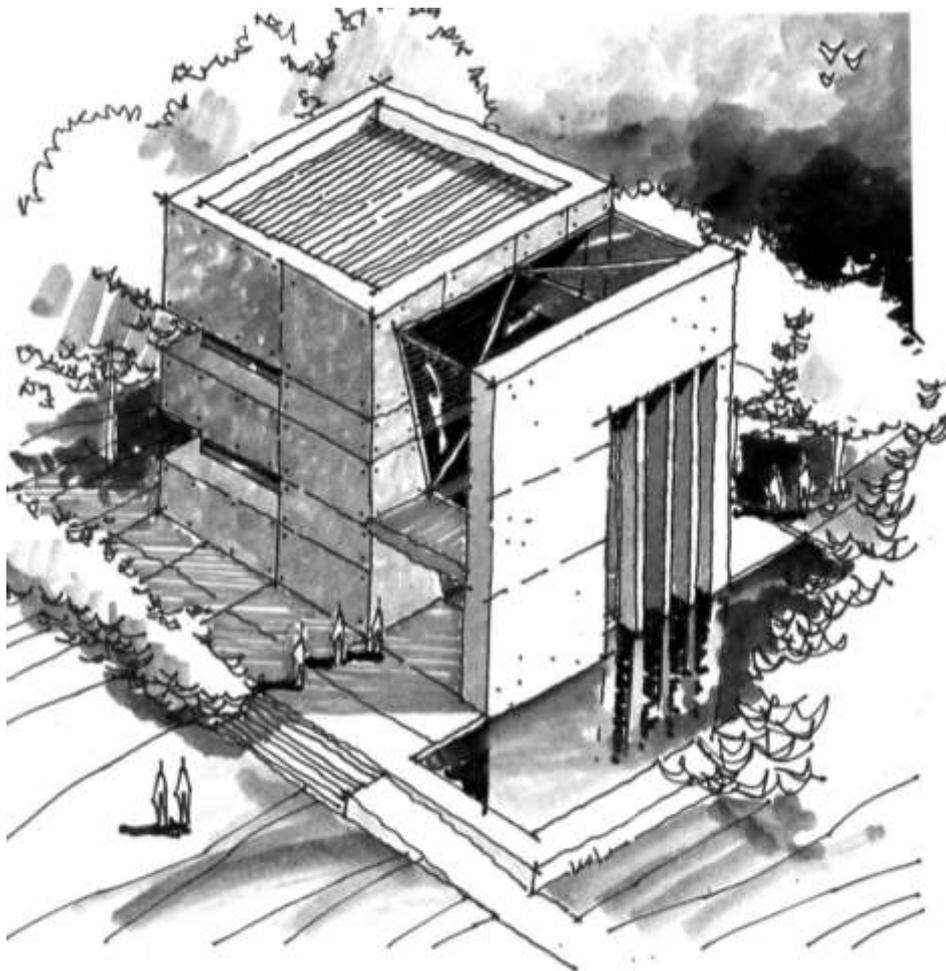
-- Caballera de Planta

-- Caballera de frente

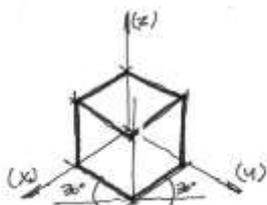
En cada caso realizar alternativas de enfoques.

Es necesaria la integración del objeto arquitectónico con un contexto urbano real.

Utilización de "matrices gráficas"

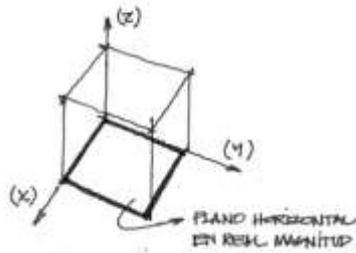


AXONOMETRICA ISOMETRICA



[1] Dibujos de Cubos: Arq. Carlos Merlo

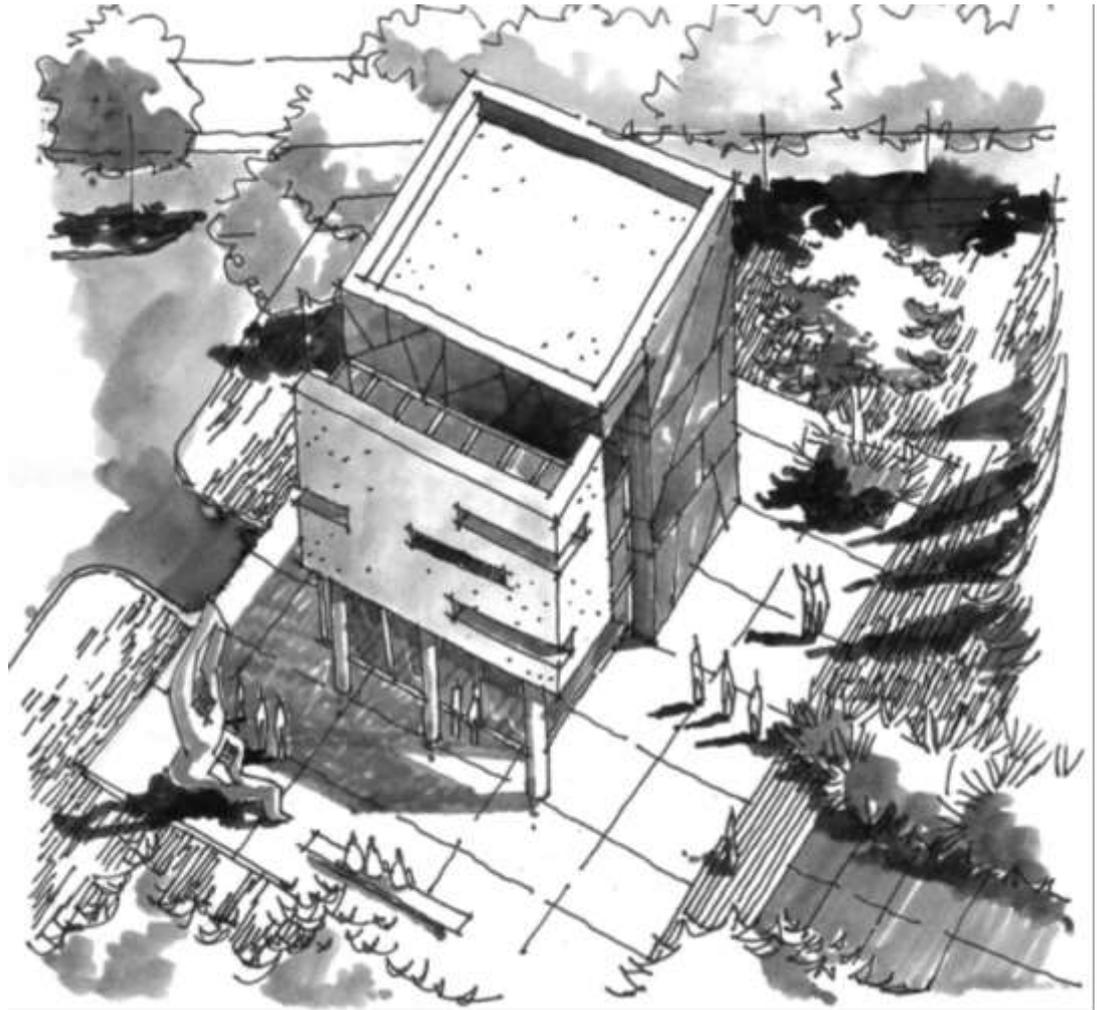
CABALLERA DE PLANTA



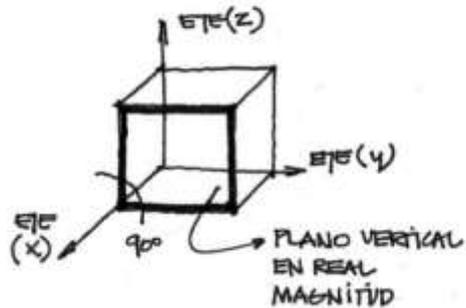
¿Qué característica identifica, fuera de toda duda, a una PERSPECTIVA CABALLERA DE PLANTA? ¿Con qué otro nombre se la conoce? Ejemplifique gráficamente.

En una PERSPECTIVA PARALELA, los objetos que se encuentran más próximos al OBSERVADOR, ¿se ven de mayor tamaño? Ejemplifique gráficamente.

[1]

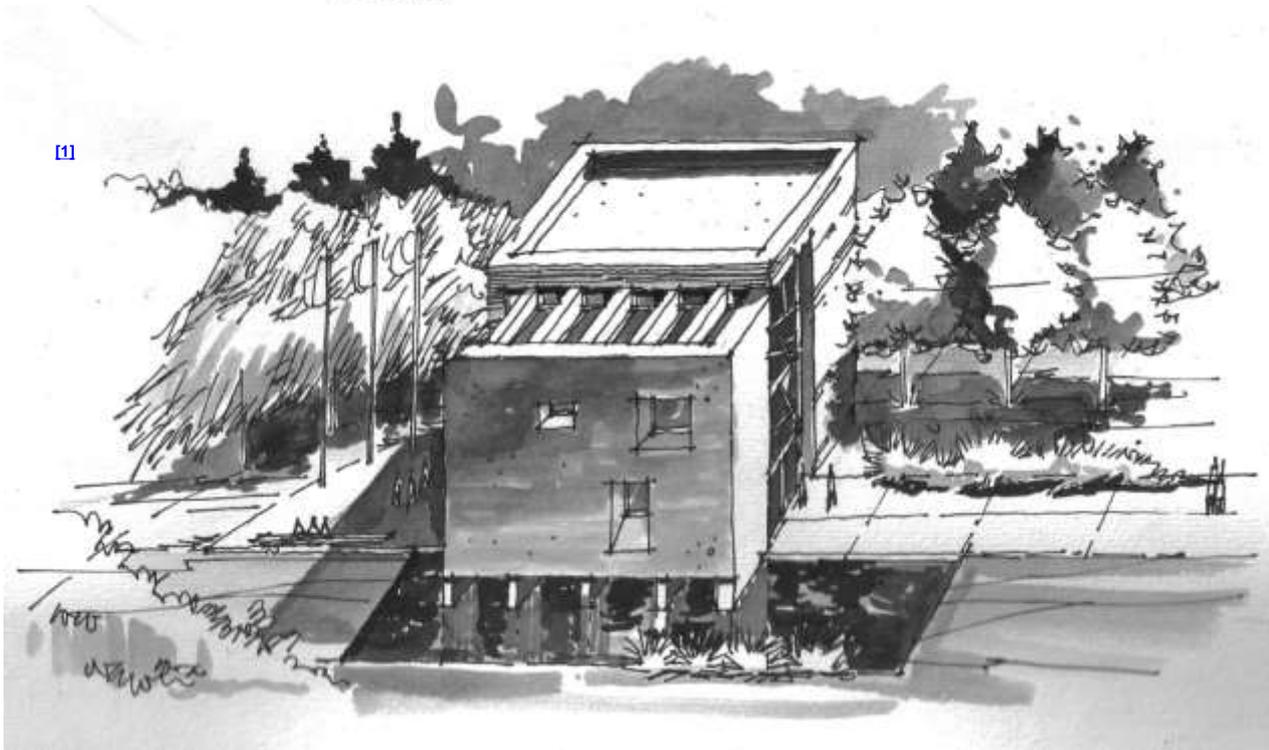


CABALLERA DE FRENTE



¿Es posible ver la LÍNEA DEL HORIZONTE en la representación de las PERSPECTIVAS PARALELAS? Ejemplifique gráficamente..

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las PERSPECTIVAS PARALELAS por sobre las PERSPECTIVAS POLARES? Ejemplifique gráficamente.



