



intensidades 2022

taller vertical de arquitectura 7

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

facultad de arquitectura y urbanismo - universidad nacional de la plata

intensidades 2022

producción del taller vertical de arquitectura 7

facultad de arquitectura y urbanismo
universidad nacional de la plata
2023

Remes Lenicov, Pablo

Intensidades 2022 : taller vertical de arquitectura 7 / Pablo Remes Lenicov ; Pablo Szelagowski ; Carlos Díaz de la Sota. - 1a ed. - Gonnnet : Pablo Remes Lenicov, 2023.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-88-8538-4

1. Arquitectura . 2. Diseño de Proyecto. I. Szelagowski, Pablo. II. Díaz de la Sota, Carlos. III. Título.

CDD 720.7

Autores, y compiladores

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

Edición y Diseño

Pablo Remes Lenicov

Mesa editorial

Raúl Arteca, María Florencia Pérez Álvarez; Emiliano Da Conceição Ferrero; Gustavo Casero; Remedios Casas; Fiorella Bacchiarello; Sebastián Gril; Matías Deyá; Simón Vilte; Iván Jovanovsky

dibujo de tapa: lucia guanzetti, natasha krassevich, melina martínez (nivel 05 tp04)

talleryproyecto.blogspot.com

thatfau.blogspot.com

facebook thatfau

instagram that_fau_unlp

talleryproyecto@gmail.com

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

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

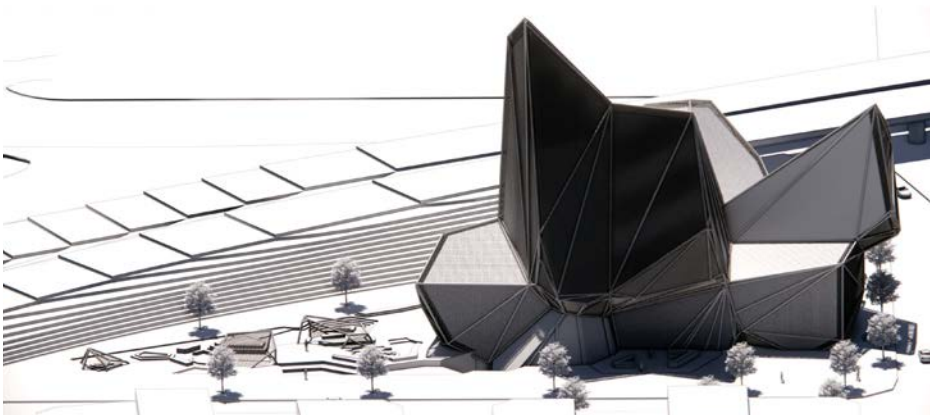
taller 7
cuerpo docente 2022

profesores titulares
Pablo E.M. Szelagowski, Pablo Remes Lenicov
profesor adjunto

Carlos Javier Díaz De la Sota

jefe de trabajos prácticos
Arteca, Raúl W.

docentes
María Florencia Pérez Álvarez; Emiliano Da Conceição Ferrero
Gustavo Casero; Remedios Casas; Fiorella Bacchiarello;
Sebastián Gril; Matías Deyá
Simón Vilte (beca inic. en docencia); Iván Jovanovsky (beca inic. en docencia);
Maite Goñi (beca inic. en docencia)



franco tomás, mateo occhi (tp02, nivel 4)
taller de arquitectura 7 fau unlp

estudiantes 2022

diaz, florencia agostina; paniagua, aldana yanella; pacheco,; leandro germán; rigo leyes, ludmila estefania; taylor, ludmila; gómez orellana, valentino ithiel; torres, agustin ezequiel; weber, federico; duarte fernández, emilia ester; barrera, malena; martinez, axel gaston; carballo, karen roberta; mayer, agustina; acosta, aylen alexandra; panetta, franco; gamez contreras, nadina mariel; merlani, maria ailen; baños riquelme, mailén rocío; flores merlo, joel efrain; quiroga niedfeld, juana; gagliardo, catalina; etchechury, pedro; lavigne, victoria; atalaya garcia, braian axel; baquero gallo, natalia; mamani, nadiele janina; oddo, trinidad; quattrocchi, juan ignacio; diaz, mailen estefania; vivas, lourdes yael; boggini magno, lisa; lopez, leandro javier; sinkec, maría silvina; dominguez, juan ignacio; ligari, karen nair; zapata, sofía esmeralda; sciallo, maria jorgelina; d'angelo, ezequiel emiliano; islas, lucas; esquivel, federico luis; giaccio, fabricio emanuel; watters, leonel; sansot, delfina milagros; toloza, rocío belen; castellanos almada, juan jose; morales, sofía ayelen; suarez antonelli, tiziana; basualdo ari, uriel braian; znatchkowsky, candela; gonzalez, juan guillermo; senise, teresita; totake ryumon, maria milagros miki; martinez, lucas emanuel; ulloa, abigail magali; marcial carrizo, adrian emanuel; landa, manuel; álvarez, luciana; dos santos rodriguez, lara; di lorenzo, sofía antonella; gira arana, andres francisco; jaldin villarroel, ivan; marquez, gustavo esteban; larrañaga martín, agustina belen; wagner, sol ayelén; garcía, sofía marlene; czemerys, ana paula; sbarbati, nicolas daniel; ferraris, albertina; di tomaso, agustina macarena; calderon reyes, facundo ezequiel; vegazo torres, claudia cecilia; benavidez argibay, benjamin; pacheco, patricia estela; abraham rodriguez, maria arminda; yucra mollo, orlando; madero, gisela yolanda; simurro, maria celeste; vallejos, eliana noemi; lara, emiliano gustavo ariel; alegre, sofía yenisei; novoa yafac, melanie; ardaiz, juan cruz; maseri calvio, carla nicole; cohene, tania; ramirez, wayra ezequiel; occhi sansimoni, mateo; durán, alan alcides; moron, mateo sebastian; tomas bonetti, franco elias; huck, shirley eunice; durán, catriel; vagliati obregon, giuliano salvador; morano, ariela gisel; pettovello, nicolás; ivaldi, lautaro; hurtado villa, mariana; rost, brisa; martínez, melina aldana; krassevich, natasha belén; rodriguez, patricio daniel; guanzetti, lucia; di benedetto, juan pablo; fazzina, maria agustina; amaro, florencia daiana; gorgone machello, quimey; valdenegro lippo, agustina antonella; pulgar peña, paula sofía; fuenzalida becerra, elias felipe

ejercicios realizados 2022

intensidad del nivel 01

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3

intensidad del nivel 02

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3
ejercitación 4

intensidad del nivel 03

ejercitación 1

ejercitación 2
ejercitación 3

intensidad del nivel 04

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3

intensidad del nivel 05

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3
ejercitación 4

intensidad del nivel 06

ejercitación 1
ejercitación 2
ejercitación 3

proyecto final de carrera

geometría y materia

geometrías eisenmáticas
materia o material
decisiones monomateriales

acontecimiento y operatividad

multifunción del elemento
función del espacio_fusión espacial
transformaciones gráficas del espacio
espacio bidimensional multiplicado

procesos de archivo

operaciones referenciales.
intercesores humanoides
profanaciones gráficas
operaciones tipológicas
tramando tipología

contexto y concepto

contextos activos. registros
procesos contextuales
concepto cinéfilo

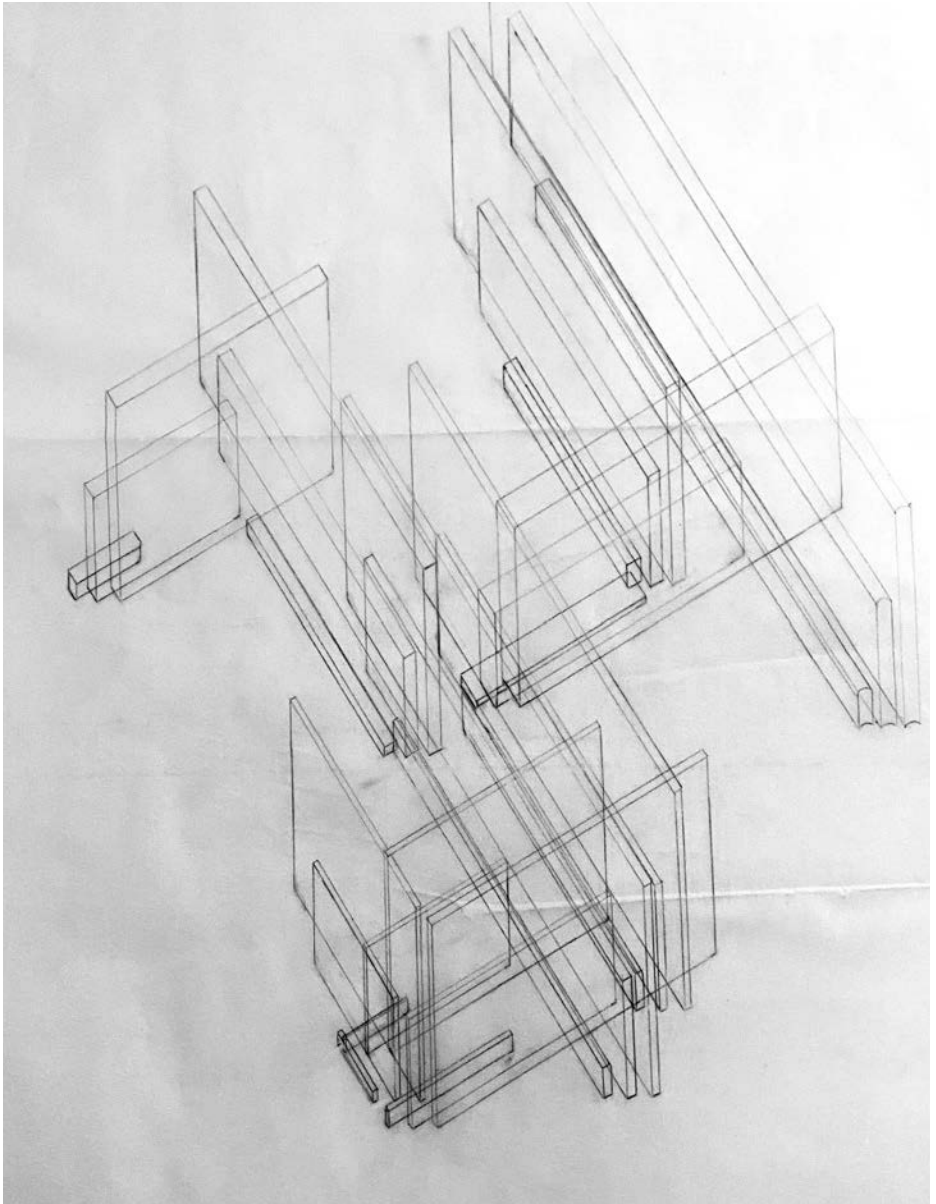
rebelión!

posiciones
ecualizador urbano
gráficas generativas
las constricciones sin clichés

campos de consistencia

actualización genealógica
proyecto genealógico
gráficas conceptuales

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



nivel 01

intensidad geometría y materia

cuerpo docente

Gustavo Casero
Fiorella Bacchiarello
Matías Deyá
(semestre 01)

Remedios Casas
Matías Deyá
(semestre 02)

estudiantes

diaz, florencia agostina; paniagua, aldana yanella; pacheco,; leandro germán; rigo leyes, ludmila estefania; taylor, ludmila; gómez orellana, valentino ithiel; torres, agustin ezequiel; weber, federico; duarte fernández, emilia ester; barrera, malena; martinez, axel gaston; carballo, karen roberta; mayer, agustina; acosta, aylen alexandra; panetta, franco; gamez contreras, nadina mariel; merlani, maria ailen; baños riquelme, mailén rocío; flores merlo, joel efrain; quiroga niedfeld, juana; gagliardo, catalina; etchecury, pedro; lavigne, victoria; atalaya garcia, braian axel; baquero

gallo, natalia; mamani, nadiele janina; oddo, trinidad; quattrocchi, juan ignacio; diaz, mailen estefania; vivas, lourdes yael; boggini magno, lisa; lopez, leandro javier; sinkec, maría silvina; dominguez, juan ignacio; ligari, karen nair; zapata, sofía esmeralda; sciallo, maria jorgelina; d'angelo, ezequiel emiliano; islas, lucas; esquivel, federico luis; giaccio, fabricio emanuel; watters, leonel; sansot, delfina milagros; toloza, rocío belén; castellanos almada, juan jose; morales, sofía ayelen; suarez antonelli, tiziana; basualdo ari, uriel braian; znatchkowsky, candela



nivel 01
ejercicio 01

geometrías eisenmáticas

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

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

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

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

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

Esa materialización será una geometría distinta a la del papel, ya que la construcción misma producirá una nueva geometría, distinta. Casi como la ejecución de una partitura, depende quien la lleve adelante el resultado final cambiará con pequeñas variaciones cada vez. La geometría así es un conjunto de instrucciones que irán guiando el proceso de diseño donde cada paso tiene una decisión geométrica que la acompañe.

bibliografía general

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

bibliografía operativa

M. Spina, Después de Yokohama
Borie, Micheloni, Pinon, Forma y de-
formación (cap. I y II)
P. Eisenman_ Las primeras casas (I a
VI). La idea del objeto autónomo
P. Eisenman_Casa I
P. Eisenman_Casa II

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

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

metodología del trabajo

Fase 01_ reconocer y dibujar la planta baja, un corte y la axonométrica de la casa I o la casa II de Peter Eisenman. El estudiante deberá dibujarlas extrayendo las leyes geométricas necesarias para su generación, evitando la simplificación del calcado. (hoja A3 blanca)

Una vez realizados esos dibujos de generación, se dibujará la planta baja de la obra. (hoja A3 calco)

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

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

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

Fase 03_ continuando con las etapas anteriores cada estudiante trabajará a partir de operaciones asignadas por el docente, produciendo una serie de dibujos iterativos, donde cada

nuevo dibujo será una variación del anterior. Se podrá trabajar sobre uno o varios de los dibujos realizados con anterioridad. Los pares de operaciones a trabajar serán: repetición-variación; repetición-escala; repetición-rotación; repetición-sustracción; repetición-adición.

Fase 04_ a partir de las operaciones realizadas anteriormente se tomarán decisiones según las operaciones realizadas. Asignaremos una ubicación y un destino funcional que terminará de consolidar el proyecto. Se utilizará madera balsa o pino en varillas y planos.

formatos

el trabajo se realizará en clase la mayor parte del tiempo, buscando que el alumno comparta experiencias con sus compañeros y docentes.

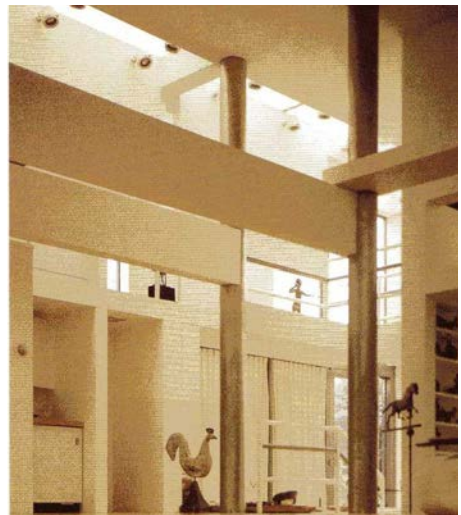
todo el trabajo será en hojas calco A3, siendo la única planta en hoja blanca la primera del ejercicio que servirá de base para el resto.

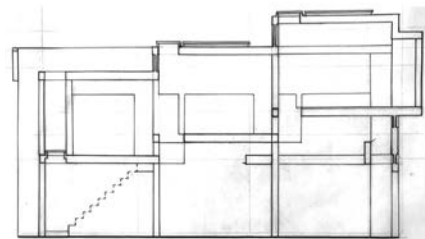
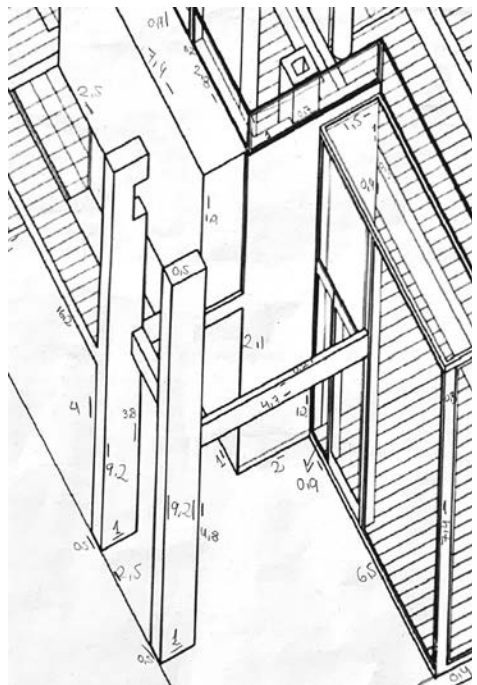
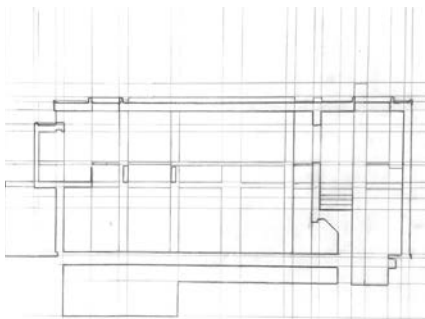
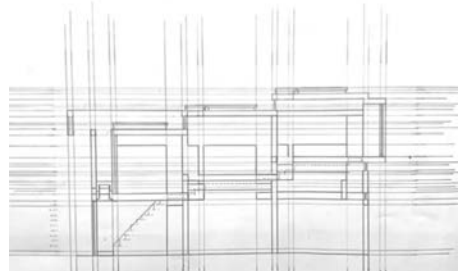
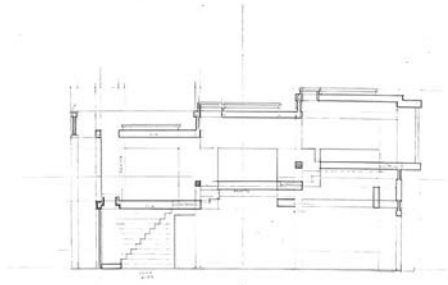
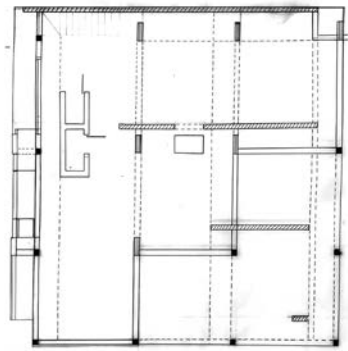
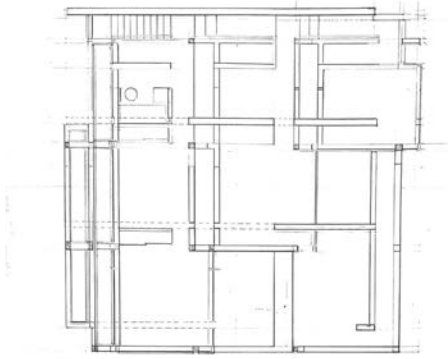
la maqueta tendrá el tamaño de los dibujos

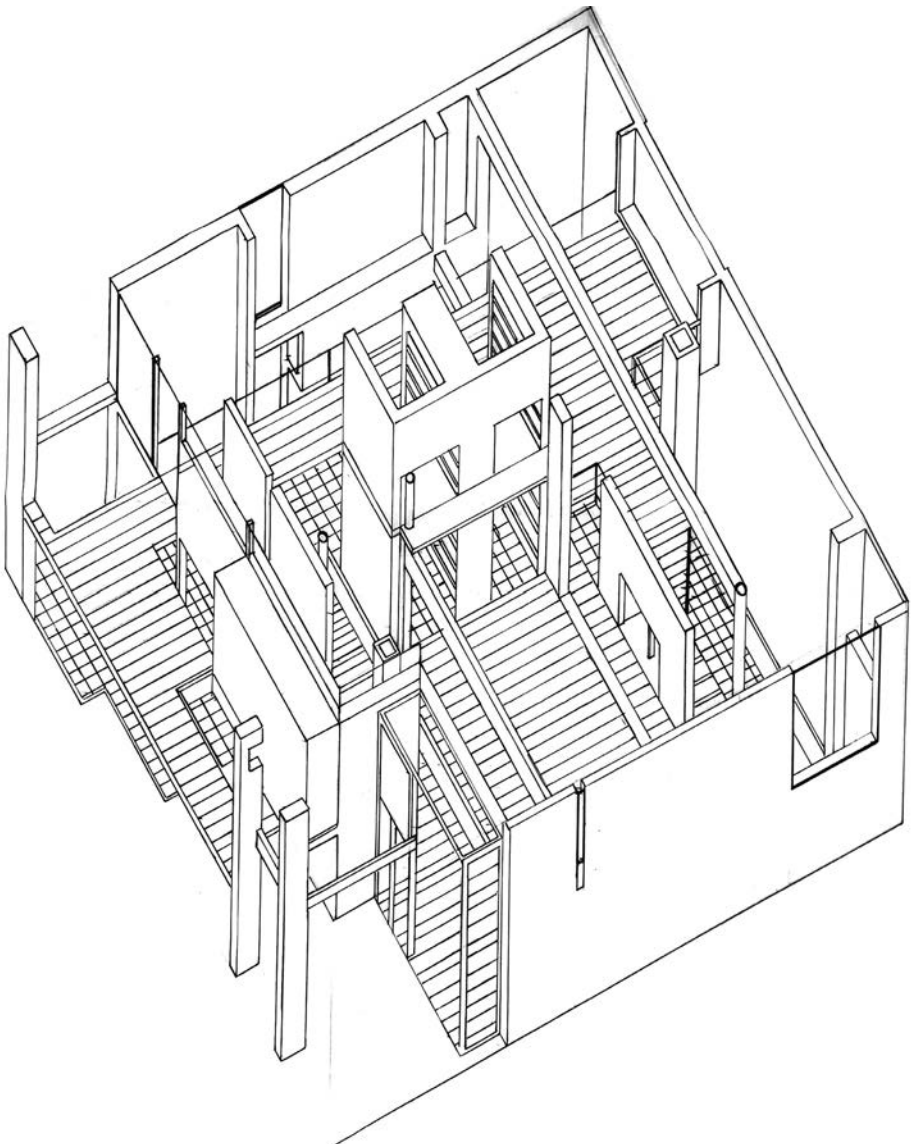
la entrega final será una carpeta A3 con todos los dibujos ordenados cronológicamente y con rótulo (donde el primero realizado es el primero de la carpeta) y la maqueta realizada.

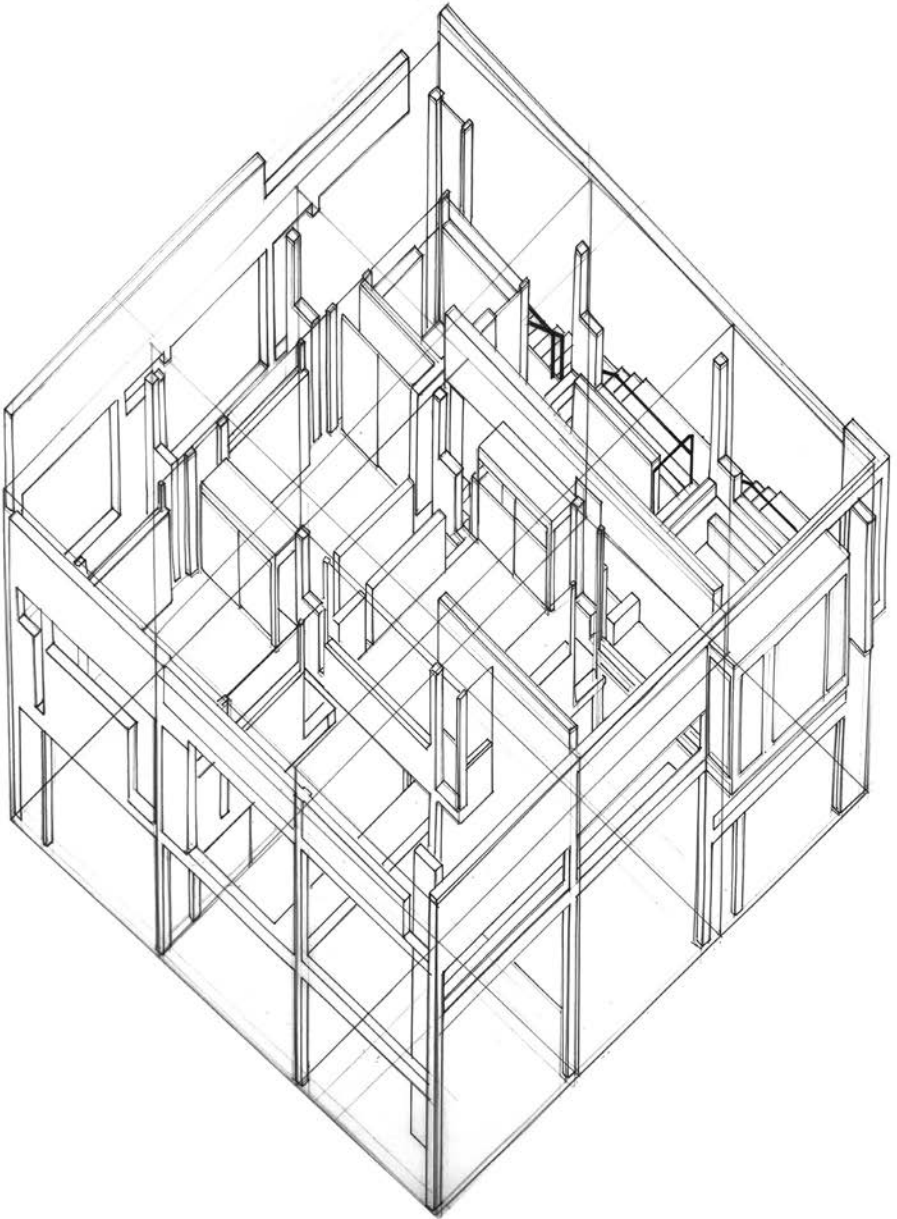
localización y destino funcional

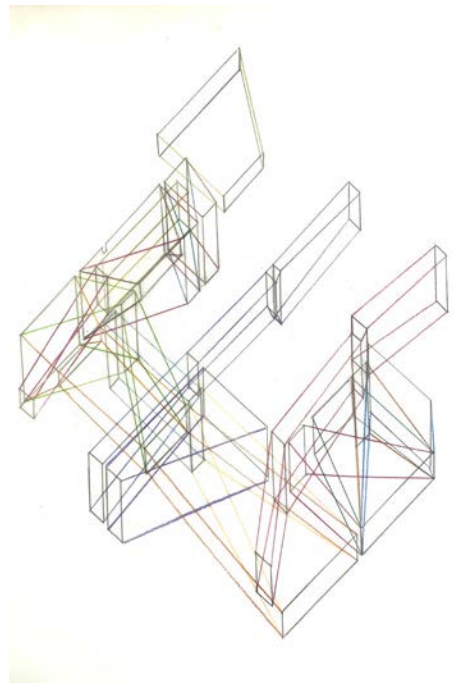
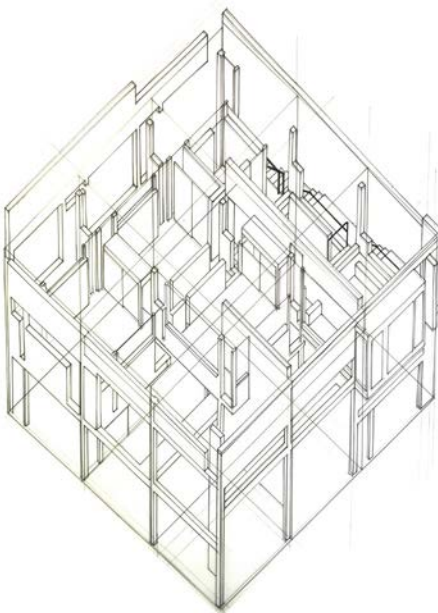
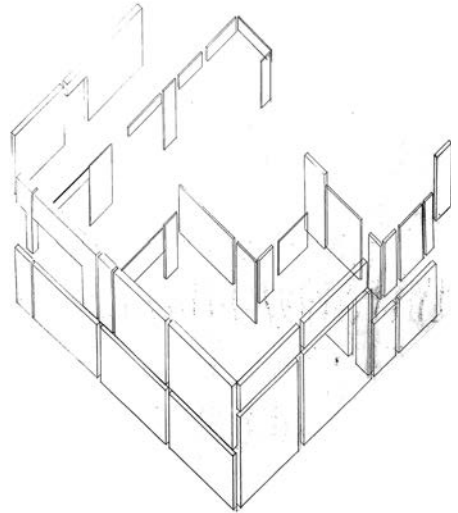
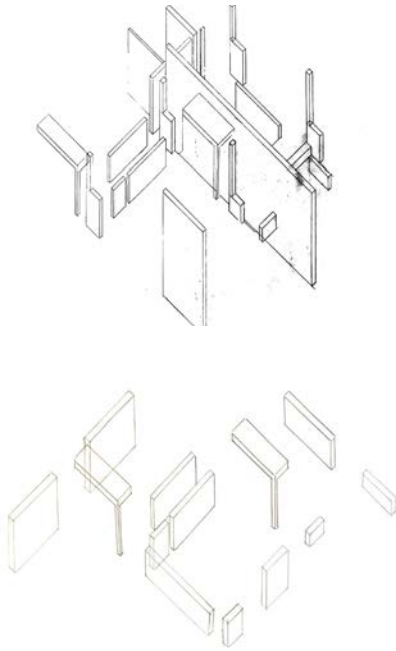
se trabajará en el predio de la UNLP, entre el jardín de la escuela Anexa, el gimnasio de la UNLP y la calle 50, realizando una biblioteca infantil que contará de un espacio de lectura conjunta, donde se ubicarán los libros al alcance de los niños, sanitarios y un espacio exterior de actividades.

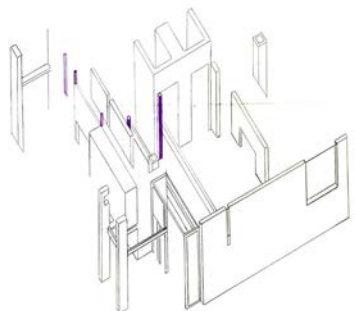
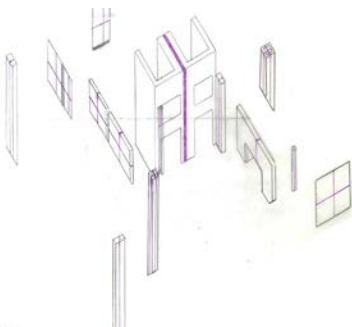
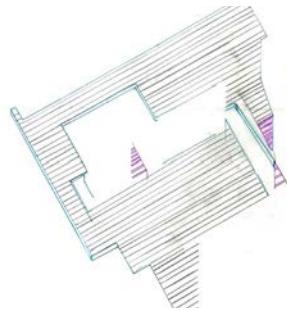
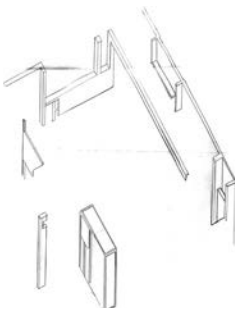
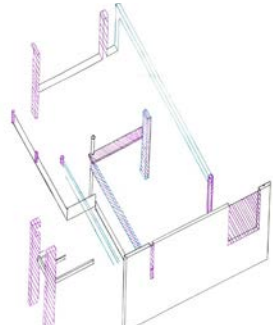
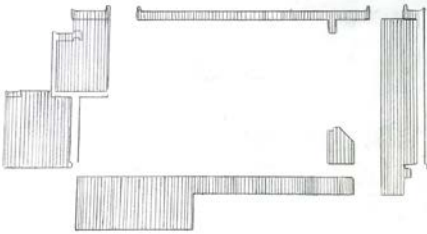
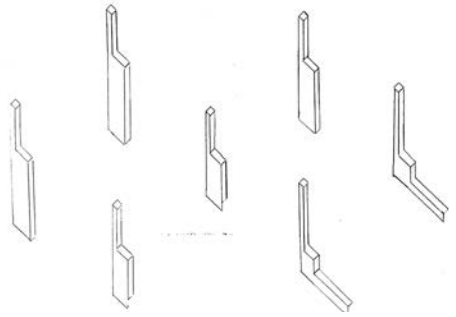
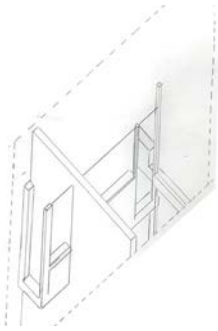


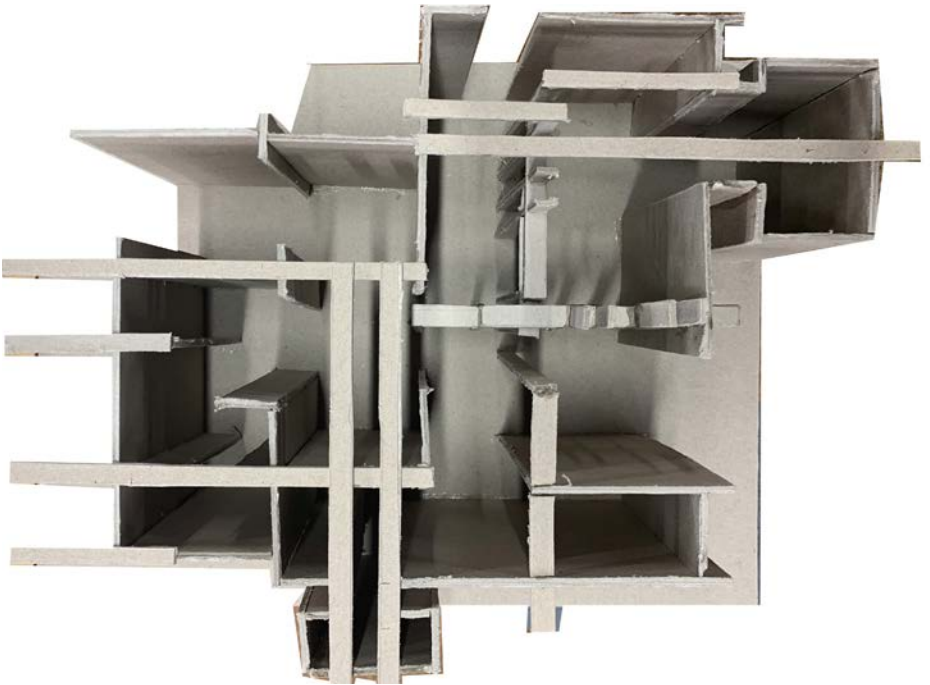
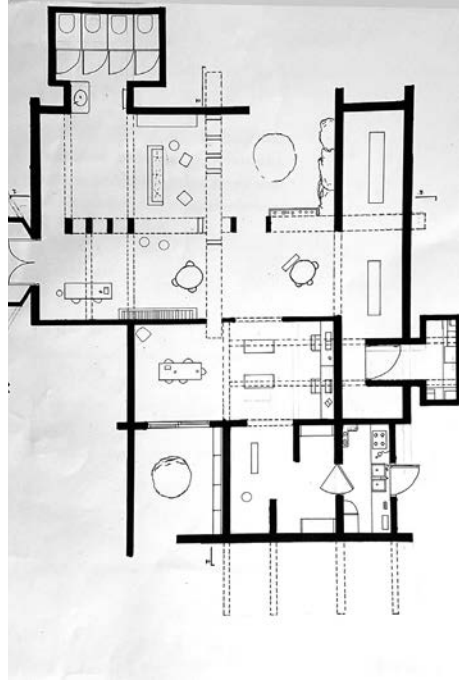
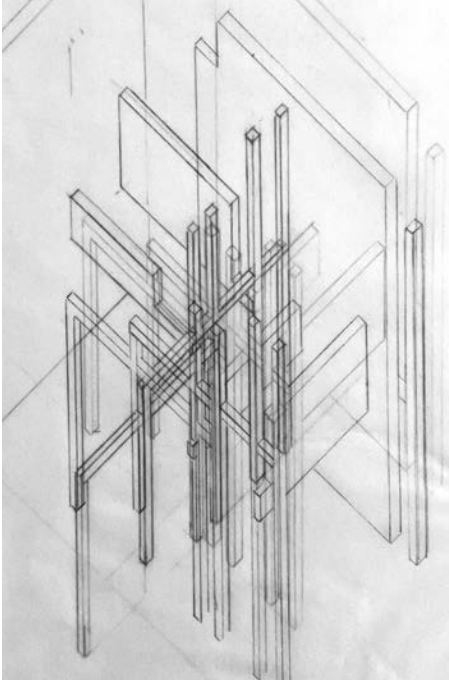


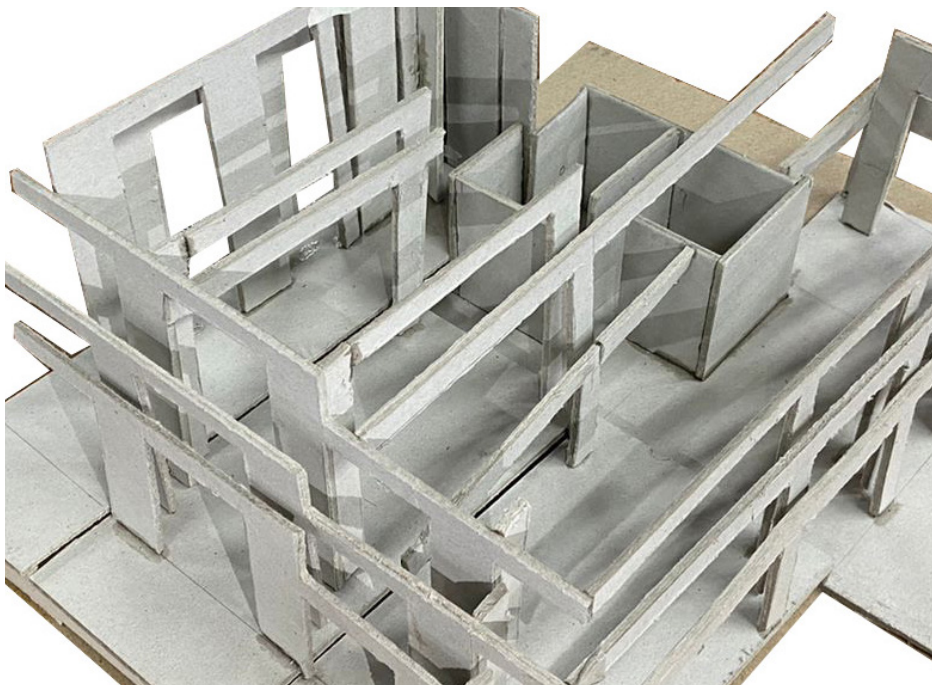
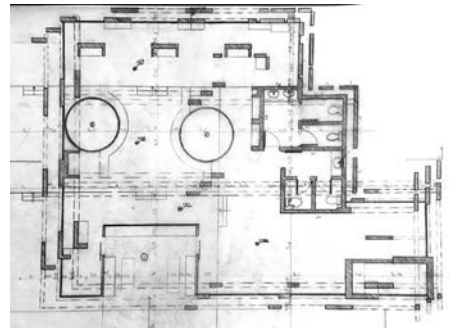
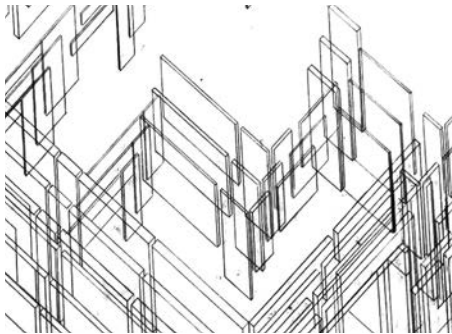
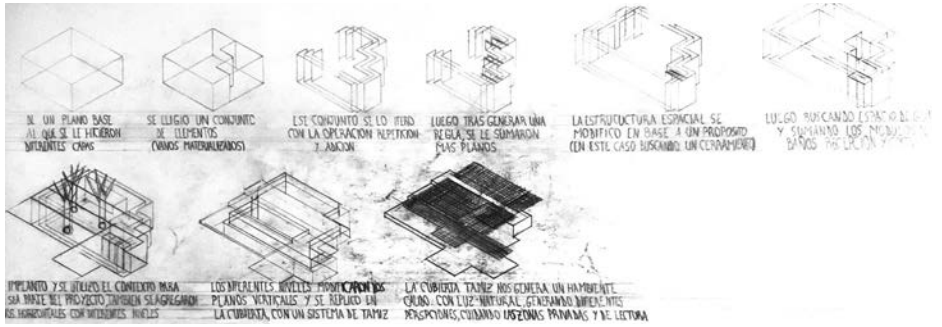


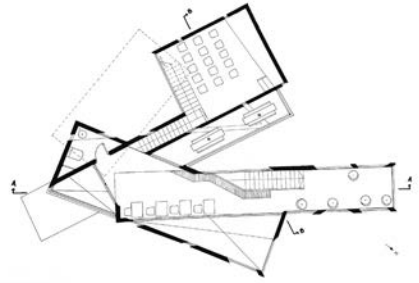
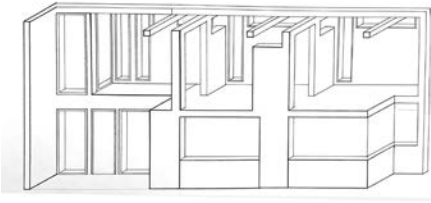
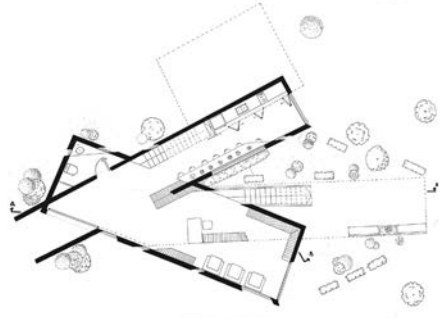
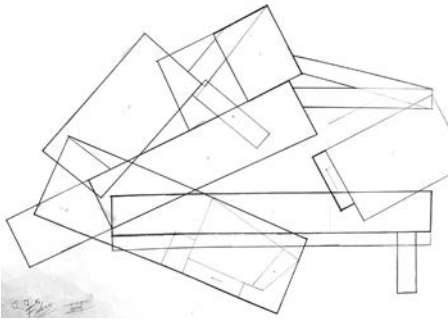