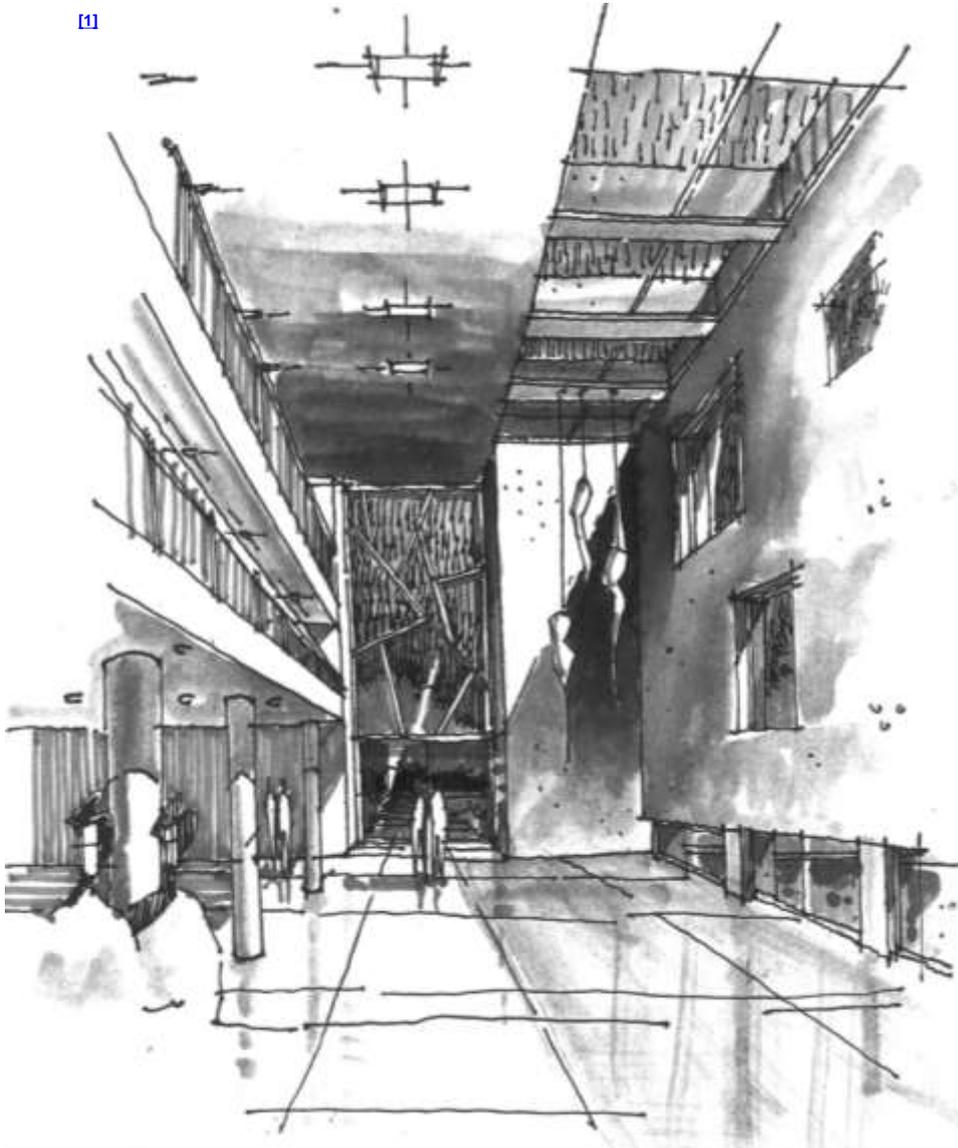
Dibujos de Cubos: Arq. Carlos Merlo

UNIDAD TEMÁTICA 3

GRÁFICA DE PREFIGURACIÓN

GTP 3 PERSPECTIVAS POLAR A MÉTODO, VARIANTES, USOS Y VENTAJAS

[1]

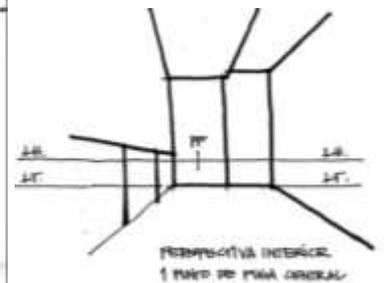


Consignas:
Desarrollar
perspectivas polares
INTERIORES y
EXTERIORES del objeto
desarrollado en la
GTP1.

Realizar diversas
alternativas de
enfoque variando la
ubicación del
observador y la altura
de la línea de
horizonte.

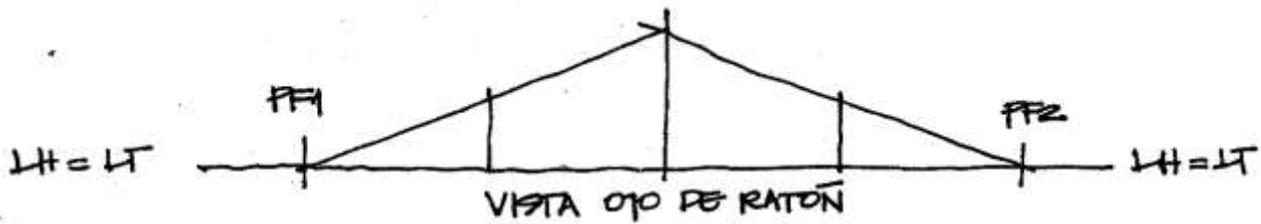
Es necesaria la
integración del
objeto arquitectónico
con un contexto
urbano real.

Utilización de
“matrices gráficas”.

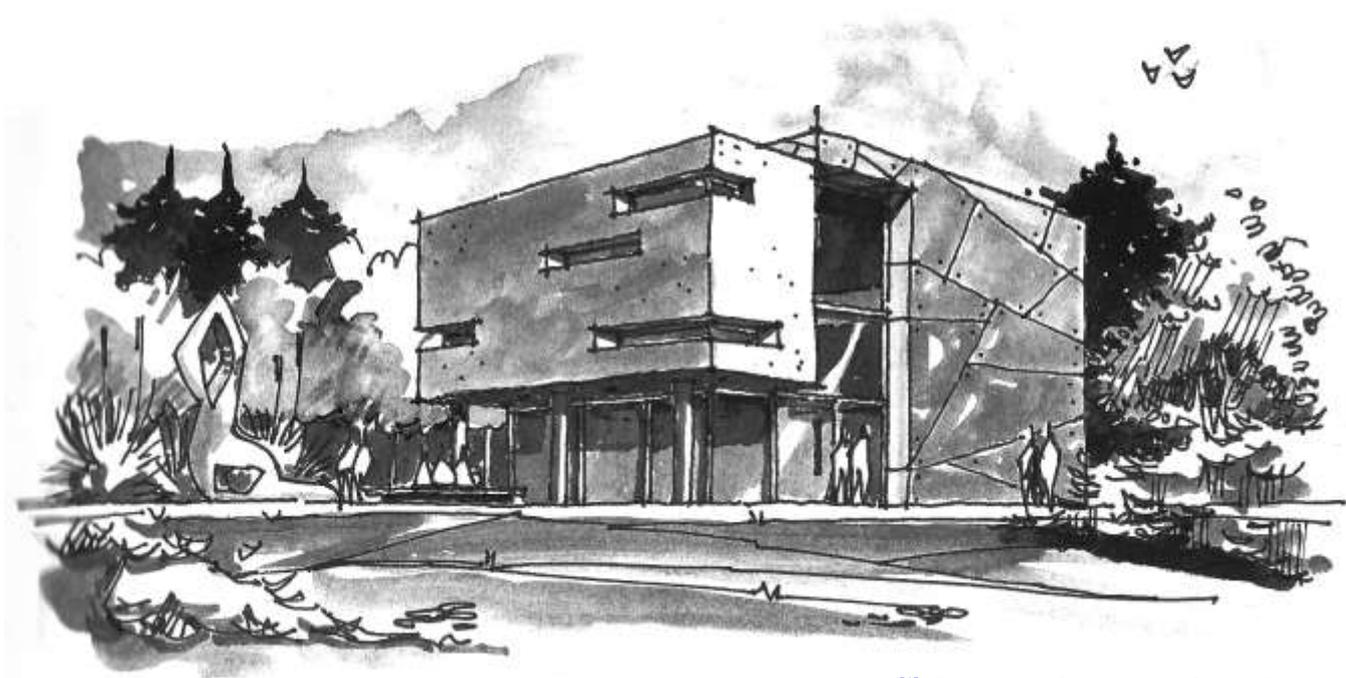


¿Qué datos gráficos mínimos se requieren para la ejecución de una PERSPECTIVA POLAR A MÉTODO? Ejemplifique gráficamente.

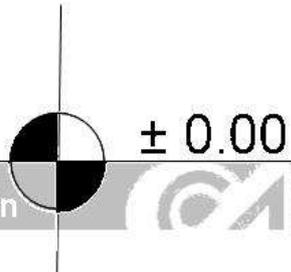
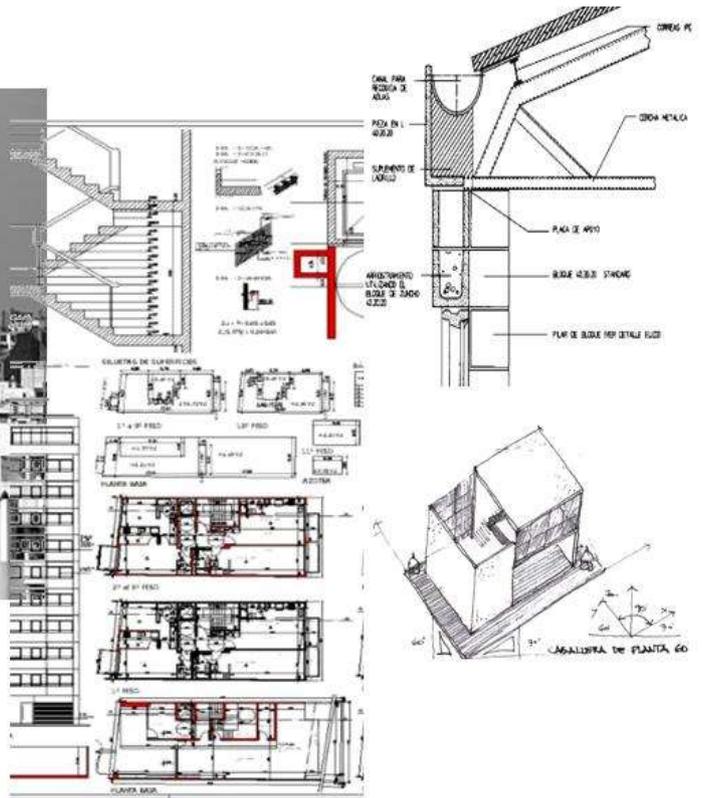
Alterando la ALTURA RELATIVA DEL OBSERVADOR, ¿qué variantes de PERSPECTIVAS POLARES se pueden realizar? Ejemplifique gráficamente.



11



11 Dibujos de Cubos: Arq. Carlos Merlo



UT 4: legitimación



UNIDAD TEMÁTICA 4 – GRÁFICA DE PROYECTO

“Solo el que piensa bien y con claridad es capaz de expresar algo que valga la pena y de un modo inteligible”

José Francisco Sánchez

Considero que esta unidad demanda haber transitado y aprehendido conceptual y prácticamente el programa académico. El escenario de esta etapa del año se habita haciendo la *Síntesis* hacia adentro y afuera de la cátedra donde el estudiante es el articulador.

Como he planteado, el proyecto nos da sensación de futuro, aquí el estudiante materializa aquello que prefiguró en el cursillo “hace su primer plano”. La sociedad establece reglas de juego para interactuar y dar nombre a la cosa formal estableciendo el orden institucional que las caracteriza para lo que se establecen las normas.

La práctica del lenguaje arquitectónico va respondiendo a las exigencias de los procesos de producción, algunas se explicitan y otras no, dejando lugar a las expresiones particulares de los productores arquitectos y diseñadores: las convenciones y licencias.

OBJETIVOS GENERALES (sintetizados):

Instrumentar al alumno en la producción de un legajo de proyecto arquitectónico completo, y adquirir la destrezas para dibujar y hacer posible que una idea de proyecto pueda ser materializada. Para esto debe tomar las decisiones sobre la tecnología, que den soporte posible a su diseño arquitectónico, conocer las implicancias de sus dibujos en la materialización del diseño, en un *ejercicio de representación integral*. Para así, lograr una actitud creativa, y responsable, en la representación adecuada, legible y comunicativa, de esos espacios habitables.

OBJETIVOS PARTICULARES: realizar la documentación gráfica integral del objeto pre-arquitectónico diseñado, incorporando decisiones tecnológicas sobre la materialidad del objeto, y de funcionalidad de los locales considerando los espesores adecuados de muros y revestimientos, así como de las rampas o escaleras. "El objetivo particular de esta Unidad Temática es que el alumno resuelva el elenco básico de gráficos que constituyen un legajo técnico de obra en arquitectura." (R. Ferraris)

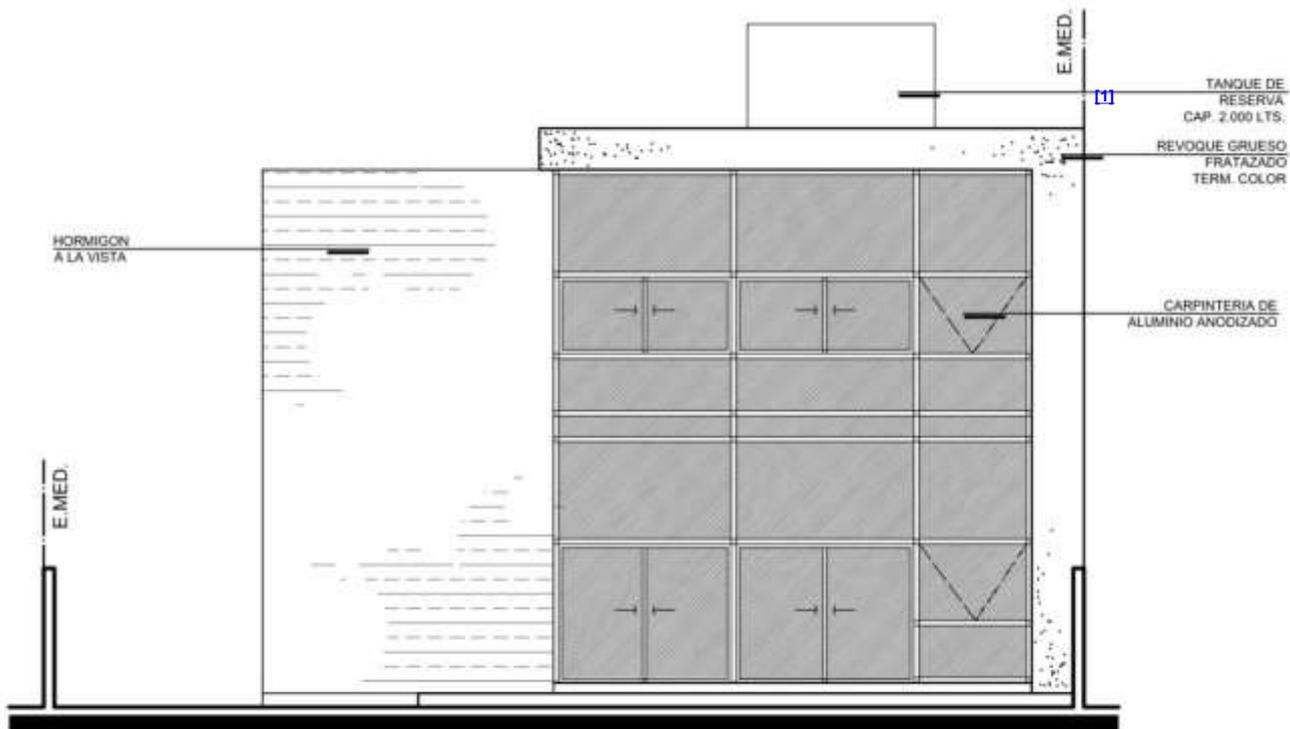
CONTENIDOS: "Normativas y convenciones gráficas: simbología y criterios aplicados en la representación técnica. Uso del instrumental técnico: plantillas, pistoletas, tiralíneas, compases, distintos espesores de pluma. Cambio en la Escala: información que requiere cada documento según su escala gráfica. Perspectivas técnicas: despieces en perspectiva, cortes fugados, detalles." (R. Ferraris)

G T P 1 Desarrollo de la documentación Básica para la Materialización del Proyecto.

Legajo Técnico

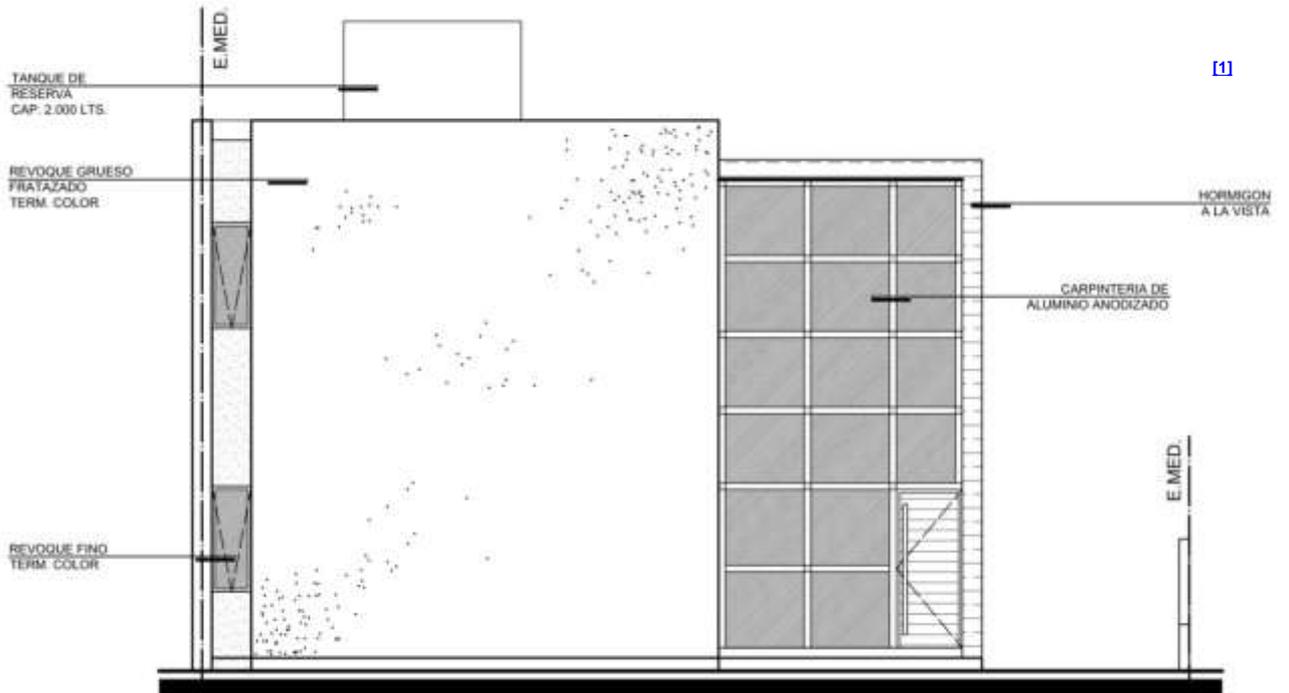
Consignas:

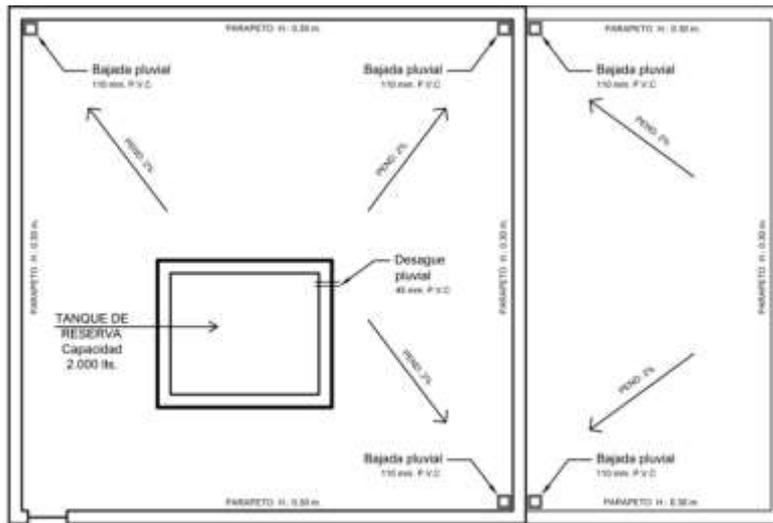
- Realizar sobre el proyecto del primer semestre de arquitectura, planos de localización, Norte; memoria descriptiva, plantas, vistas y cortes en distintas escalas, detalles constructivos, planillas de aberturas y de superficies generales (de terreno, cubierta Planta baja y planta alta, cubierta proyectada total y sup. Libre) y de locales, perspectivas paralelas y polares con detalles constructivos, vista superior / planta de techo. Preexistencias



FACHADA POSTERIOR

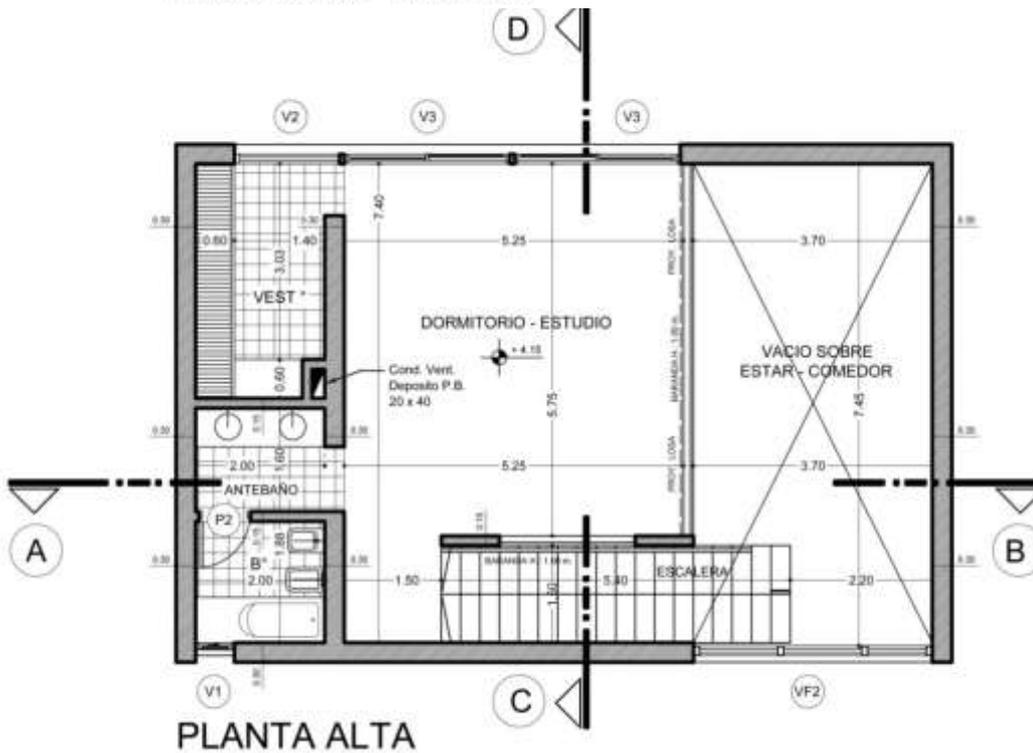
[11](#) Dibujo en AutoCAD2014: Arq. Carlos Merlo