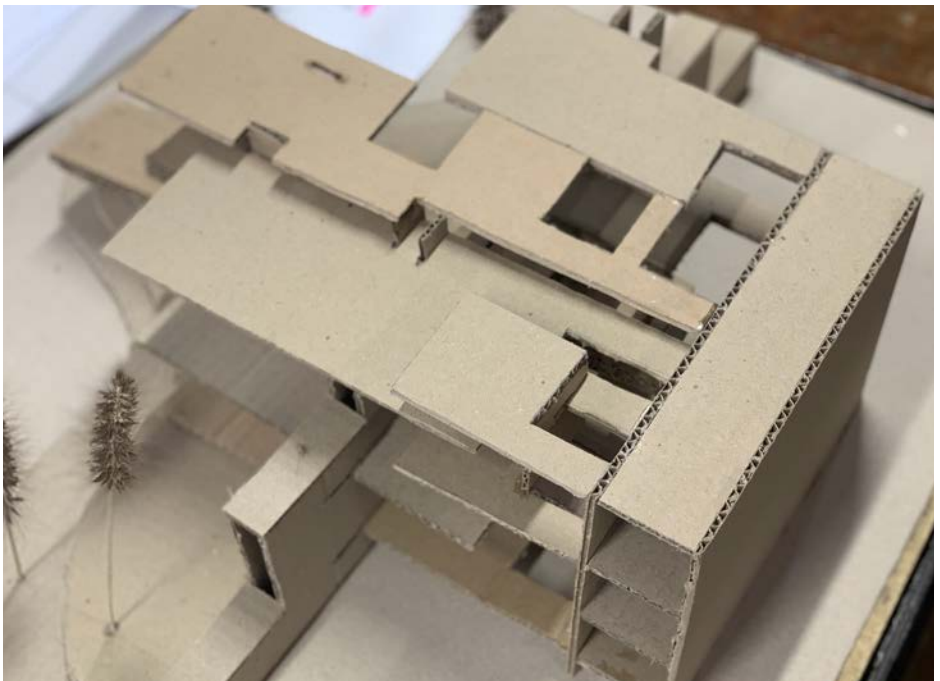
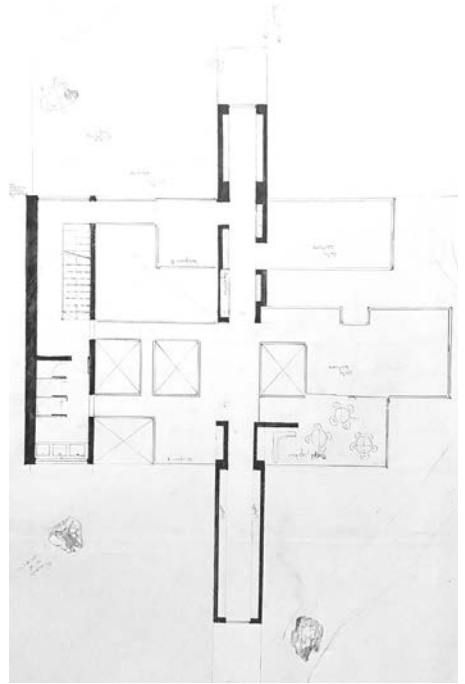
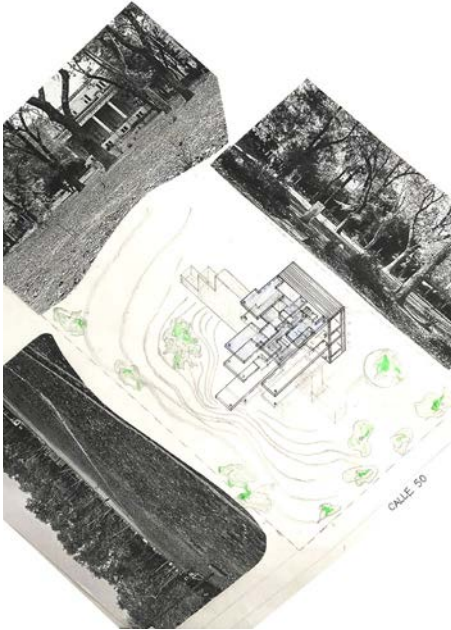


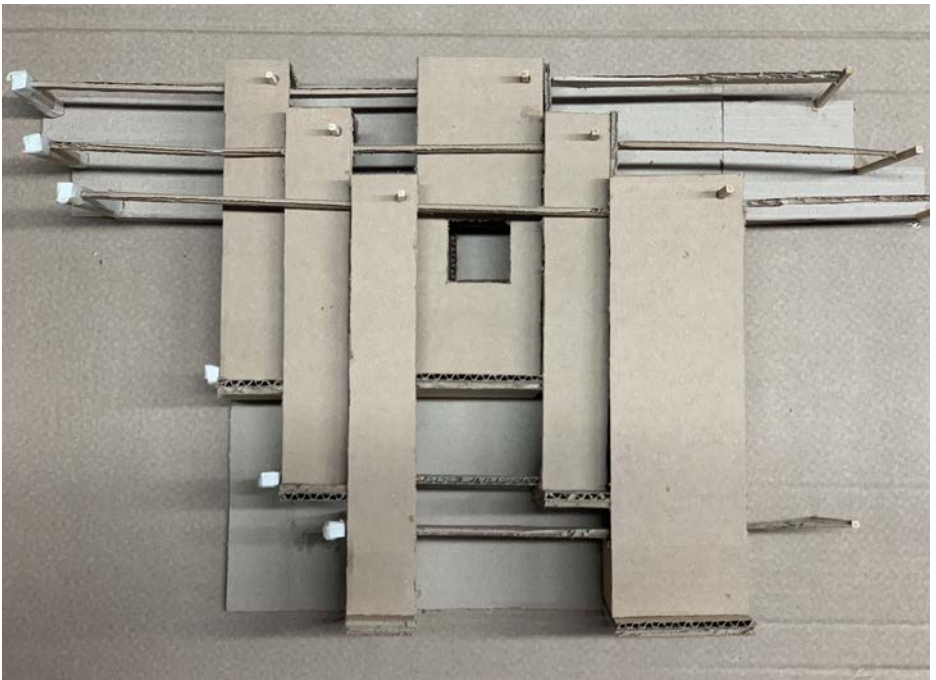
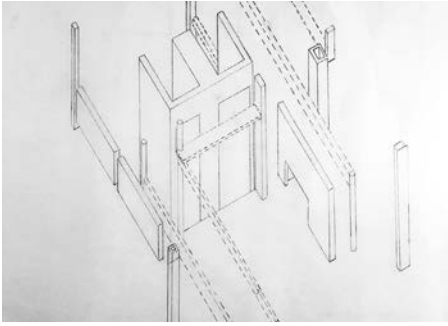


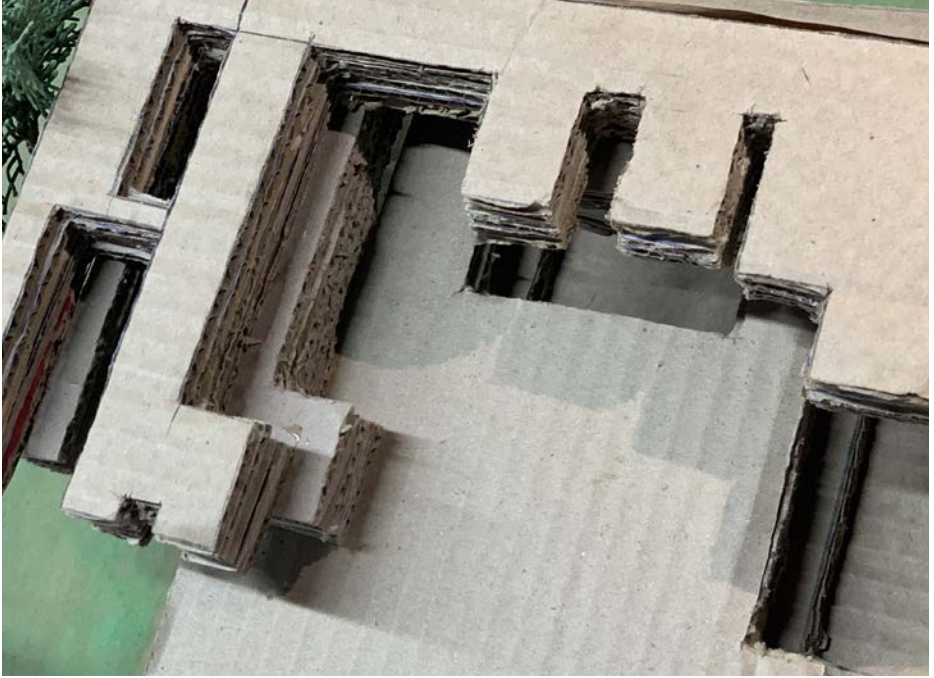


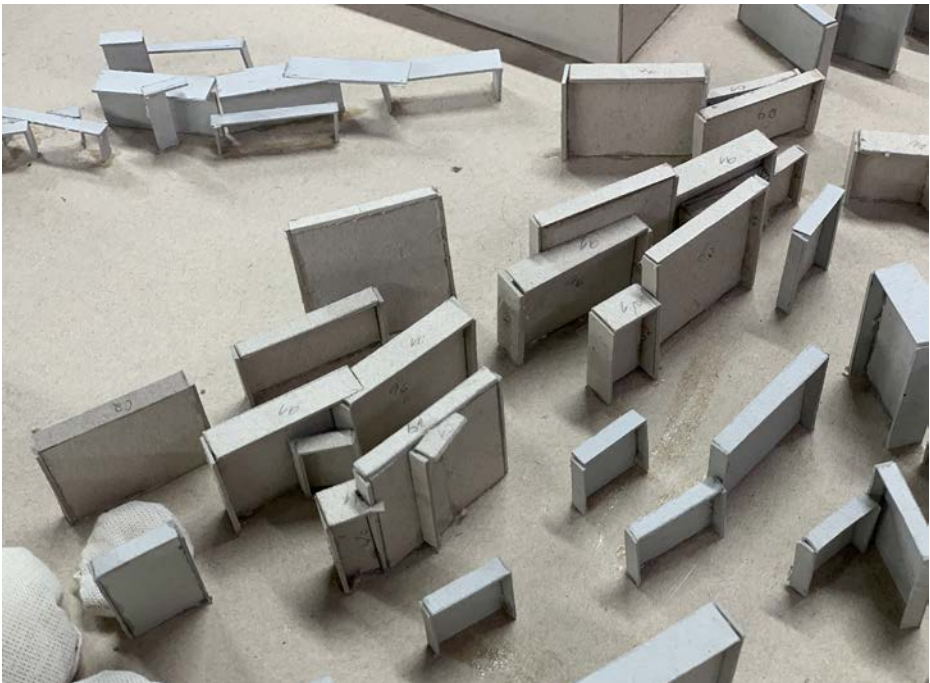
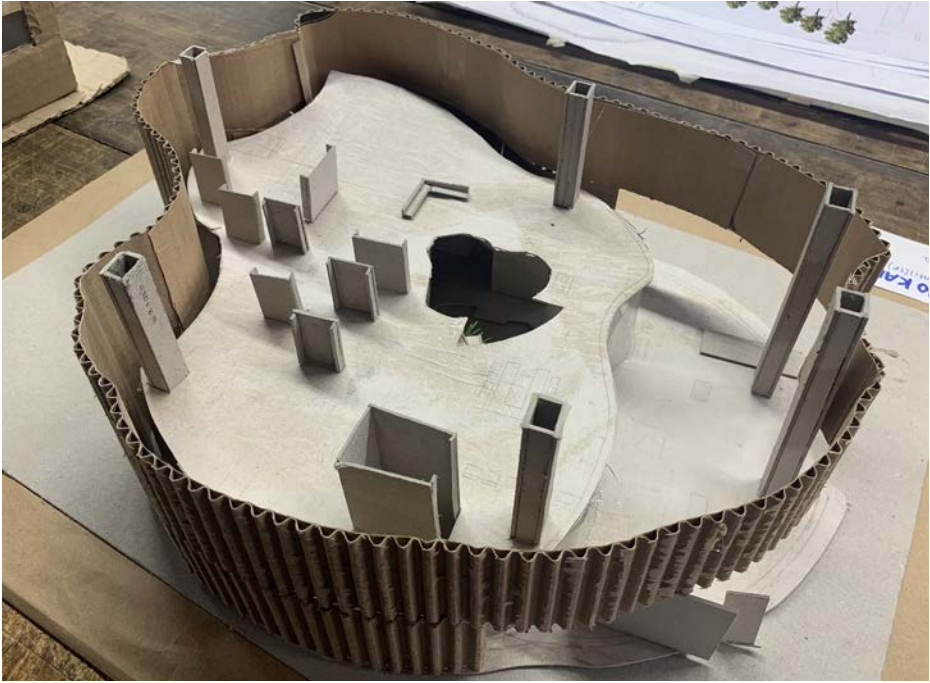












karen carballo; juana quiroga niedfeld

nivel 01
ejercicio 02

plan matérico

materia o material

En esta segunda parte del año buscamos poner en discusión cuestiones relacionadas con la materia como intensidad del proyecto, un camino que asista al proceso de elaboración proyectual pero a partir de las condiciones y aportes que pueda guiar la materia.

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

hablamos de las características de acción que posee la materia al momento de disponerla, para lograr así los efectos deseados en el espacio. discutimos medidas, proporciones y geometrías posibles para la conformación a partir de un objeto dado,

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

obra de referencia

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

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

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

técnica

_reconocer la obra de referencia a partir de la organización de la materia
_modificar la obra de referencia a partir de las distintas operaciones de la lista:

densidad de los elementos, porcentajes, posiciones y cantidades
posicionamiento nuevo de los elementos existentes. desplazamiento x o y, rotación en x.

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

adición, nuevos elementos sumados a los existentes

sustracción, restar elementos o parte de ellos a los existentes

multiplicación del mismo elemento

desarticulación del elemento mediante capas o sub elementos de acción independiente

continuidad a elementos discontinuos

discontinuidad a los elementos que son continuos

fusión, elementos independientes

que se funden, transformándose en un nuevo elemento
extensión de su dimensión, incluso por fuera del objeto

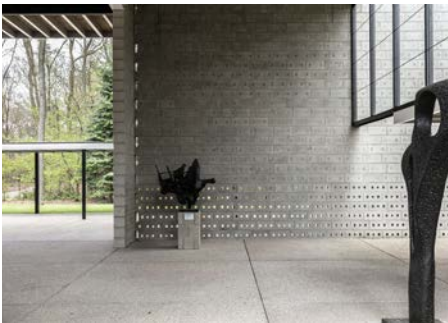
escalado de elementos, cambiando sus proporciones.

tensiones por flexión o comprensión

_como resultado del ejercicio se espera la elaboración de un objeto final

forma de trabajo

individual



nivel 01
ejercicio 03

decisiones monomateriales

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

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

Fernando Pérez Oyarzun

bibliografía general

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

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

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

etapa 01

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

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

metodología del trabajo

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

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

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

etapa 02

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

los materiales fueron asignados de la siguiente forma:

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

ejemplos

ladrillo

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

madera

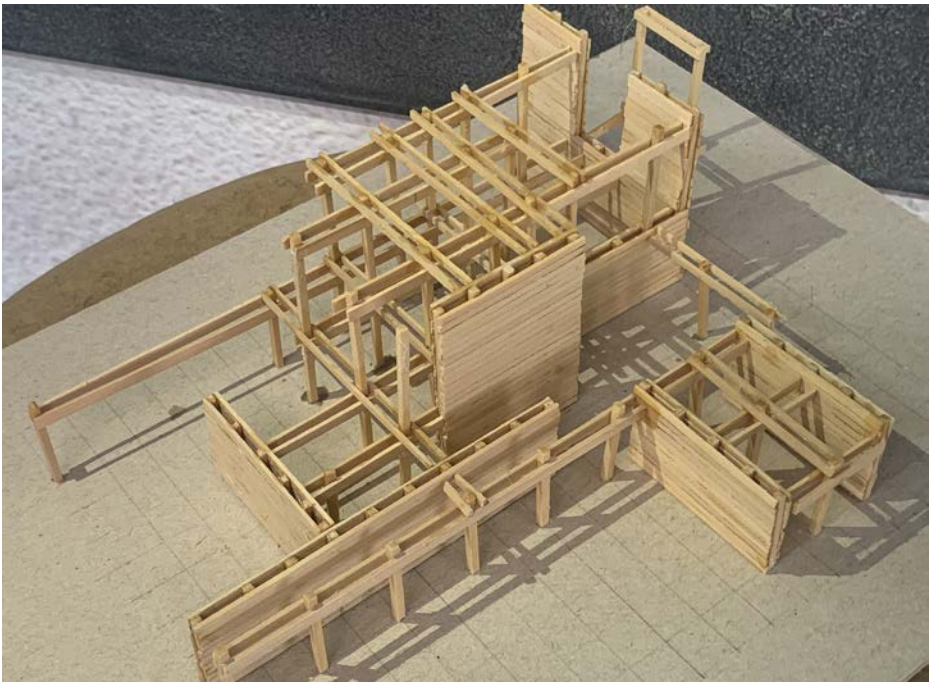
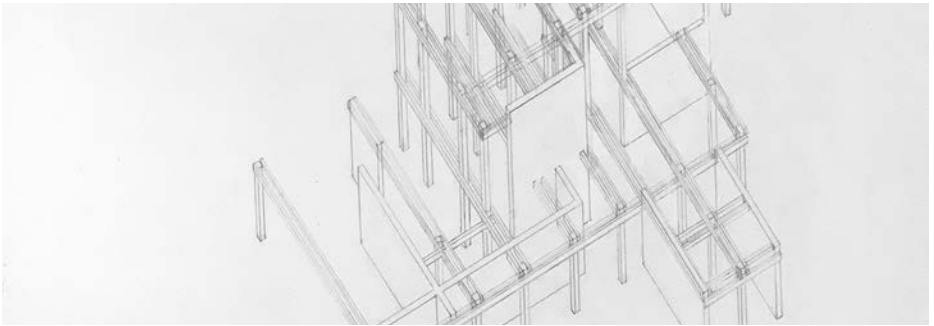
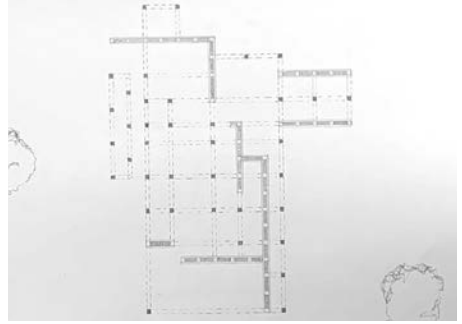
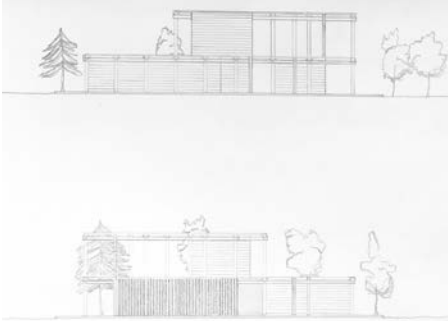
Nest we grow. Hokkaido, Japón. Kenjo Kuma+UC Berkley Segunda Residencia en Usui-gun. Ryue Nishizawa Pabellón Suiza. Hannover, Alemania. Peter Zumthor; Sillas y mesas varias. Gery Rietveld

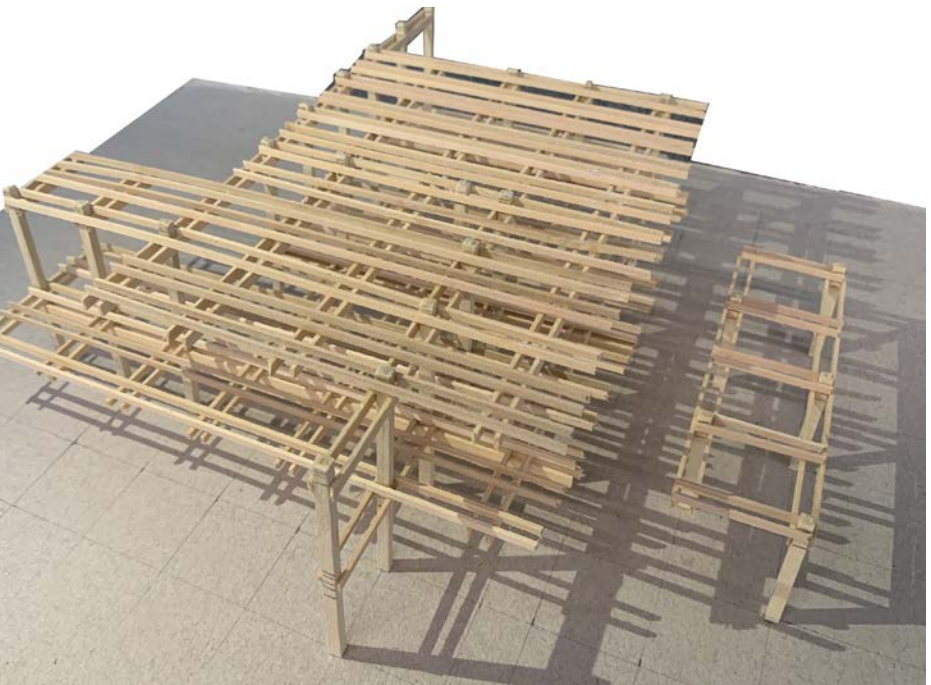
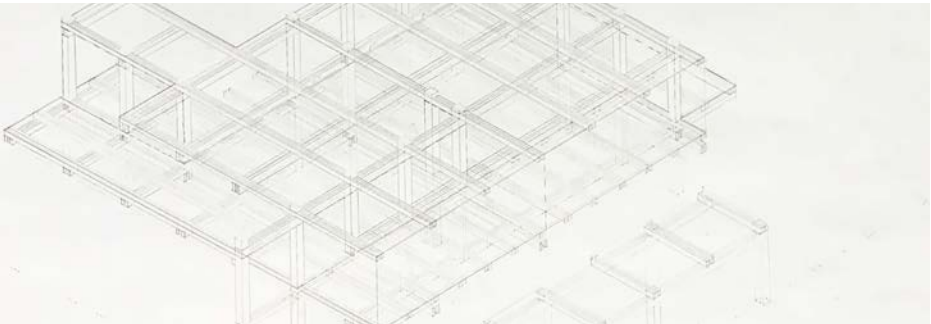
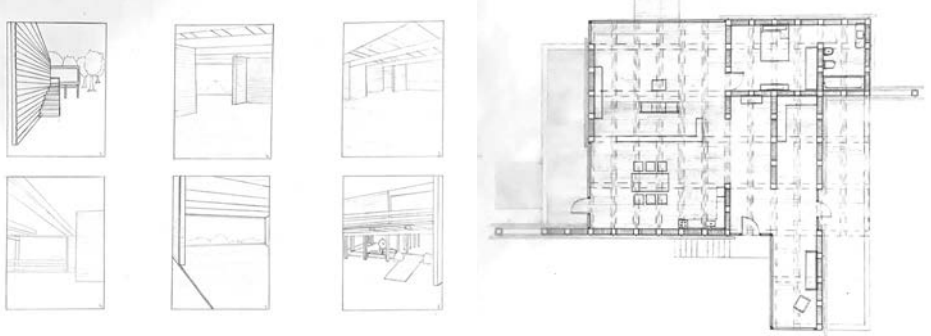
hormigón

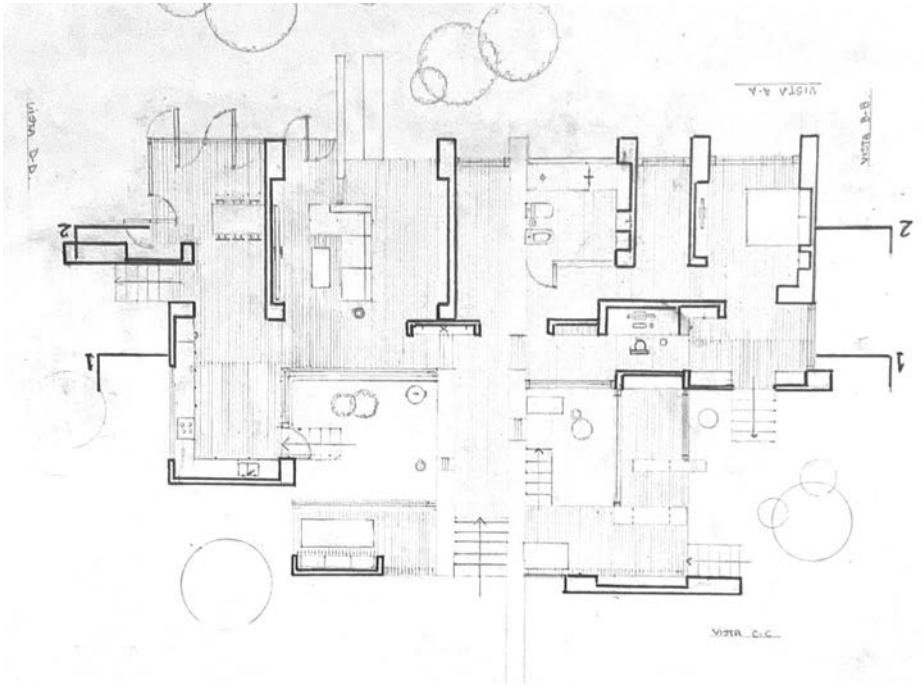
Casa sobre el arroyo. Mar del Plata, Argentina. Amancio Williams Casa en Curapicuiaba, Brasil. Angelo Bucci; Capilla en Valleaceron, España. Madrilejos Osinaga; Villa VPRO. Hilversum, Holanda. MVRDV; Atelier Bardill. Scharans, Suiza. Valerio Olgiati Museo Xul Solar, Pablo Beitia

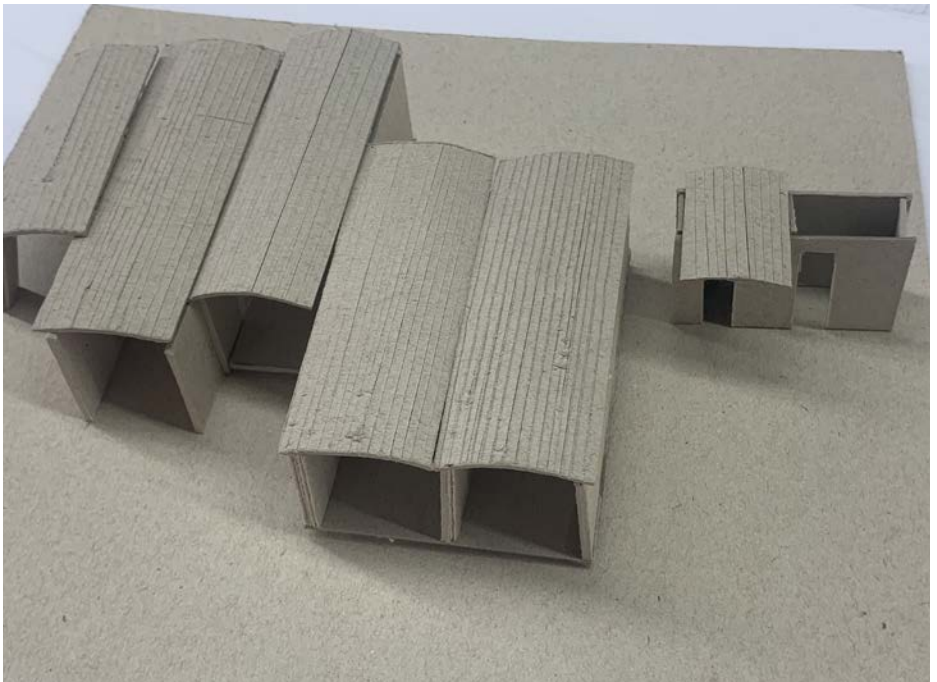
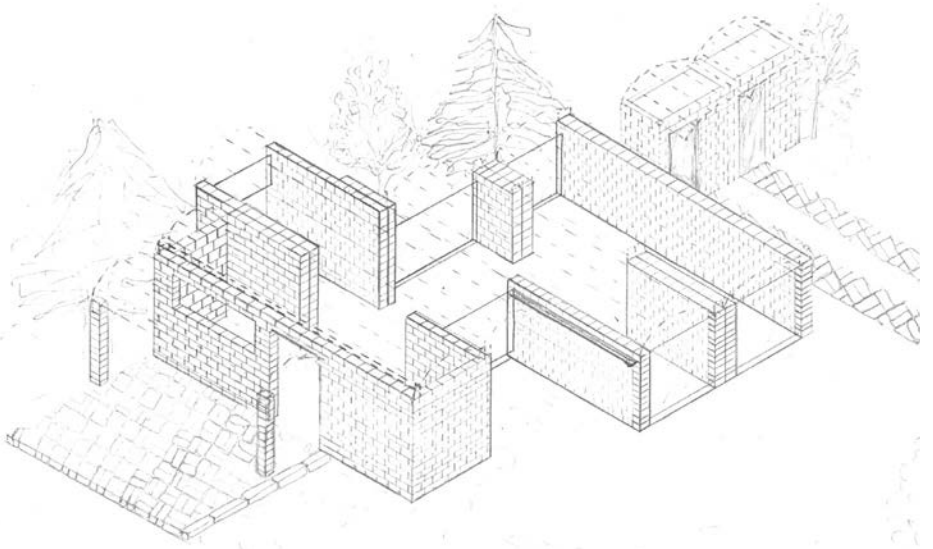


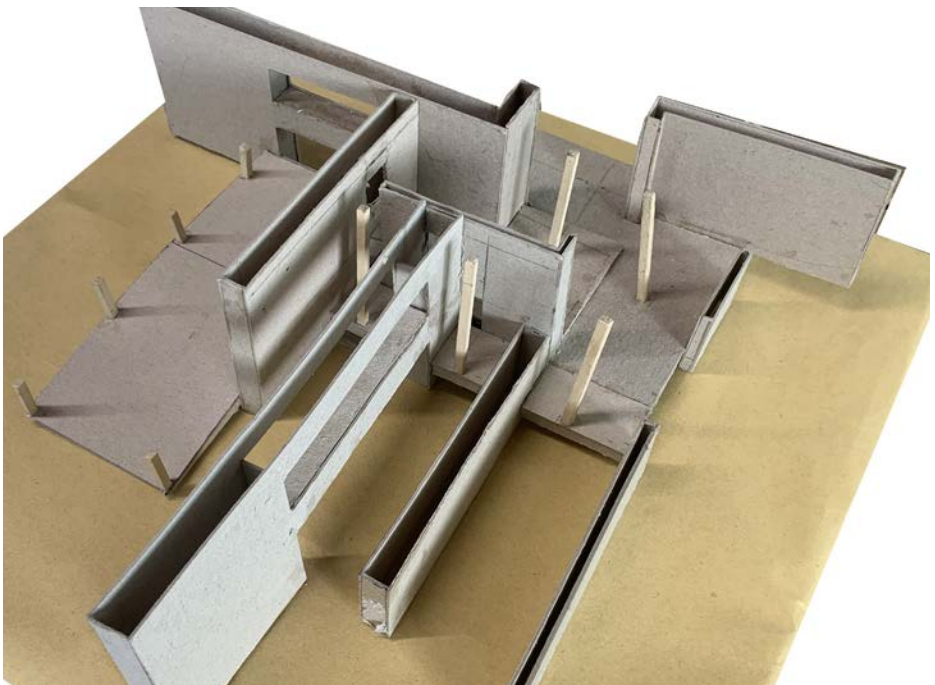
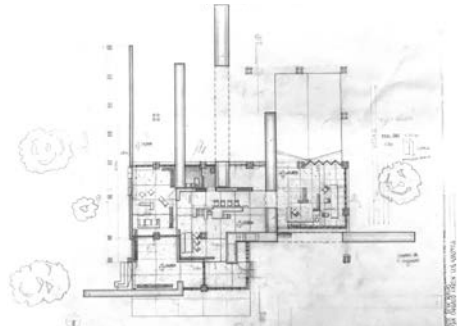
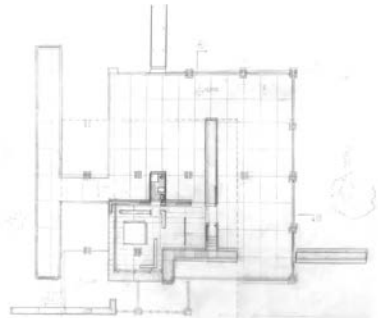
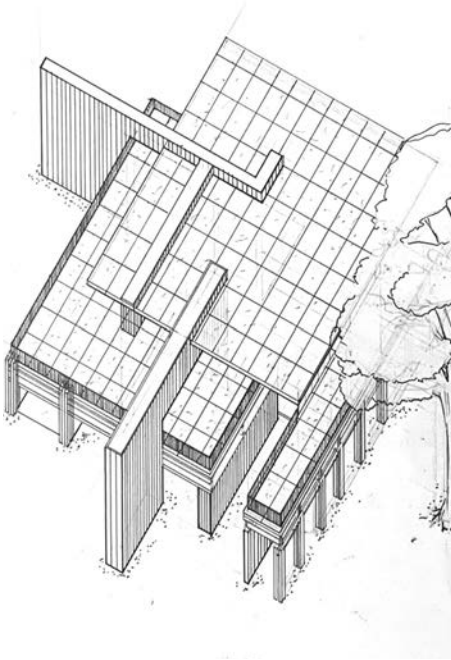
lisa boggini magno

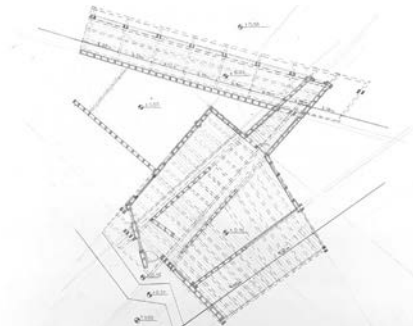
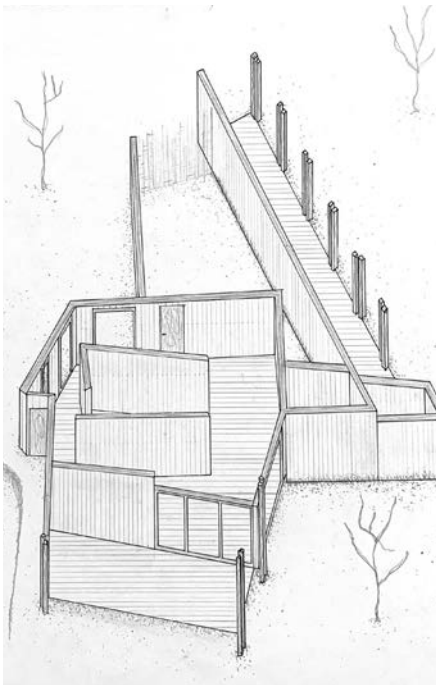


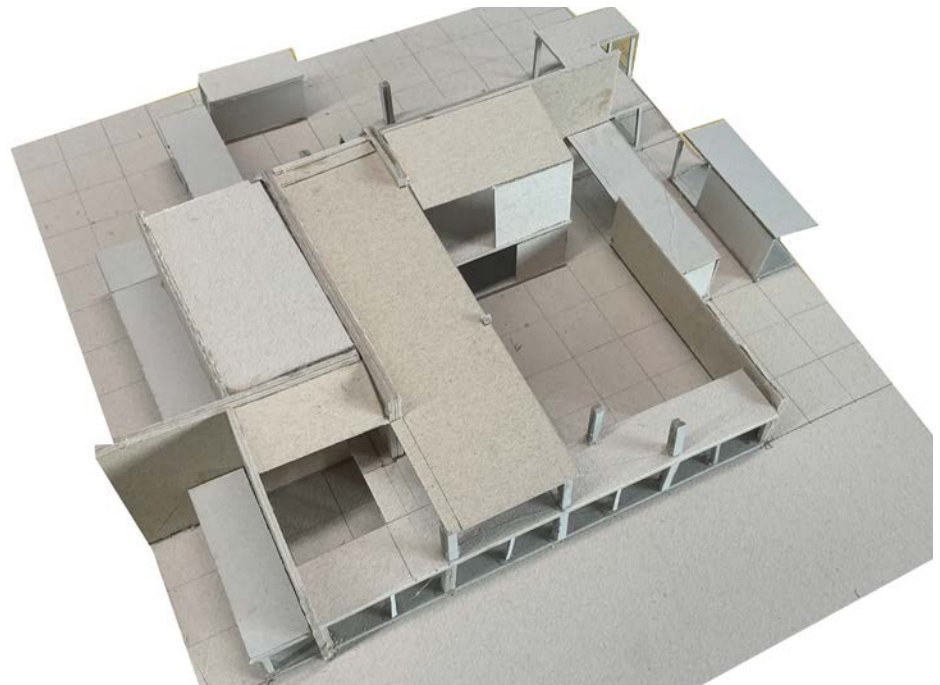
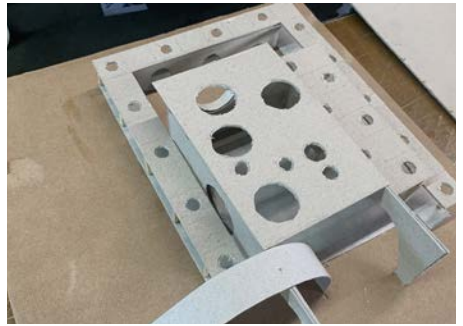
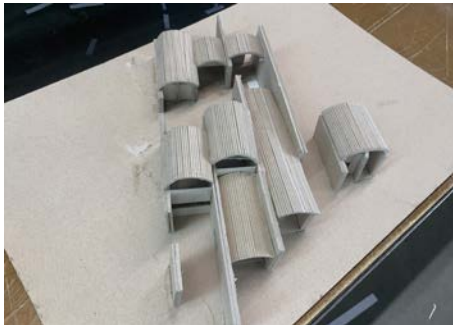
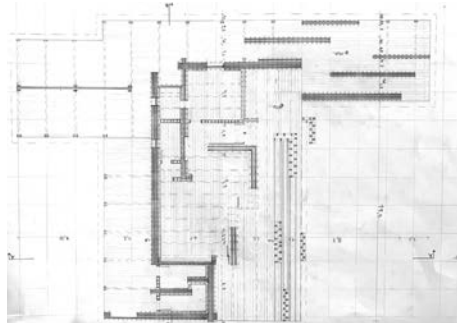
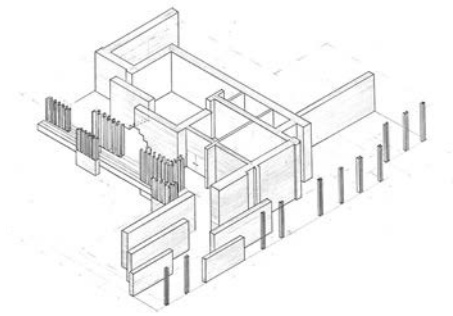


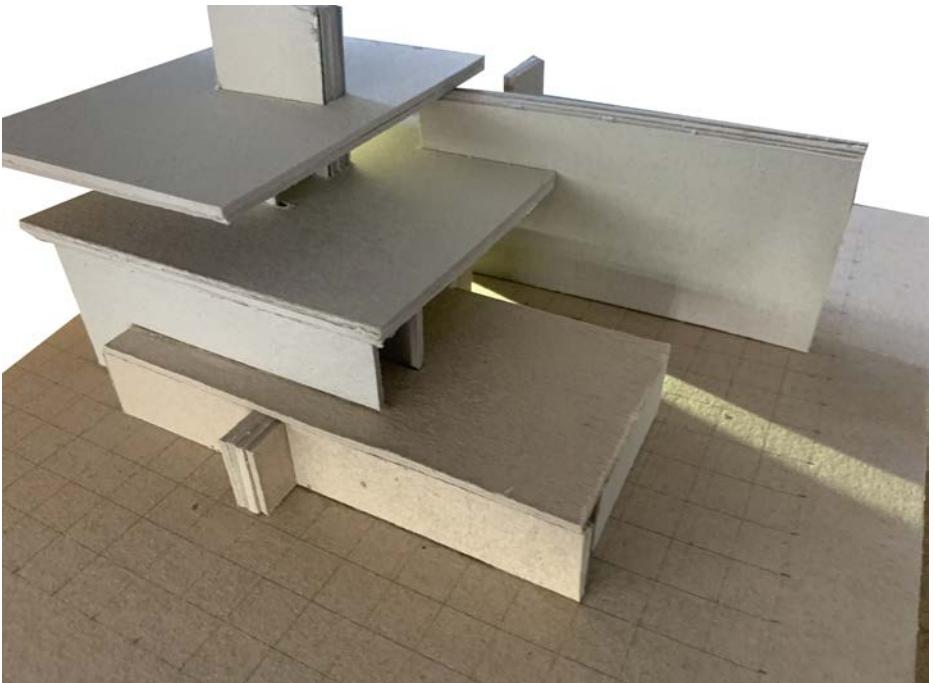
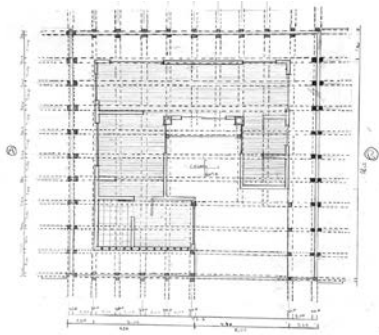
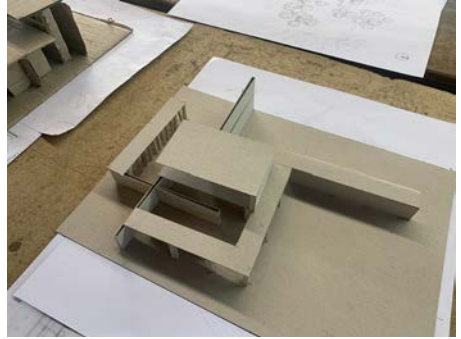
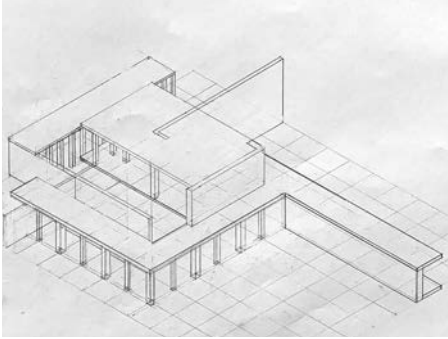


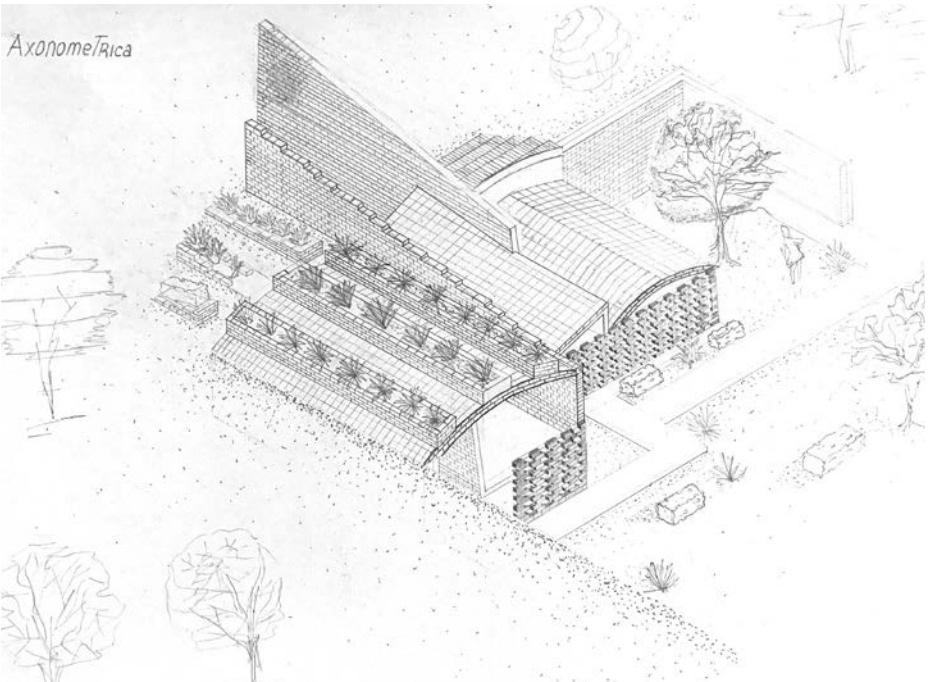
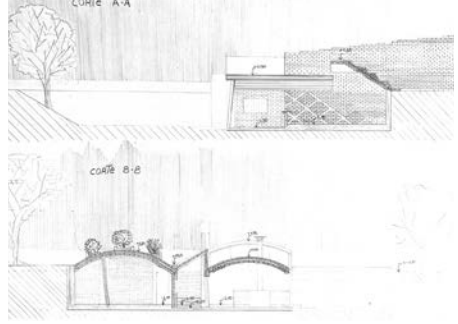


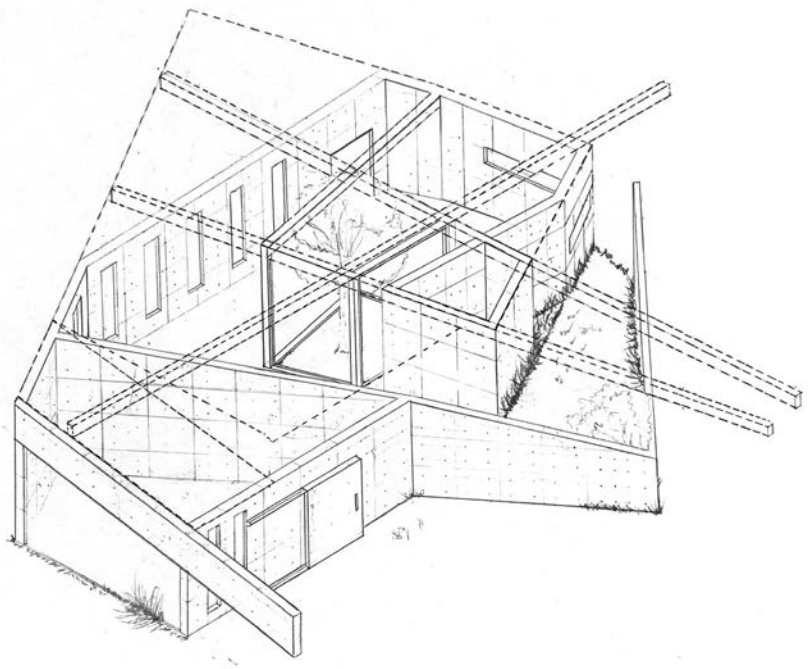
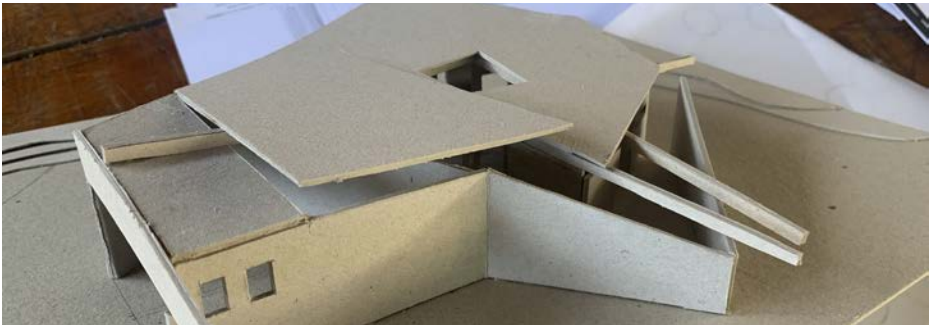
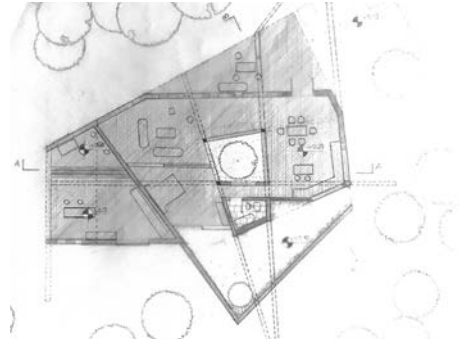
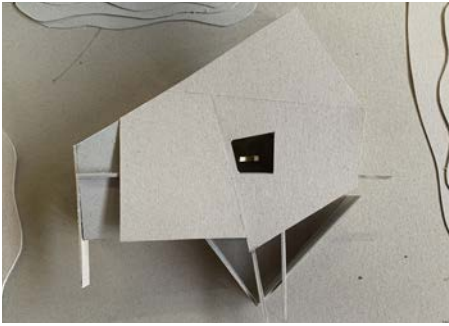












Del proyecto consciente al proyecto mecánico. Una ecología de decisiones

Pablo Remes Lenicov

(publicado previamente en SI+ FADU UBA 2022)

La enseñanza del proyecto a partir de las intensidades es una práctica que estamos llevando adelante desde el año 2015 en el taller siete de arquitectura de la FAU UNLP como forma de profundizar temas dentro del campo de los procedimientos. Buscamos construir líneas de proyecto donde las preguntas puedan emerger a partir de acotar el campo de posibilidades operativas al que llamamos “intensidad”. Entendemos que cada proceso de proyecto contiene múltiples entradas posibles, buscaremos que la intensidad sea el conductor de las mismas, de manera que la especificidad y la profundidad del campo sea el motor de la operatividad.

Cada proceso de proyecto es un campo de intensidades, un plano donde convergen relaciones posibles de potenciarse y debilitarse dependiendo el instante en que se cruzan, provocando nuevas condiciones. Buscamos trabajar sobre esas zonas de intensidad que el proceso de proyecto contiene y nos permite tomar las decisiones para llevarlo adelante, creando una ecología de decisiones posibles para profundizar.

Creamos así una reducción operativa del campo de posibilidades, llevando a las mismas hacia la especificidad que nos hará profundizar y

poner en relación los temas que abarcan un proyecto arquitectónico. La intensidad implica potenciar un punto de origen para el proyecto que sea capaz de irradiar energía en todas las direcciones, hacerlo incontenible para cada momento de su desarrollo. El proyecto desborda de su intensidad, habilitando el estudio de diversas posibilidades en cada decisión.

En palabras de Jacques Derrida, la intensidad se convierte en el animal que estoy si(gui)endo, donde el proyecto se rinde ante el ímpetu y la fuerza de ese animal-intensidad. Ese animal que no siempre puede domesticarse, no siempre puede contener su devenir librado a su propia naturaleza por fuera de la disciplina pre establecida.

Así, el proyecto desencadenado rompe con la disciplina, liberado de los juicios establecidos conservando su naturaleza intensificada. La intensidad de la que hablamos no tiene prejuicios, solo prácticas, solo naturaleza intrínseca, como el animal. En términos de la enseñanza, la intensidades colaboran en el conocimiento específico de un tema desde la práctica proyectual misma.

Cada estudiante profundiza algunas de las respuestas posibles a la intensidad planteada en el ejercicio que será quien lleve adelante todo el desarrollo del mismo, confrontando continuamente con las distintas aproximaciones en los diferentes momentos del proyecto. A su vez, en el trabajo de taller, cada estudiante construye su campo de acción y al mismo tiempo colabora con el desarrollo de otras posibilidades a partir de las discusiones con otros trabajos. Al final del ejercicio fueron estudiadas múltiples acciones proyectuales de la intensidad estudiada.

El proceso de proyecto arquitectónico contiene una gran cantidad de variables sobre las que vamos tomando decisiones a medida que avanzamos en el tiempo, superponiendo y ampliando su complejidad según los temas incorporados. Desde la primera línea hasta el final del proyecto pasamos por múltiples temas que van variando su intensidad dependiendo el momento o el contexto del proceso en el que estemos. Buscamos que uno de esos temas sea intensificado, una especie de línea de problema constante que se sostiene a lo largo de todo el proceso, construyendo las respuestas posibles en todas las escalas del pensamiento proyectual.

Uno de los objetivos centrales es profundizar sobre el conocimiento arquitectónico, entendiendo a la arquitectura como disciplina de organización material. Decimos material porque nos interesan los hechos construidos o posibles de ser construidos. Trabajamos sobre una arquitectura realizada sobre la operatividad y la técnica, una especie de

pragmatismo productivo que genere formas alternativas de prácticas donde el retorno a los problemas de la disciplina es hoy lo mas innovador. Por eso la idea que buscamos instalar, construir un laboratorio, donde cada uno de nosotros tiene una investigación personal y particular, dentro de un marco mas grande que es el espacio-taller that (talleres de historia, arquitectura y teoría) que oficia de marco general.

Es cuando marcamos la diferencia entre una clase magistral y un espacio colectivo; en la clase magistral los estudiantes copian lo que el profesor dice y obran en función de lo escuchado, mientras que en el espacio colectivo es simplemente la demarcación del marco de investigación y la colaboración entre estudiantes y docentes para construir una agenda propia. Las clases son para abrir caminos, diversos, multiplicados, nunca son para conocer la verdad. En el laboratorio interesa la pregunta, su sostenibilidad y los métodos. La originalidad aquí es definir el modo de aproximación a los temas.

Comprender los procedimientos disciplinares es la única forma de llevar a la arquitectura a un nivel superior. Como en cualquier otra disciplina, un músico, un piloto, un tenista, para ser un virtuoso, para producir su arte se necesita conocer la técnica para no pensar en ella. En este sentido, lo que buscamos es hacer la construcción de un proyecto consciente. Lo intentamos desde hace muchos años, estudiamos métodos, procedimientos, procesos, sistemas, pero son palabras que mal comprendidas pueden ser contraproducentes. No se imponen fórmulas, ni caminos prefijados. Solo buscamos poder reflexionar en cada momento del proyecto de forma tal que puedan hacer carne aquello que hicieron.

Bergson y la consciencia del proyecto

Para definir conceptualmente alguno de estos temas, trabajamos sobre el libro La energía espiritual de Henri Bergson, un conjunto de conferencias que definen diversos temas de interés que, pensados en su condición de proyecto de arquitectura, colaboran con la construcción del pensamiento.

Bergson escribe que la memoria puede no tener amplitud, puede recordar solo una parte del pasado, puede retener solo lo mas reciente, pero está siempre. Una memoria que no conserva nada de su pasado,

perecería y renacería a cada instante. En este sentido, Leibniz establecía que la materia es un espíritu instantáneo, insensible. El pasado es una constante de validación, por continuidad o por negación, donde la memoria del autor establece un campo de posibilidades en cada decisión, actualizando conscientemente en el presente.

Esa consciencia es por lo tanto memoria, conservación y acumulación del pasado en el presente. Pero toda consciencia también es acumulación del porvenir. La consciencia se ocupa de lo que es, en vista de lo que va a ser. La consciencia así, es una expectativa, no hay consciencia sin atención a la vida, al futuro. Retener lo que ya no es, anticiparse sobre lo que aún no es, es la primera función de la consciencia. El proyecto arquitectónico explicado desde el tiempo y la percepción subjetiva del autor que al momento del proyecto establece caminos hacia adelante. Todo acto proyectual es un camino temporal hacia adelante, en vista de lo que puede ser.

El presente es solo un instante matemático, ya que para la consciencia no hay presente. Ese instante presente es solo una línea ficticia, puramente teórica, que separa el pasado del futuro. Puede ser concebido, pero jamás percibido, cuando creemos que es, ya no está. Eso lo que Bergson llama Duración, nuestro pasado inmediato y nuestro futuro cercano. Entonces la consciencia es un lazo entre lo que ha sido y lo que será, un puente entre pasado y futuro. Nosotros somos una colección de acciones propias del pasado y una colección de posibilidades en el futuro. Cada proyecto que hacemos se establece a partir de esa colección limitada de posibilidades donde ante cada acción, el pasado se hace presente para plantear los caminos hacia el futuro.

Mecánica o elección. Materia y consciencia

Por otro lado, a medida que observamos formas de vida en el reino animal, notamos que entre el ser humano y una ameba existen una serie de gradientes relacionados con las destrezas y capacidades, entre la reacción mecánica de la ameba y la capacidad de elección que tenemos los seres humanos.

Esta mirada completa aquello que decíamos antes, la consciencia retiene el pasado y anticipa el porvenir. Para elegir hace falta pensar en aquello que se podrá hacer y recordar las consecuencias ventajosas

o dañinas, de aquello que ya se hizo. Casi en modo equilibrado en cada acción construimos una previsión y un recuerdo que nos permite seguir, donde alguna de las dos acciones toma demasiado protagonismo, nos inmoviliza y no podemos elegir.

La consciencia es elección, cuando es una mecánica no se puede elegir.

La materia en condiciones determinadas se conforma de una forma prevista, donde nada de lo que hace es imprevisible. Si nuestra ciencia fuera aún mas completa y nuestra potencia de cálculo más infinita que la existente, sabríamos por adelantado todo lo que sucederá en el universo inorgánico, en su masa, en sus elementos. Así como podemos prever o rememorar un eclipse desde el pasado a miles años, podríamos decir qué va a pasar con la materia. La materia es inercia, geometría y necesidad, y posee una mecánica de acción que la lleva a transformarse dentro de un campo propio y establecido por su propia naturaleza.

Pero la vida la transforma, el ser vivo la transforma, la altera porque su rol es crear algo con ella. En un mundo material donde todo está determinado, el ser humano establece esa zona de indeterminación para que la vida dure, utilizando el pasado para prever el futuro. Acciona sobre la materia para convertirla en el motor de sus decisiones, conviviendo la acción y las necesarias limitaciones que la materia presenta.

Consciencia y materialidad se presentan como formas radicalmente diferentes, antagonistas. Si la materia es necesidad, la consciencia es libertad y la vida se encarga de hacerlas convivir. Así la consciencia opera en dos campos, el primero es explosivo, libera energía en un instante en la dirección elegida, el otro centra en ese instante una cantidad incalculable de pequeños acontecimientos previos, haciendo presente el pasado.

La consciencia, la unión de la memoria con la libertad, no se detiene nunca. La materia en cambio, tiene un fin, termina. La consciencia trabaja sobre la materia para indicarle el camino, liberando su potencia a fuerza de ingenio y creatividad. El mundo vegetal es automatismo e inconsciencia, la materia se repliega a su alrededor a su propia mecánica, sin elección. Existen vegetales que son maravillosos, obras de

arte, pero producto de una mecánica automatizada de la materia y condiciones externas pero que no posee control. La energía desplegada no contenida es imprevisible.

Por eso, la libertad se elige. Las decisiones mecánicas solo llevan a caminos conocidos, dentro de un campo acotados de posibilidades.

Todo sucede para que la consciencia tome a la materia, sea capaz de cambiarle su organización y utilizarla como un instrumento de libertad. Tenemos entonces materia y consciencia como un par indisoluble que nos lleva al campo de las operaciones posibles dentro de un marco específico y determinado.

Un pensamiento cerrado en sí mismo, sin expresión oral ni material es pura confusión; es el Ulises de Joyce. Para que la consciencia se convierta hace falta que se disperse en palabras, en materia, ya que si no se puede expresar, no posee existencia en el campo tangible. La materia es lo que provoca y vuelve posible el esfuerzo. El pensamiento que es solo pensamiento, la pintura que solo es concebida, el poema solo imaginado, el espacio solo ideado no valen en sí mismo el esfuerzo si no puede ponerse en palabras, en texturas, en dibujos, en materia. La construcción del proyecto posee sus materias necesarias para que suceda, ya sea papel o construcción; el espacio pensado sin materia nos lleva a caminos sin posibilidad de producción.

El esfuerzo es pesado, pero es mas precioso donde desemboca la obra, el camino donde llega. Ese esfuerzo no es posible sin la materia siendo a través de la resistencia que nos opone que podemos llevarla. Es el obstáculo, el instrumento, el estímulo, la que prueba nuestra fuerza, conserva nuestra huella, reclama su intensificación. Un artista que ve realizada su obra, un escritor que se lee, un arquitecto que proyecta, siente realizado su pensamiento.

La consciencia, en su pasaje a la materia encuentra su lugar en el mundo, se consolida y se prepara para una acción mas eficaz, mas intensa, aprendiendo de su pasado para evolucionar. Una revolución se produce a partir de la materialización, no solo desde su teoría. Pensar la disciplina hace que podamos aportar a la sociedad desde un contexto más amplio y consistente.

Enseñanza consciente

Vivimos un momento donde la sentencia corta basta para expresar una idea. Modos que están muy cerca del mercado pero lejos de un compromiso académico disciplinar que nos interesa. La superficialidad es el medio natural de su discurso, el problema no es que el aforismo sea irrelevante, sino la necesidad expresa de evadir la profundidad de pensamiento. La consciencia se restringe a pocos momentos del proyecto, minimizando la reflexión por sobre la repetición.

Existe una enseñanza de la arquitectura que preocupa por su liviandad y falta de motivación, donde se trabaja repitiendo hasta el cansancio modelos conocidos una y otra vez, entendiendo que la arquitectura es un juego de formas que encajan. Se enseña con adjetivos que dan por sentado que todos opinamos lo mismo sin construir argumentos complejos ni completos.

Los arquitectos buscamos problemas, o proyectos que generen nuevas problemáticas en una práctica productivamente crítica. El campo de trabajo debería ser aportar a la sociedad nuevas soluciones para todos esos temas que nunca se solucionaron y para aquellos que todavía no conocemos.

Aquellos procesos mecánicos que hablamos antes deben ver nuevas producciones y sentir que se construyen temas y nuevos espacios, posibles de ser construidos con rigor técnico radical y un pensamiento liberal. El desafío es generar espacios académicos capaces de construir una posibilidad real de transformación de la arquitectura.

Establecer intereses personales, una agenda propia que profundice y a su vez tenga cierta fricción con la formación y con la producción, donde pensemos temas posibles aunque no imaginados. Que no estén en línea con lo que sucede en estos lados pero que sean posible. No buscamos visionarios, buscamos profundidad, nuevos enfoques, nuevas miradas, o antiguas pero con mayor profundidad. El pragmatismo del que hablamos se produce a partir de un discurso teórico consistente, propio del tipo de espacio académico que buscamos. Recordemos que todo aquel que no pueda construir una base de pensamiento para su trabajo, lo único que va a hacer es copiar, y eso no es útil para un ámbito académico.

Buscamos hacer arquitectura, pensar arquitecturas posibles pensando operativamente, en materia, en organizaciones de espacios, en procedimientos. En espacios. En el proyecto consciente.

Bibliografía

- Bergson, H. (2012) La energía espiritual. Buenos Aires, Argentina: Cactus.
- Bergson, H. (2006) Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu. Buenos Aires, Argentina: Cactus.
- Deleuze, G. (1987) Foucault. Barcelona, España: Paidós.
- Derrida, J. (2008) El animal que estoy si(gui)endo. Madrid, España: Trotta
- Foucault, G. (1968) Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI editores.
- Guattari, F. (2013). Líneas de fuga (1st ed.). Buenos Aires: Cactus.
- Sauvagnargues, A. (2006). Deleuze. Del animal al arte. BsAs, Argentina: Amorrortu.
- Simondon, G. (2013) Imaginación e invención. Buenos Aires, Argentina: Cactus

nivel

02

intensidad acontecimiento y operatividad

cuerpo docente

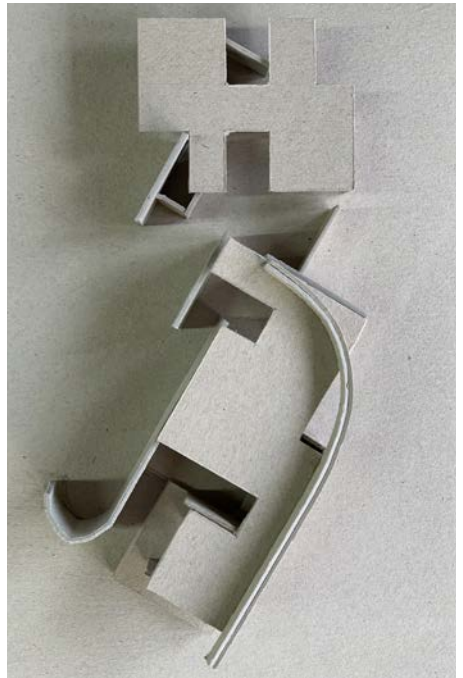
Remedios Casas

Maite Goñi (beca iniciación docente)
(semestre 01)

Raúl W. Arteca
(semestre 02)

estudiantes

gonzalez, juan guillermo; senise, teresita; totake ryumon, maria milagros miki; martinez, lucas emanuel; ulloa, abigail magali; marcial carrizo, adrian emanuel; landa, manuel; álvarez, luciana; dos santos rodriguez, lara; di lorenzo, sofía antonella



nivel 02
ejercicio 01

multifunción del elemento

El trabajo práctico busca profundizar sobre una de las mecánicas de trabajo para la generación de espacio arquitectónico a través del estudio minucioso de las múltiples funciones de cada elemento, el uso que hacemos de ellos y las actividades que desarrollamos o podríamos desarrollar en los espacios conformados. El proyecto desarrollado a partir de las funciones es una constante en la enseñanza de la arquitectura en la FAU, pero se ha caído fácilmente en considerar a la función en la única explicación válida para la toma de decisiones del proyecto arquitectónico. Sin embargo no se suele profundizar en cómo es el funcionamiento de las cosas y cuál es el uso que les damos y les daremos a futuro. Más bien las funciones suelen ser argumentos dogmáticos, preconcebidos y petrificados en el tiempo que operan a manera de reglas fijas sin posibilidad de replantearlas.

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

Con este trabajo buscaremos agotar las posibilidades formales y espaciales de las funciones que se puedan detectar en un sector muy particular y consistirá en producir operaciones e incorporar objetos sobre el lugar asignado, de manera de resolver los problemas específicos detectados y de dar cabida a potenciales nuevas actividades. No se trata de un trabajo sobre el funcionalismo, sino sobre las posibilidades que poseen las funciones.. El estudiante deberá comprender cada acción de proyecto en relación a la función, desde la organización general hasta cada elemento deberá responder a funciones específicas. Tomaremos la pérgola del Parque Saavedra de la ciudad de La Plata, como tema de trabajo, considerando que debemos rediseñar la escalinata actual extendida en todo el lateral hacia el lago. Se deberán incorporar sanitarios, una oficina de venta de tickets para botes y un depósito para el guarda parque.

bibliografía general

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

bibliografía operativa

E. Neufert: Arte de proyectar en arquitectura; Ch. Moore/G. Allen: Dimensiones de la arquitectura; H. Tomás: El lenguaje de la arquitectura moderna; G. Baker: Le Corbusier. Análisis de la forma; J. Cortazar: instrucciones para subir una escalera; J. Cortazar: instrucciones para subir una escalera al revés

objetivos de trabajo / criterios de evaluación

capacidad de análisis metodológico y exhaustivo de la múltiple función de los elementos

definición y experimentación con herramientas y operaciones de diseño funcional

metodología del trabajo

esquicio inicial

registro y discusión de escaleras fundamentales a lo largo de la historia de la arquitectura

cada estudiante deberá buscar al menos 3 ejemplos de escaleras, explicando los siguientes temas: múltiple función de los elementos, dimensiones, geometría, proporciones y materialidad de cada elemento incluidas.

registrar al menos dos funciones para cada uno de los elementos de las escaleras registradas

1era etapa

Detección y clasificación de elemen-

tos y sus funciones específicas

Usos y actividades actuales que se manifiestan en el lugar

Capacidades del sector. Funciones potenciales

Propuesta de usos para el sector

2da etapa

Desarrollar estrategias de intervención incorporando nuevos usos

3era etapa

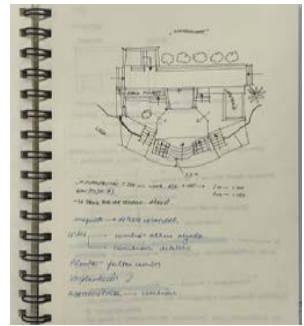
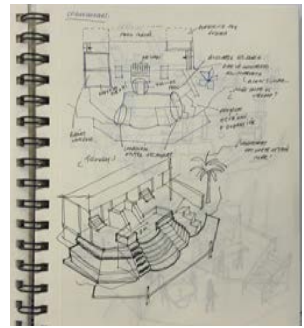
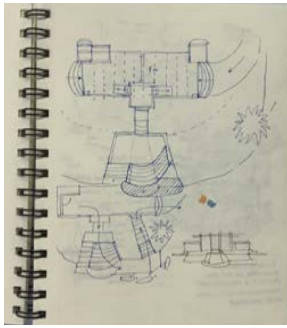
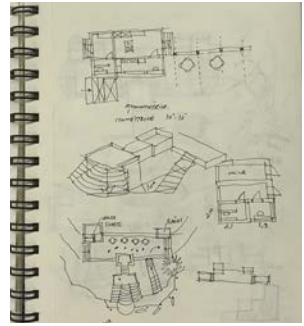
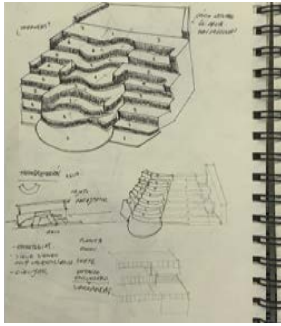
Profundizar en el diseño de partes, estudiando la función de cada elemento dispuesto

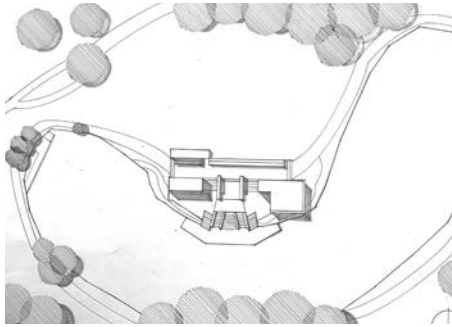
localización

El trabajo se desarrollará en la pérgola del parque saavedra de la ciudad de la plata. Para el trabajo tomaremos desde el desde el agua del lago hasta 10 mts. del borde hacia el parque de la pérgola, sin considerar la escalinata actual. Se deberán incorporar a la propuesta una oficina de venta de tickets para los botes, sanitarios, depósito del guardaparque, bar, espacio para amarres de botes de paseo

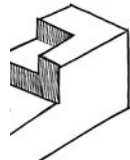
programa de usos

subir y bajar gran cantidad de gente en simultáneo, incluyendo acceso de discapacitados; estudiar la medida de distintos elementos de la escalera o rampa: perfil del escalón, pasamanos, pendiente, medidas necesarias dependiendo de subir, bajar, sentarse, mirar, sostener; elementos bajo escalera: sostén, límite; espacio para eventos; otros usos propuestos; sanitarios, seguridad, depósito, bar, venta de tickets, espacio para amarres de botes de paseo.





ZADOS.

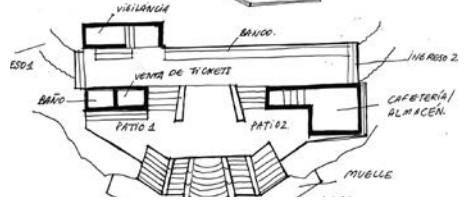
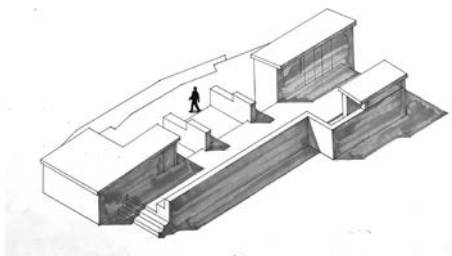
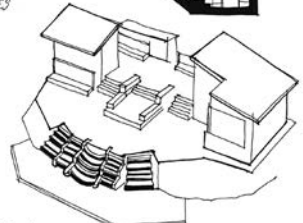


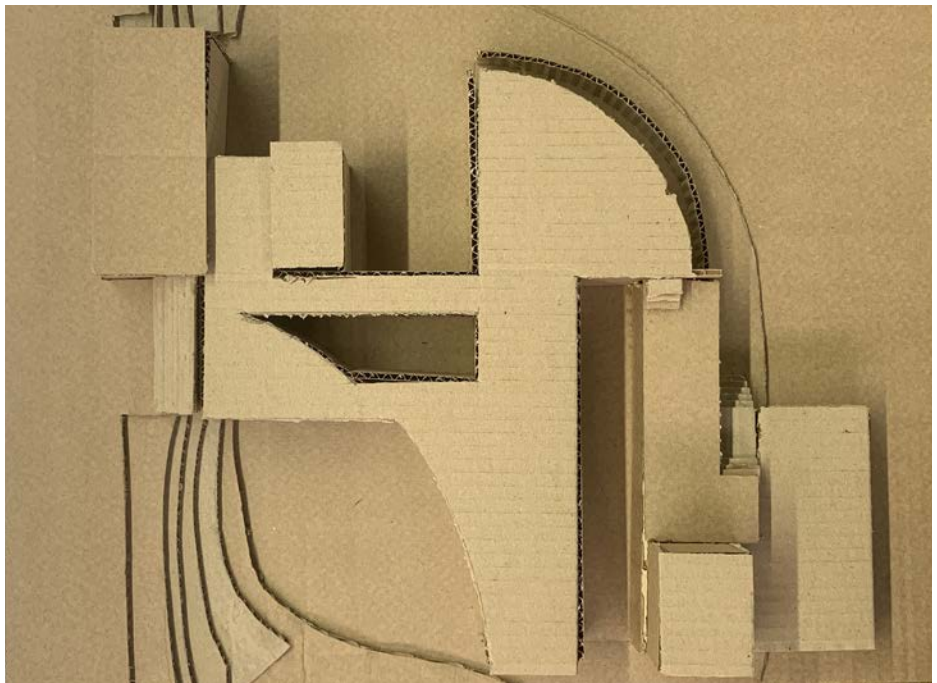
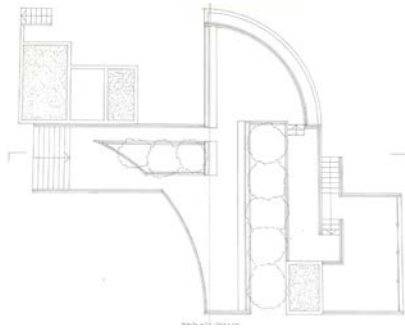
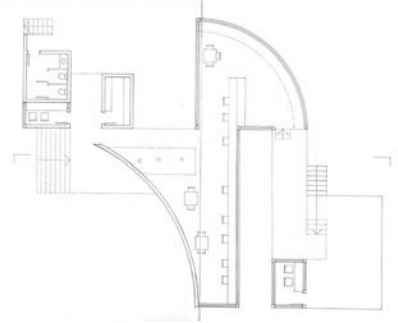
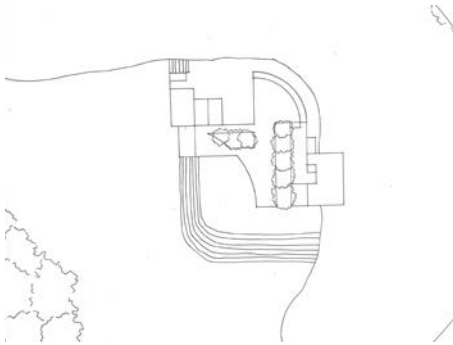
BARANDAS A PARTIR DE ESCALONES IMPARES

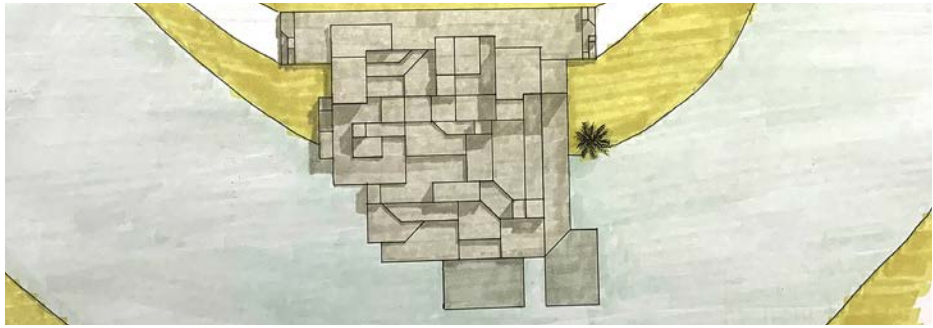
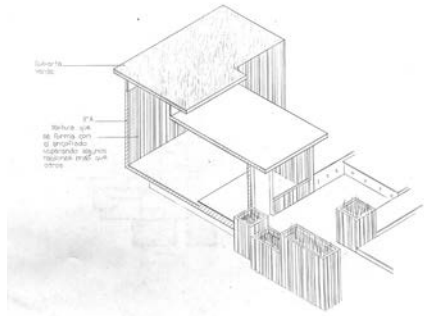
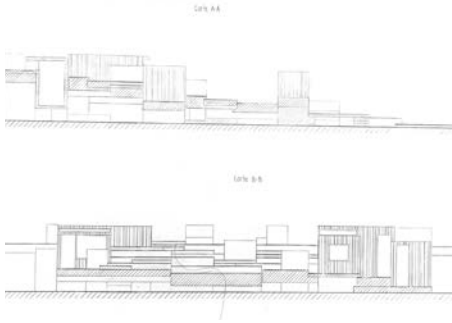


ELEMENTO VERTICAL AUMENTA ESPACIO DE LA ESCALERA.

0.7m
0.05m
VIDAS DE PIEDRAS.







nivel 02
ejercicio 02

funciones del espacio

función del espacio

– fusión espacial

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

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

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

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

que define a la vez dos condiciones diferentes, pero que permitan puntos de contacto o de fusión de dos conceptos espaciales del habitar, es decir de la función del espacio.

El concepto de función en arquitectura no puede ser tomado linealmente, debemos conceptualizarlo para hacerlo operativo. Profundizar sus implicancias para poder pensar en términos funcionales. Hacemos espacios, disponemos materia, creamos límites con sentido funcional. El problema es qué entendemos por la idea de función. Desde sus orígenes cada espacio arquitectónico tiene un sentido general que responde a una función, a un uso. Una función en términos generales: un templo, una casa, una tumba. Pero asignar una función no define las cualidades del espacio, ni de la forma, ni de la materia, ya que pocas veces la función es única.

Para comenzar a entender esto debemos hablar de las funciones y de las capacidades. Es una distinción central que el mundo contemporáneo lo hace naturalmente. La función de un espacio u objeto arquitectónico es su uso específico y para lo que fue creado, su propuesta y sus capacidades son la potencia extra que posee. Importa más la potencia que posee un espacio. El proyecto cuando se construye es el inicio de algo, desde ahí en adelante donde el arquitecto pierde el control de la obra empiezan a pasar situaciones. Variadas, diversas, múltiples, simultáneas. Como taller vamos a buscar siempre trabajar sobre esas potencias, todavía proto arquitectónicas, pero con un potencial único. Ese es el espíritu del taller 7. La potencia que poseen las cosas.

Aquí podemos hablar en términos de lo que es manifiesto y lo que está latente. Estos términos provienen del psicoanálisis también, donde algunos síntomas están visibles y otros están ahí pero no son visibles o bien están por surgir. Las funciones manifiestas son aquellas para lo que fue creado, aquello que le da un nombre al espacio. La función manifiesta de una oficina es trabajar, la de la cocina es cocinar, la del dormitorio es dormir, la del teatro, representar y ver una obra. Estas funciones son las que se explicitan, las que pide el programa. La función latente es todo aquello que además sucede. Esa donde está la arquitectura. En esta función latente está aquello que entendemos por arquitectura, aquello que nos separa de la construcción simple. Cuando hacemos arquitectura estamos en este espacio, la función es central, tiene que funcionar perfectamente, pero eso es básico, nosotros tenemos que pensar algo más o pensar espacios en términos de su latencia...

técnica

Para realizar este trabajo debieron estudiar el material sugerido para la definición de cada una de las dos categorías espaciales y establecer estrategias de independencia y fusión a la vez, de manera de obtener una casa que albergue dos personalidades distintas pero que a la vez se transforme de una a otra en secuencias graduales de espacios de convivencia común.

A partir del estudio de los textos, obras y referencias, realizaron esquemas y perspectivas de posibles espacios que sugieran, para luego comenzar con el proyecto fusionado.