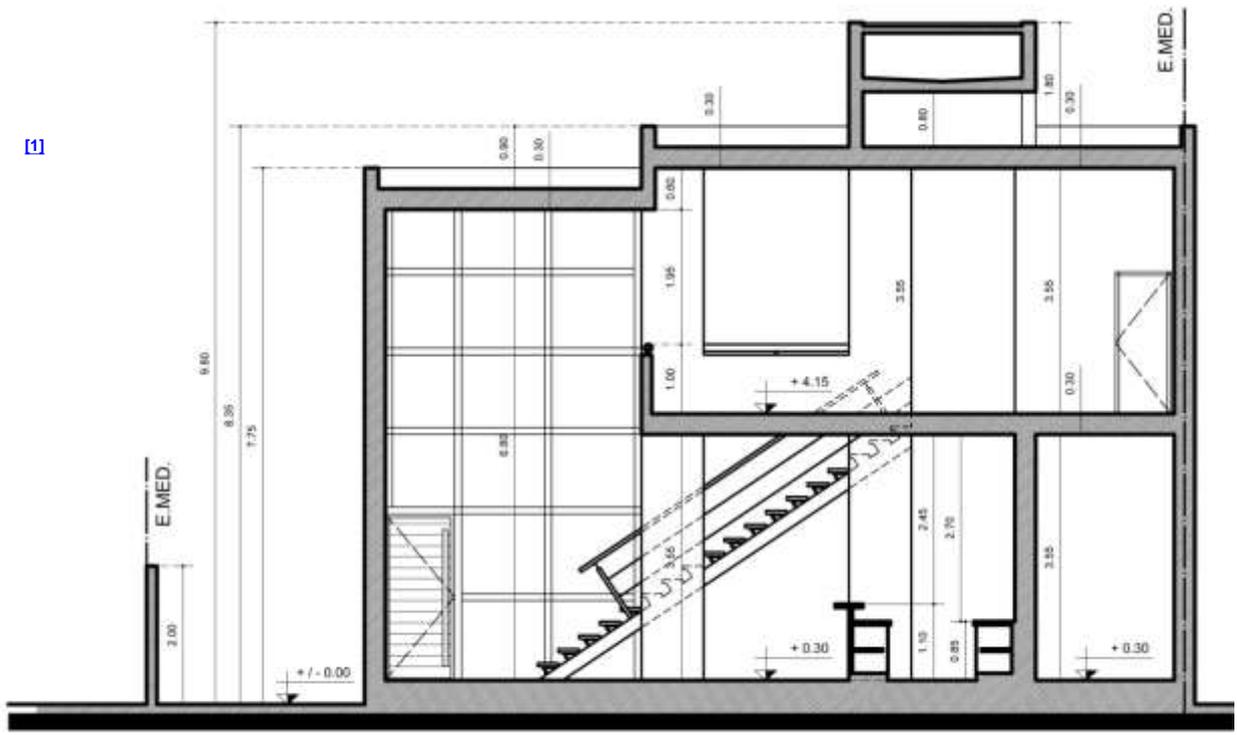


11

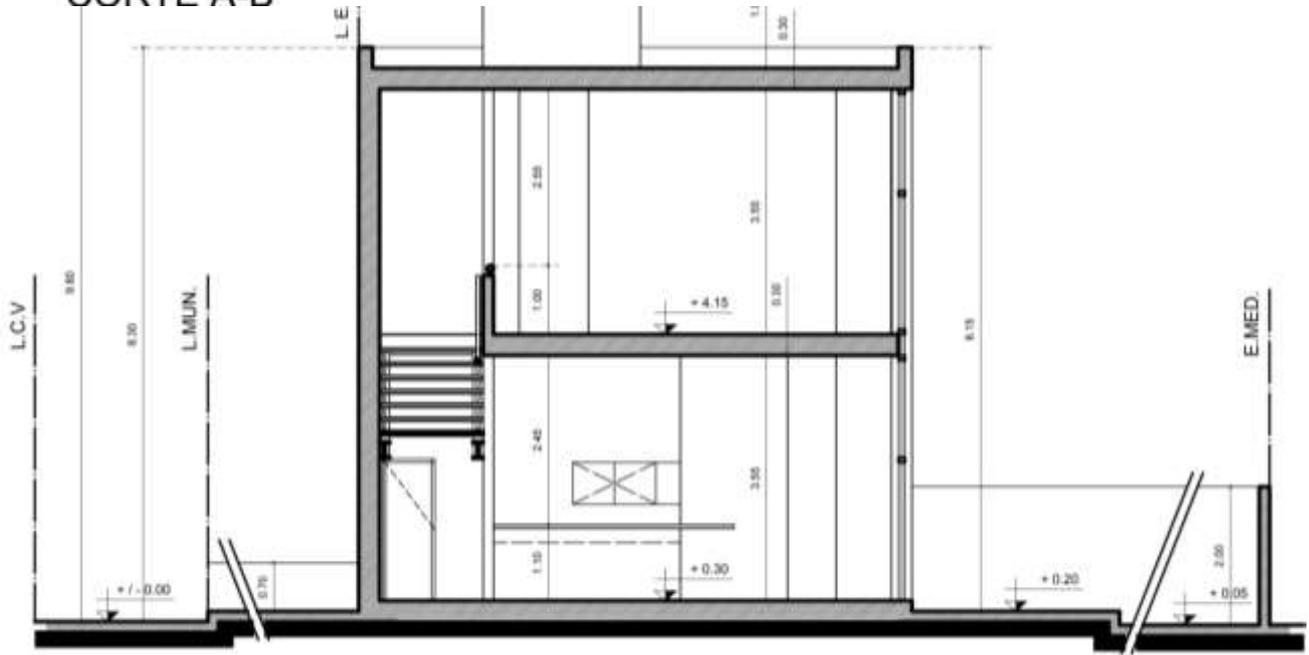
PLANTA DE TECHOS



PLANTA ALTA



CORTE A-B



CORTE C-D

G T P 2: Aplicación de normativas y convenciones gráficas en la representación del proyecto.

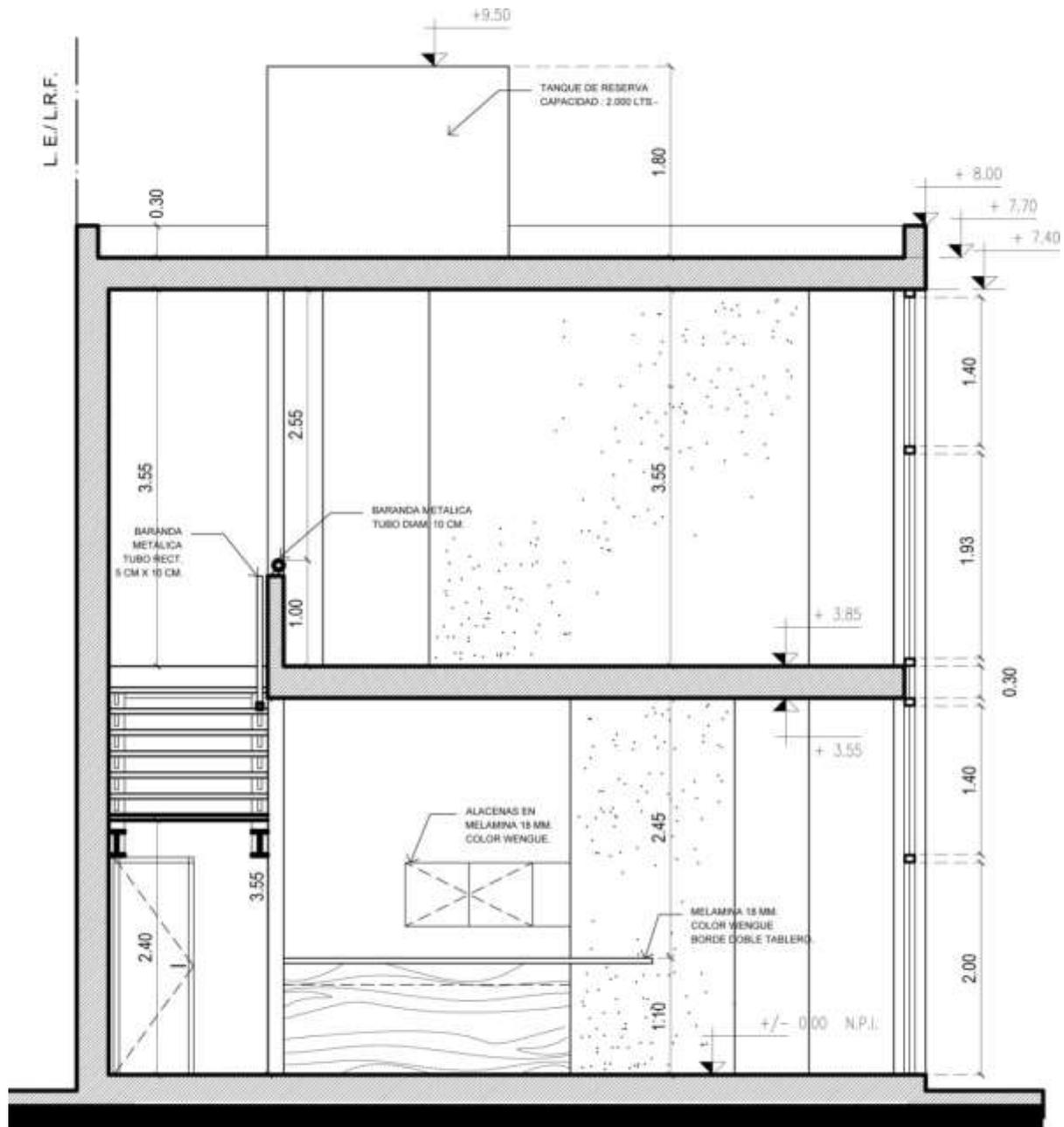
Consignas y aportes para esta instancia:

A partir de producir la gráfica del G. T P 1 en relación a “Arquitectura “abordar con detenimiento la aplicación de normativas, licencias y convenciones gráficas tales como:

- espesores de puntas /líneas por convención: de corte, de vista (aberturas, texturas de solados, de proyección, distintas profundidades), ejes medianeros, de retiro, de cotas.
- niveles; desniveles, cotas de nivel.
- Acotamiento: interiores y exteriores; generales y particulares, espesores de muros y locales.
- Representación de: líneas de cortes, línea medianera; línea cordón vereda; retiro municipal; retiros laterales, nivel de antepechos y dintel; designación de locales y aberturas. Espacios técnicos. Conductos de ventilación.
- Perfil de edificación, alturas máximas

El paso a una escala mayor no solo implica en la práctica hacer un dibujo mas grande, si no también incorporar a este la información correspondiente y necesaria que no podíamos visualizar en la escala menor. Es decir, no es una mera "ampliación del dibujo" , sino de la información grafica que este contiene.

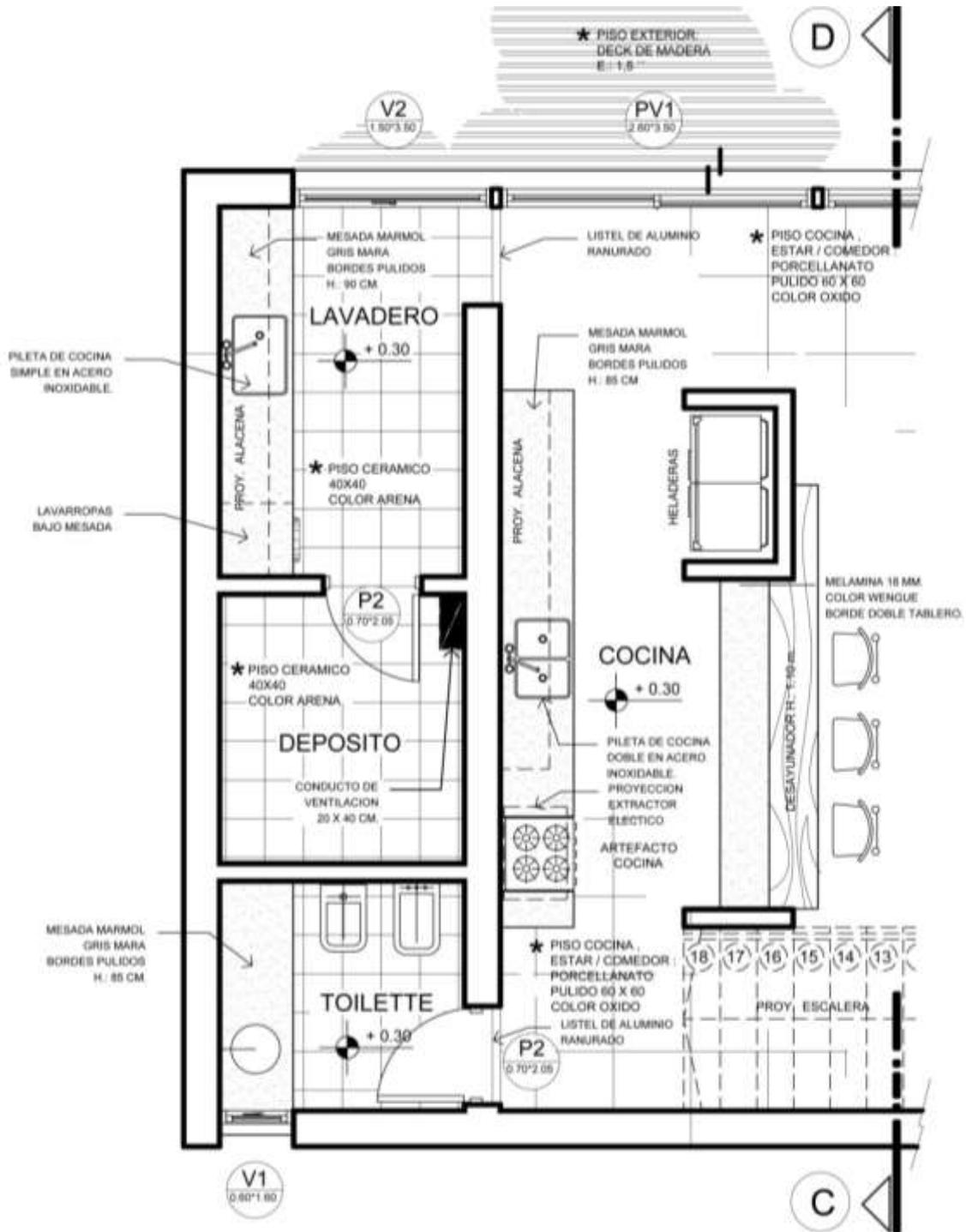
Dicha información será la adecuada para el objetivo que persiga la pieza grafica, por lo que podremos tener en un mismo legajo de proyecto, por ejemplo, varias plantas escala 1:50 : una para representar el equipamiento , otra para designar terminaciones y materiales utilizados , otra para acotar muros y designar aberturas muy útil en obra cuando se comienza con la mampostería , etc.- incluso , podríamos tener una planta de cielorrasos si el proyecto la requiere para su correcta ejecución.