Como marco teórico de inicio se tomarán los criterios de Espacio Esgrima y Espacio Frontón expuestos por Federico Soriano en su libro Sin Tesis.

usos

casa bi funcional, que permita alojar a dos personalidades comprendiendo a la misma no como dos espacios separados sino como espacios independientes y fusionados a la vez.

lugar

En caso de necesitarlo, el alumno podrá buscar o imaginar un lugar. de todos modos, para el siguiente trabajo práctico, donde realizaremos operaciones sobre el proyecto ya realizado, el taller asignará un territorio.

bibliografía general

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

bibliografía operativa

Federico Soriano: Sin- tesis. Extracto del capítulo Sin Planta. Conceptos de Espacio Frontón vs. Espacio Esgrima Extracto del libro American Psycho de Brett Easton Ellis, Vs. Extracto del libro de Lewis Carroll Aventuras de Alicia en el país de las maravillas. Película Mi Tío de Jacques Tati
Comprensión del concepto de espacio en la obra de O.M. Ungers, Giorgio Grassi por un lado y de Zaha Hadid y Reiser+Umemoto por otro. Las relaciones entre forma y espacio en las obras pictóricas de Piet Mondrian por un lado, y las de Francis Bacon por otro.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

transformar temas no-arquitectónicos en problemas de proyecto

registrar espacios arquitectónicos a partir de una mirada realizada por otra disciplina

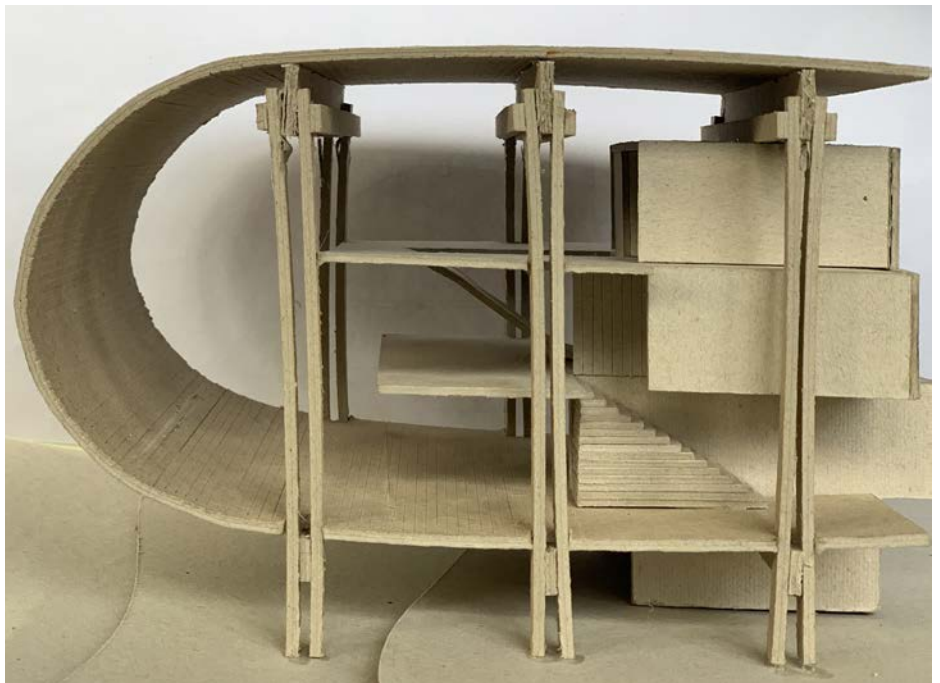
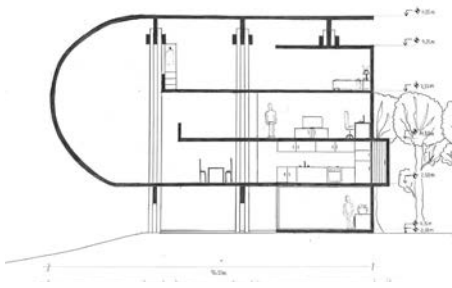
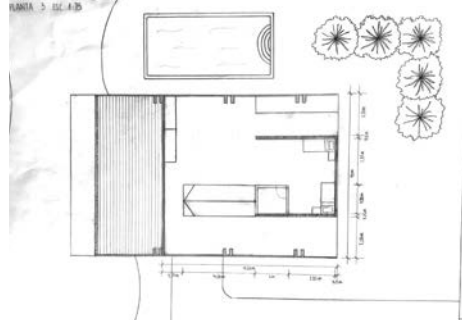
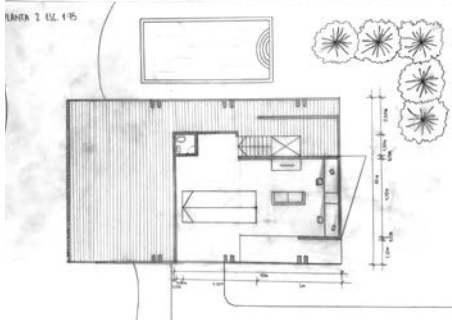
construir un nuevo objeto a partir una mirada propia y creativa sobre el texto y sus personajes

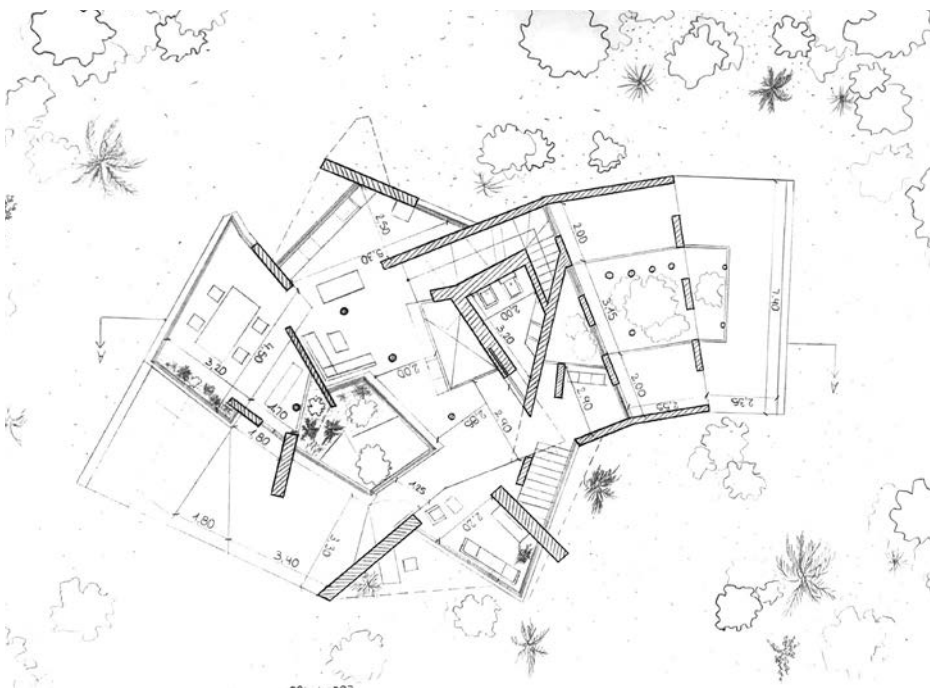
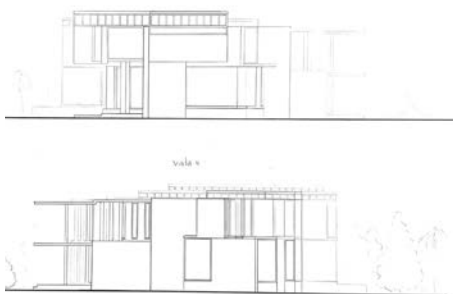
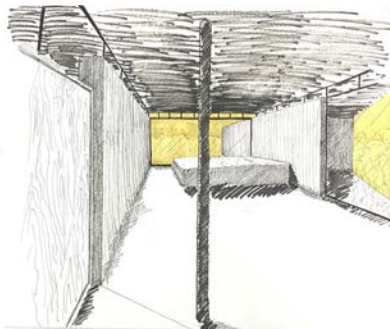
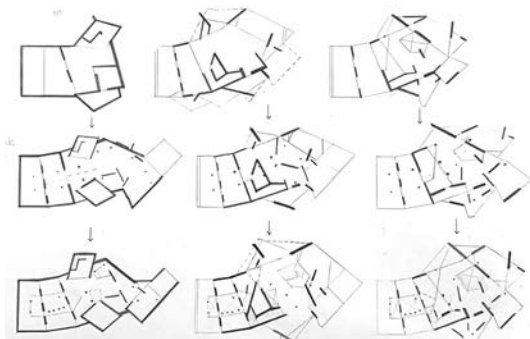
estudiar las posibles funciones potenciales de cada espacio propuesto

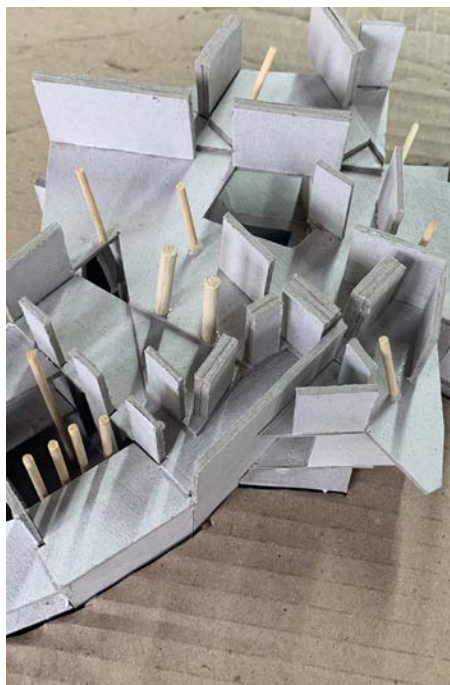
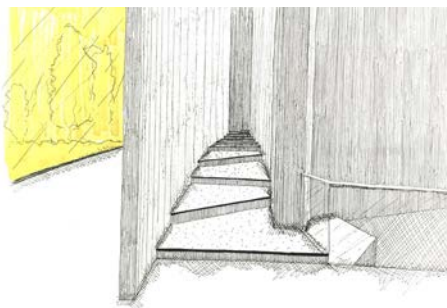
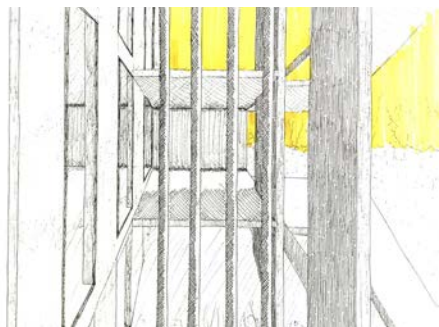
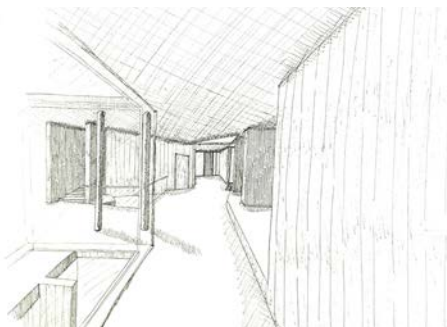
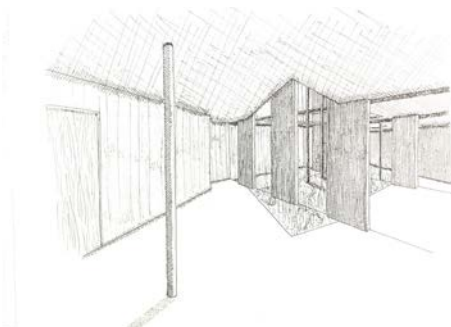
metodología del trabajo

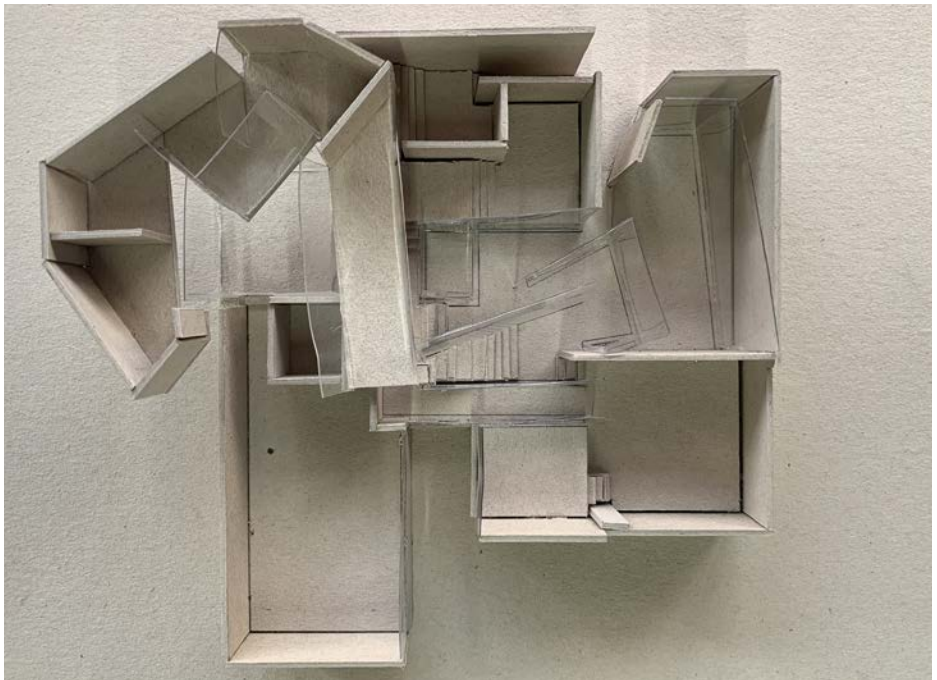
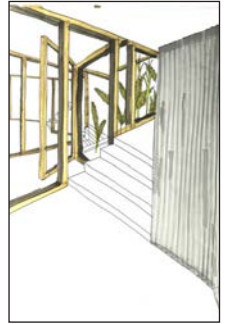
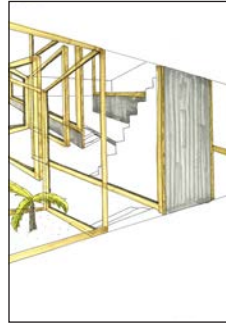
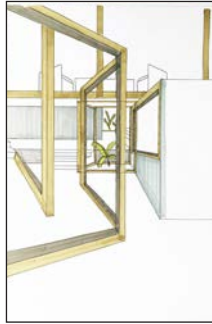
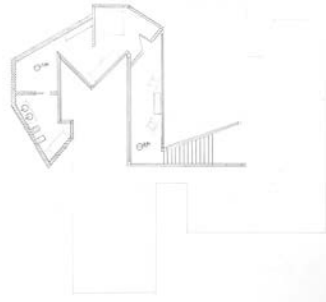
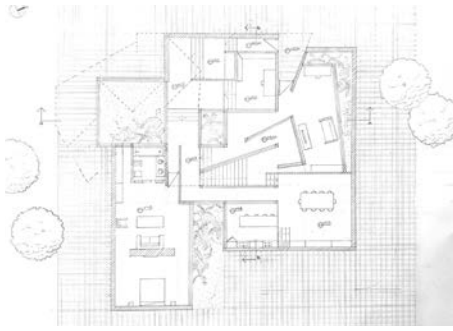
Fase 01_leer los textos y las referencias espaciales sugeridas para cada tipo de espacio y discutir las diferentes formas posibles de apropiación del espacio para cada personaje y los posibles puntos de contacto o fusión. tomar registros creativos de los posibles espacios

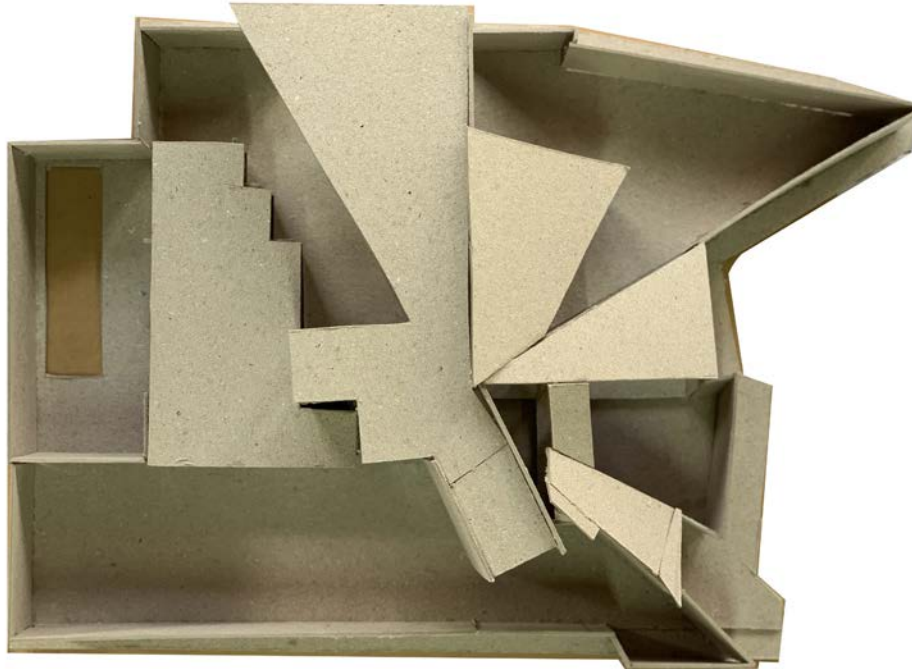
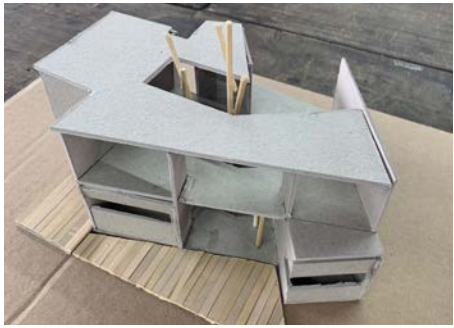
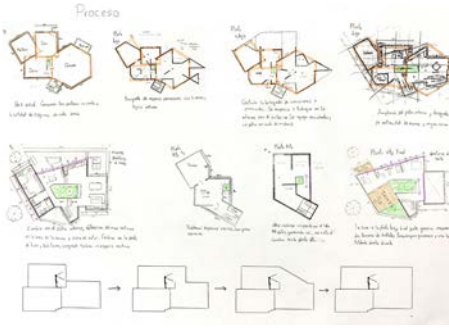
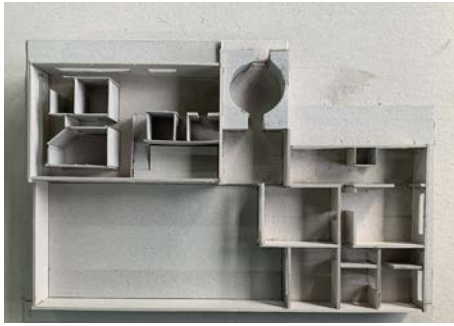
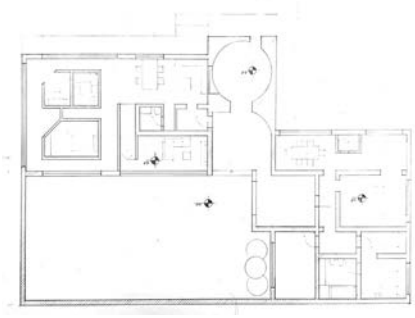
Fase 02_construcción de la casa bi dimensional a partir de los registros y las conclusiones extraídas de los textos. planos y modelo analógico.

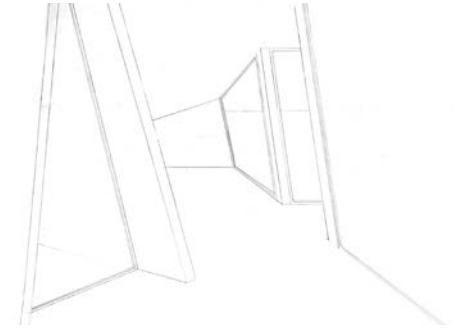
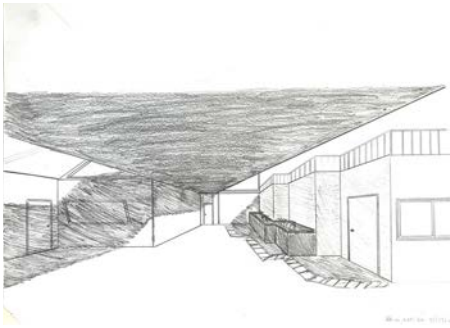
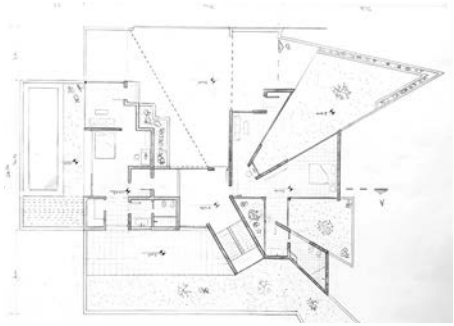
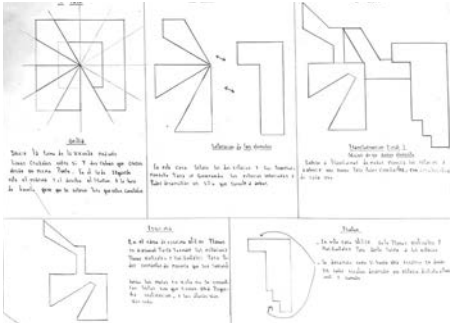












nivel 02
ejercicio 03

espacio

multidimensional

espacio bidimensional multiplicado

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

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

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

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

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

En relación a lo planteado buscamos una operatividad posible para llevar adelante las discusiones. utilizamos el proyecto de viviendas como dispositivo que colabore con la indagación sobre los problemas espaciales que se plantean en la producción de la vivienda colectiva de baja escala, tanto espacios internos como espacios intermedios. un dispositivo que colabore para cuestionar, perturbar, nutrir, distorsionar y alterar las condiciones de espacio establecidos en la historia para este tipo de viviendas. para ello realizamos un proyecto dentro del proyecto a partir de la construcción de una operatividad guiada por iteraciones de la vivienda realizada en

el tp01. se construyeron campos iterativos de acción con variables específicas que permitieron indagaciones sobre la conformación del espacio (interno y entre las viviendas). cada campo ha sido una serie de posibilidades (iteraciones) sobre un tema planteado que aportó a la discusión general sobre la temática. construyendo así series iterativas rigurosas en su variación, estableciendo con precisión los gradientes de variación entre un objeto y otro.

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

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

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

lo maquínico, por el contrario, tiene fines performativos, no persigue lo óptimo, sino el comportamiento activo de sus partes.

técnica

para realizar este trabajo los alumnos debieron multiplicar la vivienda realizada en el tp02 hasta producir un conjunto de 7 viviendas entrelazadas

que conformaron un nuevo conjunto compacto. Una de ellas tenía que ser como la vivienda original producida y las otras 6 fueron variaciones y alteraciones de la misma, que en conjunto conformaron un nuevo objeto.

usos

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

el territorio fue de aproximadamente 3000m², en mar de las pampas.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

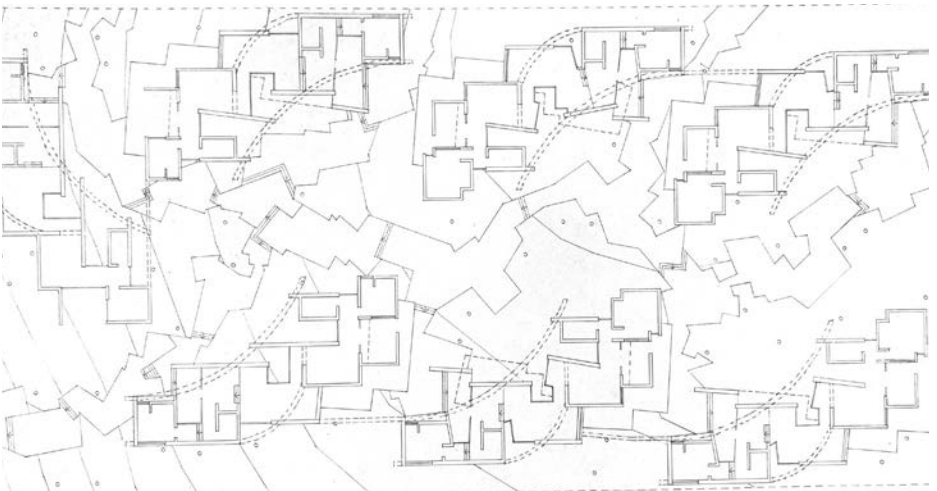
transformar la lógica de un objeto arquitectónico hacia sus posibilidades de repetición

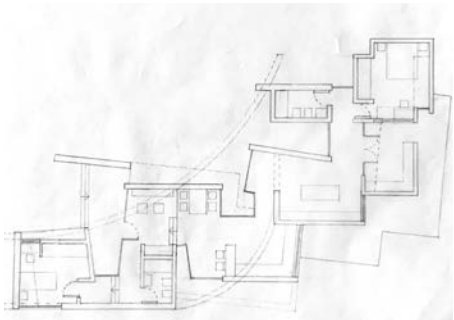
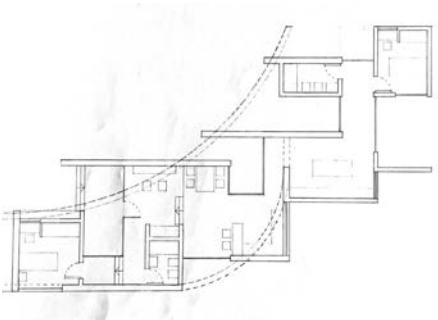
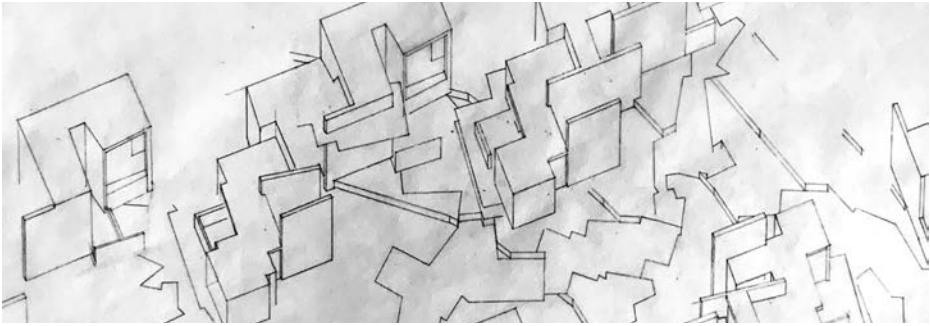
discutir con el proyecto las posibilidades de la vivienda colectiva

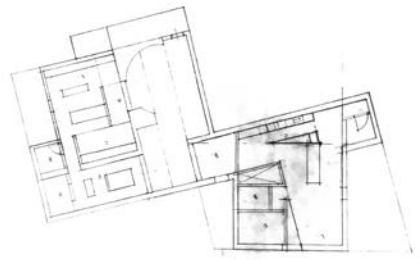
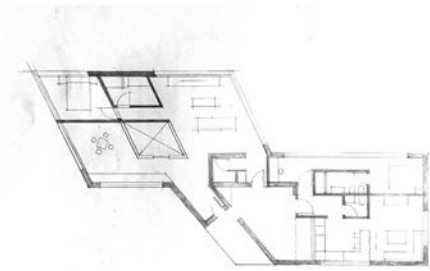
proyectar un objeto posible de ser construido técnicamente con las lógicas derivadas de su generación.

bibliografía

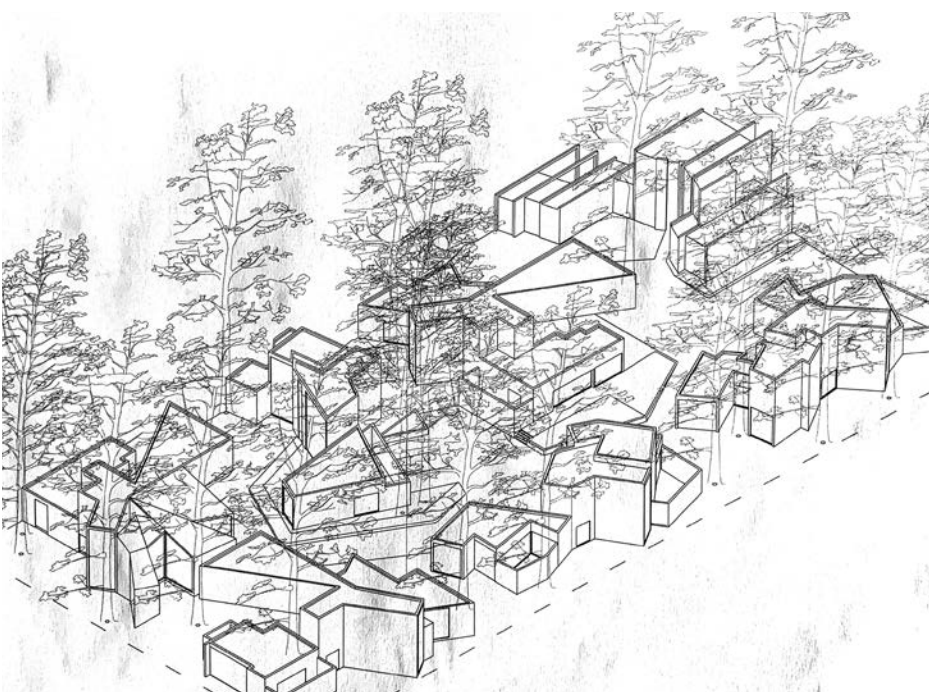
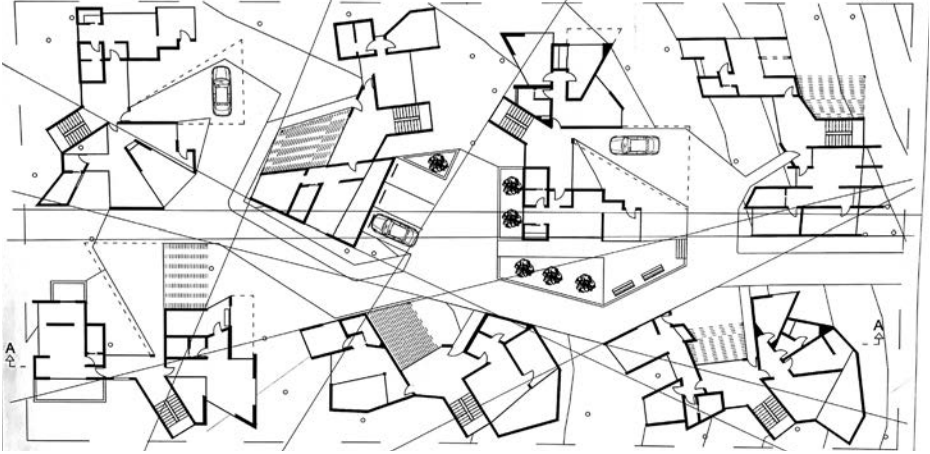
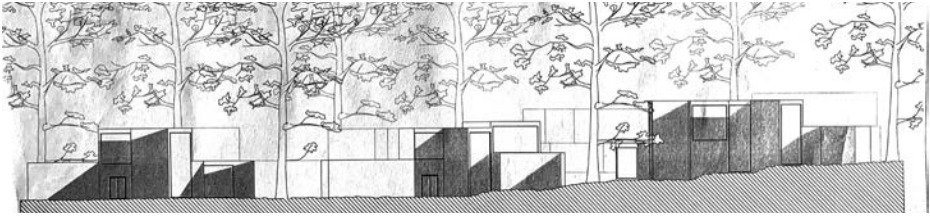
Allen, Stan: Del objeto al campo
A.Borie, P.Micheloni, P.Pinon: Forma y deformación; H. Tomás: El lenguaje de la arquitectura moderna; P. Zumthor: Atmósferas; entornos arquitectónicos; Cecilia Puga (revista 2G); Ch. Moore /G. Allen: Dimensiones de la Arquitectura; Federico Soriano, Sin-Gesto; Houellebecq: Lugares de transacción./ Koolhaas: El espacio basura.; Georges Perec: Especies de espacios; Mies van der Rohe: Mensaje al IIT.; Ábalos I. : la máquina de habitar de Jacques Tati / Cabañas, parásitos y nómadas.

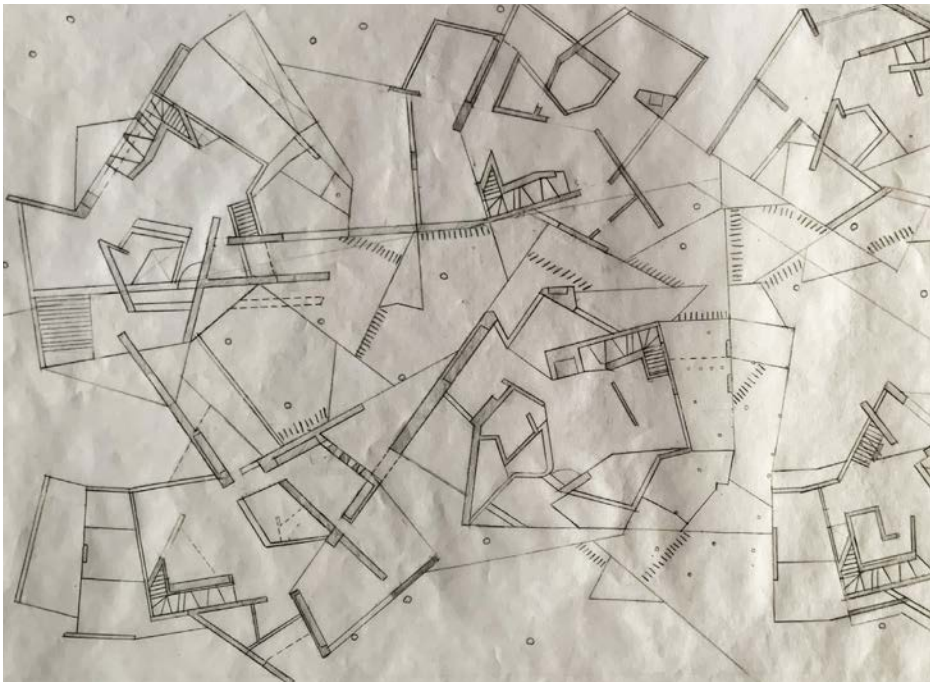
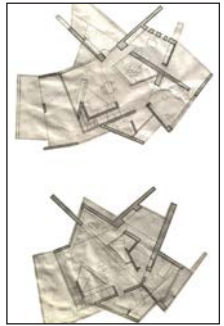
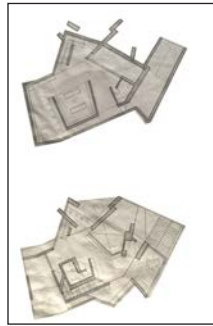
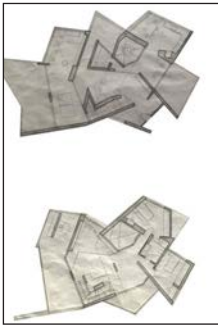
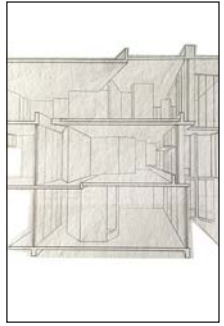
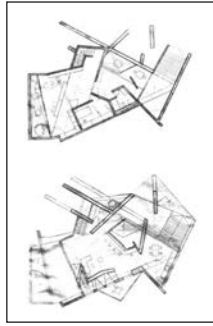
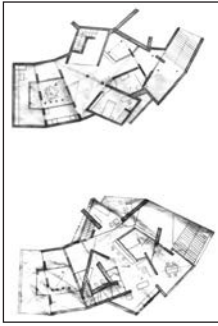




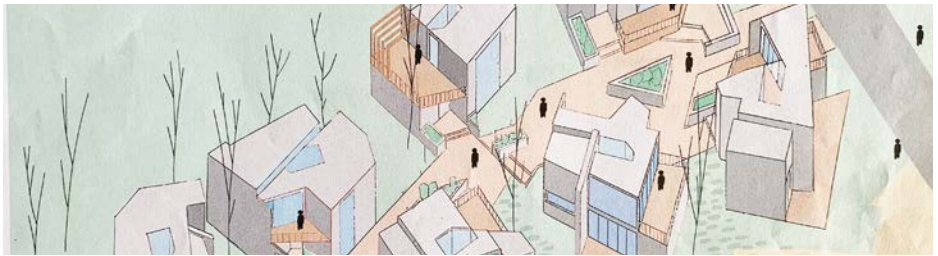
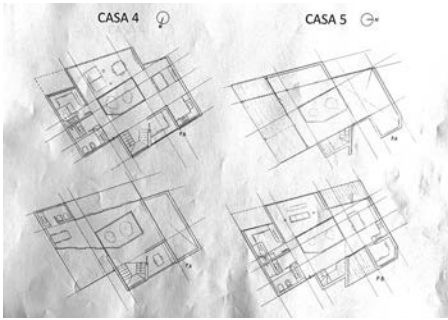
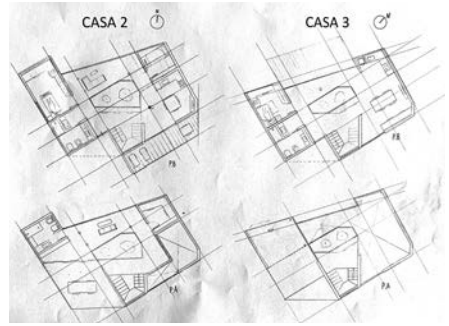
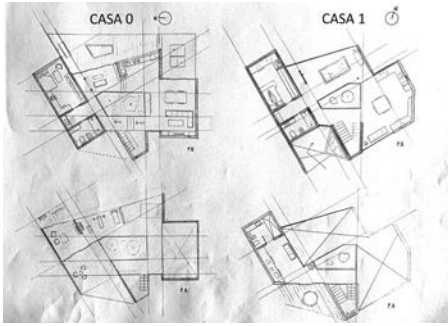


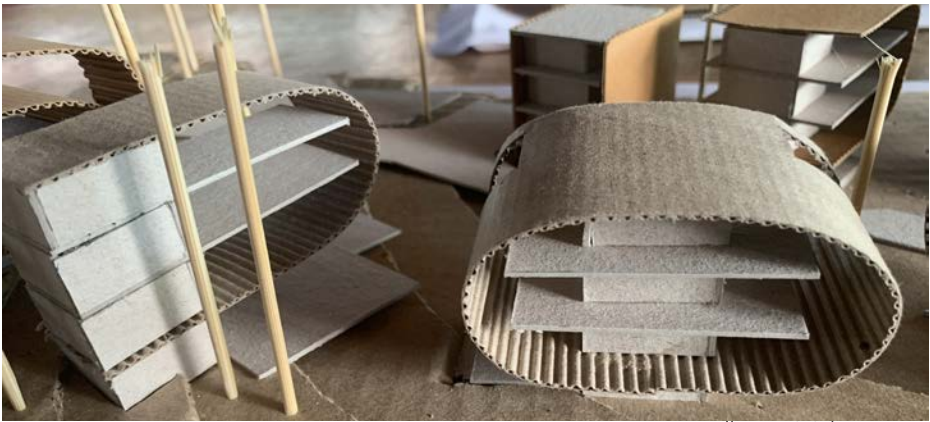
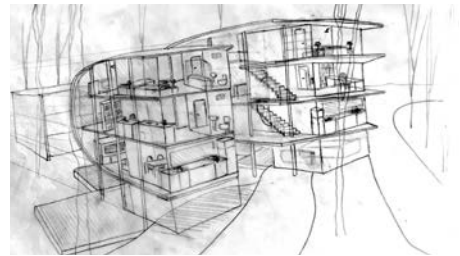
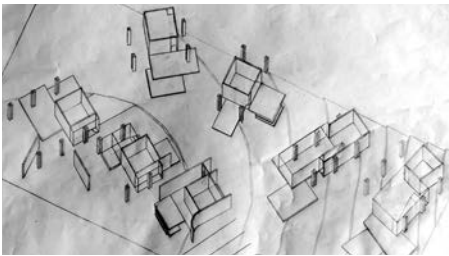
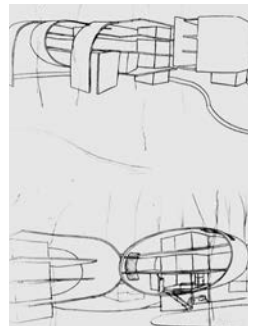
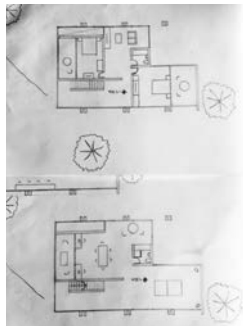
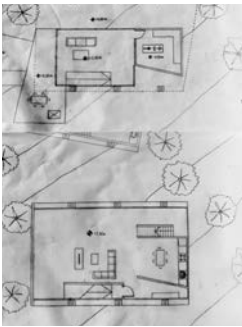
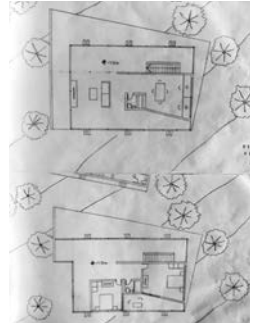
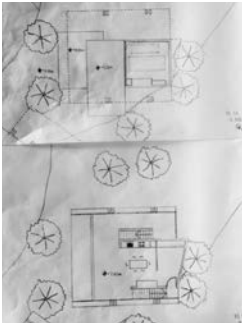
land 3-431802

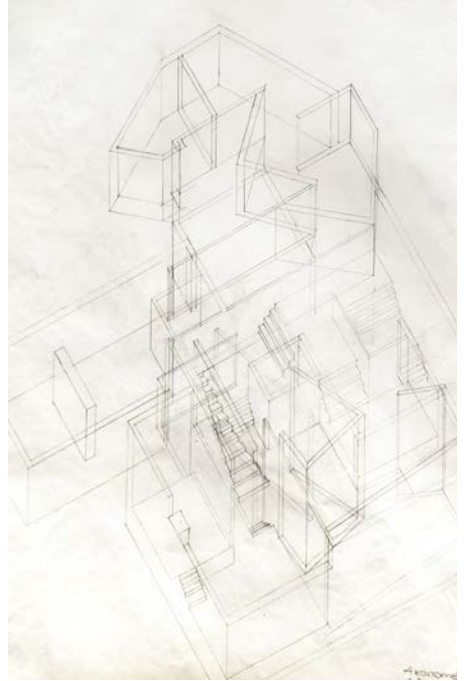
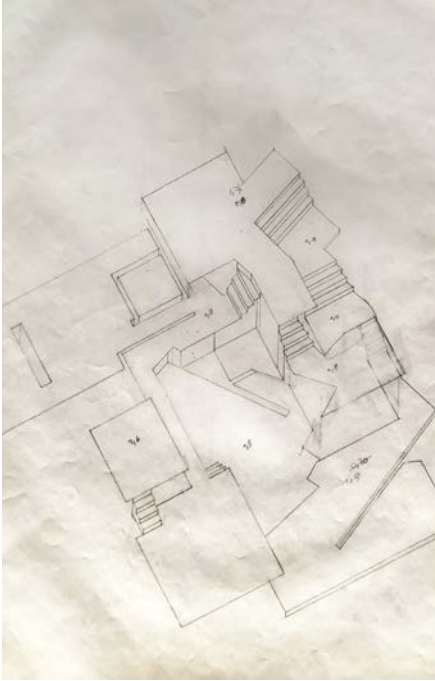


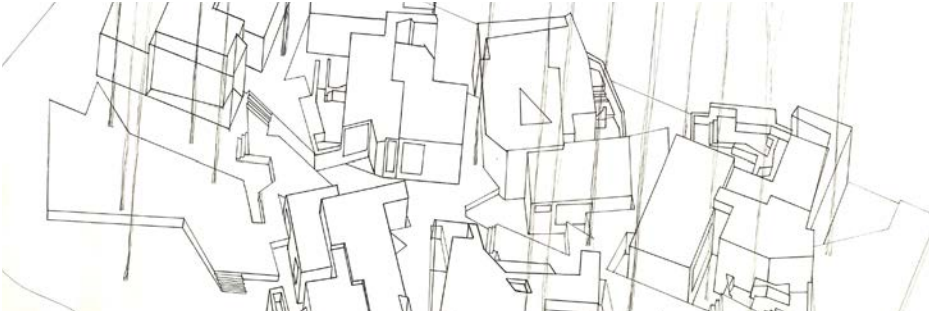
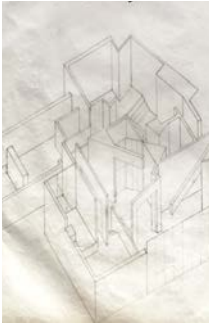
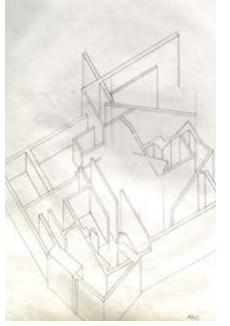
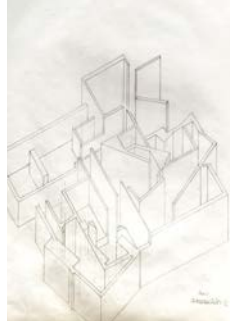
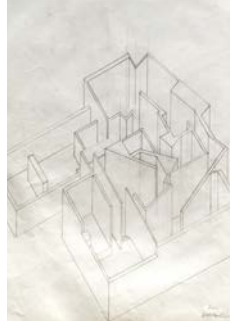
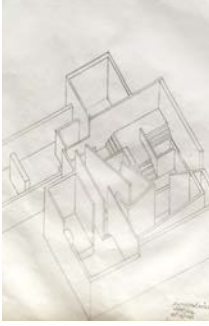








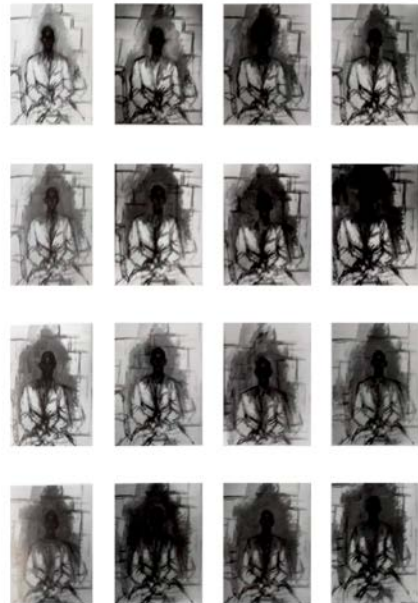




Simultaneidad entre lo determinista y lo estratégico

(reflexiones sobre los procesos iterativos del segundo nivel)

Raúl W. Arteca



Lo que quisiera hacer exactamente es mostrar cómo las cosas se me aparecen (...). Es esencial trabajar sin ninguna idea preconcebida, sin saber de antemano a qué va a parecerse la tela (...). Se tratará de encontrar cómo la tela comienza a funcionar haciendo aparecer, a través de esta repetición casi insensata, el equivalente de lo visto (...). Lo visto es ignorado, el retrato en sí no interesa... solo lo que aparece de nuevo en él. (Figura 1)

De "Un retrato de Giacometti", Enric Miralles, 1991. (1)

El trabajo del segundo semestre para el nivel 2 del Taller Vertical, se apoya en un material realizado por los mismos estudiantes en la primera mitad: una vivienda. En este ejercicio, deben multiplicarla mediante pasos sucesivos y reiterados -ejercicios de iteración-, hasta conseguir seis viviendas más, y con ellas articular un conjunto de 6+1 viviendas en un contexto determinado. Se va a tratar de, en función de la experiencia hecha, reflexionar sobre los procedimientos acumulativos y las acciones proyectuales directas.

A las acciones autoimpuestas sobre un determinado material gráfico (la vivienda original), es imprescindible sumarle la mirada inquisidora que siempre intenta completar lo que se presenta como inacabado. Primero, debemos despojar al proyecto original, de toda connotación de objeto acabado: muebles, equipamientos, materialidad, aventanamientos, dejándolo como representación, en principio, sin acentos determinados por fuera del valor de línea. La formulación de operaciones iterativas sobre algo dado, sean parciales o generales, intentan complejizar esos estamentos inacabados sobre los cuales seguimos conjeturando muchas formas de querer ver determinaciones. Es una demora provocada, dada especialmente por la generación de nuevo material que se suma al original. Recomendamos utilizar códigos diferentes entre uno y otro material superpuesto.

Este texto intentará referirse, entonces, a una cuestión inocultable dentro del proceso de proyecto: la simultaneidad existente, y que debería ser incorporada conscientemente, entre procedimientos abstractos (operativos-diagramáticos), y percepciones funcionales, espaciales, figurativas o meramente materiales.

Lo estratégico y lo determinista. Uno demora, el otro intenta avanzar rotundamente. Ambos deben reconstruirse en una nueva expresión gráfica, saber detenerse para permanecer aún incompletos, y así reformular nuevos procedimientos, más complejos, para nuevas relecturas. Procedimientos y acciones concretas, nunca versus.

Como coexisten en el instante mismo de la lectura de un documento incompleto, la intención no es reprimir estos saltos de escalas o resoluciones, dándole un lugar dentro del proceso de enseñanza del proyecto de arquitectura.

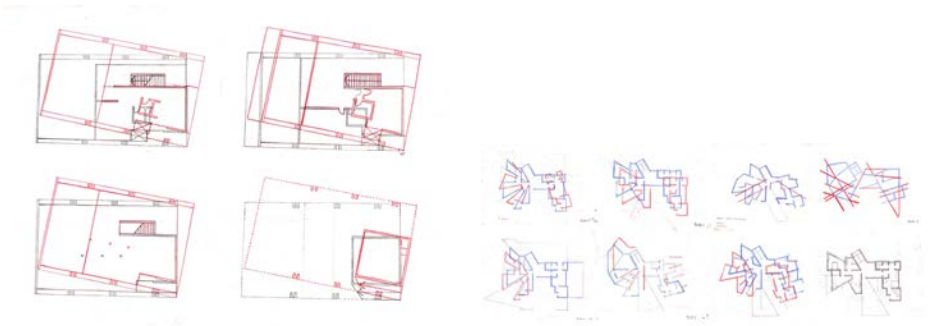
La conjetura, la sospecha permanente, podríamos incluso decir la necesaria posición desconfiada y escéptica respecto a lo que observamos, es imprescindible para activar el proceso de proyecto. Esto último no se enseña, debe estimularse para que el estudiante inicie su búsqueda crítica y personal. Para proponerle controversias, aspectos

que no se ven, pero que se suponen afines y complementarios a lo que tenemos, temporalmente, frente a nuestros ojos. Este proceso de sucesiones inacabadas, adrede, establecen suspensiones de significación bajo una complejidad de lectura creciente. Esas complejidades se entienden como sumatorias, cada vez más intensas, más densas, más entretejidas, en donde lo espacial, lo material, lo funcional, las partes, el todo, determinarán un grado de acercamiento al proyecto de manera ineludible. Esa sumatoria dictará, incluso, nuevas leyes a las establecidas en el inicio del juego. Porque el proyecto y el proceso de proyecto solo se es asible cuando le imponemos unas reglas (actualizables, modificables) tal cual como si estuviésemos creando un juego. Esto último es parte de aquello que todos ejercemos y sobre lo cual parece no ser conveniente hablar: que el carácter lúdico de la creación arquitectónica, es tan indiscutible, como negado. Creamos ciertas reglas para poder movernos entre los espacios en donde ellas no actúan, pero dentro de lo que permite su universo. Y las acatamos, las cambiamos, las adaptamos, las alteramos, las cuestionamos permanentemente. La sumatoria de elementos no siempre suponen cantidad o densidad. Pues después de cada lectura, pueden ejercitarse ejercicios de fusión o compresión, como parte de posibles nuevas iteraciones. Esa conjetura se debe plasmar en los pasos sucesivos del proceso proyectual, tratando de interrogar a la próxima iteración, sobre aquello que debíamos ver y reflexionar sobre todo lo otro que pudiera surgir en las nuevas configuraciones temporales. Todas estas cuestiones no son nuevas, si tomamos en cuenta el método Pierce (2) por el cual, para llegar a una verdad, no hace falta una indagación ordenada y progresiva basada en pruebas fehacientes, sino solamente establecer una conjetura – muchas veces sin justificación firme -, indispensable para hacer mover las variantes y la producción de nuevas conjeturas (ahora sí, producto de una información fundada), sobre lo cual se puede establecer un pensamiento crítico. Provocar un hecho, para avanzar hacia otro. Especialmente porque un avance ordenado y progresivo necesitaría de una información determinada y coherente en cada paso, que muchas veces no tenemos. Pierce altera esta regla hegeliana, para saltarse los pasos de la coherencia y de la disposición de información, generándola.

De la unidad a la multiplicación. Iteraciones de acuerdo al proyecto

Las iteraciones son parte de un proceso que se apoya en una reiteración progresiva y controlada sobre diagramas iniciáticos. Ahora, al multiplicarlas a través de diversas variantes como parte de una serie, la sucesión de iteraciones obliga a una lectura y suposición sobre sus resultados parciales, para establecer progresos con creciente complejidad. Estimular al estudiante a poder dominar este proceso, lo que, por reiterativo, no es necesariamente predecible, el cual ayudará a establecer una mirada crítica sobre la creciente complejidad de la producción gráfica. No es el fin del ejercicio este procedimiento, sino la enseñanza a través de un modo que empuja crecientemente a lecturas cada vez más completas, y en principio, inesperadas. El fin seguirá siendo, como siempre, el proyecto de arquitectura, al cual se llegará estudiando críticamente cada documento producido durante estos momentos del proceso.

El material original queda prontamente lejos.



No es ni más ni menos que lo que inconscientemente sucede – a veces sin el control de algún procedimiento- tras la búsqueda del proyecto acabado, pero ahora impulsado por el domino de acciones de carácter creciente (en densidad de elementos utilizados) y consciente, críticamente reflexivo. Cuando no existe un proceso consciente en la búsqueda gráfica, todo está dominado por la cáscara, el aspecto vacío, y por el desperdicio de caminos posibles, aun bajo aquella posible idea o dirección hallada.

Se trata de tomar el control del proceso de proyecto, siendo consciente de las capacidades y posibilidades del nuevo material. De los nuevos problemas que aflorarán. Una forma de tomar dominio de lo que se está construyendo, basado en suposiciones que se registran gráficamente y que tienen operaciones claras sobre las partes que lo constitu-

yen, que debemos, antes que nada, detectar y atesorar: repeticiones, superposiciones, espejados, intersecciones, acumulaciones, densidades, recortes, giros, etc. Tras cada paso registrado, existe un tipo de búsqueda no garantizada y sometida a una lectura de posibilidad. Ejercitar la Crítica. Desandar el camino, es parte de esa lectura crítica, si es que los registros y procedimientos se hacen de forma ordenada. Imaginar elementos sólidos, transparentes, estructuras, esqueletos, sean manifestaciones generales o parciales, es parte de la libertad del procedimiento, el cual debe ser registrado continuamente. Dibujo y texto de apoyo.

Es muy común que, durante el trayecto de la búsqueda de un proyecto, establezcamos pequeñas o grandes variantes de las partes o del todo. También es posible que tengamos, en cada una de estas instancias, un proyecto posible o un camino a abrir, que casi siempre desecharnos, y que podremos retomar en cualquier instancia. El no poder establecer metodologías operativas conscientes, recae en procesos verticales, de carácter directo, imposibilitando la apertura de caminos proyectuales afines, o paralelos.

Esta es la posibilidad que se ofrece dentro del proceso de multiplicación de una casa en otras, como variantes de una misma forma de concebir el proyecto, la naturaleza de sus elementos o la concepción compleja de una serie de espacios para viviendas diferentes, pero de una unidad proyectual común.

Lo que parece imprescindible, es asignar a cada trabajo en particular, el tipo de iteración que surge de la naturaleza misma del proyecto de base, para que pueda enriquecerlo bajo un cierto espectro de presunciones, encerradas dentro de la misma operatividad de la acción asignada. No debería reprimirse el hecho de que ciertos aspectos, como la funcionalidad pura, aparentemente muy alejados y hasta opuestos a la abstracción de un diagrama complejo, sean incorporados como motor de la operación iterativa siguiente. Por ejemplo, si la creciente densidad de elementos gráficos, parece conspirar contra la creación de espacios determinados, la iteración siguiente puede operar sobre supresiones y reubicaciones, que generarán cuestiones nuevas especialmente sobre los sectores que no han sido afectados por la presunción inicial. Hacerlo, es no dejar de lado aquello que se despierta al estudiar un documento gráfico. Y no me refiero a funcionalidad como el hecho de dibujar una mesa o un sanitario, sino las condiciones, la medida, la escala, la complejidad, tamaño y densidad o repetición de elementos que imagino deben ayudar a ese aspecto de un proyecto.

Esas acciones repercutirán sobre estos aspectos, pero a su vez sobre todos los otros elementos de posible lectura dentro del diagrama general. Dibujos que actúan no solamente sobre la planta, sino que simultáneamente sobre las secciones o la volumetría.

La aparición, en determinado momento, de un contexto determinado, hará activar otras decisiones que alterarán y completarán el proceso de iteraciones, hasta alcanzar el grado de discutir el proyecto de arquitectura con mayor profundidad e intensidad. Cuestiones que accionarán desde fuera hacia adentro, repercutiendo en entrelazamientos de cada una de las viviendas, con las otras. (Figura 4)



Una forma de transformar una suposición en un potencial hecho proyectual

Aquí solo quiero reforzar algo que rige la totalidad del texto: el cambio de mirada sobre lo que tenemos enfrente.

Cuando se lee, especialmente ensayos o literatura NO vinculada a lo arquitectónico, surge inevitablemente el poder hacer ciertos ejercicios de traslación. El más interesante, menos relajado seguramente, es intentar traducir al proyecto arquitectónico casi todo. Por interés, por deformación, porque me ha servido muchas veces para aclarar el sentido de algunos recortes o parciales imaginéris. Y, especialmente, porque este ejercicio hace cambiar la mirada de ver todo como proyecto material, para poder observar las condiciones, los posicionamientos de las cosas sin un fin determinista.

Veamos esta lectura de El Taller de Alberto Giacometti (escultor), de Jean Genet (3), en relación con establecer una mirada sobre los he-

chos (documentos de proyecto) tal cual como se nos presentan visiblemente:

“Este mundo visible es el que es, y nuestras acciones sobre él no lograrán que sea absolutamente otro. Soñamos entonces con nostalgia con un universo donde el hombre, en vez de actuar con tal furia sobre la apariencia visible de las cosas, se hubiese abocado a desentenderse de ella, no solamente a negarse a actuar sobre ella, sino a desnudarse lo suficiente para descubrir ese lugar secreto de nosotros mismos a partir del cual hubiese sido posible una aventura humana totalmente distinta. (...) tal vez sea a esa condición inhumana, a esa disposición ineluctable, que le debemos la nostalgia de una civilización dispuesta a aventurarse más allá de lo mensurable. (...) el artista (Giacometti) ha sabido deshacerse de todo aquello que ofendía su mirada, para descubrir lo que quedará del hombre cuando las apariencias sean desenmascaradas. Tal vez Giacometti también haya necesitado de esa condición inhumana que se nos impone, para que su nostalgia fuese tan honda que le diera fuerzas para triunfar en su búsqueda. Como sea, toda su obra parece abocada a desenmascarar la apariencia, una búsqueda extendida no solo a lo humano, sino a cualquier objeto, incluso el más banal. (...) La belleza no tiene otro origen que la herida (llamaría también Accidente), singular, diferente en cada uno, escondida o visible, que todo hombre guarda en sí, que preserva, y a donde se retira cuando quiere apartarse del mundo (...).” Podría describirse todo proceso de cambio de mirada sobre lo que tenemos enfrente, solo con este texto. Viendo entre líneas, observando partes y negando el resto, adivinando órdenes invisibles, para operar sobre ellos. Quedándonos solamente con lo que surge.

Ahora, una cita de La Tarea del Traductor, de Walter Benjamin (4), puede ayudarnos a establecer la relación entre el material original y los procesos operados consecuentemente:

“la traducción es una forma. Para poder comprenderla desde este punto de vista, es necesario remitirse al original, pues en él yace su ley, guardada en su traducibilidad.

La traducibilidad es esencialmente constitutiva de determinadas obras; con ello no quiere decirse que la traducción sea esencial para las propias obras, sino que se indica que un determinado significado que habita en los originales se manifiesta en su traducibilidad. Es evidente que ninguna traducción, por buena que sea, puede tener relevancia alguna para el original. Sin embargo, entre ambos existe, en virtud de su traducibilidad, una estrecha relación. Sí, esta relación es incluso más íntima en la medida en que ya no signifique nada para el original. Esta relación

puede ser denominada natural y, siendo más precisos, vital.”

Es muy interesante reparar en el término “traducibilidad”, aplicado sobre una parte o serie de partes de un texto. No todo es operable (traducible), pero de lo que no duda es que entiende la distancia necesaria que debe existir entre la traducción y el original, solamente ligados por aquello que es traducible.

Los documentos (gráficos), pueden y deben ser leídos como lo que son: un conjunto de relaciones y propiedades que pueden alterarse, siempre y cuando mantengan determinadas condiciones o estructura de partes que la ligan al original (lo que resguarda la propiedad de traducibilidad).

Simultaneidad: comprensión y síntesis

Todo proceso enmarcado dentro de reglas auto establecidas, necesita tanto de su lectura autónoma, como sus necesarios momentos de descanso, allí en donde se da una lectura crítica. Esa lectura despierta nuevas suposiciones que dictarán una serie de nuevas operaciones, las cuales corregirán, complementarán o se opondrán a las anteriores. Dentro de este momento parcial de lectura, deberá aparecer la visión simultánea de una escala resolutive posible. Ir lejos, para volver cerca. Y así reiteradamente.

Los procedimientos proyectuales reglados son progresivos y presos de una complejidad creciente. De su lectura, depende el paso siguiente. De su presunción, de su pretensión, la naturaleza de las acciones siguientes. De su registro consciente, su capacidad de volver y así determinar pasos o aperturas que hemos dejado de lado. Así es como se ha observado junto con cada uno de los estudiantes (una ventaja del Taller reducido), cuales son los elementos, la geometría, el pautado, que es necesario operar en forma parcial o total para complejizar una próxima iteración.

Es, entonces, indispensable asumir la simultaneidad. De escalas, de lecturas, de espacios que se erigen en la imaginación hasta el punto de la resolución, parcial, total, del proyecto. La idea es no solo no ignorarlos, sino darles el espacio dentro de la metodología proyectual, en el momento en que son una intención. La resolución profunda supone un avance registrable, un paréntesis necesario en un procedimiento progresivo, en donde sabemos las reglas, pero nunca el devenir de ellas en arquitectura. Resoluciones que pueden acompañar, quedar en suspensión.

Los procedimientos reglados no vienen a inhibir el pensamiento com-

plejo y a-escalar sobre lo que se observa. Vienen para avanzar suspendiendo temporalmente el detalle y la visión parcial, que simultáneamente se despierta ante cualquier tipo de avance pre-proyectual.

Crítica consciente: diagramas e iteraciones como posible contexto, referente, tipo, forma y espacio, elemento, medida, escala o función

Detrás de todo este enunciado está el poder darle un espacio y una entidad, dentro del proceso pautado del pre-proyecto, a la presunción recurrente. Sí, a eso que les pasa a todos, desde estudiantes hasta arquitectos formados y experimentados. Pero que equívocamente retardamos en darle un sitio, aunque sea provisorio, dentro la producción de operaciones sobre los incipientes primeros dibujos. A veces, *“hacer retardar lo que aflora inevitablemente, observando detenidamente los documentos, termina perdiéndose”*. (Enric Miralles) (5)

Enric Miralles menciona como *“documentos”* y no como *“dibujos”* a estos últimos, por lo que se deduce que los lee como un texto. Y para ello, son deliberadamente inconclusos, aunque completos ante nuestra mirada inquisidora. Lo que dice, lo que sugiere un dibujo, es un argumento o series de argumentos posicionados bajo una regla clara, o incipiente. Puede ser también un conjunto de reglas disímiles que se conjugan en una expresión arquitectónica. Y sobre esto operamos, sobre las condiciones gráficas de ese argumento o concepto. Fraccionado, parcial, o totalizador.

Creo que se han conseguido resultados más integrales, cuando metodológicamente, a nivel de enseñanza y aprendizaje, se ejecutan estancias de aceleración gráfica (complejidades dadas por las iteraciones), seguidas de estancias de quietud y reflexión gráfica uniendo parámetros supuestos. Y luego volver a avanzar en progresos vertiginosos. Para volver a detenerse y simular grados de concreción parcial, incorporando todo aquello que deja de lado un diagrama abstracto: función, estructura, forma, imagen (sistemas en sí mismos). Todo esto, claro, según la naturaleza de cada trabajo en particular.

Una secuencia de aceleración y demora progresiva, tratando de no dejar de lado todo aquello que surge cuando observamos críticamente, ante estos documentos cada más complejos, y más completos. La asistencia directa sobre la naturaleza de cada estudiante, expresada en sus dibujos sucesivos, supone ser una parte indisoluble de la construcción personal hacia alguna metodología que los aproxime al control del proyecto.

Notas

- (1)“Un retrato de Giacometti”, Enric Miralles, 1991. El Croquis 72 (II) 1995.
- (2)“Sherlock Holmes y Charles S. Pierce. El método de la investigación”, Paidós Comunicación 1994.
- (3)“El Taller de Alberto Giacometti”, Jean Genet, Gallimard, 1979; PROA, 2012.
- (4)“La Tarea del Traductor”, Walter Benjamin, Sequitur, Madrid 2017.
- (5)Miralles-Tusquets, Catálogo Exposición Autografíes, colegio de arquitectos de Catalunya.

nivel 03

intensidad procesos de archivo

cuerpo docente

Florencia Pérez Álvarez

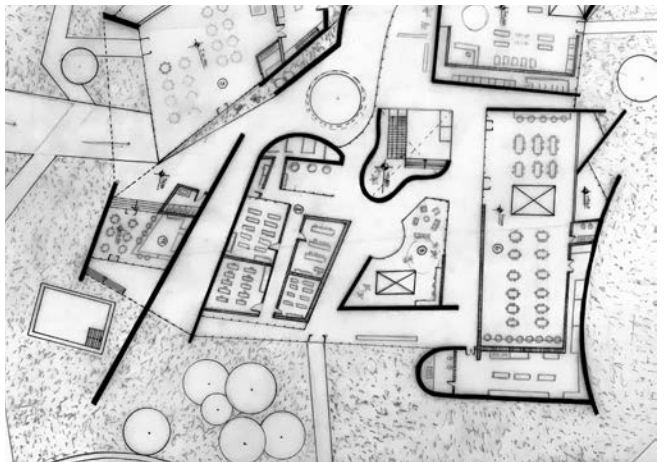
Iván Jovanovski (beca iniciación docente)
(semestre 01)

Fiorella Bacchiarello

Iván Jovanovski (beca iniciación docente)
(semestre 02)

estudiantes

gira arana, andres francisco; jaldin villarroel, ivan; marquez, gustavo esteban; larrañaga martín, agustina belen; wagner, sol ayelén; garcía, sofía marlene; czemerys, ana paula; sbarbati, nicolas daniel; ferraris, albertina; di tomaso, agustina macarena; calderon reyes, facundo ezequiel; vegazo torres, claudia cecilia; benavidez argibay, benjamín



agustina di tomaso

nivel 03
ejercicio 01

operaciones referenciales: intercesores humanoides

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

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

Podemos hablar de Procesos de Archivo y procesos de Diagrama.

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

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

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

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

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

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

Este trabajo puede realizarse en varios sentidos:

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

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

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

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

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

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

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

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

En este paralelismo podemos enten-

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

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

Cyborgs, posee un cambio de tecnología (mixto) con respecto al referente y sus consecuentes modificaciones. -

Aliens (o troyanos), su interior lo intrusióna un objeto extraño que cambia su comportamiento

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

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

Zombies, Poseen características del referente pero no su esencia.

referentes (uno por estudiante):

Peter Zumthor: Termas, Vals
Leslie Martin Harvey Court, Caius Colledge, Cambridge

Richard Meier: Museo de Arte Contemporáneo, Barcelona 4-Morphosis: Emerson College Los Angeles

Zaha Hadid: Museo Siglo XXI, Roma.
SANAA. Museo de Arte Contemporáneo, Kanazawa

Peter Eisenman: Liget Budapest House of Music

bibliografía general

libro de cátedra Intensidades 2017. texto sobre referentes; libro de cátedra Intensidades 2020. texto sobre Intercesoires; Peter Eisenman, diagramas de anterioridad.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

comprender los procesos de archivo en el proyecto

indagar sobre los elementos y componentes potenciales de una obra dada

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

comprender el criterio de diseño consciente

indagar sobre las distintas posibilidades y complejidades del método referencial

metodología del trabajo

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

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

espacios necesarios/programa

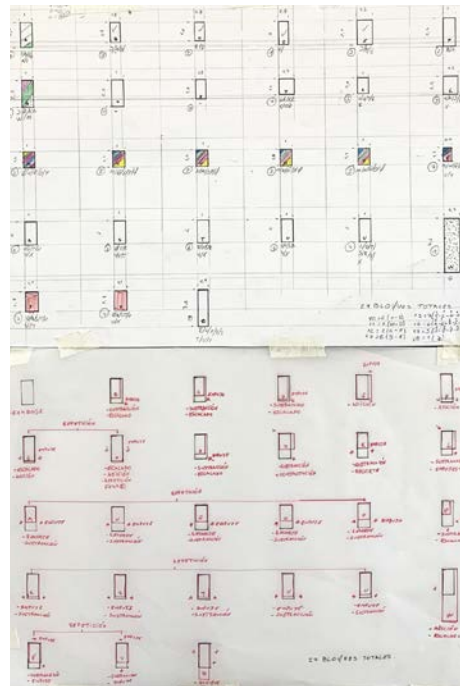
edificio de actividades turísticas y gremiales en Punta Lara el edificio a construir se considerará como anexo a las construcciones

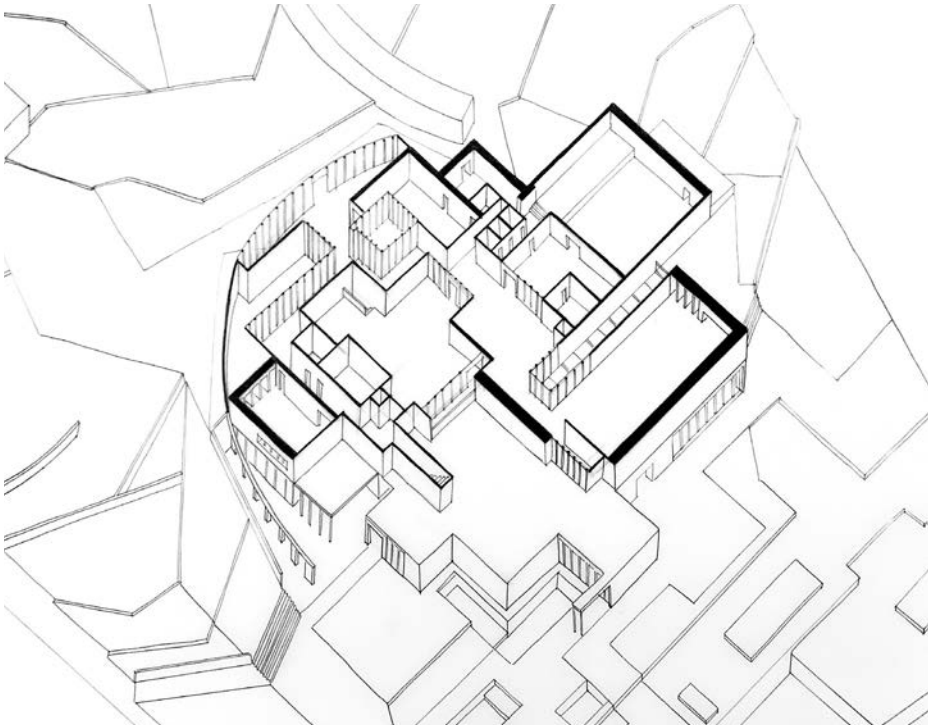
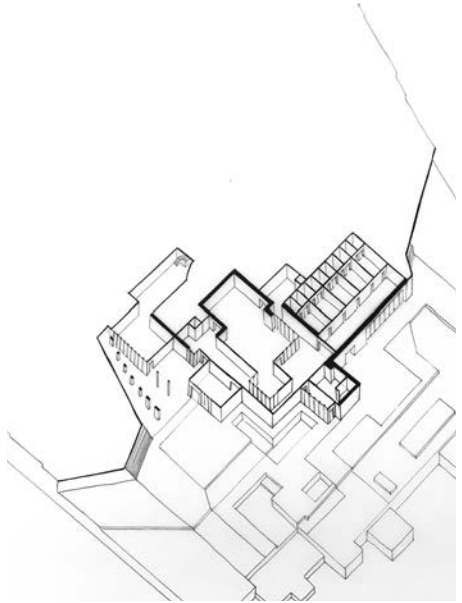
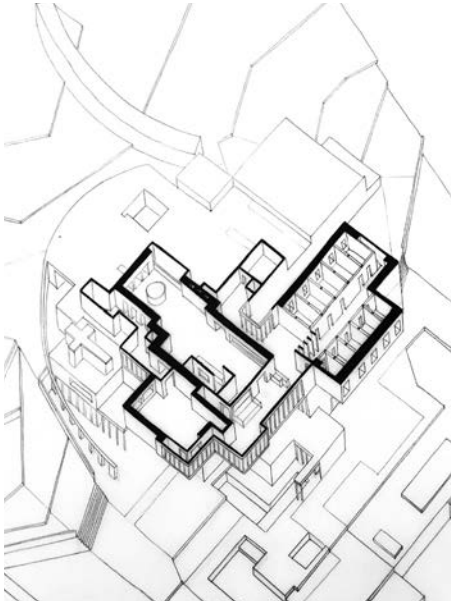
existentes ampliando las capacidades del predio. de las construcciones existentes se deberá considerar como preexistencia el Hotel curvo y la edificación cercana a la calle. las demás construcciones no se deben considerar.

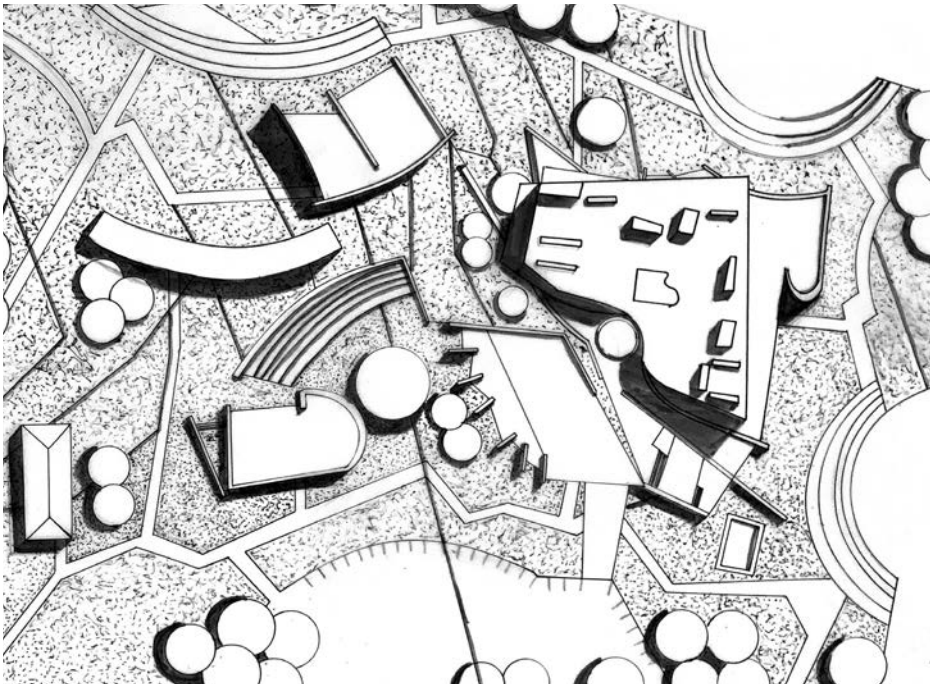
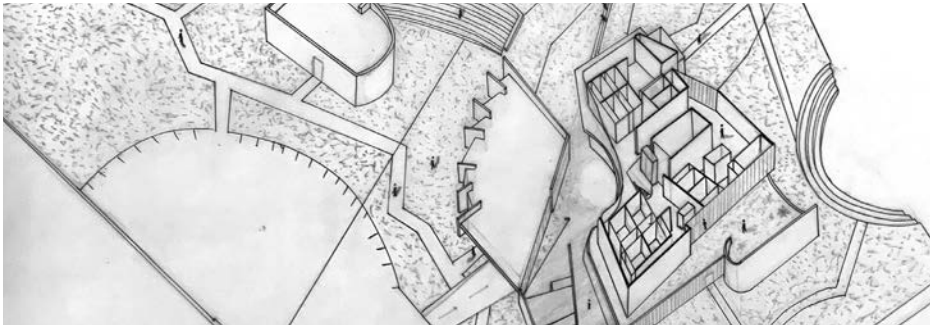
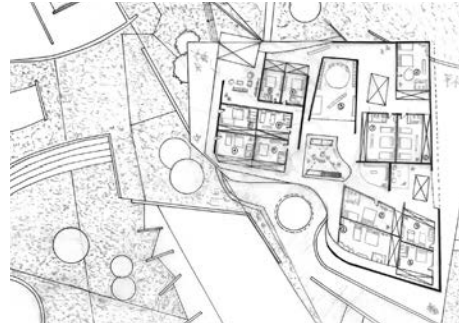
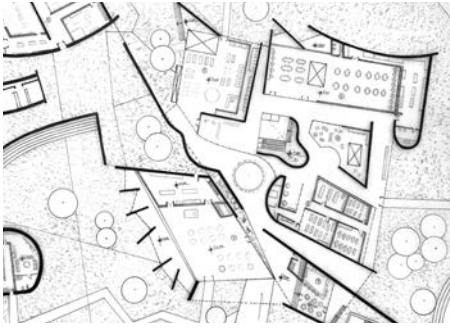
se trata de realizar un conjunto armónico entre existente, el paisaje ribereño y el edificio nuevo pensado a partir de un referente.

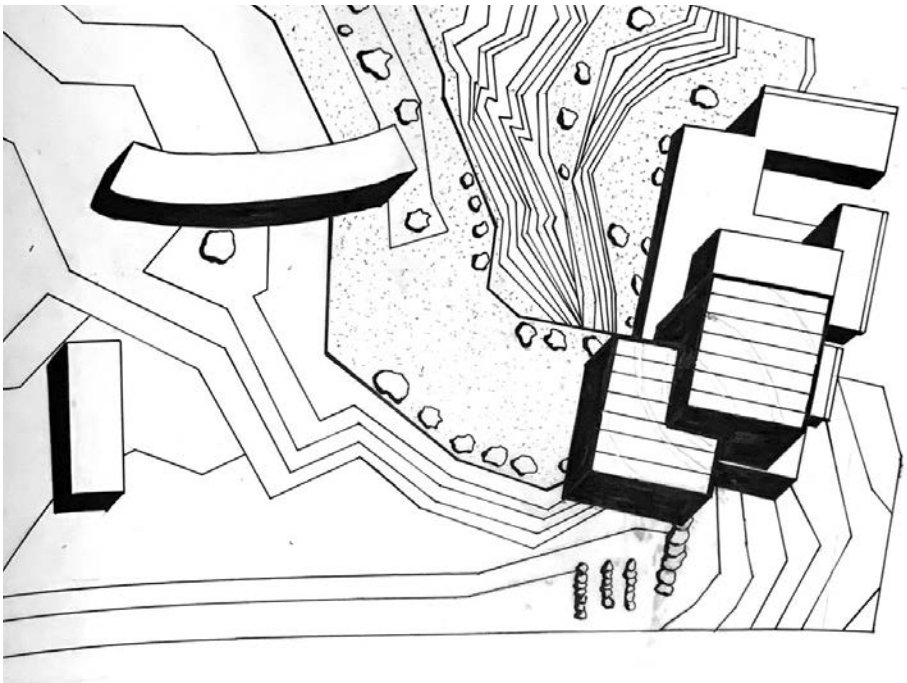
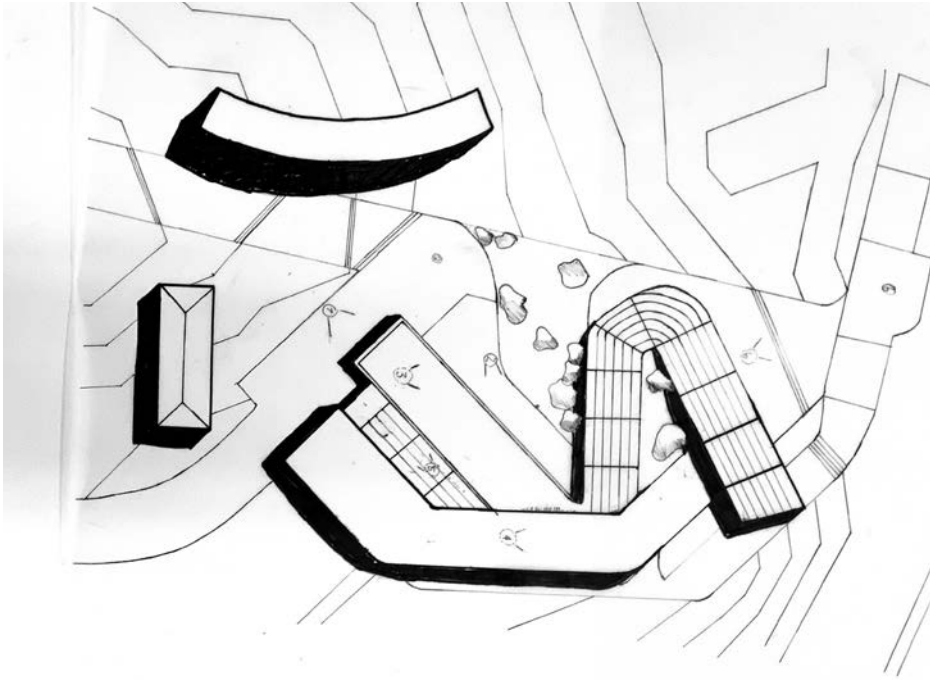
localización

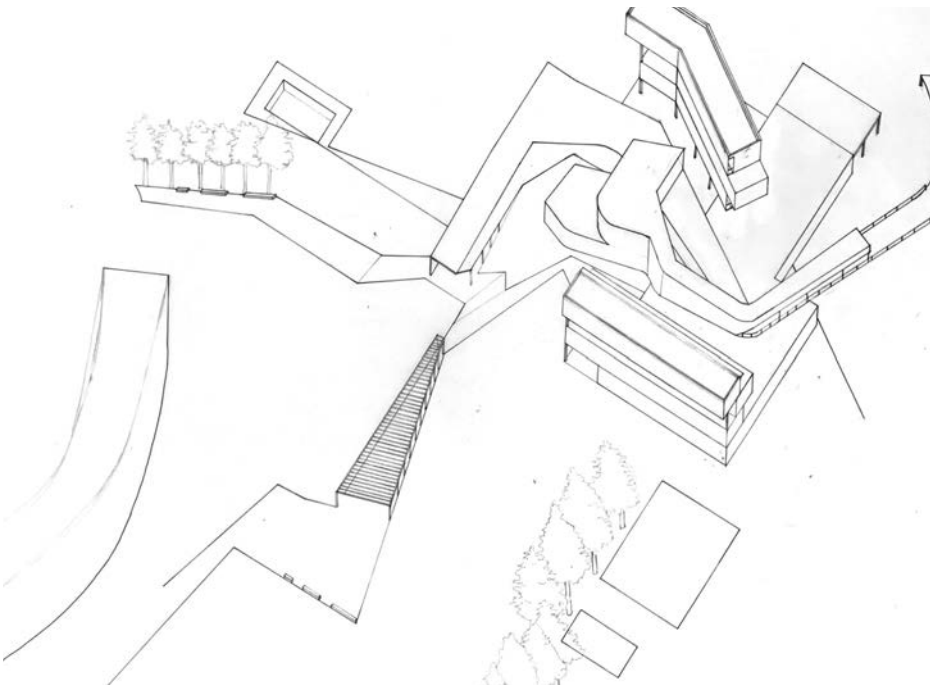
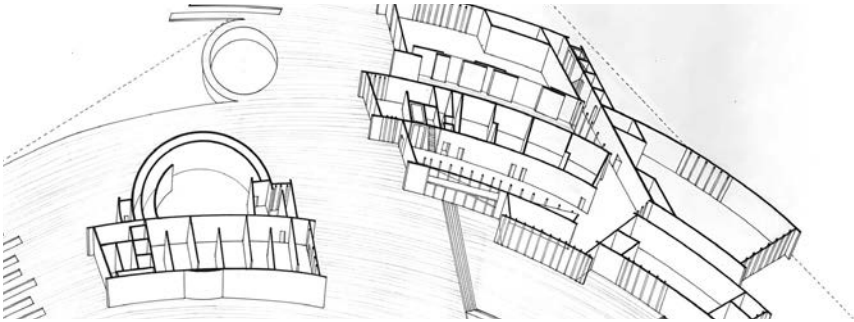
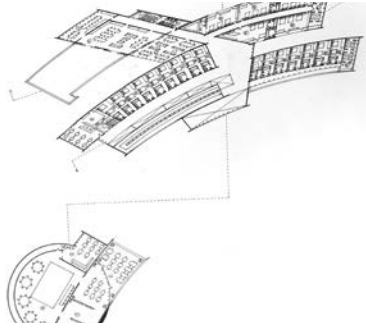
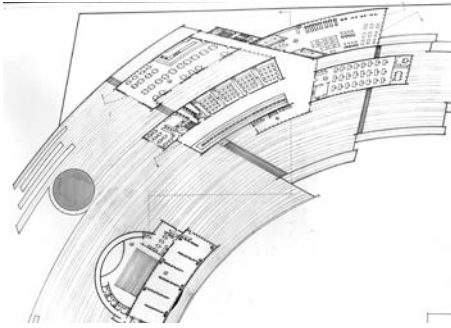
el terreno donde implantar el nuevo objeto se encuentra en la localidad de Punta Lara y está delimitado por el edificio del SUPE, el arroyo que lo separa del Ex Jockey Club (Club universitario sede náutica), el Río de la Plata y el parador municipal 13.