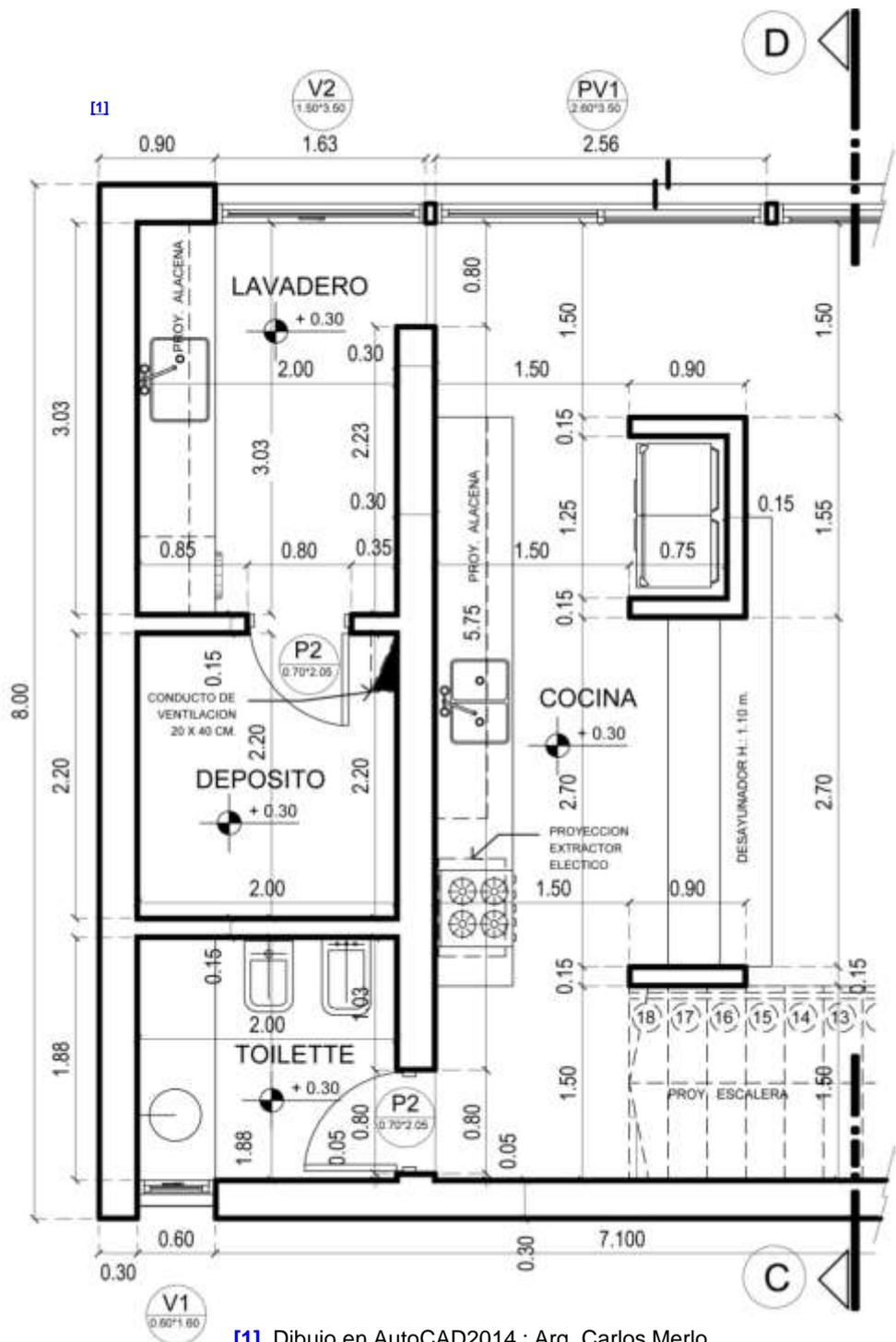


CORTE C-D

ESC.: 1:50

11

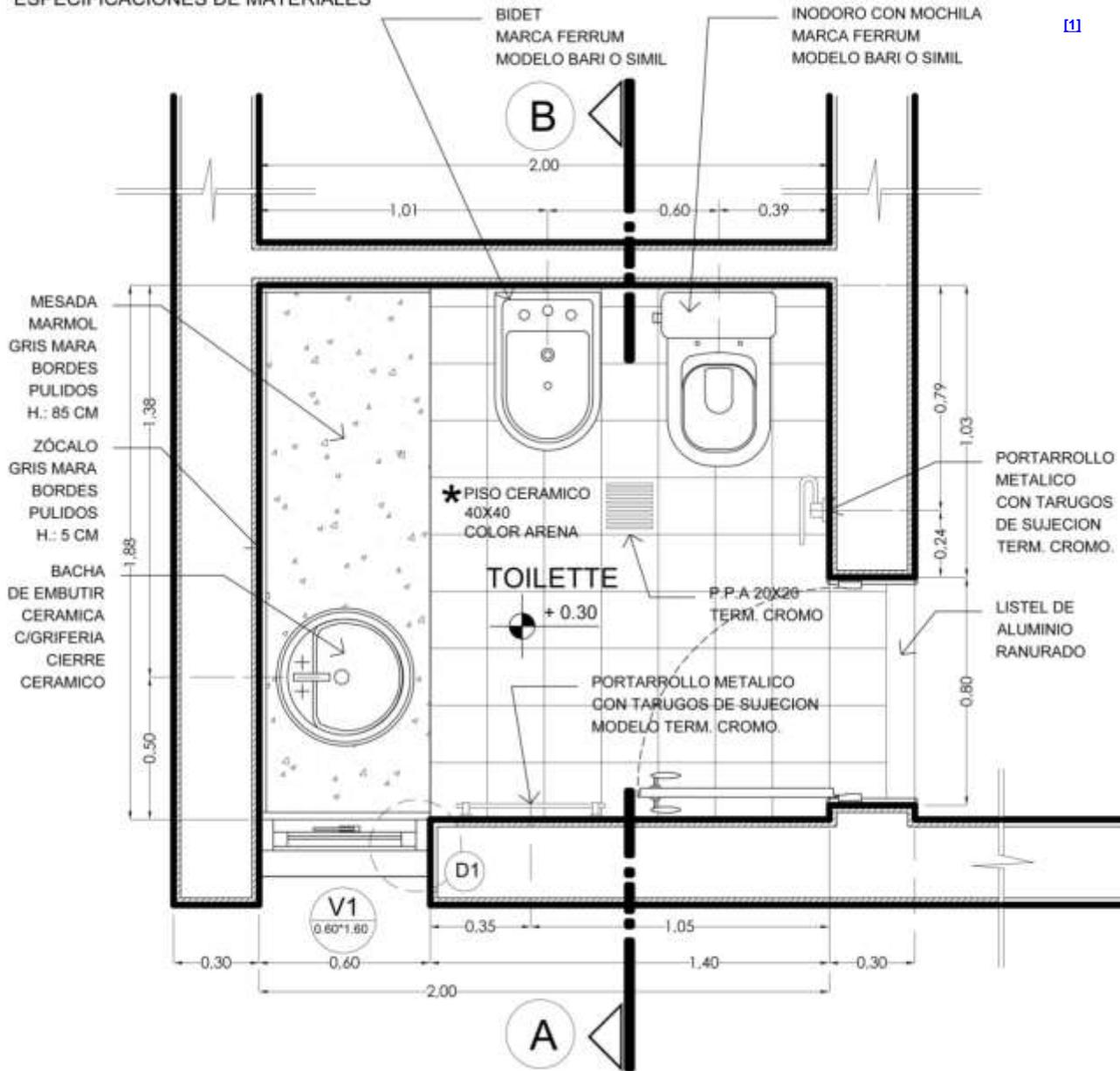




[1] Dibujo en AutoCAD2014 : Arq. Carlos Merlo

DETALLE TOILETTE - ESC.: 1:20

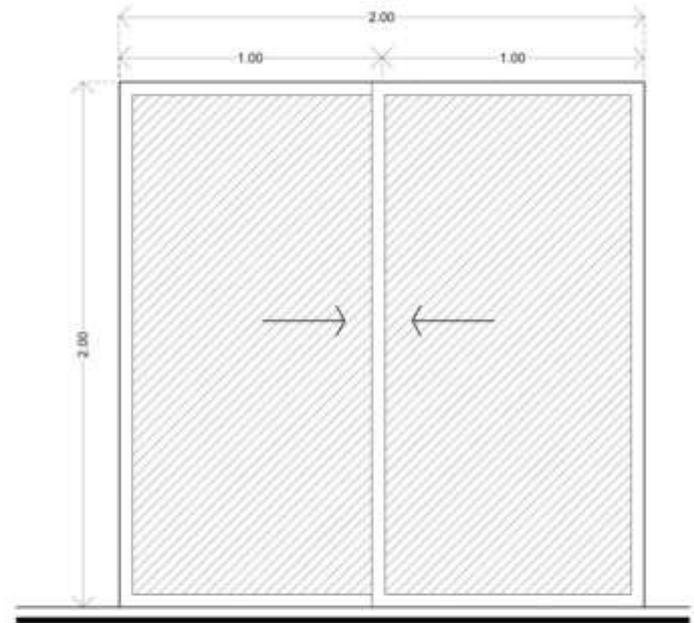
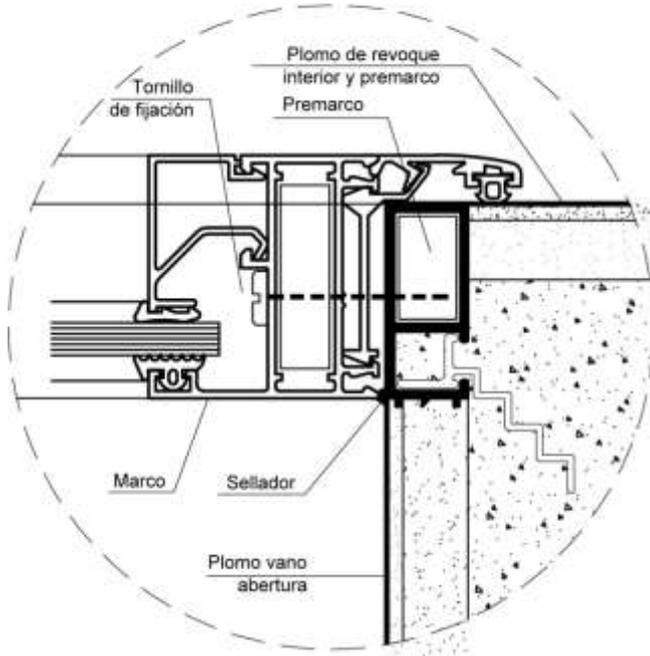
ESPECIFICACIONES DE MATERIALES



[1] Dibujo en AutoCAD2014 : Arq. Carlos Merlo

PV1
2.00*2.00

D1 - DETALLE 1



PLANILLA DE ABERTURAS

DESIGN.	UBICACION	TIPO	CANT.	DIMENSIONES		AREAS	
				ANCHO	ALTO	ILUM.	VENTIL.
PV1	ESTAR - COMEDOR	CORREDIZA DE ALUMINIO	2	2.00	2.00	4.00	2.00

En las planillas de aberturas que conforman un plano municipal , por convención , la unidad de medida es el metro, por lo que las áreas o superficies se indican en metros cuadrados.

En el caso particular de esta puerta ventana , el área de iluminación, que nos indica cual es la superficie que posee la abertura para el ingreso de luz natural, es de 2.00 m x 2.00 m = 4.00 m².

El área de ventilación , es la superficie que posibilita la abertura para el "ingreso de aire" en su posición de "abierta". En este ejemplo , al ser de tipo corrediza siempre habrá una sola hoja "abierta" por lo que dicha superficie es 1.00 m x 2.00 m = 2.00 m².

G T P 3: El micro fenómeno de iluminación luz y sombra.

Aplicación, estudio y resolución

“La arquitectura es el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz”
Le Corbusier

Realizar un exhaustivo estudio y desarrollo del material gráfico en 2D y 3D, aplicando el método del micro fenómeno de iluminación y sombra.

Representación de situaciones para explicar la aplicación de este micro fenómeno en su proyecto de Morfología y/ó Arquitectura.

Dibujar, con sistema tradicional ó analógico, cuerpos simples en los distintos sistemas que ya conoce: Diédrico – paralelas – polares trabajando distintas situaciones de iluminación y sombras en forma intuitiva y además aplicando el método del micro fenómeno y analizar los resultados. Transferir luego los resultados a las imágenes 2D y 3D de su propio proyecto de Morfología o Arquitectura.

Para alumnos con sistema digital: Representar cuerpos simples y en una composición en los distintos sistemas, con distintos enfoques y alternativas secuenciales en distintos períodos del año en distintas horas del día (mañana – mediodía - tarde y noche) analizando los efectos expresivos resultantes.

Se realizarán diversas alternativas con cambio de materiales, explicando las distintas sensaciones y apariencias del mismo.

Se presentará toda la información, diagramado a través de collage, u otras técnicas, en hojas A3 y en formato digital los alumnos de la comisión especial.

- Realizar Planimetría, a partir de las piezas gráficas solicitadas en los ejercicios anteriores.
- Realizar vistas con sombra

G T P 4: Presentación Formal

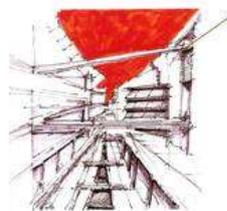
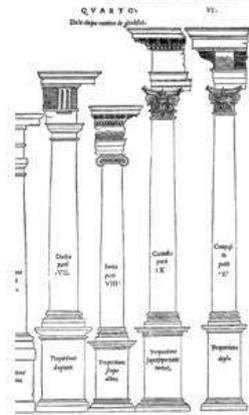
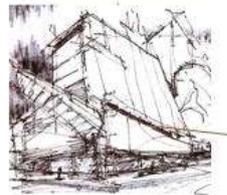
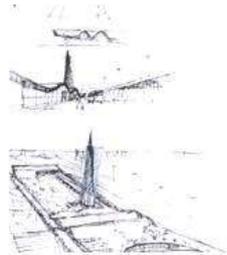
Consignas:

- Realizar un PLANO MUNICIPAL aplicando las normativas vigentes, con los gráficos y tablas convencionales requeridos para su registro y aprobación en la Municipalidad de la ciudad de Córdoba.
- Diagramar plano en formato normalizado con la carátula correspondiente a los requisitos municipales vigentes, piezas gráficas necesarias en la escala solicitada por dicha institución, con solapa.
- Realizar plano municipal de la obra seleccionada en la unidad temática anterior con las planillas requeridas (planilla de aberturas) con la carátula correspondiente para la ciudad de Córdoba.

Representación: presentar, en ambos casos copia impresa (papel opaco) con el color normativo.

APLICACIONES PRÁCTICAS:

Realizar un *Legajo Gráfico Completo*: Simbología normativa y convencional en todos los planos, con indicación de materiales y revestimientos, uso de la tipografía, diagramación y presentación. “Debido que el objeto no tiene un uso determinado, sino que es una secuencia de espacios que pueden ser recorridos, no estará provisto de mobiliario convencional, sino con equipamiento fijo: luminarias, bancos, cartelera, papeleros, etc.” (R Ferraris)



UT5: gráfica de presentación - técnicas



UNIDAD TEMÁTICA 5 – GRÁFICA DE PRESENTACIÓN:

Algunas Consideraciones.

Al momento de comunicar nuestras producciones, los diseñadores tenemos expresiones diferentes, manifestadas en un proceso exploratorio hasta descifrar/encontrar nuestra propia caligrafía gráfica. La experimentación que hacen los estudiantes a este respecto, desarrolla en ellos una especie de alfabeto gráfico y técnico hasta adoptar aquel que mejor armonice con su subjetividad artística.

Este momento de aprendizaje da lugar a la creatividad y a la posibilidad de interactuar con el arte e incluso para incursionar en otras formas de factura.

Esta práctica como oportunidad, establece otro nivel de vínculo entre los actores, el hacer lo que digo y decir lo que hago: los docentes nos exponemos ante los alumnos por lo que hacemos y cómo lo hacemos.

OBJETIVOS GENERALES:

“Luego de que la idea adquiere presencia, a través de los primeros gráficos de prefiguración, se vuelve necesario generar nuevas imágenes que confirmen su apariencia. (...) “El objetivo de la Unidad es que el alumno pierda el temor a generar gráficos de presentación con el mayor grado de definición y solvencia posible, confiando en que la técnica adoptada sea la más adecuada para su propósito de comunicar la idea.” (R. Ferraris).

OBJETIVO PARTICULAR:

Exploración de distintas técnicas de presentación: “lograr que el alumno reconozca que los gráficos que se generen en esta instancia no tienen un simple propósito formal, sino que representan una instancia de resolución de detalles y de importantes definiciones sobre la apariencia final del proyecto.” (...) Con la “finalidad de aportarle al alumno confianza en sí mismo y solvencia en sus decisiones. Saber mostrar la idea es saber “mostrarse.” (R. Ferraris).

DIBUJOS DE PRESENTACION - DIFERENTES TECNICAS

TECNICA ANALOGICA : Acuarelas

11



Dibujo realizado en lápiz sobre papel manteca , pasado en tinta y luego fotocopiado para pintarlo con acuarela.

11 Dibujos : Arq. Carlos Merlo.

DIBUJOS DE PRESENTACION - DIFERENTES TECNICAS

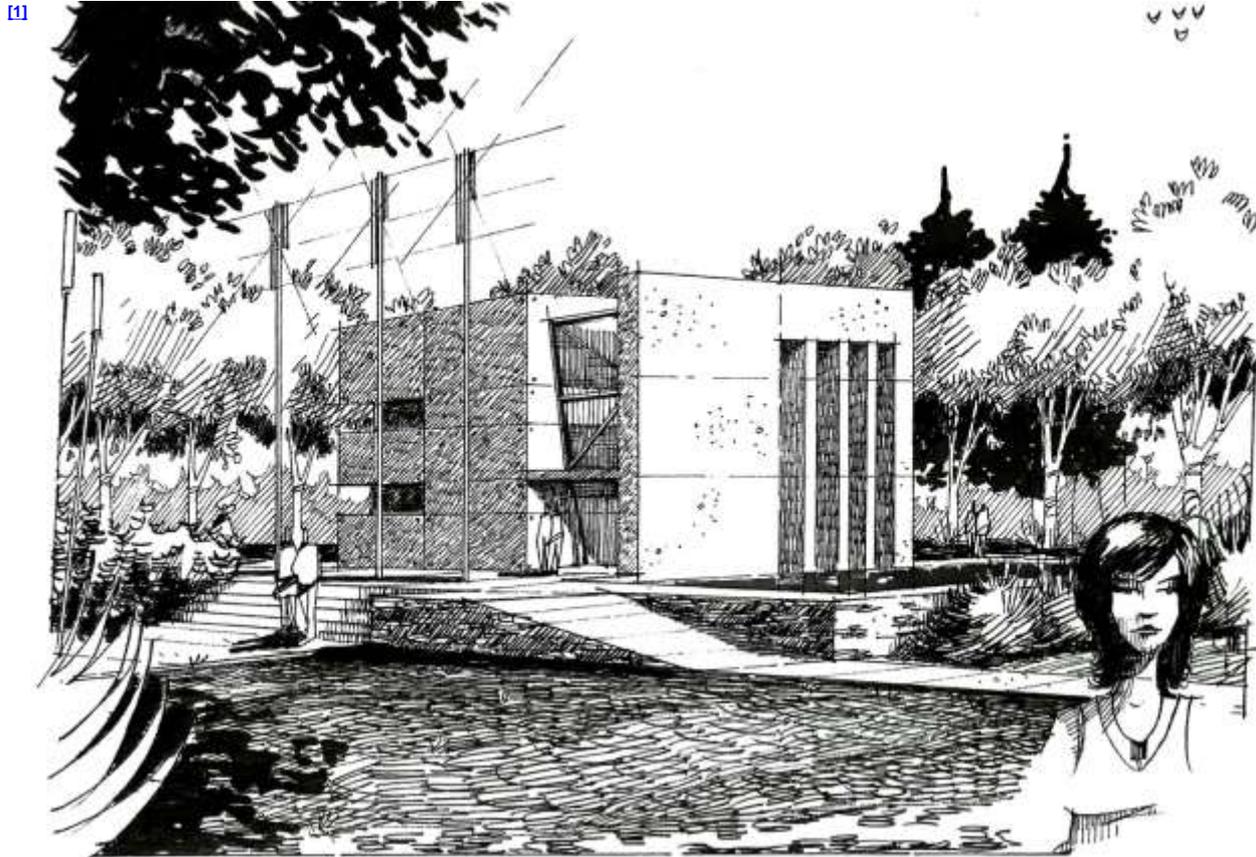
TECNICA ANALOGICA : Acuarelas



Dibujo realizado en lápiz sobre papel manteca , pasado en tinta y luego fotocopiado para pintarlo con acuarela.

DIBUJOS DE PRESENTACION - DIFERENTES TECNICAS

TECNICA ANALOGICA : Tinta



Sobre la misma base del dibujo anterior se trabajan tramas y texturas con lapicera a pluma y pincel.

[11](#) Dibujos : Arq. Carlos Merlo.

DIBUJOS DE PRESENTACION - DIFERENTES TECNICAS

TECNICA ANALOGICA : Pluma - tinta

[1]



[1]



Dibujos realizados a mano alzada , en un primer momento bocetados a lápiz y luego pasados en tinta , con pluma .

[1] Dibujos : Arq. Carlos Merlo.

DIBUJOS DE PRESENTACION - DIFERENTES TECNICAS

TECNICA : ANALOGICO - DIGITAL



[1]



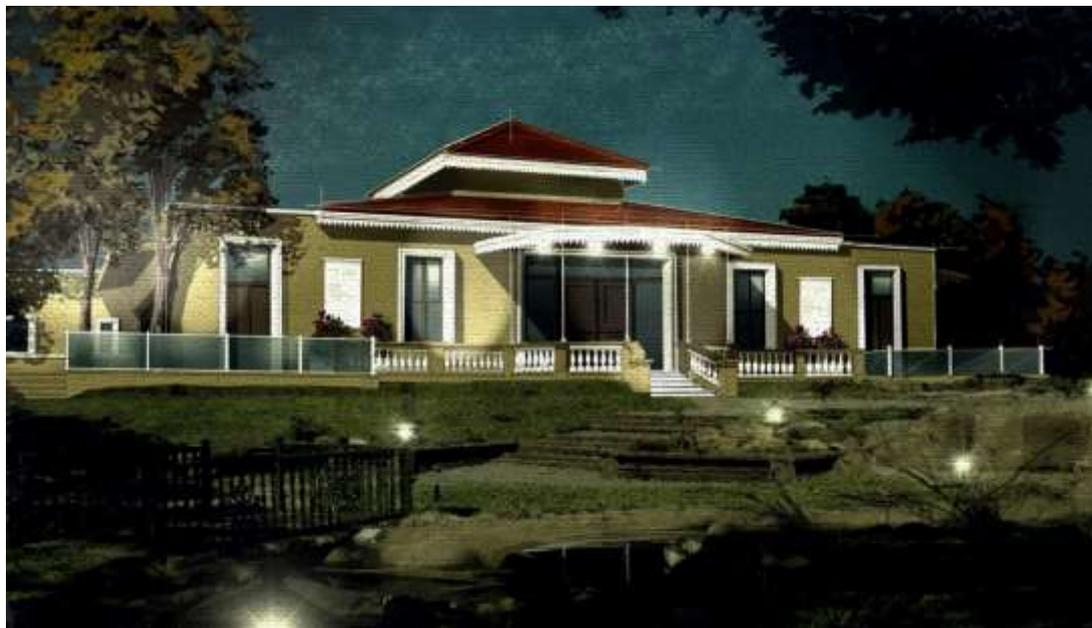
[1]

En este caso , el dibujo analógico esta realizado a lápiz (portaminas 0.5 mm) sobre papel manteca. Luego escaneado y coloreado digitalmente mediante un programa llamado Sketchbook pro

DIBUJOS DE PRESENTACION - DIFERENTES TECNICAS

TECNICA : FOTOMONTAJE DIGITAL

11



Dibujo Digital en Sketchbook pro , sobre fotografía del lugar.

11



Maqueta en Sketchup con Elementos Gráficos fotomontados en Photoshop.

CONTENIDOS SINTÉTICOS

Técnicas Gráficas de presentación: secas, húmedas o combinadas, perspectivas paralelas con sus distintas variantes, perspectivas polares aérea, intermedia, peatonal, subterránea. *Representación diurna y nocturna*. Sistema Diédrico: técnicas de presentación expresivas de plantas, vistas y cortes.

APLICACIONES PRÁCTICAS

Basado en el legajo documental de la Unidad Temática 4, el alumno deberá realizar imágenes exteriores e interiores del objeto diseñado, aplicando todos los medios gráficos ya conocidos, experimentando distintas técnicas, secas y húmedas, fotomontaje, etcétera.

“Estas representaciones, de tridimensionales o bidimensionales, tienen como característica el énfasis puesto en la expresión de la apariencia, de la materialidad, de la relación con el entorno y del espacio existencial del objeto.” (R. Ferraris).

G T P 1: Gráfica de Presentación

Consignas

Luego de que la idea adquiere presencia visible a través de los primeros gráficos de prefiguración, se vuelve necesario generar nuevas imágenes que confirmen su apariencia. Estas formas de presentar la idea requieren no tan sólo de técnicas gráficas más elaboradas sino, fundamentalmente, de decisiones precisas sobre la conformación final del objeto diseñado. El compromiso sobre el diseño que debe asumir el diseñador al ejecutar estas imágenes depende tanto de la técnica gráfica adoptada, como de la relación entre el objeto y el observador. El objetivo de la Unidad es que el alumno pierda el temor a generar gráficos de presentación conteniendo el mayor grado de definición y solvencia posible, confiando en que la técnica adoptada sea la más adecuada para el propósito de comunicar la idea.

Realizar gráficos de PRESENTACIÓN del objeto arquitectónico sobre el cual el alumno ha trabajado en la U.T.Nº4 – Arquitectura o Morfología I – los cuales deberán ser ejecutados con el empleo de diversas técnicas de elaboración: secas, húmedas, analógicas, fotomontaje, maqueta, sistemas híbridos digital/análogo o puramente digital.

Representar el objeto de diseño con la aplicación de diferentes técnicas gráficas: secas, húmedas, collage, fotomontaje, etcétera e incorporando al mismo tiempo *elementos gráficos* complementarios tales como: vegetación, vehículos, figuras humanas, etcétera.

G T P 2: Gráfica de Presentación

Consignas

Realizar gráficos de PRESENTACIÓN del objeto arquitectónico sobre el cual el alumno ha trabajado . Las prácticas serán realizadas en taller, a modo de esquicio, sobre PERSPECTIVAS CÓNICAS, PARALELAS, PROYECCIONES PLANAS y CORTES FUGADOS previamente elaborados por los alumnos. Las piezas gráficas sobre las que se trabaje serán fotocopias del original, de modo tal que puedan experimentarse más de una técnica sobre cada representación.

Representar el objeto de diseño con la aplicación de diferentes técnicas gráficas: secas, húmedas, collage, fotomontaje, etcétera e incorporando al mismo tiempo *elementos gráficos* complementarios tales como: vegetación, vehículos, figuras humanas, etcétera.

El alumno debe realizar una presentación integral en términos de diagramación del objeto de estudio, teniendo en cuenta las distintas técnicas empleadas durante el ejercicio, aportando a la representación todos los aspectos expresivos del dibujo arquitectónico. En caso de basar su presentación en las técnicas de un arquitecto, deberá incorporar imágenes realizadas por dicho autor junto a las experiencias propias.