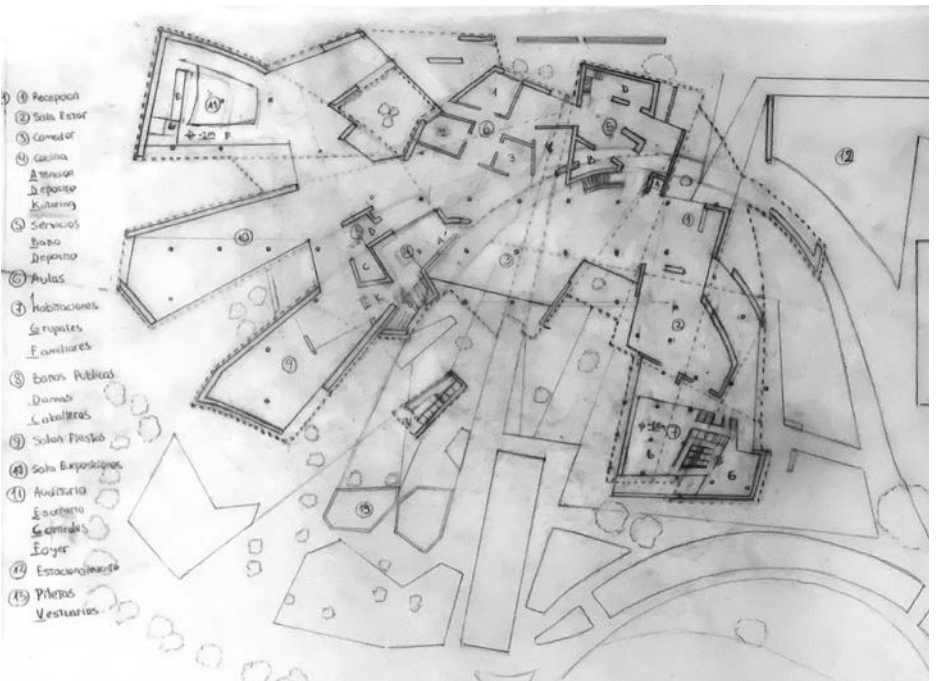
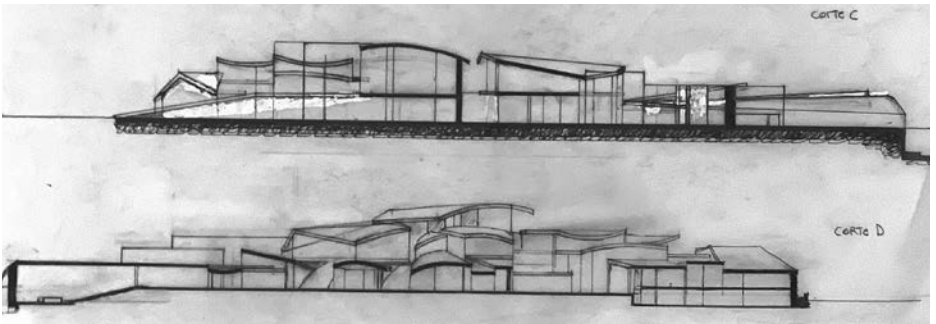
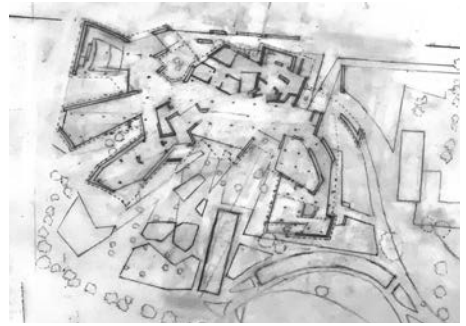
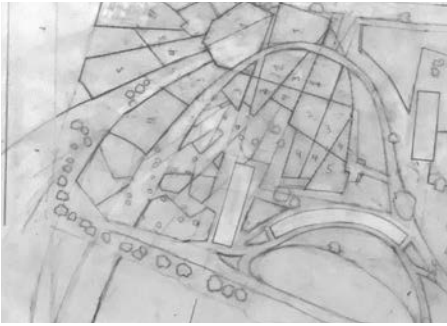


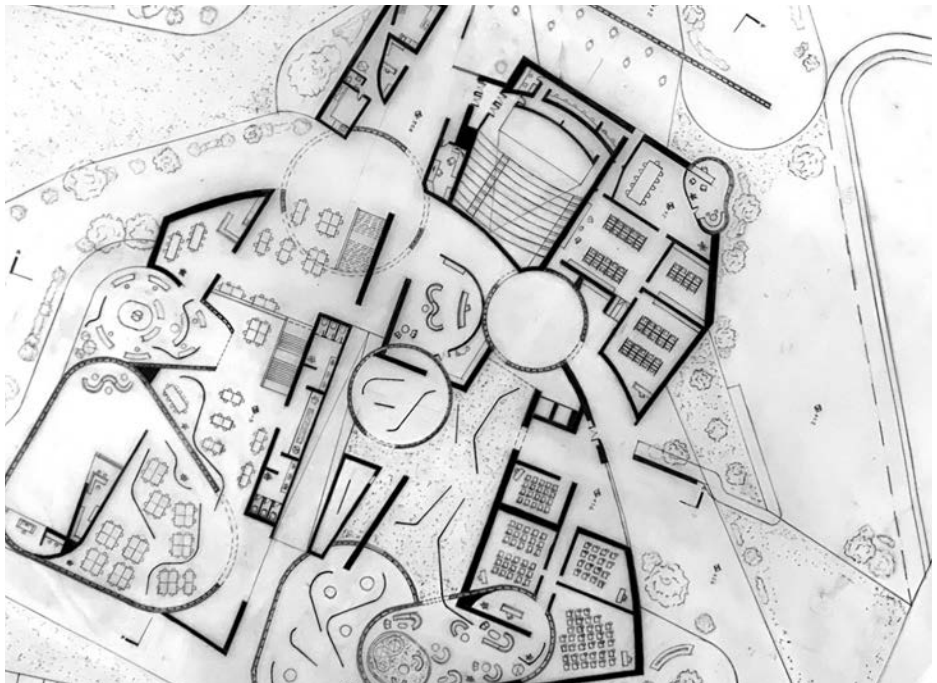
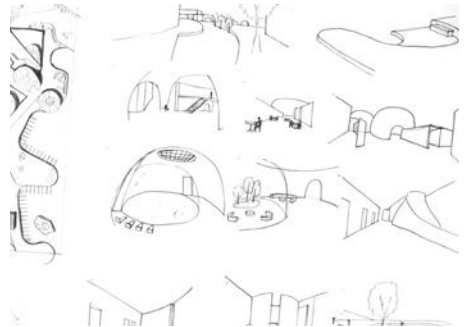
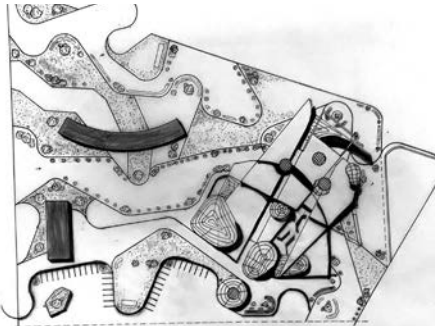
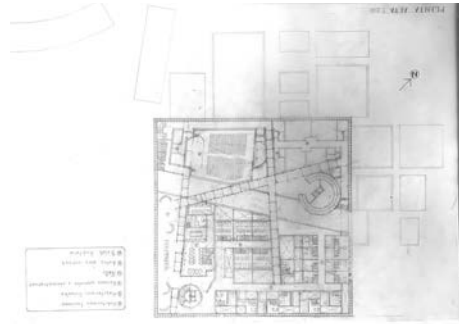
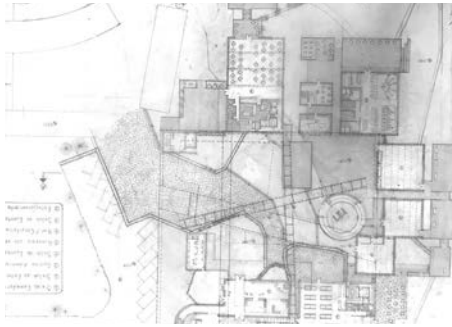












nivel 03
ejercicio 02

profanaciones gráficas

El manejo del dibujo es un recurso fundamental para el aprendizaje del proceso proyectual. Todas las instancias analíticas, exploratorias, operativas y representativas del proyecto necesitan de formas específicas de transmisión de las ideas y estrategias proyectuales necesitan de técnicas particulares acordes a su estado. Es por eso que pretendemos que los estudiantes conozcan diferentes modos de expresión que los arquitectos utilizan para expresar sus obras. Las técnicas a aprender deben ser variadas para que cada uno pueda elegir la de mejor rendimiento según sus habilidades. El dibujo se aprende sólo por práctica constante, y para nadie es difícil aprenderlo si se lo practica. Por ello planteamos en cada nivel del taller un tipo de ejercicio sobre el dibujo, que además aporte al trabajo de proyecto en desarrollo.

planteo del problema

si cada tipo de diseño en su época y de arquitectura ha tenido modos de representación específicos construyendo una identidad unívoca entre el objeto y su representación, este ejercicio plantea dislocar esa relación, aplicando modos representacionales experimentados por diversos arquitectos a arquitecturas locales de manera de producir una nueva lectura de cada uno de esos objetos ya conocidos según una representación habitual. el sentido del ejercicio es el de ver lo mismo de otro modo, o ver lo que no se ve de una obra producto de su modo de representación tradicional. se trabajará mediante la construcción de perspectivas exteriores, cortadas, despiezadas u otra forma de expresar el interior y el exterior de la obra tratada, según los criterios del modo representativo de referencia.

obras a trabajar

operaciones sobre arquitectura locales
Casa Curutchet. La Plata Le Corbusier
Balneario Jockey Club Punta Lara, Pico Estrada.

Casa Alosilla. Ringuélet, Héctor Tomas
Casa en San Isidro, Antonio Vilar.

Casa Quadrini, La Plata. Vicente Krause
Casa Pedernera, Mar del Plata, Héctor Oddone

Casa Tettamanti, City Bell. Vicente Krause

Casa Garibay, Rosario. Jorge Scrimaglio

modos de representación a utilizar

OMA, primera época, dibujos de Zoe Zenghelis y similares

John Hejduk. isometrías y planimetrías

Zaha Hadid. perspectivas y axonómicas de su primera época
 Axonómicas de bauhaus/ axonómicas de Alberto Sartoris
 Aldo Rossi. perspectivas y planimetrías
 Archigram. perspectivas y montajes
 Morphosis. perspectivas y planimetrías
 J. Stirling - S. Allen - F. Choisy. perspectivas vista de topo
 Henri Ciriani, perspectivas y cortes perspectivados
 Giorgio Grassi, Planimetrías y cortes.
 Paul Rudolph. Perspectivas y cortes perspectivados.
 Norman Foster/Renzo Piano/ Richard Rogers. croquis y perspectivas
 rogers

los dibujos y su acabado cromático correspondiente.

condiciones de trabajo y entrega

dibujos de estudio, croquis, axonómica

A2/A1según la obra y la escala.

el trabajo se desarrollará durante dos clases con preparación previa.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

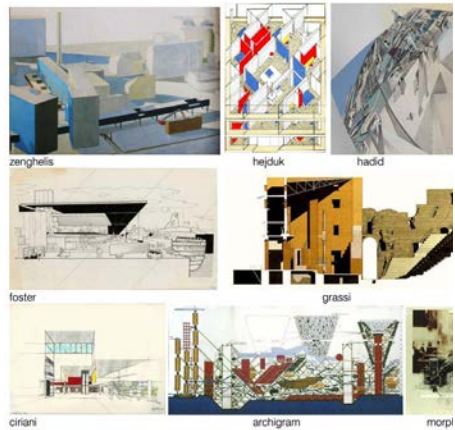
comprender la relación entre técnicas de representación y concepto espacial en arquitectura

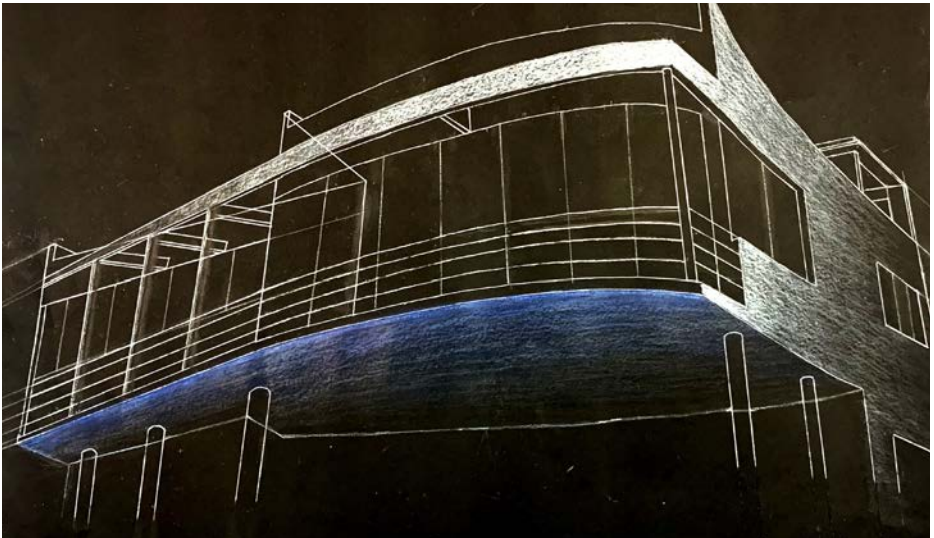
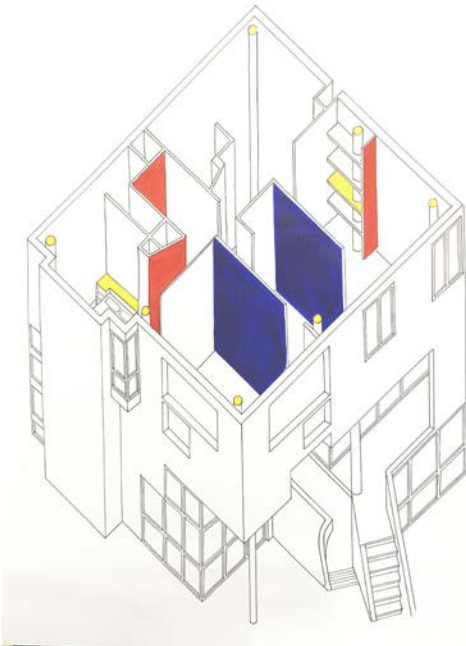
indagar sobre los elementos y componentes de una obra y sus posibilidades de transformación representacional, intensificando otras cualidades del objeto.

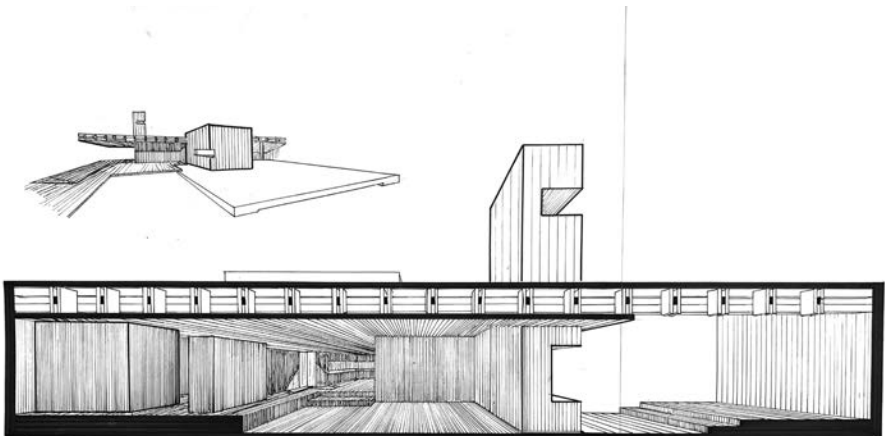
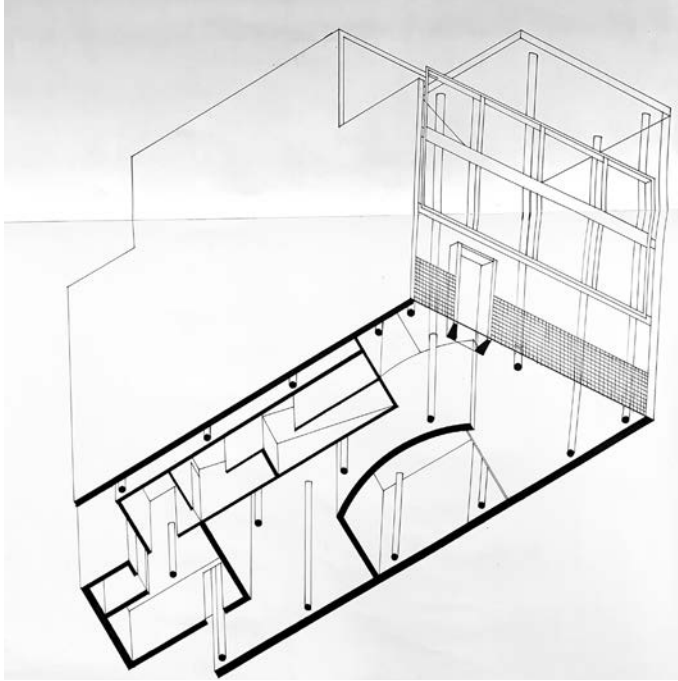
explorar las posibilidades representacionales tridimensionales de un referente arquitectónico

metodología del trabajo

El trabajo se compone de dos fases:
 primera fase: Investigación del modo y técnicas de dibujo del autor asignado. Estudio de la obra mediante esquemas y bocetos de las alternativas posibles de la construcción de las perspectivas en cuanto a puntos de vista y secciones y materiales a usar.
 segunda fase: pasado en limpio de







nivel 03
ejercicio 03

operaciones tipológicas tramando tipología

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

Estas líneas proyectuales podemos clasificarlas en grandes grupos según sus modos operacionales y herramientas particulares a pesar de poseer un substrato ideológico. En primer lugar podemos establecer una división, que a pesar de ser más restrictiva, está en estrecha relación con lo que Peter Eisenman señala al confrontar la arquitectura clásica y no clásica, pero también posee una di-

recta vinculación a la oposición que Greg Lynn expone entre una arquitectura experimental y aquella que se ha basado en una reflexión crítica de los hechos del pasado de la disciplina.

El modo crítico estaría representado por actitudes proyectuales basadas tanto en desarrollos tipológicos como en operaciones sobre referentes arquitectónicos representacionales. La tipología apunta a trabajar proyectualmente sobre las características esenciales de una serie de objetos.

Las investigaciones Tipológicas:

La arquitectura crítica consiguió a fines de los sesenta consolidar su distintiva mecánica proyectual desde las escuelas de Milán y Venecia partiendo de la renovación y de la actualización del concepto de tipo, imponiendo el método de la investigación tipológica como tema central del debate proyectual en las postrimerías de la Modernidad. Las conocidas definiciones de Quatremère de Quincy sobre tipo y modelo fueron la base sobre la cual ampliar el concepto tipológico y construir un formidable aparato analítico-proyectual eficiente. La definición de tipo de Quatremère de Quincy es muy precisa en los contenidos y en los orígenes del concepto: "La palabra tipo no representa tanto la imagen de una cosa para copiar o para imitar perfectamente, cuanto la idea de un elemento que él mismo debe servir de regla al modelo. El modelo, entendido según la ejecución práctica del arte, es un objeto que debe repetirse tal cual es; el tipo es, por el contrario, un objeto según el cual cada uno puede concebir obras que no se parecerán nada entre sí.

Todo es preciso y está dado en el modelo; todo es más o menos vago en el tipo. Así vemos que la imitación de los tipos no tiene nada que el sentimiento y el espíritu no puedan reconocer...". El texto fundamental de Giulio Carlo Argan sobre tipología actualiza a Quatremère de Quincy y considera los objetos de la producción en sus aspectos formales de serie, debidos a una función común o a una recíproca imitación, en contraste con sus aspectos individuales. De aquí se deduce una antinomia entre tipología e invención artística, a partir de que la primera no es una analítica del objeto, sino de sus caracteres.

Para Manuel M. Hernández, el tipo es un "constructo" mental deducido de una serie de objetos a los que se pretende describir desde su estructura común, es decir, una construcción propia de aquel que está analizando. Por consiguiente, el tipo nunca es un objeto concreto, es un concepto que describe objetos que tienen una estructura común y a través del cual se reconocen sus categorías esenciales. La finalidad del reagrupamiento tipológico, no es el de la valoración artística ni la definición histórica, sino el de la producción de un objeto nuevo, a partir de la analítica de los caracteres y no del objeto, estableciendo un escalón nuevo en la serie, pero como construcción provisional sin resultados definitivos.

Tampoco se da el tipo sin la serie, pues el nacimiento de un tipo está condicionado a la existencia de una serie de edificios con una analogía funcional y formal. Los tipos, así, permiten al artista la comprensión de una serie de objetos, pero sin llegar a

identificarse con ninguno de ellos. La serie es fundamental en esto puesto que protege al tipo de una utilización reductiva como sucede cuando se lo refiere como forma base o esquema, deformando y limitando sus potenciales proyectuales, como sucedió con el Movimiento Moderno al intentar relacionar articulación espacial con función formalizando un concepto de tipo planimétrico y distributivo.

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

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

El criterio de serie, su condición de estructura, su capacidad de transformación, su diferenciación del objeto, su negativa cronológica y su existen-

cia ligada al proyecto, lo distancian de las interpretaciones reductivas que hoy le dan utilidad como mera herramienta de clasificación o catalogación, como forma de congelar experiencia o de establecer nuevos paradigmas, no provenientes de los objetos, sino de una versión abreviada y reducida de características comunes.

Enunciado del ejercicio

El trabajo consistirá en el desarrollo de un proyecto bajo el modo tipológico. Se comenzará por el estudio y definición del tipo a partir de la base de un ejemplo dado, a fin de establecer un conjunto coherente de cualidades y propiedades esenciales que definan al tipo, con las cuales, luego desarrollar el proceso proyectual.

Las cualidades a extraer de los objetos para definir el tipo arquitectónico en lo general y en lo particular, deben ser estudiadas en relación a sus diferentes implicancias en el campo de las condiciones en las diferentes escalas de afectación que cada edificio posee. Se deben estudiar y definir las cualidades en relación a : condiciones urbanas y de implantación, condiciones de organización espacial del conjunto, cualidades de su base o matriz geométrica reguladora, condiciones de definición espacial de cada sector componente, cualidades y propiedades de la morfología en cuanto a su conformación y de las operaciones que lo definieron, propiedades en su condición de densidad matérica y de lenguaje arquitectónico (uso de los elementos), estudio de las condiciones y cualidades permanentes y de sus variaciones, definiciones ar-

gumentales, entre otros temas de la gran cantidad que posee un objeto dado que debe ser entendido también con características que denotan en su diseño progresivo en términos temporales.

El estudiante debe crear su propio constructo-tipo a partir de la serie de obras dada, no como copia de partes sino como progresión esencial de las propiedades esenciales de los objetos, las cuales deben ser trabajadas en función de entender al tipo como un proveedor de recursos de proyecto para realizar una obra nueva.

Se deben explicitar las condiciones esenciales de primer grado que definen al tipo y luego condiciones de segundo y tercer grado. Se entiende por primer grado los aspectos que definen el tipo; y de grados menores a los aspectos que están relacionados con variaciones del tipo principal en términos de actitudes de diseño en las diferentes escalas del proyecto.

Ya definidos los criterios tipológicos conceptuales y operativos, se encara el proceso de proyecto trabajando en primera instancia en forma abstraída de un terreno en particular, para luego establecer las condiciones de modificación necesarias para ubicarlo en un sitio determinado contextualizando el tipo, y transformándolo en un edificio con un destino específico.

Se trabajará con obras de diversas épocas como base para definir las cualidades del tipo, las cuales estarán relacionadas con problemas de organización espacial, con generaciones morfológicas, con escalas, con organizaciones urbanas, de manera de establecer leyes de trabajo para construir un conjunto edilicio

nuevo. Se trata de manejar una estructura de escala urbana que se desarrolle a partir del criterio tipológico extraído de los objetos estudiados.

El trabajo se desarrollará en términos proyectuales con lecturas de apoyo teórico sobre tipología obrantes en el blog del taller. En el blog del taller se dispondrá de material sobre las obras de la serie.

bibliografía general

C. Martí Aris: las variaciones de la identidad / Manuel M. Hernández: La invención de la arquitectura: cap. Tipología / Summario no 79, sobre Tipología. textos de Argan y Moneo./ F. Purini: La arquitectura didáctica. cap. Técnicas de invención: la reducción al arquetipo

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

comprender el método crítico de proyecto

comprender los conceptos de serie, tipo y salto tipológico

indagar sobre los elementos y componentes típicos potenciales de cada obra.

capacidad de identificar y analizar aspectos esenciales de objetos arquitectónicos del pasado.

indagar sobre las distintas posibilidades, riqueza y complejidades del método tipológico de diseño

desarrollar un proyecto basado en el camino tipológico generando un nuevo objeto en un contexto preciso.

metodología del trabajo

se desarrollará mediante correcciones grupales y pre-entregas

fase 1: lecturas teóricas y discusión del problema. Estudio de las propiedades de los objetos de partida. pre-proyecto sobre el tipo.

fase 2: desarrollo del proyecto de edificio bajo operatividad tipológica. presentación final.

localización del proyecto

Boulevard Marítimo entre Gascón y Falucho, Cabo Corrientes, Mar del Plata

El terreno disponible es parte de una manzana. El área a trabajar se considera libre de edificaciones, mientras que el resto de la manzana se mantiene como está. El desnivel desde el comienzo del terreno en el Boulevard hasta el límite con el resto de la manzana es de aprox. 7.00 metros.

listado de obras que componen la serie

Monasterio del Escorial Juan Toledo/
Juan de Herrera Hotel de los Inválidos
Hardouin-Mansart / Bruant Concurso centro de Frankfurt
Candilis Josic Woods Universidad Libre de Berlin
Candilis Josic Woods / Le Vaudreuil
Atelier de Montrouge Ciudad Agrícola
Kisho Kurokawa

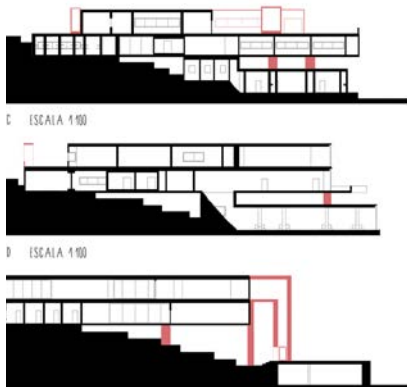
Centro de fotografía y artes visuales

Se trata de un espacio cultural de difusión de artes visuales, y enseñanza y producción de fotografía, situado en la ribera de la costanera de la ciudad de Mar del Plata, en el área de Cabo Corrientes.

Los espacios a desarrollar están referidos a la difusión de las artes visuales y al aprendizaje y producción de la fotografía en sus diversos sistemas análogos y digitales y en los distintos tipos de áreas temáticas de la fotografía. Son espacios de estudio, consulta, debate, difusión, etc.

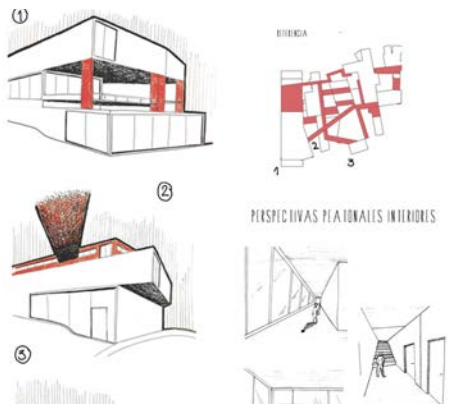


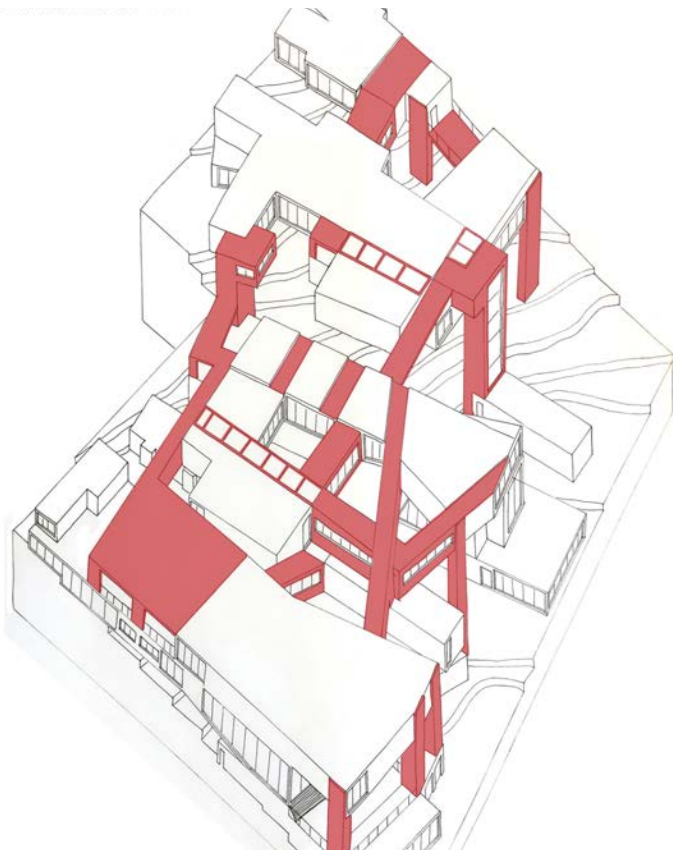
OBRAS QUE COMPONEN LA SERIE:
 MONASTERIO DEL ESCOBIAL JUAN TOLEDO / JUAN DE HERRERA
 HOTEL DE LOS INVÁLIDOS HADDOUN-MANSABT / BBUJANT
 CONGRESO CENTRO DE FRANKFURT CANDLIS JOSIE WOODS
 UNIVERSIDAD LIBRE DE BERLÍN CANCELIN JOSIE WOODS
 LE VAUDEUIL ATELIER DE MONTBOISE
 CIUDAD AGRÍCOLA KISHO KUBOKAWA

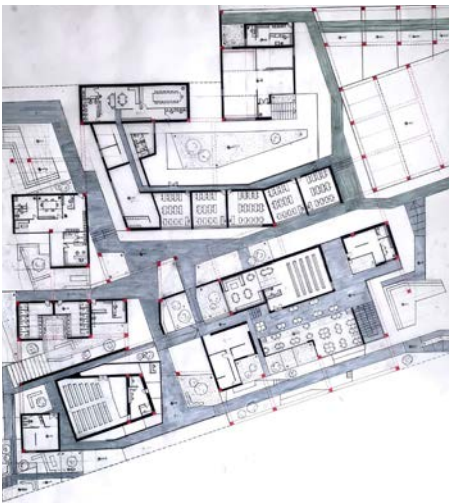
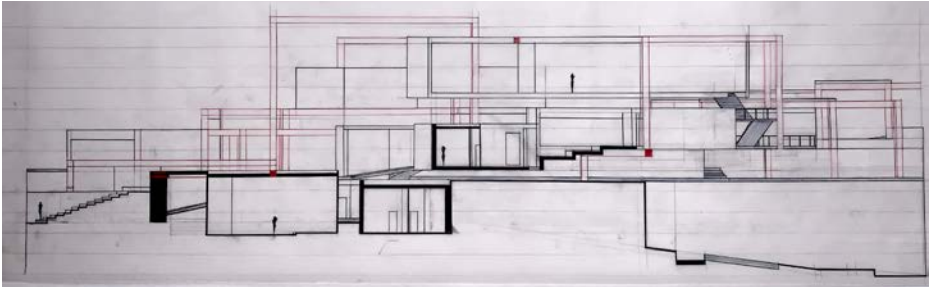
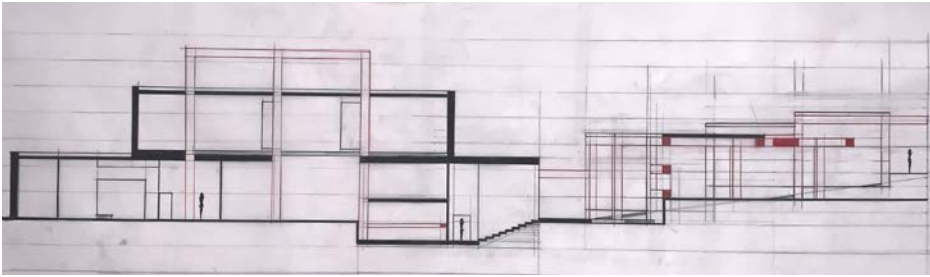


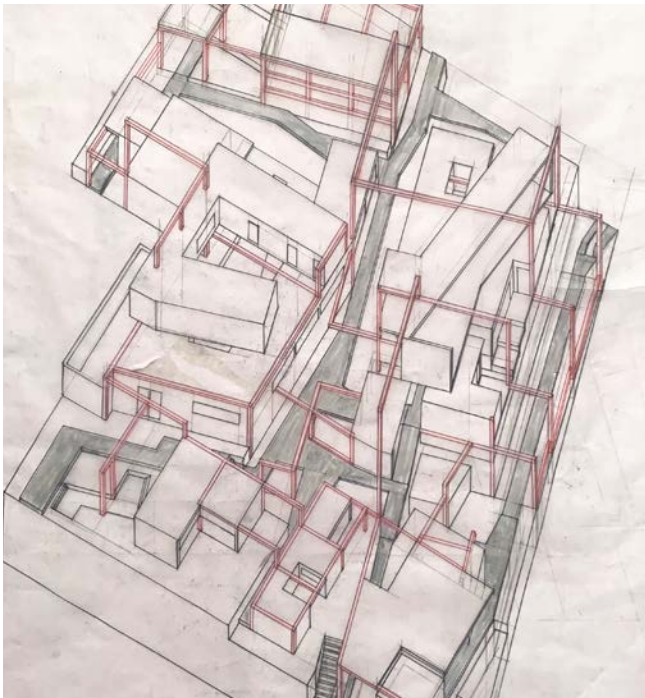
ARQUETIPO

ESTUDIO Y DEFINICIÓN DEL TIPO A PARTIR DE LA BASE DE LOS EJEMPLOS DADO.









Concurso centro de Frankfurt
Candilis Josic Woods



Universidad Libre de Berlin
Candilis Josic Woods



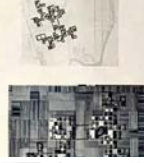
Hotel de los Inválidos
Hardouin-Mansart/- Bruant



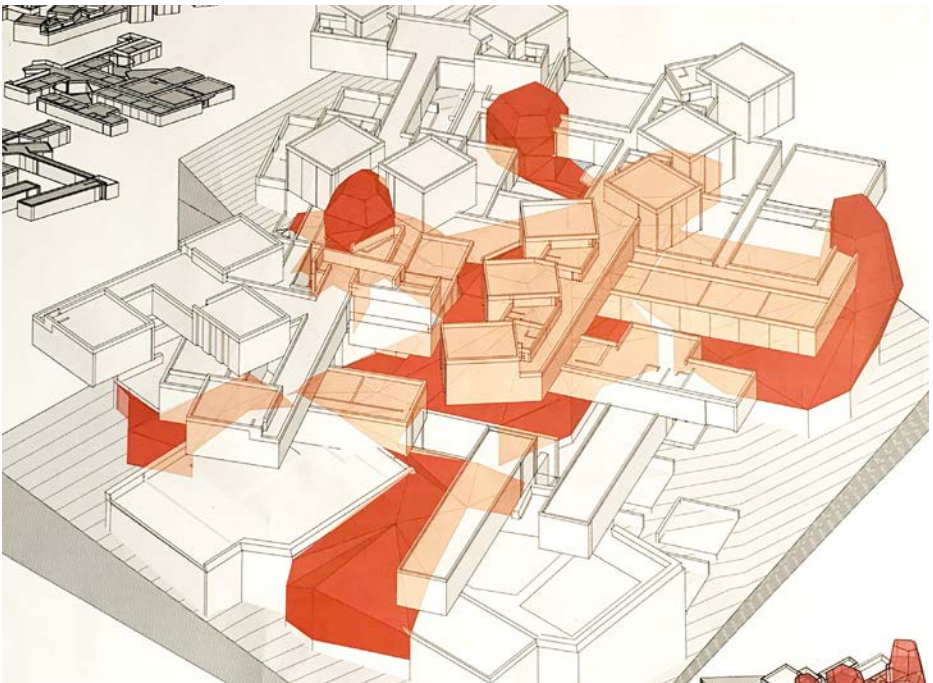
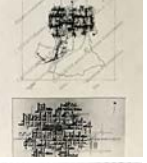
Monasterio del Escorial
Juan Toledo/Juan Herrera



Ciudad Agrícola Kisho Kurokawa



Le Vaudreuil Atelier de Montrouge



STEMA GEOMETRICO



GENERACION DE GEOMETRIAS UTILIZANDO PATRONES DE 7x2 ORDEN

SISTEMA GEOMETRICO-MATERIAL



LA MATRIZ ES VISUAL (DE MATERIALES) POR LA UTILIZACION DE UN SITE CONSTRUCTIVO ENTRENADO DE PASADIZO

STEMA ESPACIAL - MATERIAL



DISPOSICION DE LA MATRIZ EN BASE A POSIBLES RECORDOS INTENCION DE LABERINTO



ENTRADA DEL PASADIZO - MATRIZ EN BASE A POSIBLES RECORDOS INTENCION DE LABERINTO



VALIDACION DE TOPOGRAFIA ATRAVES DE LOS LLENES

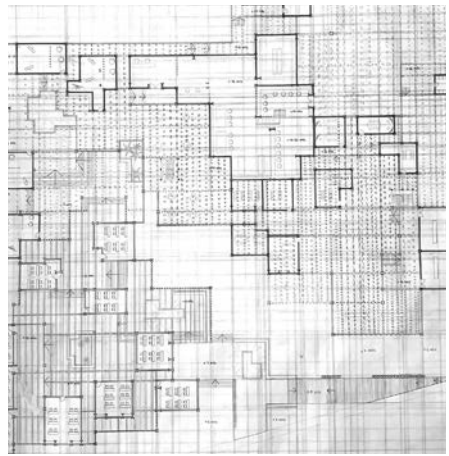
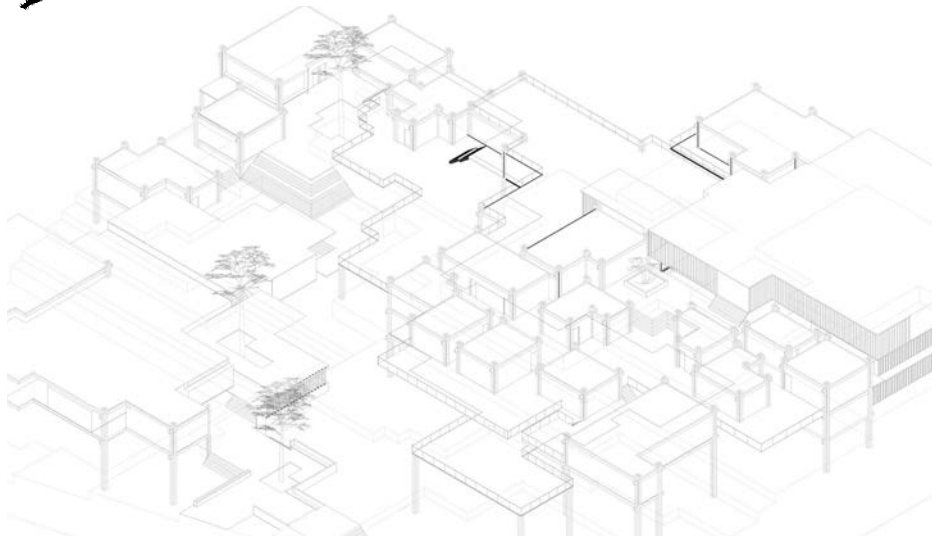
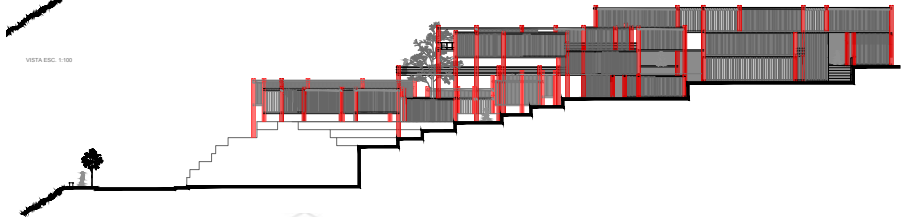


VALIDACION DE TOPOGRAFIA ATRAVES DE LOS LLENES

CORTE LONGITUDINAL ESC. 1:100



VISTA ESC. 1:100



Hylemorfismo

experiencias materiales

Casas Remedios, Bacchiarello Fiorella

Debatir acerca de la materia en relación al proyecto implica estudiarla incluso en instancias previas al mismo. La investigación se denomina Hylemorfismo, que significa materia y forma.