G T P 3: Gráfica de Presentación

Consignas

Realizar gráficos de PRESENTACIÓN del objeto arquitectónico sobre el cual el alumno ha trabajado , los cuales deberán ser ejecutados con el empleo de diversas técnicas de elaboración: secas, húmedas, analógicas, fotomontaje, maqueta, sistemas híbridos digital/análogo o puramente digital.

Tendrá como meta la correcta elección de aquellas piezas gráficas que mejor comuniquen su IDEA de proyecto, tanto en su expresión exterior como interior, su relación con el entorno urbano real, bajo los efectos de la luz natural en el DÍA, como con la iluminación artificial durante la NOCHE.

Representar el objeto de diseño con la aplicación de diferentes técnicas gráficas: secas, húmedas, collage, fotomontaje, etcétera e incorporando al mismo tiempo *elementos gráficos* complementarios tales como: vegetación, vehículos, figuras humanas, etcétera.

Estas representaciones deberán incluir, por lo menos:

UNA PERSPECTIVA PARALELA – Axonométrica o Caballera.

UNA PERSPECTIVA POLAR EXTERIOR – Peatonal.

UNA PERSPECTIVA INTERIOR – Polar o Corte Fugado.

Todas las representaciones deberán incluir el COLOR – cualquiera sea la técnica elegida – el ENTORNO REAL, la FIGURA HUMANA, VEHÍCULOS, PAISAJE y el EQUIPAMIENTO URBANO, cuando corresponda. Los procesos – borradores, bocetos preliminares, fotografías – utilizados durante la realización de estas IMÁGENES DE PRESENTACIÓN, deberán estar incorporadas a la CARPETA del alumno.

De las imágenes realizadas, el alumno DEBERÁ REALIZAR UNA SELECCIÓN para ser MONTADA en dos cartones A3 de espesor 2mm, con el fin de realizar un panel síntesis de presentación del proyecto

UNIDAD TEMÁTICA 6 – PRESENTACIÓN INTEGRADA:

OBJETIVOS GENERALES:

Generar una confluencia de las asignaturas Sistemas Gráficos de Expresión y Arquitectura I, para potenciar el esfuerzo del alumno y verificar la transferencia de los contenidos aprendidos en esta asignatura instrumental. “La coordinación de las dos materias tiene como resultado inmediato el mejoramiento del rendimiento académico del estudiante, y a largo plazo una aprehensión más profunda de los conocimientos recibidos.” (R. Ferraris).

OBJETIVOS PARTICULARES: conocer y compartir con Arquitectura I sus consignas de trabajo, haciendo corresponder tiempos, solicitudes de entrega, modalidades de presentación etcétera. “Corresponde que los objetivos particulares de la presente Unidad Temática sean adaptados a las necesidades de cada una de ellas. No obstante ello, se propone un parámetro mínimo de documentación sobre la que los alumnos deben trabajar para alcanzar la aprobación de Sistemas Gráficos de Expresión.” (R. Ferraris).

UNIDAD TEMÁTICA 6 – PRESENTACIÓN INTEGRADA

GUÍA TPN1

Diagramación, rotulado, elaboración de paneles
Registro fotográfico del trabajo
Elección de técnicas de presentación

Consigna

Realizar gráficos de PRESENTACIÓN del objeto arquitectónico sobre el cual el alumno ha trabajado en la U.T.Nº5 – Arquitectura o Morfología I – los cuales deberán ser ejecutados con el empleo de diversas técnicas de elaboración: secas, húmedas, analógicas, fotomontaje, maqueta, sistemas híbridos digital/análogo o puramente digital.

Tendrá como meta la correcta elección de aquellas piezas gráficas que mejor comuniquen su IDEA de proyecto, tanto en su expresión exterior como interior, su relación con el entorno urbano real, bajo los efectos de la luz natural en el DÍA, como con la iluminación artificial durante la NOCHE.

Representar el objeto de diseño con la aplicación de diferentes técnicas gráficas: secas, húmedas, collage, fotomontaje, etcétera e incorporando al mismo tiempo *elementos gráficos* complementarios tales como: vegetación, vehículos, figuras humanas, etcétera.

Estas representaciones deberán incluir, por lo menos:

UNA PERSPECTIVA PARALELA – Axonométrica o Caballera.

UNA PERSPECTIVA POLAR EXTERIOR – Peatonal.

UNA PERSPECTIVA INTERIOR – Polar o Corte Fugado.

SOCIEDAD



UNC FAUD

3

INVESTIGACIÓN

JORNADAS

CONFERENCIAS

CONGRESOS

EXTENSIÓN

IGRAMII

NIVEL 3

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

2



5 QUINTA PARTE

Enfoque Articulador e Integrador

*“Por lo demás, quien no sea capaz de vivir en la
incertidumbre hará bien en no ponerse nunca a pensar”*

Fernando Savater

Con los conceptos vertidos sobre el contexto en el que se inscribe la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la UNC y de la “incertidumbre” que impera en el hacer disciplinar, requerimos reflexionar acerca de las necesarias conexiones entre las asignaturas del primer nivel de instrumentación de la carrera, las que se constituyen, para el estudiante, en las bases iniciales y fuertes de conocimiento, como de las prácticas, con las cuales comenzará a transitar, profundizar, construir su futuro como profesional para actuar creativa y responsablemente en su medio.

Se parte de considerar que en el aprendizaje están involucradas todas las formas de abordar el conocimiento desde el *sentir, el pensar y el hacer*, donde se asume además, y al mismo tiempo lo *afectivo-emocional, lo intelectual* y la acción en una trama compleja. El conocimiento visto así, no puede fragmentarse, el sujeto ante aquel, procede descomponiendo la mirada de lo específico para luego tener una construcción integrada de él: la síntesis.

De esta manera las instituciones plantean el conocimiento disciplinar, considerando indispensable mostrar y demostrar algunas relaciones fuertes que se establecen entre asignaturas. Es por ello que se trabaja en esas conexiones *tendiendo puentes* que los alumnos lean como naturales y obvias. Esas conexiones e interacciones, planteadas en ambos sentidos, *articulan en horizontal* para integrar conocimientos del mismo nivel y se despliegan en *vertical* a lo largo del cursado en forma de síntesis ramificadas. El hacer gráfico constituyéndose en una estructura cognoscitiva que el estudiante modela, alimenta, articula desde las prácticas curriculares del primer año.

Por lo cual se trata de reflexionar, revisar y recrear las prácticas curriculares, introduciendo al programa actual adaptaciones a modo de *ajustes* propios de los cambios vertiginosos de contexto y las demandas que este exige.

A este respecto el docente tiene una gran responsabilidad desde los distintos roles. Así, se considera una fortaleza de los cambios producidos las *articulaciones* que se realizan desde la institución, en la semana de acciones de la FAUD: *articulación en vertical, en horizontal, y "en síntesis ramificada"*.

Desde esta asignatura al decir de Roberto Ferraris "*se instrumenta al alumno de la Carrera de Arquitectura en el manejo del DIBUJO como herramienta indispensable para la comunicación de su proceso de diseño. Se establece como plafón mínimo de conocimiento el manejo de los sistemas de representación bidimensional - proyecciones diédricas - y tridimensional - proyecciones paralelas y cónicas. Que el alumno adquiera la habilidad necesaria para generar toda la documentación gráfica que forma parte del proceso de diseño de un arquitecto, desde los bocetos preliminares, imágenes de prefiguración, los dibujos técnicos, de detalles y de presentación final del proyecto.*

Programa de la Cátedra Sistemas gráficos de representación B: Prof. Titular Roberto Ferraris –CONEAU

Se propone, además, poner el acento en las prácticas de dibujo de prefiguración e ideación y expresión gráfica con distintas técnicas. Así como brindar una apoyatura conceptual y modélica referida a la especificidad del croquis.

Articulaciones en vertical

Curso de Nivelación: Único anclaje disciplinar junto a sus preexistencias.

Materias de Nivel II

Se propone articular con las cátedras de *Arquitectura II*, por ser esta otro punto de arranque de esa articulación de síntesis ramificada. Adoptando como presupuesto la síntesis que esas cátedras promueven y sostienen: consistiría en *un trabajo de apoyatura en los seminarios a programar* y en lo Workshops.

Esta articulación se basa en experiencias realizadas como Profesor Asistente invitado a participar desde esta área con resultados favorables en todas las ocasiones.

Las cátedras de Nivel II requieren de un desempeño resolutivo en el manejo de los sistemas y las formas de representar y expresar en el proceso de diseño acorde a la complejidad del nivel: se requiere a este fin el manejo criterioso y concensuado de los contenidos genéricos, la apertura de pensamiento, la integración de las miradas diversas, las modalidades operativas y de los tiempos reales.

2. Articulaciones en horizontal en el mismo Nivel I: Relación con las otras asignaturas de la carrera:

Relación con Arquitectura I: Se introduce al alumno en la problemática del *hábitat, el espacio público, el tejido y la arquitectura urbana*.

La articulación programada con ésta, se realiza en la UTN°2 con *reconocimiento y registro* el mismo sitio y luego de la UTN°4 en adelante con el trabajo final del primer semestre donde Sistemas Gráficos trabaja desde la síntesis, en la presentación del proyecto.

Se propone con los cambios de cronograma institucionales que Arquitectura 1 tenga la oportunidad de trabajar *anclajes de contenidos y operatorias gráficas en todas las instancias temporales* previamente acordadas, con el objetivo de tener un alumno ejercitado y ejercitando las prácticas gráficas expresivas.

Los contenidos de *registro y análisis del sitio* de intervención con la *lectura y registro del entorno*.

Las *instancias de prefiguración* que desde Sistemas se daría en la UTN°3 le permitirían anclar en la *definición del problema, partido, hasta la formalización, materialidad y lenguaje arquitectónico*.

Esto se sostiene en la presentación de las *Guías del Anexo* del libro de Cátedra con el Trabajo práctico de *prefiguraciones formales y de materialidad*.

Relación con Morfología I: Se introduce a los alumnos en una dinámica de *procedimientos operativos y reflexivos* referidos a las problemáticas de la Morfología general, con énfasis en los aspectos sintácticos de *generación y organización de la forma y el espacio, en los campos de la percepción, la geometría, la representación y la comunicación*. Esto requiere manejo de los genéricos en el estudio de la forma, el límite y el espacio a partir de una actitud amplia y sensible, acorde al nivel para el manejo de la representación y expresión de los ejercicios de propuestas gráficas y modélicas.

Se **propone** a partir de los cambios de cronograma institucionales que Morfología 1 trabaje *anclajes de contenidos y operatorias gráficas en todas las instancias temporales*, con el objetivo de tener un alumno ejercitado y ejercitando las prácticas gráficas y expresivas.

Los contenidos de registro y análisis del sitio de intervención con la lectura y registro del entorno.

Trabajo de las *figuras y prismas simples* e interpretación de la *relación objeto – campo*. Las instancias de *prefiguración* que desde Sistemas se daría en la UT3 le permitirían anclar en la definición

del problema, hasta la formalización, materialidad con el manejo de llenos y vacíos, la definición espacial, los gradientes en el sistema de movimientos y recorridos.

Esto se sostiene en la presentación de las Guías del Anexo del libro de Cátedra con el Trabajo práctico de prefiguraciones formales y de materialidad.

Relación con *Introducción a la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo*: Esta asignatura opera una primera aproximación conceptual al tema de la *ciudad y la arquitectura* desde los ejes: *antropológico- filosófico e histórico, y urbano – arquitectónico*.

Se presenta una dificultad que proviene del desfase cronológico: inician un itinerario desde Grecia en adelante. Las posibilidades de puesta en común son escasas. Se podría considerar algunas cuestiones relativas al reconocimiento de *formas en la espacialidad* en relación con las escalas, la imagen del cuerpo, en términos sociales y culturales.

Relación con *Introducción a la Tecnología*: Los contenidos básicos de esta asignatura refieren a las *condiciones de habitabilidad, la estructura y las envolventes arquitectónicas*. Aborda cuestiones relativas al *clima y su control* a través de la *materialidad arquitectónica* y de ciertos recursos formales que se caracterizan como *componentes tecnológicos*.

Las posibilidades de *transferencia* desde las nociones de representación gráfica son las relativas a los *despieces tecnológicos* para el cual el alumno necesita identificar la pertinencia de cada uno según el caso. Las *proyecciones paralelas* para despiece tecnológicos y para detalles constructivos y para mostrar la etapabilidad de obra. Así como en el estudio de la *expresión grafica de los materiales* ante la luz y la sombra según las orientaciones y la *regulación de la luz* a través de los planos límites.

Se podría explorar el grado de *coherencia entre las propuestas tecnológicas y las cualidades espaciales* que resultan a través del *corte fugado* junto con las lógicas estructurales adoptadas.

3. La Evaluación – Aportes

En nuestra disciplina el proceso de aprendizaje es una *trayectoria no lineal, dinámica*, en la que se traman subjetividad y objetividad en procesos continuos donde la adquisición de conocimientos no resulta de la sumatoria de aquellos sino de la construcción de la síntesis atravesada de otros factores. Por lo tanto la evaluación pasa por la *verificación de la capacidad para transferir y aplicar lo conceptual y lo procedimental según los objetivos planteados*. Considero a la evaluación, una instancia más de aprendizaje, la más compleja de la enseñanza. No es una instancia de *cierre*, donde se encapsula lo visto para empezar algo nuevo sino de *apertura* a la etapa siguiente parado sobre los conocimientos adquiridos y aprehendidos.