Es un concepto desarrollado por Aristóteles, el cual plantea que todos los procesos desencadenan relaciones entre potencia y acto. La forma o acto es la actualización de la materia, la que le atribuye propiedades y significaciones, mientras que la potencia es la capacidad de transformación presente en la materia en estado puro; y se desencadena la forma como un proceso que acumula sucesivas actualizaciones y nuevas potencias.

La concepción aristotélica de la forma separa en la constitución de los cuerpos a la materia de la forma, donde la primera se constituye como una sustancia informe que es afectada sucesivamente por procesos formativos, sucesivos, que se acumulan constituyendo a la forma de los objetos.

Estas experiencias permiten generar un proceso inverso al que se acostumbra, entendiendo a la materia como una máquina abstracta donde se puede sustraer la significación previa para poder recuperar un estado de potencia donde las experiencias materiales aportan

manipulaciones tanto internas como externas del material, es decir, manejo sobre las propiedades y atributos, lo que lleva a manipular el comportamiento performático, o producir metodologías de generación proyectual, lo que deriva en emergencias espaciales. Estas metodologías pueden tomarse como la materia en sí misma para producir proyecto, o traducir estas resultantes espaciales a otros proyectos.

En este marco de experiencias, se hace hincapié en la generación de “nuevos materiales” como lo son los biomateriales, los que aún no tienen una clara significación previa en nuestras prácticas, están explorándose los límites de estas significaciones, lo que se transforma en una razón suficiente para poder explorar en un estado muy inicial, a nivel sustancial.

No es la creación de un nuevo material como un producto o como técnica, sino aquellas emergencias y potencias que estos procesos generen. Antecede al proceso proyectual, estas experiencias son aquello preparatorio para desarrollar el acto proyectual.

Se produjeron una serie de workshops y ejercicios como medio para generar experiencias prácticas que visibilicen y encuentren emergencias o bifurcaciones en la manera de entender la relación entre proyecto y materia desde una instancia generativa.

Es importante entender que estos procesos son singulares, cada proceso es individual y genera nuevas bifurcaciones dentro de la investigación. Estos procesos nos llevan a debatir el concepto de la estandarización lo que se entiende como un punto interesante en el campo del proyecto de arquitectura ya que cada nueva experimentación produce temas divergentes que permiten expandir.



fig.1: Workshop Sustancia_laboratorio investigación proyectual FAU UNLP

Materia_sustancia biomaterial

La primera experiencia trabaja sobre procesos concentrados en la exploración de propiedades y atributos. Se suspenden los problemas formales y geométricos para trabajar específicamente sobre las propiedades. La materia en términos de sustancia nos lleva a entender a sus componentes como materia desestratificada, empiezan a organizarse y a producir solidificaciones en términos conceptuales.

La exploración con biomateriales se plantea como un ejercicio que genera la posibilidad de trabajar la materia en estado cero, es decir, podemos crearla a partir de la combinación de diferentes componentes. Este nivel de trabajo, que es sustancial, permite operar a nivel de los atributos. Los biomateriales nos dan esa posibilidad de una manera bastante accesible. Podría explorarse con otros materiales más convencionales pero entender la materia como sustancia genera emergencias para luego generar organizaciones materiales. Es decir, trabajar con biomateriales nos permite desarrollar procesos que son potenciales para luego poder extrapolarlo a otros. Cualquier elemento sustraído del sistema de significación original puede convertirse en otra cosa.

Un material para constituirse como tal posee diversos procesos de manufacturación que le asignan propiedades tales como secciones, medidas, colores, texturas, capacidad resistente, transmisión térmica y densidad entre otros. Estas propiedades atribuidas a un material predeterminan la potencia de ellos. Cabe aclarar que esta condición de un material no debe implicar una limitación en sus posibilidades sino la determinación de un campo de trabajo mucho más específico que la sustancia.

En oposición a la concepción material, si separamos a la materia de su definición material la sustancia preserva indefinidamente el campo de las propiedades. Los materiales, antes de estar definidos como tales se constituyen como sustancias sin ningún estado de significación. Sus atributos requieren de algún tipo de presión externa para actualizarse, y son susceptibles de recibir las propiedades que se le quieran asignar. Poder trabajar con los materiales a nivel de los atributos preserva la potencia de la materia, permitiendo separar el proceso de diseño de las mediaciones habituales de las técnicas y sistemas constructivos asociadas a los materiales.

Se realizan láminas de bioplástico como medio de exploración. Estas permiten, reconociendo sus componentes, entender qué aporta cada uno a la mezcla general para poder diseñar los atributos de esa pieza. El atributo aporta la cualidad interna, es decir, qué es la cosa, y el

comportamiento aporta la capacidad performática, es decir, qué hace la cosa.

Las conclusiones de esta primera experiencia tienen que ver con aportar intensidades a cada componente para que luego cambien las cualidades internas de cada pieza. La lectura de esta actividad es, a partir de demorar las geometría y la forma, poder ver las emergencias que se producen en relación a para producir un campo de acción proyectual potencial para las siguientes experiencias.

Materia _comportamientos



fig.2: Workshop Sustancia 2.0_laboratorio investigación proyectual FAU UNLP

Cuando mencionamos la capacidad performática que produce la materia, hablamos de qué es lo que hace la cosa, cómo es su comportamiento en relación al exterior, cómo son sus relaciones, cuáles son los límites de acción de las mismas. Entender la performance asociada a las propiedades generadas a nivel sustancial nos permite continuar con este concepto de la manipulación de las cualidades, es decir, se puede manipular si la lámina es más o menos flexible, rígida, transparente, entre otras condiciones.

En esta experiencia, se produce una instalación tomando como elementos las bioláminas y ejerciéndole presiones externas a través de hilos. Las lecturas de esta conjunción de elementos nos llevaron a pensar en una pieza repetible que funciona como patrón que ensamblado con variaciones entre piezas, es decir, varían los intersticios de ensamblaje. Se produjo una instalación tridimensional que aún no genera interioridad, pero sí comienza a generar efectos, límites, variaciones espaciales.

Se incorpora la condición sistémica como estrategia del proceso de exploración. Entendida esta condición como relaciones que generan diferentes organizaciones. Cuando una parte se transforma, se transforma en consecuencia la otra.

El concepto la forma animada de Greg Lynn debate el método tradicional del proyecto, siendo este más estático. Al entender que los procesos son dinámicos es donde podemos relacionarlos con las bioláminas, las que según como se produzcan pueden variar sus propiedades individuales, y a su vez eso influirá en sus relaciones. También esta condición del tiempo influye en la instalación durante el tiempo que esté montada, ya que son materiales que tienen una condición bio, es decir que cambia con el tiempo.



Se incorporan conceptos como patrones, estructuras, presiones. Entendiendo que patrones y estructuras tienen que ver con la condición interna y las presiones con la condición externa que generará tensiones, variaciones, diferentes disposiciones espaciales.

Las bioláminas son entendidas como un gen, germen, y a partir de eso se despliegan en el espacio. En el despliegue se estudia el ensamblaje, en el que varía el espacio que tienen entre sí las láminas. Lo estático serían las bioláminas ya que la medida del moldeo es siempre la misma, pero, como mencionamos anteriormente, varía el intersticio entre láminas, lo que hace que esta pieza tenga diferentes conformaciones. Las presiones externas desarrolladas a través de hilos producen una estructura suspendida. Estos actúan como vectores que modifican esto, que en un primer momento es una pieza sin volumen, generando tridimensión, efectos, y transformaciones en el espacio.

Materia_método proyectual

Módulo en curso posgrado Innovación Tecnológica y el medio ambiente en el proyecto arquitectónico_laboratorio investigación proyectual FAU UNLP

Ejercicio proyectual mapau_ fau unlp

Como en todo proceso proyectual, es necesario que sea un proceso acumulativo donde de manera iterativa se incorporen operaciones, tiempos, montajes, acoples que nos acerquen a la noción de espacio

arquitectónico. Se dice acercarse a la noción del espacio ya que, volviendo al concepto de representaciones previas, hay que producir instancias intermedias para poder preparar el campo de acción que nos permitirá relacionar el proyecto y la materia con el espacio desde otro lugar no convencional o hegemónico.



fig.4: autor simón vilte

Los procesos en la nueva experiencia desarrollada se dan a partir de un material que no se utiliza en arquitectura. Se estudia cómo operarlo para poder generar interioridad, tipos de espacios, y su aproximación al proyecto de arquitectura a través de los registros gráficos. Esto permite, además de explorar a través de un modelo físico y dibujos, entender una nueva forma de operar con la materia, manipulándola para generar una metodología de pensamiento proyectual. Es decir, no solamente sirve como ejercicio puntual, sino que empiezan a verse métodos que pueden extrapolarse a otros ejercicios proyectuales.

Otra experiencia con este carácter involucra un sistema material constituido para definir un sistema formal abstracto que funciona como medio específico para generar el proyecto, lo que implica llegar a la definición del objeto arquitectónico por otro camino que no es simplemente el sitio o el programa.



A partir del moldeo del material constituido, se exploran comportamientos espaciales. Es decir, se moldea el material y se generan varias lecturas como resultantes del modelo físico que luego se transforman en espacios arquitectónicos. Trabajarlo en ese sentido produce nuevas formas, nuevas imágenes, nuevas lógicas del habitar. No hay forma a priori. El material nos permite llegar a esos resultados.

Materia_experiencia espacial

Pabellón hylemórfico_FAU UNLP y experiencia en ámbito no académico

El pabellón hylemórfico es una experiencia espacial entendida como una instancia final de todas las experiencias previas en este texto mencionadas. Esta experiencia reúne todos los procesos anteriores: materia que define una organización material, relaciones entre componentes y la emergencia de un tipo y efecto en el espacio. El pabellón se genera a partir de una estructura en diferentes posiciones que actúa como presión externa, de la misma manera que los hilos en las experiencias anteriores. Y las láminas se ensamblan y se repiten de manera tal de generar una superficie mayor que produzca efectos a partir de la conjunción con la estructura externa.

Entendemos que la condición sistémica es una cuestión que debe seguirse trabajando para que las presiones externas puedan ejercerse desde los mismos elementos biomateriales. El pabellón busca reunir todos los procesos anteriores como una instancia intermedia de la investigación. Se realiza de modo tal que sea un medio de pensamiento para seguir explorando el camino que relaciona la materia con el proyecto.



Los biomateriales nos permiten repensar las maneras de llevar adelante un proyecto. La materia como sustancia es un estadio previo a convertirse en material y convertirse en proyecto. Es decir, todas estas experiencias forman parte de las reflexiones previas al acto proyectual. Cada experiencia es potencia que luego, en la próxima experiencia, busca convertirse en acto, y a su vez el acto se volverá a convertir en potencia. Es decir, hablamos de experiencias materiales para poder entender la investigación como el proceso acumulativo ya mencionado, donde en cada emergencia poder debatir cómo se produce ese paso de potencia a acto, es decir cómo se transforma algo en estado cero en un proyecto arquitectónico.

En estas exploraciones materiales no se busca reemplazar un material que esté en el mercado, cómo si pasa desde una investigación aplicada o técnica, sino que se busca repensar la disciplina, los métodos proyectuales, las concepciones espaciales, las lógicas del habitar, los tiempos en el espacio, las vivencias en el espacio que empiezan a ser más efímeras.

Si se busca reemplazar un material no se produce un proceso proyectual abierto, sino más bien un camino cerrado que va en búsqueda de lo ya conocido. En cambio, se buscan abrir aristas que no limiten la práctica proyectual, sino que la expandan.

Bibliografía

mil años de historia no lineal - manuel de landa
inmanencia y trascendencia en la génesis de la forma- manuel de landa
teoría de los ensamblajes y complejidad social- manuel de landa
el árbol del conocimiento - h. maturana
the air from other planets- sean lally
active matter - massachusetts institute of technology
la desaparición de los idénticos - mario carpó
hacia un modo de producción no standard - bernard cache
la forma y la función siguen al clima - philippe rahm
verb matter- a. ferré
arquitectura y virtualidad: hacia una nueva condición material- antoine picon
componerse con el mundo: modos del pensamiento proyectual- pablo stulwark
el plan material- pablo szelagowski
la función del ornamento- farshid moussavi
sobre el crecimiento y la forma- darcy thompson
de máquinas y seres vivos. autopoiesis: la organización de lo vivo- maturana y varela
biomimicry: innovation inspired by nature- j.m. benyus
mediated matter- neri oxman
materials experience lab- elvin karana
la forma animada- greg lynn

nivel

04

intensidad

contexto y concepto

cuerpo docente

Emiliano Da Conceição Ferrero

Simón Vilte (beca iniciación docente)

(semestre 01)

Gustavo Casero

(semestre 02)

estudiantes

pacheco, patricia estela; abraham rodriguez, maria arminda; yucra mollo, orlando; madero, gisela yolanda; simurro, maria celeste; vallejos, eliana noemi; lara, emiliano gustavo ariel; alegre, sofia yenisei; novoa yafac, melanie; ardaiz, juan cruz; maseri calvio, carla nicole; cohene, tania; ramirez, wayra ezequiel; occhi sansimoni, mateo; duràn, alan alcides; moron, mateo sebastian; tomas bonetti, franco elias



tania cohene, alan durán

contextos activos

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

Con respecto a los análisis contextuales, el trabajo tiene por objeto introducirse en distintas técnicas de registros urbanos, como inicio de una actividad proyectual en donde el territorio puede ser el punto de partida.

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

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

metodología

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

Para el análisis del contexto se indagaron los siguientes métodos:

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

II. El Espectador Clásico (perspectívico). La lectura de los puntos perspectívicos precisos que definen la

esencia y la estructura del espacio urbano y del paisaje_referencia a El Paisaje Urbano de Gordon Cullen y a procedimientos proyectuales de Steven Holl.

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

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

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

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

VII. El nuevo Geógrafo_ busca construir una nueva geografía reconstruyendo tridimensionalmente el contexto a partir de prismas rectangulares. Se realizarán múltiples registros donde se irá variando la rugosidad del mismo, variando las escalas de reco-

nocimiento donde un edificio puede ir desde un prisma único hacia un conjunto de pequeños prismas. De esta forma, se construirán diversas geografías dependiendo de su granulometría y sus estrías. Bernard Cache, Earth Moves, cap. arquitectura.

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

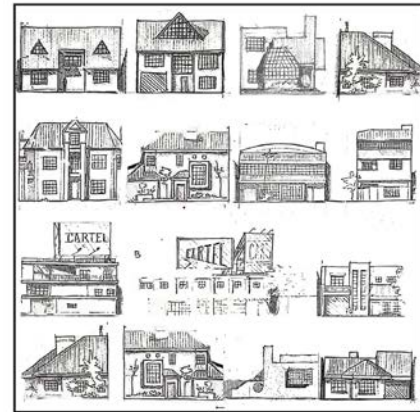
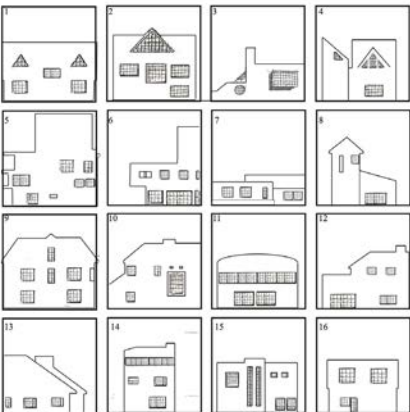
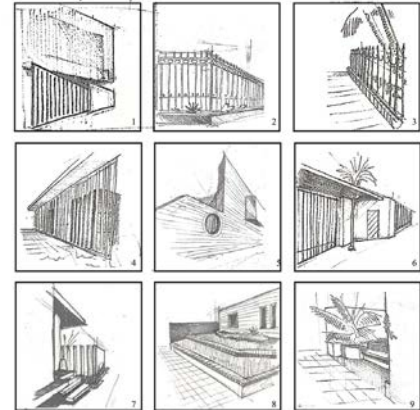
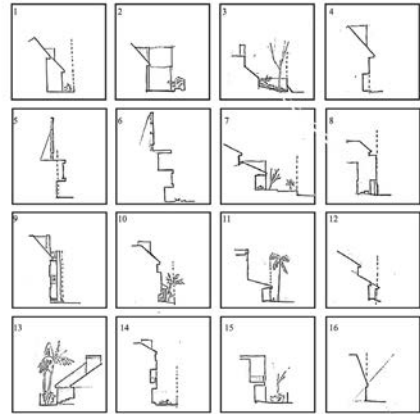
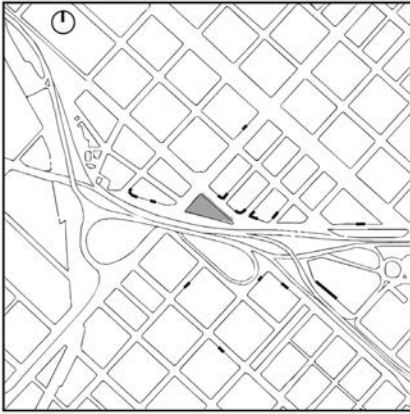
IX/ El alquimista_ se trata de buscar diversas formas de reacción del territorio, incorporando en el mismo distintas obras ya realizadas para construir unas primeras hipótesis de trabajo. Rem Koolhaas en IJPLEin..

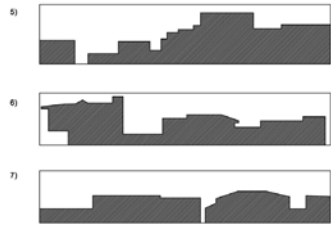
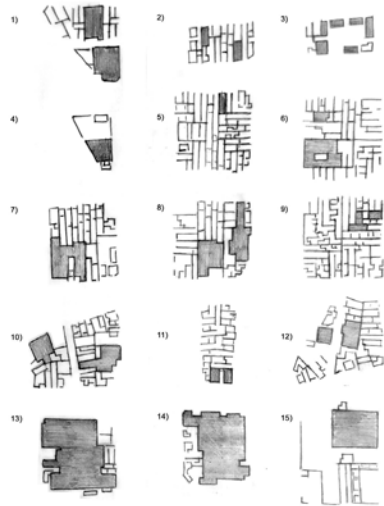
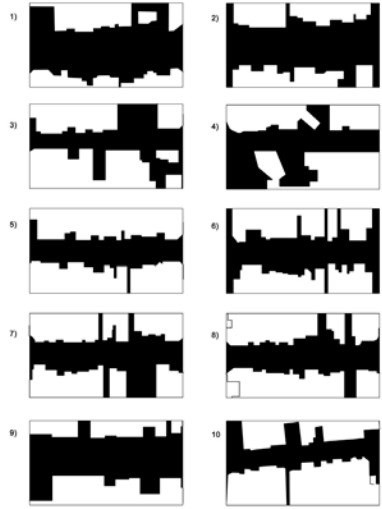
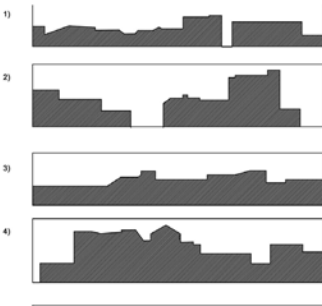
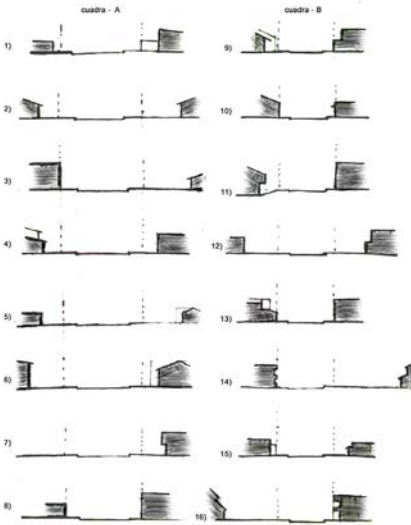
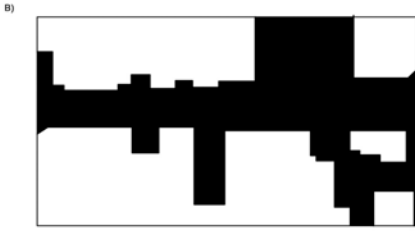
bibliografía general

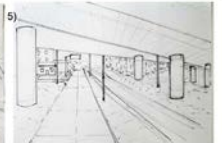
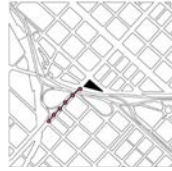
Deleuze-Guattari: mil mesetas. conclusión; ¿qué es la filosofía? Campo de inmanencia. Woody Allen: Film Zelig. Purini: la arquitectura didáctica. técnicas de invención: extrañamiento Teresa Stoppani: artículos en 47 al fondo. Manuel Gausa: Open. Estrategias y tácticas. A. Aravena: El lugar de la arquitectura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

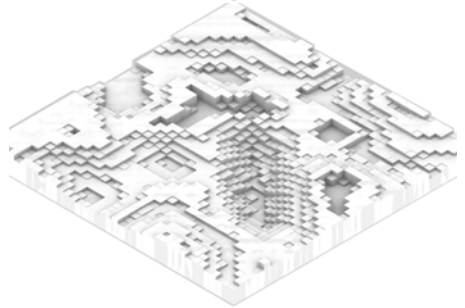
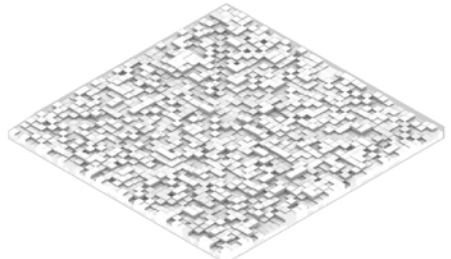
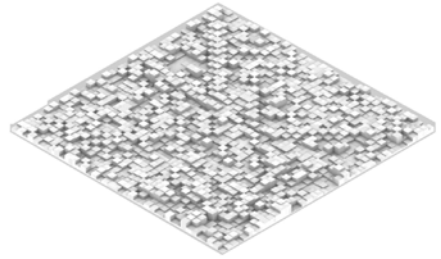
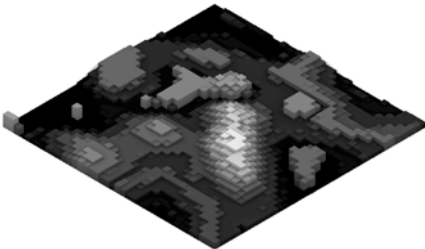
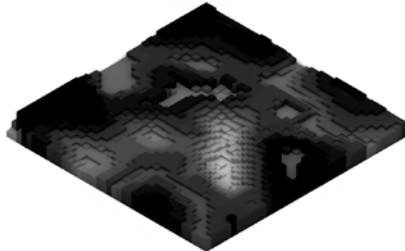
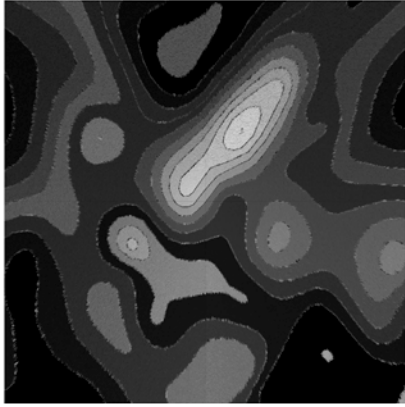
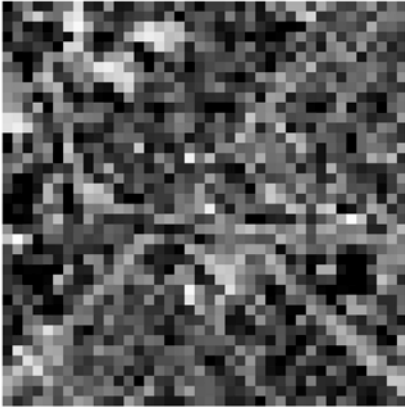
bibliografía operativa

Mario Gandelonas: X - Urbanismo Steven Holl: entrelazamientos MVRDV: datascares, en FARMAX Stan Allen: points +lines : Contextual tactics; Field Conditions Sadar + Vuga: fountain solkan. revista 47AF nro.9;Raúl W. Arteca: el proyecto como contexto re informado. Intensidades 2020 Remes Lenicov, Pablo: Contexto productivo. Intensidades 2020

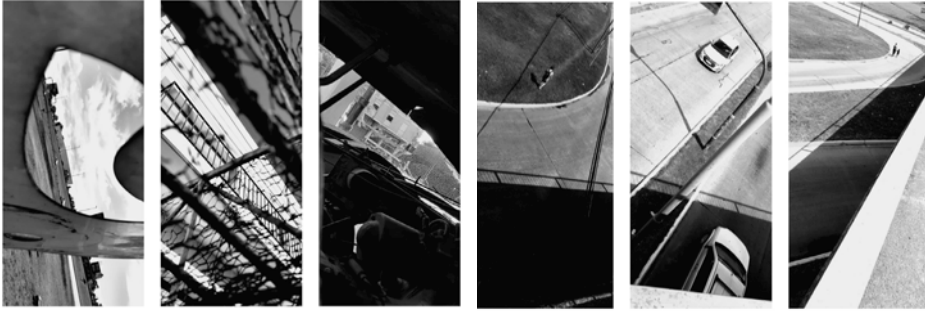


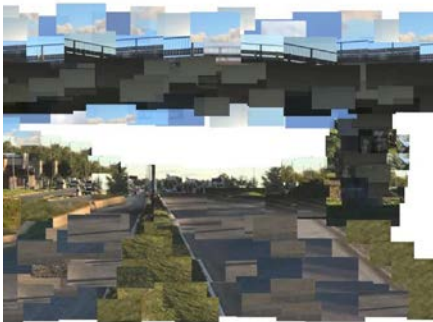
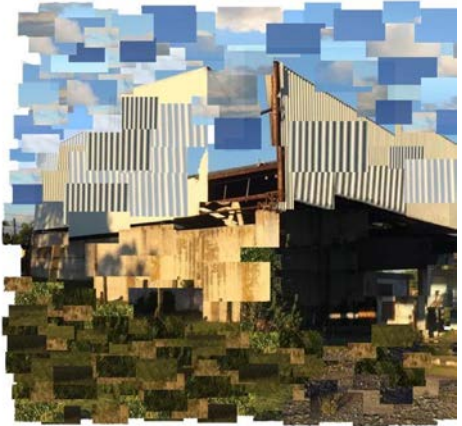
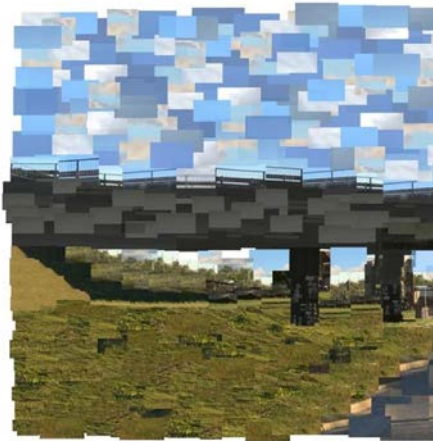




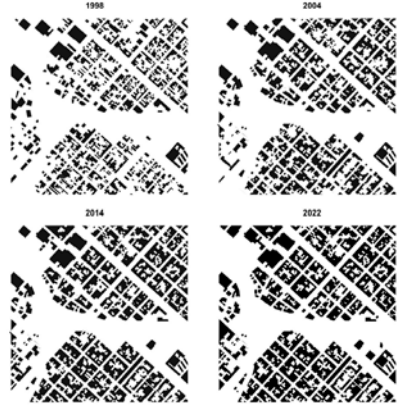












1982 - Distribuidor Pedro Benoit - imagen aérea



2021 - Distribuidor Pedro Benoit - imagen satelital



Av. 13 Camino Parque Centenario
1979



Av. 13 Camino Parque Centenario
2022



1979 - Camino Parque Centenario



2022 - Camino Parque Centenario

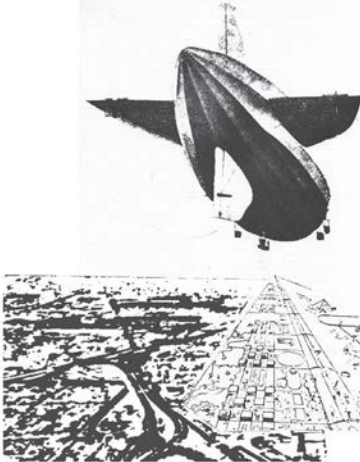
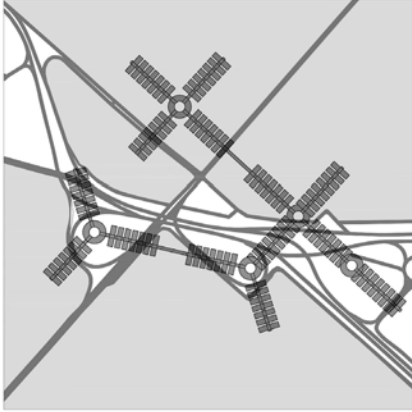


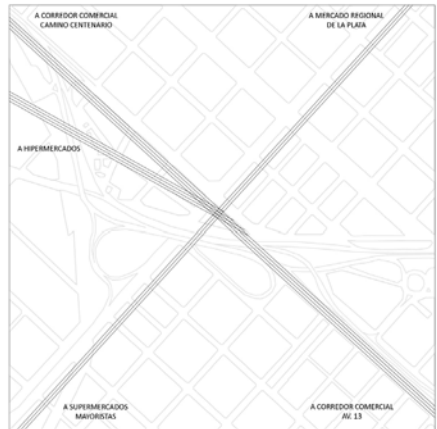
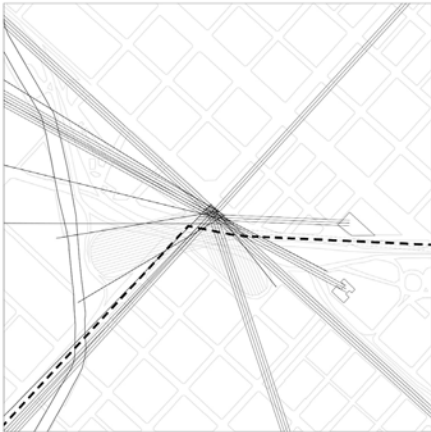
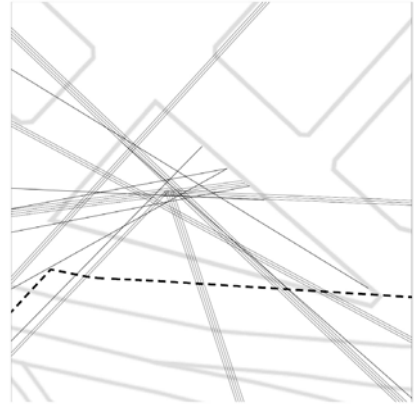
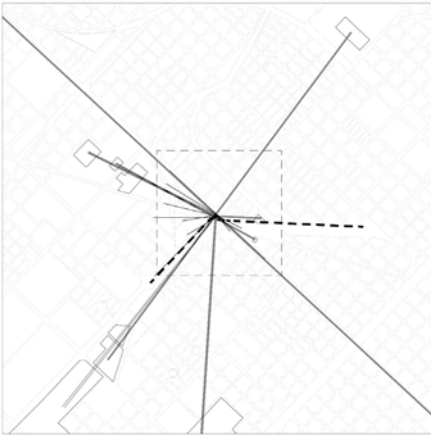
1967 - Barrio El Cruce - Policía Caminera

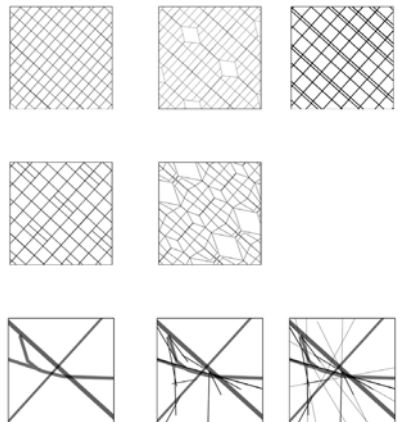
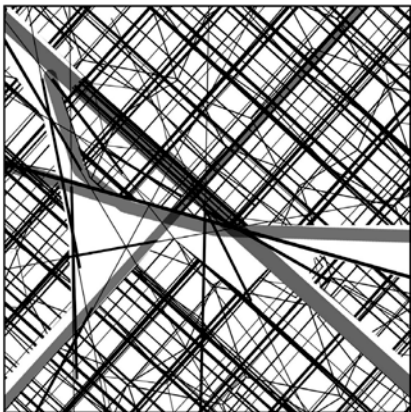
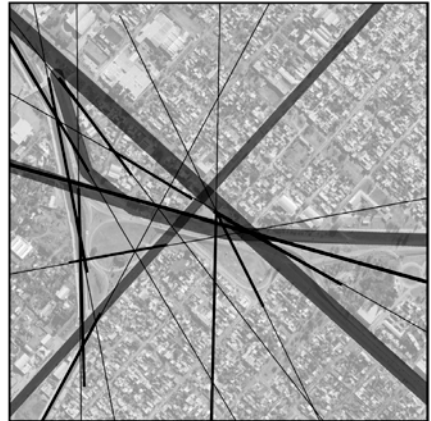
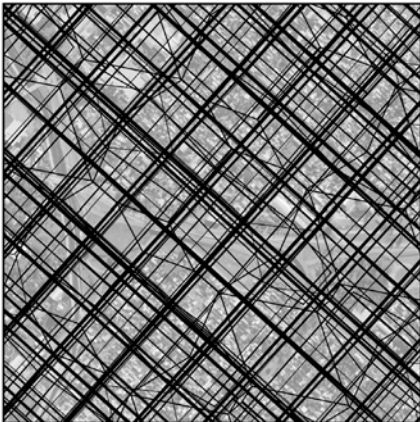
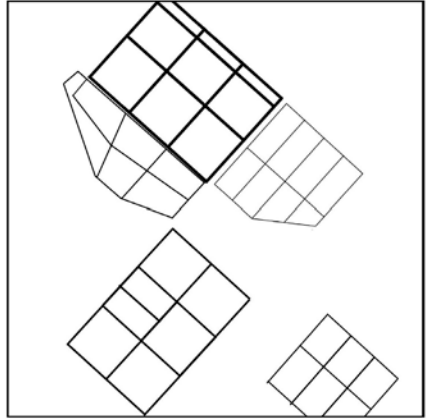
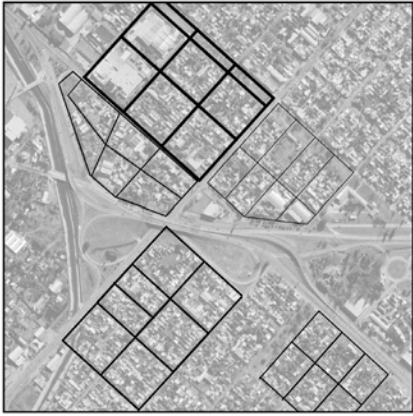


2022 - costado del Distribuidor Pedro Benoit









nivel 04
ejercicio 02

procesos contextuales

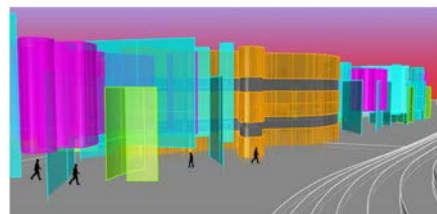
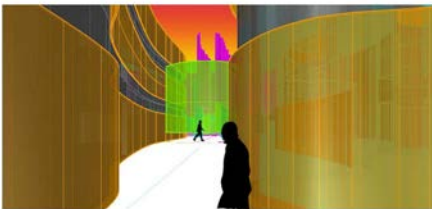
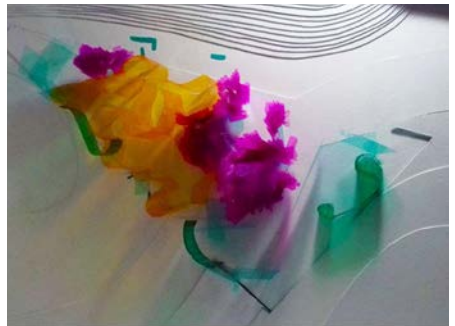
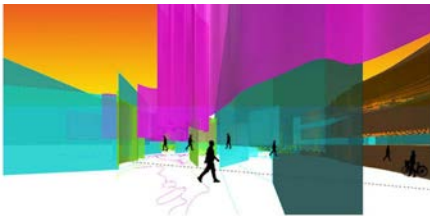
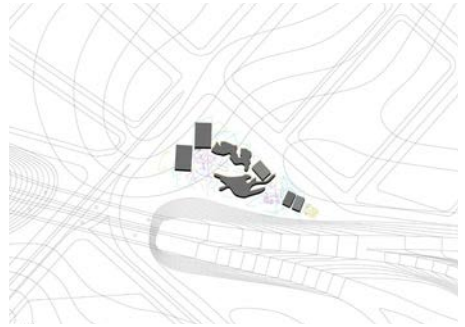
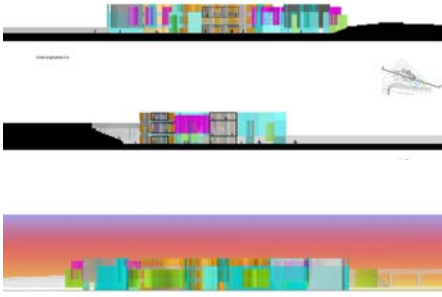
El contexto para un nuevo proyecto de arquitectura debe construirse, no está dado. las preguntas no son siempre las mismas ya que los que proyectan no son los mismos. qué posición tendremos frente al contexto? qué nos interesa? un territorio posee múltiples formas de entenderlo, escapar de la primera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

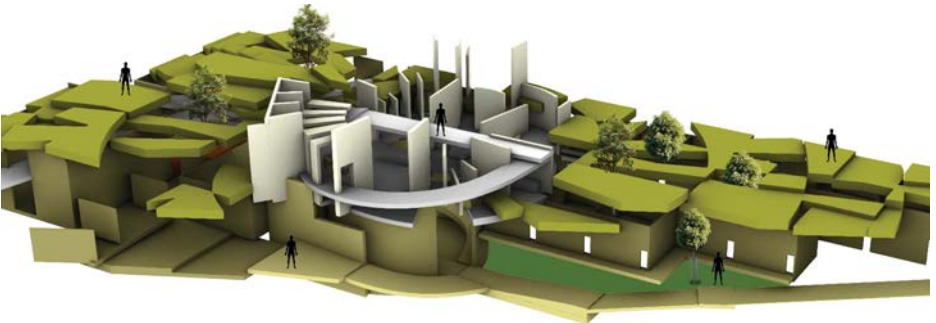
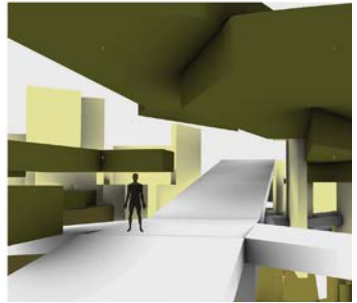
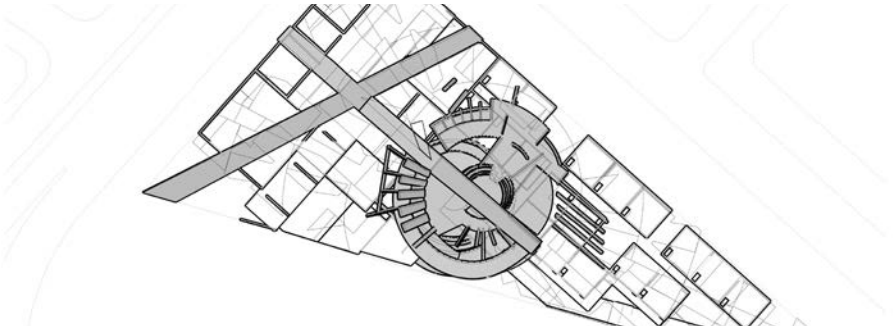
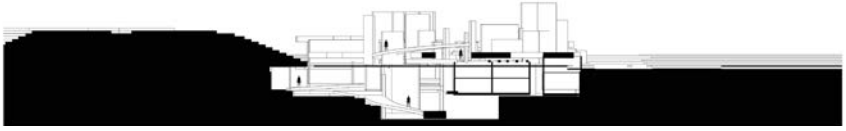
A partir del trabajo práctico 01 que realizamos este año, buscamos diversas aproximaciones al contexto estableciendo posibilidades y potencialidades en cada uno de ellos. Se pretende una amplia reflexión sobre la temática a partir de clases, lecturas y referencias que muestren las posibilidades que tiene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

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

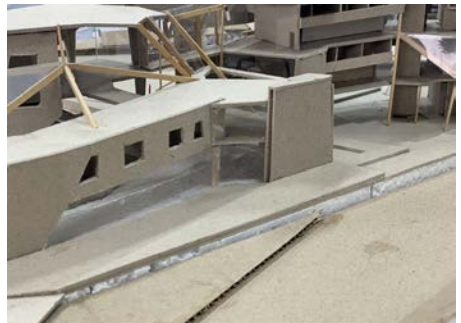
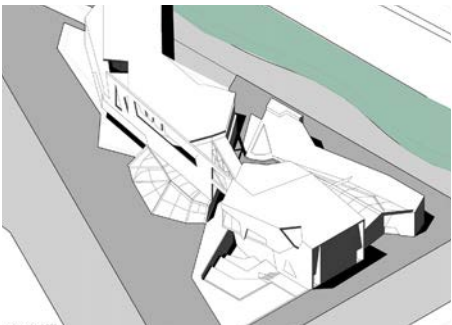
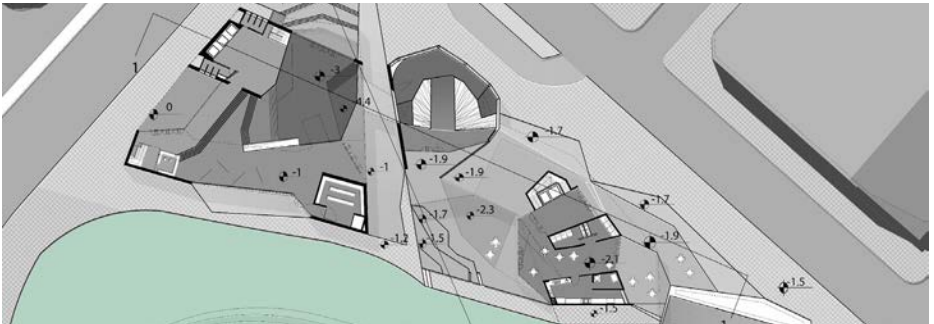
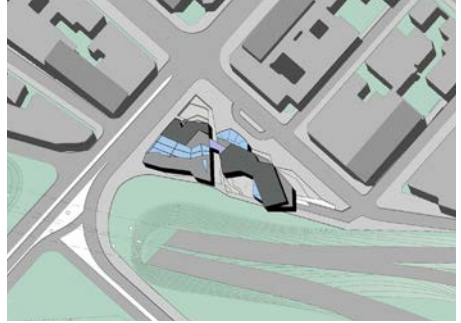
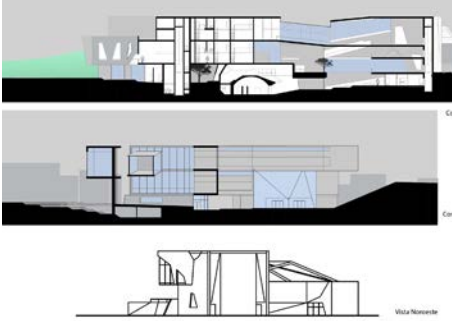
Se trabajó sobre un terreno en la esquina de avenidas 13 y 520, mismo que terreno estudiado en el tp01.