La instancia de evaluación está determinada por la modalidad de trabajo adoptada, en nuestro medio es en el trabajo de taller, lo que implica una dinámica de involucramiento y construcción, individuales y colectivas pautadas en términos de cumplimiento de objetivos:

Objetivos generales y particulares de la asignatura.

Objetivos de cada trabajo práctico.

Según el esquema de programa y cronograma de la cátedra acordados institucionalmente en las reuniones de coordinadora de nivel:

Correcciones en el seguimiento del trabajo individual - proceso.

Correcciones en momentos de síntesis – *esquicios*.

Entregas parciales – cierres de trabajos prácticos

Entregas finales.

Acreditación.

Desde estas consideraciones sobre el proceso de aprendizaje, la evaluación se trabaja con criterios pedagógicos que contemplan:

El perfil del alumno de primer año.

El proceso individual, según aptitudes y actitudes frente a los desafíos propuestos.

El manejo de los conceptos, de los sistemas y exploración de la expresión gráfica.

- La participación activa en el grupo de trabajo.
- La capacidad de autogestión

Frente a la masividad, las *críticas colectivas* como momento de socialización de los producidos, actúan como *articuladores* en el intercambio y la motivación, y se constituyen en *dispositivos de evaluación* que facilitan la autoevaluación a partir de la autogestión.

Estas prácticas estimulan a los alumnos a participar a partir del *debate*, la *reflexión colectiva* y expone en la discusión, los criterios adoptados para la evaluación.

Acuerdo con *Mazzeo y Romano* en el riesgo que representa "*que la propia naturaleza de aquello que se evalúa y del proceso que le da origen atenta contra la búsqueda de ciertos grados de objetividad, aunque no la imposibilita*"

Así, es tradición en esta cátedra, que combina lo pedagógico - didáctico y pone acento en la profesionalización de la enseñanza, tener en la instancia de evaluación una mirada responsable que permite valorar tanto el objeto de conocimiento como el objeto de aprendizaje, lo cual lleva a operar sobre los resultados tanto como sobre los procesos *cognitivos*.

4. Evaluación de la Docencia

*"Defender la alegría como un estandarte defenderla del rayo y la melancolía,
de los males endémicos y de los académicos ... "*

Mario Benedetti

Mazzeo, Cecilia y Romano, Ana María. La enseñanza de las Disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza Superior. Ed. Nobuko. Bs As.,2007

El desempeño del Rol Docente pensado como práctica educativa que supone múltiples articulaciones en la universidad es evaluado desde la complejidad. La carrera docente hoy es una realidad y por ello nuestra profesión cuenta con el control de gestión: esto nos ubica en un plano de constante movimiento para estar a la altura de los acontecimientos.

5. La Cátedra como espacio de formación y producción

Desde la concepción de *la cátedra como equipo*, se entiende que cada integrante cumple un rol decisivo que requiere de una *conducta responsable y activa*, así como de una formación constante y pertinente. Se propone para ello *crear los espacios* que promuevan la *participación* de todos los integrantes en las actividades de formación propuestas por la institución: jornadas de reflexión, participación alternada en las reuniones de coordinadora de nivel y en *seminarios* para el área de conocimiento de todas las cátedras involucradas.

La trayectoria de la cátedra está jalonada de producciones varias. Históricamente hemos tenido la preocupación por formarnos y transmitir las experiencias, frutos de esa formación con la producción de *material didáctico* y *publicaciones* de cátedra con apuntes, guías de trabajos prácticos y libros de cátedra. Esas realizaciones demandaron trabajo, reflexiones, críticas y autoevaluación en reuniones y debates entre los integrantes del equipo como de gestión para su materialización.

Además como integrante del grupo que trabajó para la conformación y aprobación del instituto de Gráfica IGRADII hoy tenemos el compromiso de generar en ese espacio la oportunidad de formación y actualización específica de los recursos humanos. Este instituto tiene objetivos de especificidad en función de lo disciplinar, por lo cual se está trabajando en proyectos de inserción e integración con lo académico y lo profesional.

Otra de las formas de comunicación es el *blog de la Cátedra*, que intenta responder a las nuevas tecnologías y a los modos en que los estudiantes de hoy acceden a la información. Este espacio es también de producción ya que periódicamente se está actualizando y relevando datos a través del foro, por el cual los estudiantes se expresan y nos hacen saber sus opiniones como sugerencias, estas son levantadas como datos y analizadas para evaluar y autoevaluarnos.

-Seminarios de Cátedra

-Material didáctico.

-Publicaciones y Sitio Web de la Cátedra

Fb: Sistemas Gráficos de Expresión B

<http://sistemasgraficosbunc.blogspot.com.ar/>

6. Formación de Recursos Humanos

Además de lo antes dicho, se considera de vital importancia la formación de los nuevos docentes que acceden, concurso mediante, a constituir el equipo de la Cátedra, que ha tenido históricamente el concepto de renovación a partir de incorporar nuevas miradas.

Esos recursos entendidos como *semillero* demandan, desde sus arribos como ayudantes alumnos, después como Arquitectos Adscriptos un seguimiento para la formación teórica, práctica y pedagógica, todo esto insume tiempo y energías. Esta propuesta apunta a tomar esos recursos, en el transcurso de su formación para la elaboración y edición de los próximos documentos bajo la dirección de los profesores Titular y Adjunto como trabajo de producción y de formación.

Se propone al respecto que el Instituto IGRADII se involucre en el tema de formación atendiendo a sus objetivos y además como articulador con la sociedad que le da origen y lo sustenta.

7. Investigación y Extensión

El ámbito de producción de conocimiento es propio de la institución universitaria en la medida que esos conocimientos se constituyan en fundantes de la reforma de pensamiento conforme a la evolución que ellos traen aparejada.

Considero como investigador que los objetivos se están cumpliendo, quizás en tiempos no acordes con los procesos de evolución tecnológica y según las demandas del medio.

Los saberes que producen las teorías y las prácticas construyen horizontes articulándose mutuamente en la gráfica para *hacer y comunicar arquitectura*. A partir de mi participación en la investigación, considero que ésta se completa cuando se retroalimenta de las prácticas y en la experimentación en los talleres, como así también desde nuestras reflexiones ante las diversas posibilidades de exponernos en los espacios y eventos científico-académicos: este contexto es complejo a la hora de realizar el ensamble con la realidad de la profesión en nuestro medio.

En la producción de conocimiento la interdisciplina construye puentes en lo que se transita de ida y de vuelta retroalimentando las disciplinas para fortalecerlas hacia adentro y hacia fuera.

8. Proyectos de investigación

“Gráfica Analógica: redefiniendo sus ventajas en el campo de la enseñanza de la Representación Arquitectónica” aprobado por la SECyT de la U.N.C., Código 05/A265, año 2011/2012 y siguiendo con la temática para los años 2012/2013:

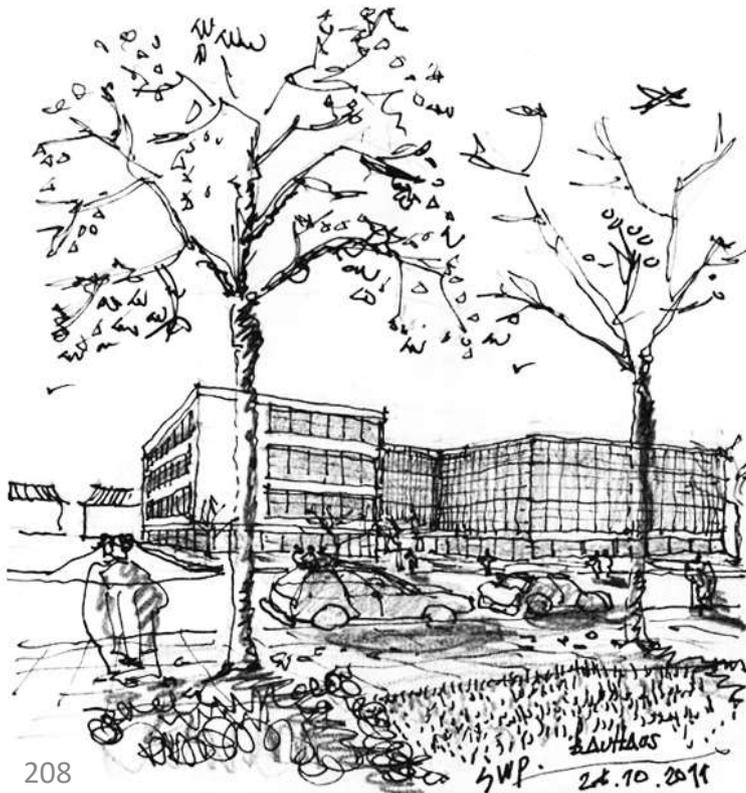
“El dibujo a mano alzada: una práctica que favorece el desarrollo de las capacidades creativas de los diseñadores”.

En cuanto a la *extensión* se viene trabajando arduamente en *articular sociedad y universidad* con los viajes de intercambio, la creación de IGRADII y algunos de sus integrantes asesorando a la comunidad de Tilcara en su proyecto del Club Terry en el cual soy co- director.

Los perfiles docentes son diversos y esto produce la necesidad de encontrar otros espacios para la realización y encauce de todos los intereses de las personas que la conformamos.

Propongo complementar con otras formas, tales como:

- La realización del Libro: *Registros del Viajero*. Donde cada docente vuelque sus experiencias de viaje tanto desde la gráfica como desde la fotografía para generar otra dinámica de intercambio y mostrar la necesidad que tenemos los arquitectos de caminar mundos.
- Continuar con el Taller digital profundizando su implementación.



Se propone un cuerpo de bibliografía para docentes y alumnos en la seguridad que sus interpretaciones construirán nuevas miradas:

- Bahamón, Alejandro; "Arquitectura y desarrollo de proyectos". Editorial Instituto Monsa de Ediciones, S.A. Barcelona.
- Shakespear, Ronald; "Señal de diseño: Memoria de la práctica". Editorial Paidós Estudios de Comunicación. 1ª edición. Buenos Aires, 2009.
- Barbadillo, Pablo. "Dibujar, Aprender y pensar. Aprender a pensar". Editorial. ARQUNA. Impresión: Editorial Continua s.a.. Paraguay , 1999.
- Revista EGA "Expresión Gráfica Arquitectónica". N° 16 Año: 15. Editora. García Codoñer, Ángela. Impresión La imprenta CG, 2010.
- Rossi, Aldo; "Die Suche nach dem Glück" Frühe Zeichnungen und Entwürfe. Editorial Prestel Verlag. München, 2003.
- Eisner, E. "Cognición y curriculum. Agenda educativa". Editorial Amorrortu. Buenos Aires, 1998.
- Morin, Edgar. "La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento". 1º ed., 7º reimp. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires, 2008.
- Heidegger, Martin. "Construir, pensar, habitar". 5º ed., Editorial Alción Editora. Córdoba, 1997.
- Brandao, Antonio. Lister Bahia, Claudio. Sylvio E. Podestá. "Proyectos recientes". Editorial AP Cultural. Belo Horizonte, 2008.
- Leseau, Paul. "La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores". Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1982.
- Ferraris, Roberto. "Fernado Uraín, una pasión por el dibujo". 1º ed., Imprenta de la FAUD – UNC. Córdoba, 2012.
- Ching, Francis. "Arquitectura: forma, espacio y orden". Editorial Gustavo Gilli, S.A.. México, 1987.
- Henry, Kevin. "Dibujo para diseñadores de producto. De la idea al papel". 1º ed., Lawrence King Publishing Ltd. Londres, 2012.
- Lynch, Kevin. "La imagen de la ciudad". 3º ed., Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1998.
- Díaz Puertas, María Eugenia y equipo docente. "Diccionario gráfico Comunicaciones 1". Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad Nacional de Tucumán, 2004.
- Ras, Héctor Federico. "El croquis creativo". Universidad de Morón. Buenos Aires, 2003.
- Locher, J.L. – Veldhuysen, W.F. "La Magia de M.C. Escher". Editorial Taschen. Köln, 2003.

- "Congreso internacional de diseño. Libro de Ponencias". Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Córdoba, 2012.
- Capel, Horacio. "Dibujar el mundo. Borges, la ciudad y la geografía del siglo XXI". 1º ed., Ediciones del Serbal. Barcelona, 2001.
- Calmels, Daniel. "Espacio habitado en la vida cotidiana y en la práctica psicomotriz". 2º ed., D&B Editores. Buenos Aires, 1998.
- Stipech, Alfredo. "Comunicación Gráfica". Universidad Nacional del Litoral, 2004
- Marchetti, José María. Compilador "Pensar la arquitectura". Ed. de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Buenos Aires, 2000.
- Mazzeo, Cecilia - Romano, Ana María. "La enseñanza de las Disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza Superior". Ed. Nobuko. Buenos Aires. ,2007.