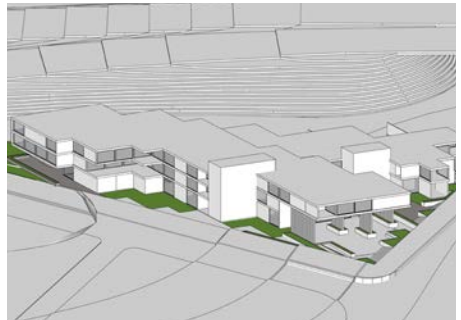
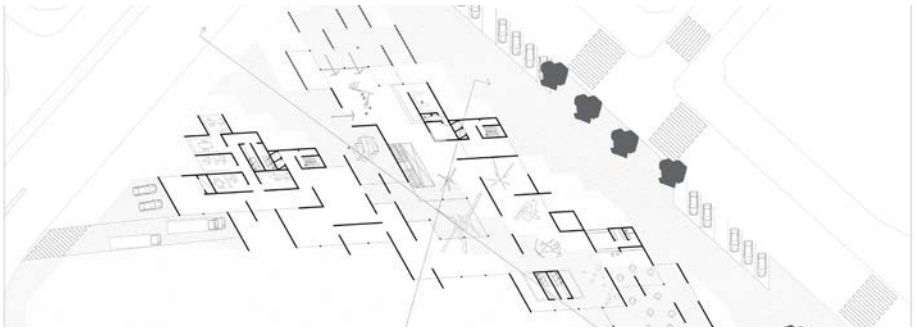
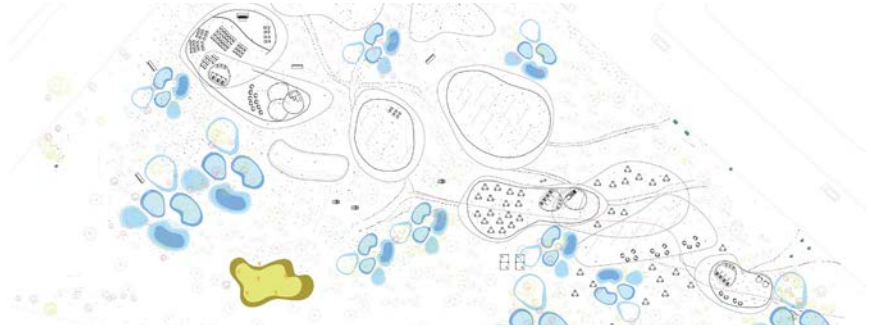
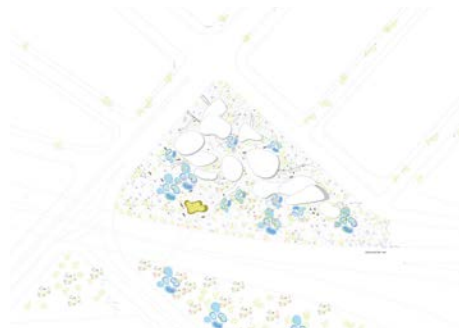
Programa, centro de artes experimentales y viviendas

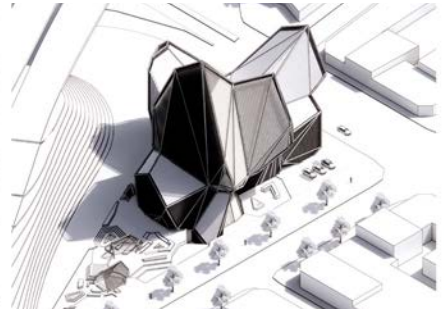
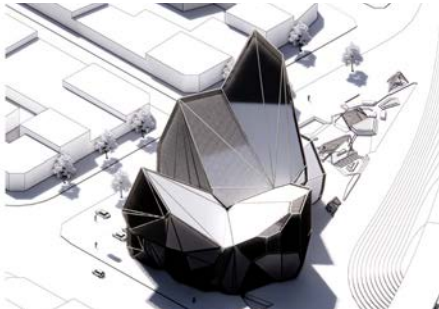
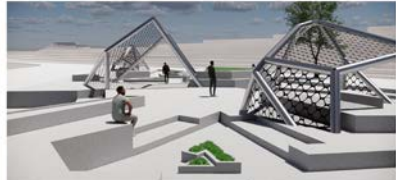
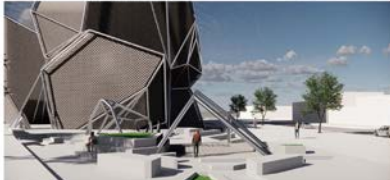
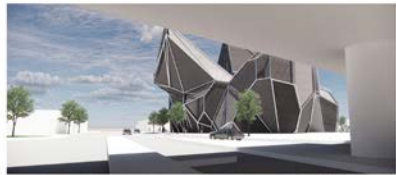
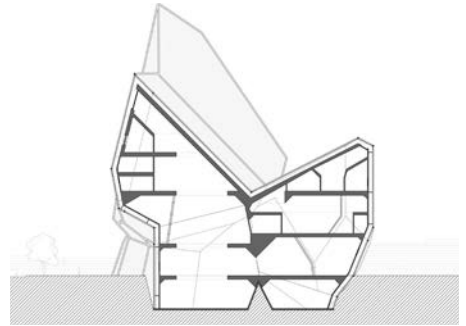
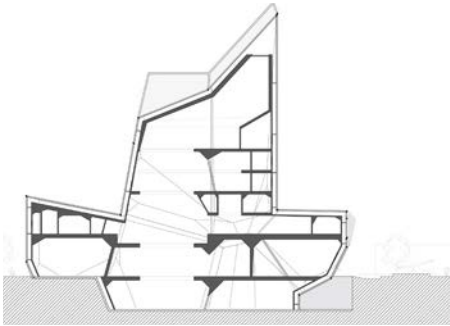
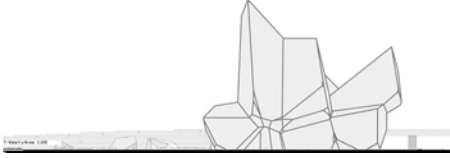




carla maseri, claudia pacheco
taller de arquitectura 7 fau unlp







nivel 04
ejercicio 03

concepto cinéfilo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

objetivos

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

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

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

fase 1_cartografiando una película

apreciación, lectura, investigación y análisis de la obra. Buscamos información sobre los autores, la época, las técnicas empleadas y demás circunstancias relevantes al caso en estudio.

. técnica, disección de una película. Se decidió junto con los estudiantes, un tema de análisis sobre la película asignada. Este tema lo podrán estudiar sobre la totalidad del film o sobre fragmentos del mismo:

Estructura general. Modelo de organización de la narración.

Técnicas narrativas: el montaje y el plano secuencia

Los escenarios y locaciones. Relación entre espacio, movimiento y acontecimiento.

. conceptos desplegados. Reflexión sobre las líneas que encauzan la película y sus mecanismos de visibilización. Cada grupo definirá, a partir de la definición de concepto de Deleuze y Guattari, cual es el concepto extraí-

do de la película asignada que guía su trabajo.

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

fase 2_Actualización tridimensional

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

fase 3_Actualización programática y contextual

En esta etapa se incorporaron el programa funcional y el terreno sobre el cual se implantará el edificio. De esta

manera se actualizaron los espacios producidos en la etapa anterior y se verificó la capacidad estratégica de la pieza arquitectónica.

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

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

notas generales

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

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

bibliografía

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

bibliografía específica

Giuliana Bruno, Una geografía de la imagen en movimiento; Bernard Tschumi, The Manhattan transcripts; Guy Debord, Teoría de la deriva.

listado de películas

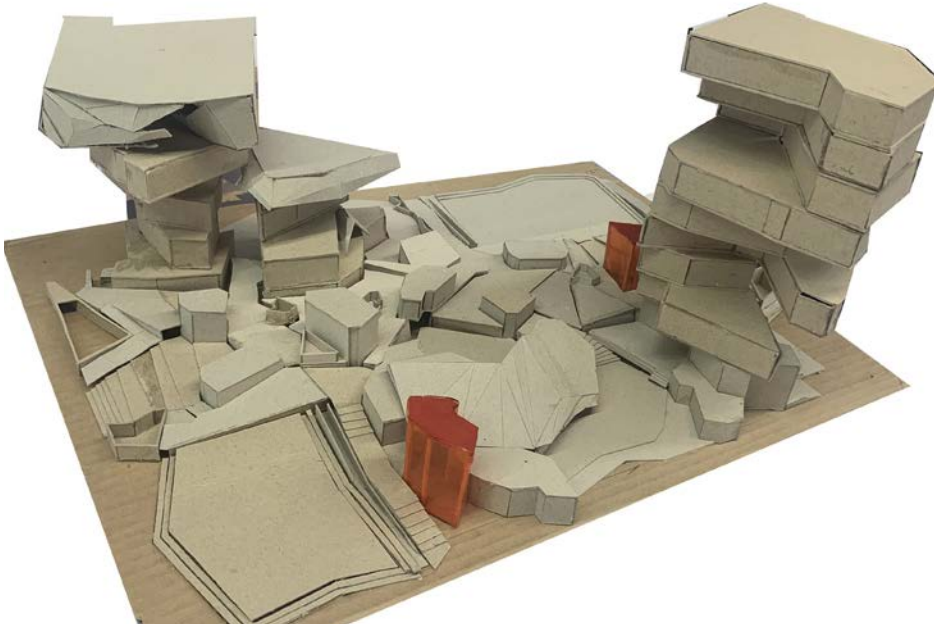
“El proceso” de Orson Welles. 1962
“Blue velvet” de David Lynch. 1986
“After hours” de Martin Scorsese, 1985

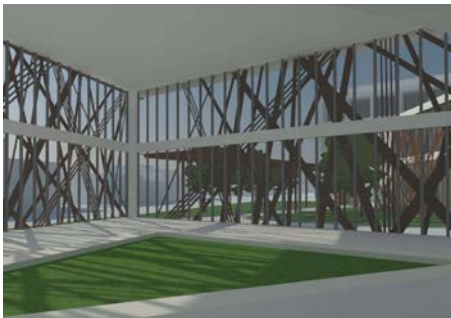
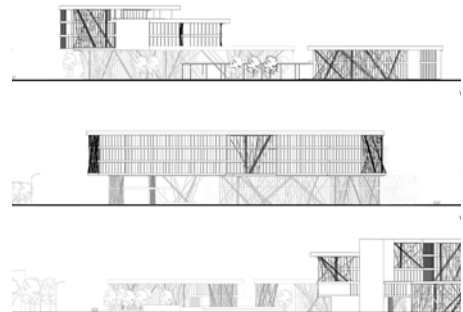
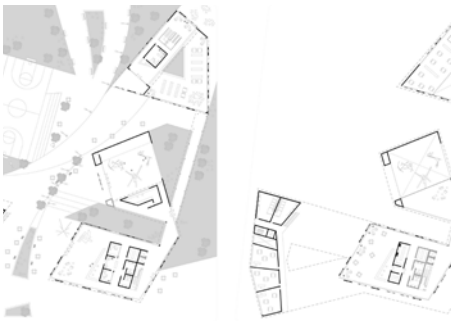
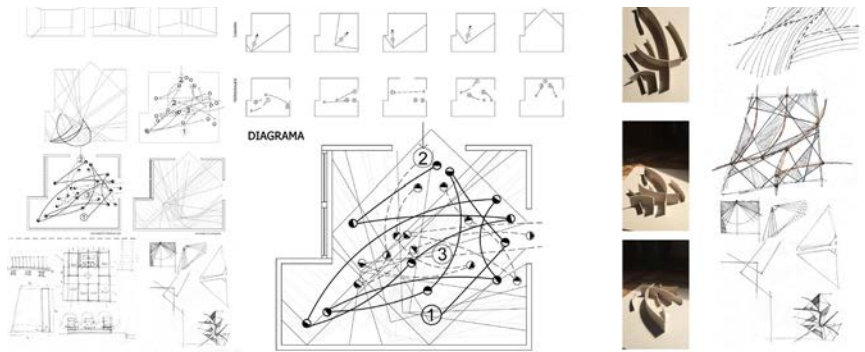
programa funcional

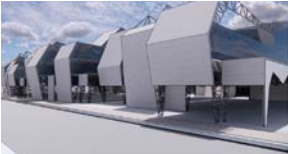
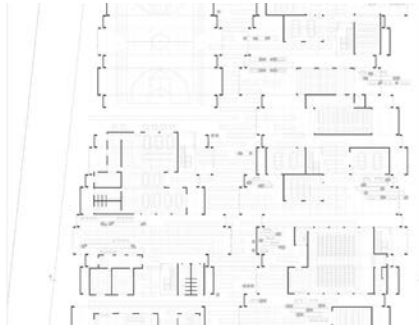
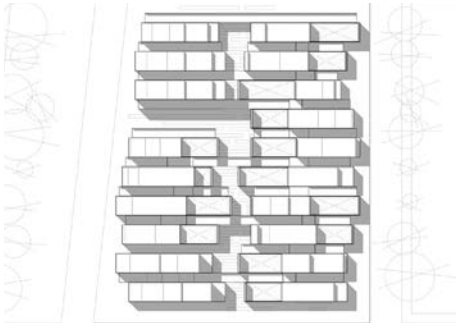
residencia estudiantil. Superficie cubierta requerida: 4865m², más 20% de muros y circulaciones. Total: 5838m²
Superficie exterior requerida: 1700m²

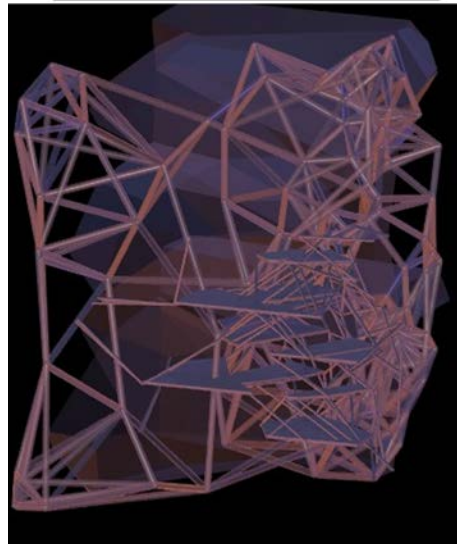
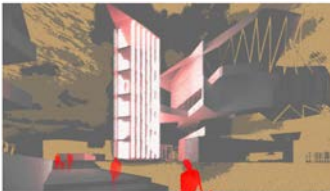
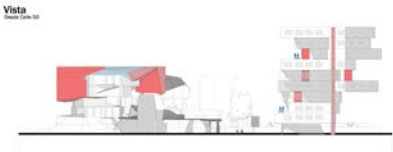
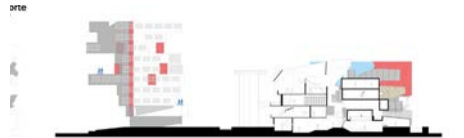
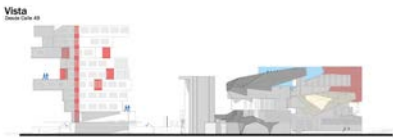
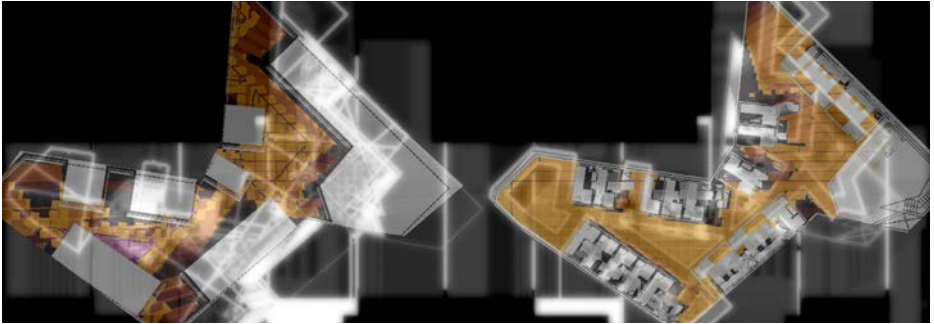
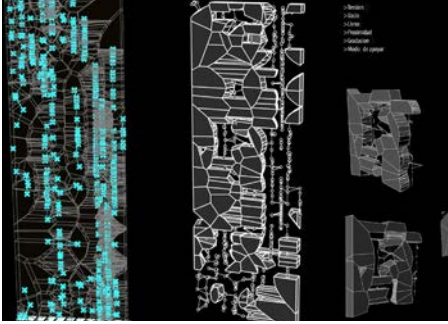
terreno

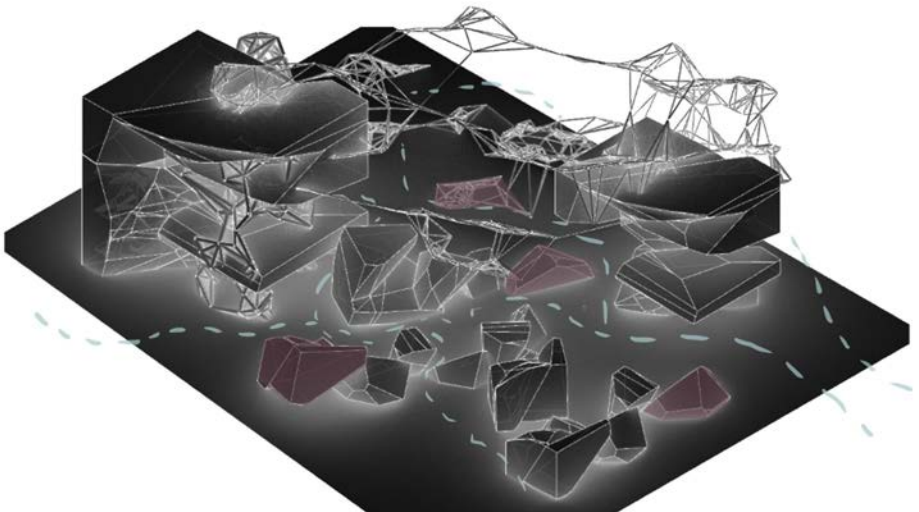
calles 125, 126 entre 49 y 50. Superficie del terreno: 7353m²











Sobre el dibujo

Pablo E.M. Szelagowski

Entre las actividades desarrolladas en el Taller 7 durante el curso 2022, realizamos un seminario sobre el dibujo. Constituido por una serie de clases teóricas, exposiciones de dibujos y ejercitaciones específicas se desarrolló durante semana y media.

Desde hace tiempo, vemos la necesidad de discutir sobre las posibilidades del dibujo en un contexto en que programas digitales (muchas veces no usados en todas sus potencialidades) reemplazan y anulan otras formas de expresión del estudiante. Vemos el abandono del dibujo a mano y todas sus posibilidades, del mismo modo que la instauración de pocas, pero muy extendidas, herramientas digitales que se aprenden por fuera de los cursos regulares de la facultad.

Esta situación, plantea un escenario en el que los modelos de dibujo dominan los proyectos y establecen un lenguaje y una forma de comunicación uniformadora que anula las individualidades y la personalidad del proyectista dibujante. Este tema es muy importante para nosotros ya que nuestro taller siempre impulsa las individualidades por sobre los dogmas y las modas, y anima a realizar un proyecto consciente (ver texto al respecto de Pablo Remes Lenicov en este mismo libro) cuestión que también alcanza a las formas de expresión del proceso de proyecto.

Muchas veces, el dibujo realizado en un medio único no representa el descarte consciente de otras técnicas sino el desconocimiento de la existencia de alternativas. En este punto, creemos que nuestra facultad tiene una gran deuda con la enseñanza del dibujo, entendiendo que éste es mucho más que la mera representación o comunicación. Nuestra obligación como educadores es mostrar un panorama de posibilidades amplio, que incluya todas las posiciones, todos los métodos, las técnicas, para permitir que el estudiante elija lo más conveniente en cada caso, en función de sus estrategias proyectuales. Elegir es la base del proyecto y también del modo de dibujo y expresión.

Sin embargo, el estado de las cosas no es tan auspicioso dentro y fuera de la facultad. Cada vez más se ve el uso de un modelo establecido y aceptado de renderizado o una paleta de colores fija, sin los cuales no se vende un proyecto inmobiliario, o aún peor, no se puede aspirar a ganar un concurso. No queremos que eso suceda, al menos en la universidad; espacio en el que se deben explorar todas las formas de conocimiento para producir graduados formados como individuos y no máquinas uniformes al servicio de las formas que dicta Silicon Valley. En las líneas que siguen a continuación, se expresan varias ideas y posiciones sobre el dibujo; algunas producto de nuestras discusiones en el taller, y otras a partir de haber recopilado opiniones recientes al respecto de arquitectos comprometidos con la formación académica. Cabe notar que últimamente muchos protagonistas de la arquitectura mundial se han pronunciado preocupados al respecto de esta problemática aquí planteada.

Entonces comencemos desde lo más simple, desde qué es el dibujo. Es un error otorgarle al dibujo un fin de mera representación o comunicación (así se llaman las asignaturas de nuestra facultad). El dibujo es un espacio de conocimiento, de invención que no es fijo, que está siempre en movimiento. Trata de descubrir lo desconocido, lo indefinido, porque en el dibujo uno ve lo que quiere ver. Esto habla de que hay un sujeto determinado, de una interioridad que actúa en medio del dibujo y de lo que es trabajado en él. No es la fotografía anónima de quien la toma con su teléfono (y aquí hay otro tema a discutir porque debería ser una cámara). La fotografía pone todo en el mismo plano. El dibujo filtra, exagera, anula, borra, descubre, intenciona y demuestra la personalidad.

Los dibujos siempre están en nuestro bolsillo. Salen de él y evocan situaciones que nos hacen repensar el tema del proyecto. Cada vez que

los vemos son distintos. Refieren a lo que existe, a lo que no existe y a lo que existirá. Proveen a nuestro pensamiento de condiciones de dinamismo y estaticidad, de orden y desorden, de lo único y de lo múltiple, de la totalidad o del fragmento, de abrir o cerrar situaciones.

el dibujo y la observación

Cabe señalar la importancia de la observación como forma de pensamiento y de educación sobre el aprendizaje del espacio. La observación, la contemplación, es la base de la teoría (es su significado en griego) y es la fuente de materia para el dibujo. La teoría es la guía. Y para ello es necesario aprender a observar. Mirar sin ver, decía una canción de George Harrison.

La observación ligada al dibujo es un acto de pensamiento. La Escuela de Arquitectura de Valparaíso, muy conocida por la comunidad Amereida y Ciudad Abierta, basa su enseñanza en la poesía y en la observación, poniendo de manifiesto la exploración de los estudiantes en estos campos. Es muy interesante estudiar sus propuestas y sus resultados. La observación abreva el dibujo, pero también el dibujo enseña a observar mediante la practica constante. Se despierta con la enseñanza y mediante una práctica efectiva todo estudiante puede llegar a dibujar muy bien en función de sus intereses. Vale la pena revisar los dibujos de Alberto Cruz o de David Jolly, ambos miembros de aquella escuela chilena.

Cada arquitecto que estudiamos ha dedicado parte de su actividad a definir su posición con respecto al dibujo. Son ampliamente conocidos los dibujos realizados en carnets de viaje. Dibujos que hablan de espacios visitados pero tomados con una intención particular, incluso con el agregado de reflexiones. El libro de viaje de Wolfgang von Goethe de 1786 es uno de los más citados por tener descripciones escritas y dibujos, algo que no es poco, puesto que la anotación en el dibujo es un tema sumamente importante. También es conocido el libro de T. E. Lawrence (conocido como Lawrence de Arabia) sobre los castillos de las cruzadas, en los que la predominancia la toma el dibujo y la anotación amplía su potencia. Más conocidos aún son los carnets de viaje de Le Corbusier. Un conjunto de dibujos analíticos en el que no interesan los datos de autor o lugar sino las propiedades y efectos de lo observado y registrado. Un conjunto vivo de observaciones a los que Le Corbusier recurrirá durante toda su vida para enriquecer sus pro-

yectos y enlazarlos con su personalidad y su formación. O los dibujos que realizó en su viaje por Italia Rogelio Salmona cuando se escapó del estudio de Le Corbusier por una temporada.

el dibujo en el proceso de proyecto

Más allá del dibujo ligado a la observación, cuando se trata del momento del proyecto en el que se desarrollan conceptos, intenciones espaciales, formales o materiales, los dibujos que se realizan pueden pertenecer a tres tipos, que de alguna manera refieren a estadios del proceso de diseño. El dibujo referencial es el dibujo como registro de un descubrimiento. Es un dibujo de gran simpleza, es la captura de un pensamiento y a la vez es un recordatorio para volver sobre el durante todo el proceso. Pensemos aquí en los dibujos conceptuales de Alvar Aalto. Posteriormente encontramos un tipo de dibujo que podemos llamar preparatorio. Generalmente no es un dibujo sino una serie; es parte de una progresión de dibujos que van en camino de desarrollar un proyecto. No es un proceso lineal, sino que se trabaja dibujo sobre dibujo volviendo sobre cada uno de ellos, aplicando el principio de transparencia. Finalmente, mucho más conocidos son los dibujos de la presentación final de proyecto en su etapa comunicativa para ser trasladado a otros interlocutores o para ser llevado a la fase constructiva. No nos interesa tanto esta etapa como las anteriores puesto que el dibujo final entra en una serie de convenciones en las que el descubrimiento, la conceptualización y la invención no están tan presentes.

sobre el dibujo a mano y el dibujo por medios digitales

Para algunos, el dibujo a mano ya casi es una arte perdido. Y si esto es verdad, lo que se pierde es el valor artístico de la arquitectura. La Arquitectura no puede darse el lujo de divorciarse del dibujo por más tecnología impresionante que exista. Es algo inherente al sujeto, al individuo, que preserva la identidad y la pluralidad y que no lleva marca registrada corporativa. El dibujo a mano estimula la imaginación, el pensamiento reflexivo y crítico; es especulativo, y por lo tanto creativo. El dibujo digital tiene un espacio límite en el campo de la visión. Aunque su espacio digital sea infinito, la pantalla es su límite para su relación con la percepción humana. Se puede ver todo, pero no distinguirse nada. Depende constantemente del comando zoom para poder mostrarnos su globalidad y su particularidad alternativamente. No podemos hacer asociaciones más allá de la pantalla. No puede competir con el espacio de la mesa de trabajo en la que pueden convivir varios

dibujos, libros, materiales e incluso programas digitales; un campo más amplio de posibilidades que enriquecen el pensamiento proyectual.

En el dibujo digital hay que trabajar bastante para poseer identidad, ya que no está presente un elemento fundamental del sujeto que es el trazo. Existe un lenguaje predeterminado (programado) que tiene sus limitaciones, que adoptamos, que compramos y con el cual nos conformamos. En este punto desaparece una cuestión muy importante que es la Resistencia. En este tipo de dibujo, al menos por ahora, no podemos ejercer opinión sobre el consumismo, la contaminación, la globalidad o la dictadura del mercado. Una dictadura, que en el caso de algunos programas standard ahuyenta la creatividad.

En el dibujo digital se pierde el “accidente”, la caligrafía marginal, la anotación informal; esos residuos gráficos no deseados que quizás en algún momento se hacen el centro de un proceso de diseño como nuevos caminos o ideas.

Peter Eisenman señala que cuando se pasó de las Splines a los Voxels se perdió una gran parte de la apertura que promovía lo digital; se perdió la posibilidad de identificar lo simple de lo complejo.

Lo digital obliga a la precisión. El dibujo a mano la tiene y también tiene lo opuesto.

Con respeto a esta dualidad de modos en el dibujo, Peter Cook comenta que lo digital permite algo fácil y rápido, agregando que ese no es un buen argumento dado que a él le gusta lo difícil. Para eso es arquitecto y no constructor. Representar debe llevar tiempo, agrega.

Aquí nos recuerda a una frase de John Kennedy que repetimos en las clases inaugurales del taller cuando en un discurso en el que explicaba porqué ir a la Luna, decía que no hacían las cosas porque eran fáciles sino porque son difíciles.

El dibujo a mano es mucho más rápido para conceptualizar, es de bajo costo, no necesita batería, impresiones, es decir de baja tecnología y sin capacitación especializada. Captura rápidamente el pensamiento y es rápido y efectivo para comunicar.

En relación a estos conceptos vale la pena leer el artículo de Franco Purini denominado Notas Aleatorias y Provisorias sobre el Dibujo y el texto de Josep Quetglas Haz Buena Letra!

ejemplos de dibujos de arquitectos

Durante el seminario sobre el dibujo recorrimos en imágenes proyectadas los dibujos de varios arquitectos, generalmente de aquellos a los que hoy no se los visita frecuentemente y que no queremos perder

como archivo de nuestra tan amplia y variada disciplina. Es así que fuimos viendo, sin ningún orden específico dibujos de arquitectos que muestran diversos modos de observación, de registro y técnicas y que para nosotros es importante que el estudiante los tenga a la mano. Repasamos así, registros de obras de la antigüedad y de proyectos propios de Michael Graves; dibujos de obras de James Wines del grupo SITE; bocetos y momentos del proceso en proyectos de Alvar Aalto; dibujos de matrices geométricas con anotaciones marginales de Zvi Hecker; perspectivas exteriores y cortes perspectivados de Otto Wagner; plantas coloreadas y perspectivas interiores y exteriores de Friedrich Schinkel; cortes coloreados de John Nash; perspectivas de las casas de Voysey y Mackintosh; el famoso dibujo que hizo Joseph Gandy para John Soane sobre el Banco de Inglaterra; perspectivas coloreadas de Frank LL. Wright; perspectivas exteriores y cortes perspectivados de Paul Rudolph; detalles constructivos a lápiz de Hans van der Laan; láminas de dibujos múltiples coloreados de Carlo Scarpa; bocetos y cortes perspectivados de Richard Meier; axonométricas de Charles Gwathmey; fachadas coloreadas y cortes perspectivados de Carlo Aymonino; bocetos de alternativas de proyecto de Herman Hertzberger; dibujos a color de Jo Coenen; axonometrías de Oswald M. Ungers; plantas y perspectivas a color de Henri Ciriani; pruebas de perspectivas de Vittorio Gregotti; dibujos de colores planos de John Hejduk; cortes perspectivados de John Andrews; dibujos de viaje de obras de la antigüedad y el medioevo de Louis Kahn; bocetos y perspectivas de Eric Mendelsohn; axonometrías de Hannes Meyer; bocetos y montajes de Ludwig Mies van der Rohe; axonometrías y planos de OMA; bocetos de I. M. Pei; perspectivas y bocetos de Aldo Rossi; perspectivas simples a color de Sauerbruch y Hutton; bocetos de Peter Ahrend; perspectivas y bocetos de James Stirling; y representaciones imaginarias de Rodrigo Pérez de Arce, entre otros. Y entre los dibujos expuestos en las mesas del aula se encontraban dibujos de los docentes del taller y originales y copias de dibujos de Vicente Krause, Gino Randazzo, Héctor Tomas, Hilario Zalba, Justo Solsona, entre otros, de manera de poder ver las técnicas de las tintas y máscaras sobre el papel, los tipos de papeles y los trazos con mayor precisión.

alianza

Pensando en que todavía estamos en un estado de la prehistoria de la representación digital y a la vez sumidos en la larga trayectoria del dibujo a mano, entendemos que se debe establecer una alianza entre

métodos, buscando el mejor medio para cada caso y cada momento. Una alianza rica y duradera con convergencias teóricas y operativas. No podemos darnos el lujo de despreciar técnicas sean unas u otras. Todo debe sumar, todo se debe practicar, aprender, admirar. Hoy somos testigos de la vigencia de los LP fabricados en vinilo, los cuales han sobrevivido al mp3, a los CD y al streaming. Deberíamos preguntarnos porqué.

En términos del dibujo en la enseñanza de la arquitectura, es importante enseñar lo que no se hace. Lo que ya se hace está en la realidad y es lo que dicta el mercado. El mercado adoctrina, adiestra, conforma. La enseñanza universitaria no puede caer en eso.

Ejercitemos habilidades en los dos mundos. Como siempre nos recuerdan varios autores, no caigamos en el error de la NASA cuando buscaban diseñar un bolígrafo a tinta que escribiera sin gravedad con un método sofisticado, mientras que escribir con un lápiz era posible y efectivo tal cual lo hacían los cosmonautas.

nivel 05

intensidad rebelión!

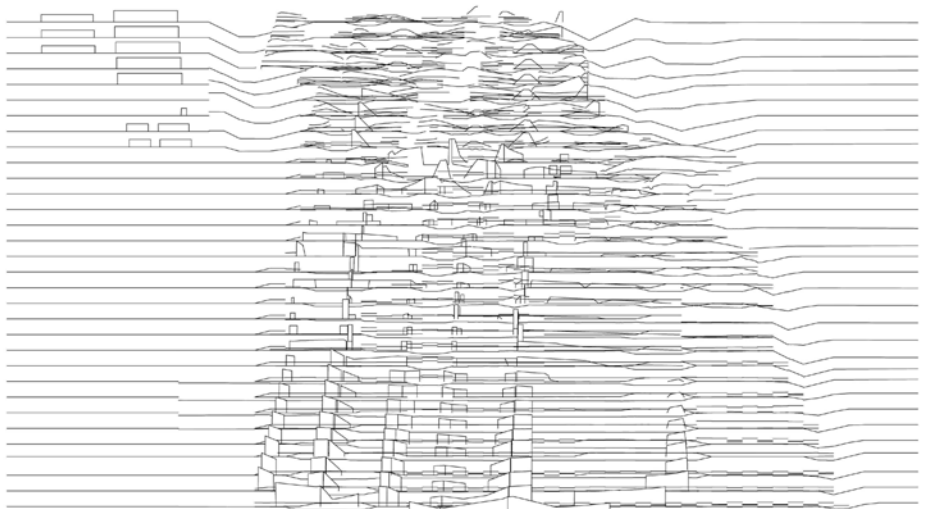
cuerpo docente

Sebastián Gril
(semestre 01)

Emiliano Da Conceição Ferrero
Simón Vilte (beca iniciación docente)
(semestre 02)

estudiantes

huck, shirley eunice; durán, catriel;
vagliati obregon, giuliano salvador;
morano, ariela gisel; pettovello, ni-
colás; ivaldi, lautaro; hurtado villa,
mariana; rost, brisa; martínez, melina
aldana; krassevich, natasha belén;
rodriguez, patricio daniel; guanzetti,
lucia; lorena aguirre



nivel 05
ejercicio 01

posición verbal

posición práctica

posición disciplinar

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

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

Esquicio 01. Posición Verbal

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

Esquicio 02. Posición Práctica

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

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

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

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

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

Esquicio 03. Posición Disciplinar

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

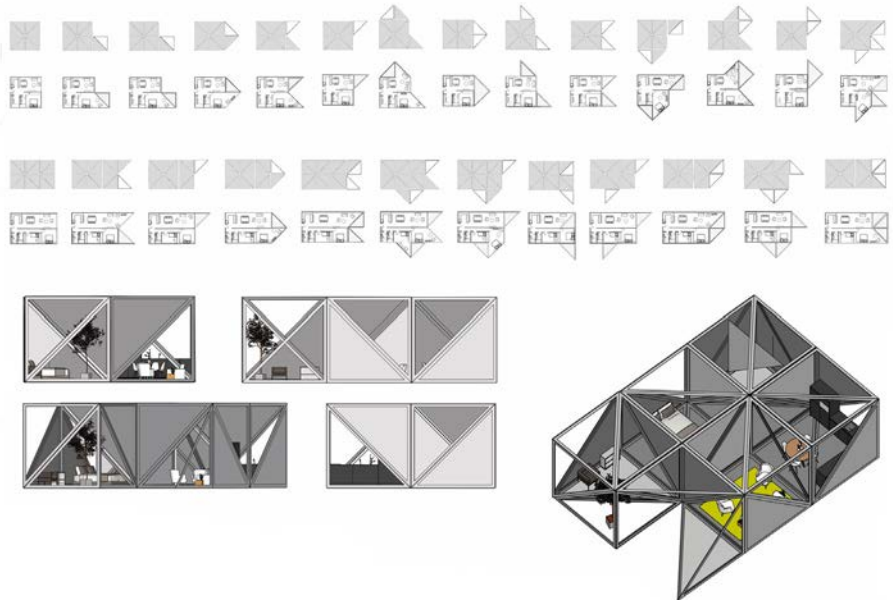
En el ámbito de la arquitectura, la línea curatorial que propone Rem Koolhaas en la XIV Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014 busca evidenciar cómo los distintos países absorbieron la modernidad en el último siglo o cómo la modernidad transformó la arquitectura contrastando edificios de distintas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

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

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

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

Como anexo revisamos el sitio globalarchitectureoliticalcompass.com



nivel 05
ejercicio 02

ecualizador urbano

ciudad contemporánea

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

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

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

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

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

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

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

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

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

los modos de ciudad fueron los siguientes:

ciudad modo autosuficiente

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

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

ciudad modo mercado liberado

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

ciudad modo público

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

ciudad modo de las conexiones

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

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

ciudad modo controlado

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

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

ciudad modo genérico

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

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

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

ciudad modo poroso

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

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

ciudad modo natural

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

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

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

ciudad modo temporario

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

Ron Herron, Archigram (1964). Walking city

ciudad modo enterrado

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

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

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

ciudad modo objetos

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

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

ciudad modo campo

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

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

bibliografía general

M. Cacciari: La Ciudad

A. Aravena: El lugar de la arquitectura

Manuel Gausa: Metrópolis-Metápolis.

Manuel Gausa: Trayectorias y movimientos

Stan Allen: Tácticas Contextuales

Stan Allen: El urbanismo de las infraestructuras

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

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

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

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

Reyner Banham: Los Ángeles. La arquitectura de cuatro ecologías

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

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

_ identificar y producir sistemas específicos para generar el proyecto

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

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

metodología del trabajo

fase 01_ discusión y primeras hipótesis gráficas de los diversos sistemas
fase 02_ estudio de casos. estudiamos la generación y utilización de sistemas en distintos ejemplos. a cada estudiante se le asignó una obra o un arquitecto y estudió su sistema para luego realizar una exposición oral al resto del curso.

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

localización y destino funcional

Las actividades que se desarrollarán en el sector a realizar el proyecto surgirán como parte de la propuesta de cada proyecto.

el terreno está ubicado Ensenada, Argentina. Península de los Perros, entre Río Santiago y los canales, frente a Astilleros Río Santiago
. se adjuntan imágenes y planos del terreno en .dwg

casos de estudio

_West Side Convergence - Reiser + Umemoto

_Post carbon city-state - Terreform Michel Joaquim

_Porocity - The why factory (Winy Maas)

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

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

_Cumulus - Smaq - Sabine Müller, Andreas Quednau

_Antroposcene Isle - EcoLogicstudio - Claudia Pasquero, Marco Poletto

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

_Potteries Thinkbelt - Cedric Price.

_Melun Senart - OMA

_Melun Senart - Coop Himmelb(l)au

_Seamangeum Island City - varios

_Stop City or a Simply Heart - DOGMA

_La Villette - OMA

_Hauptstadt - Smithson

_Alexanderplatz - Libeskind/Kolhoff

_Parallele District, PARIS - Archizoom

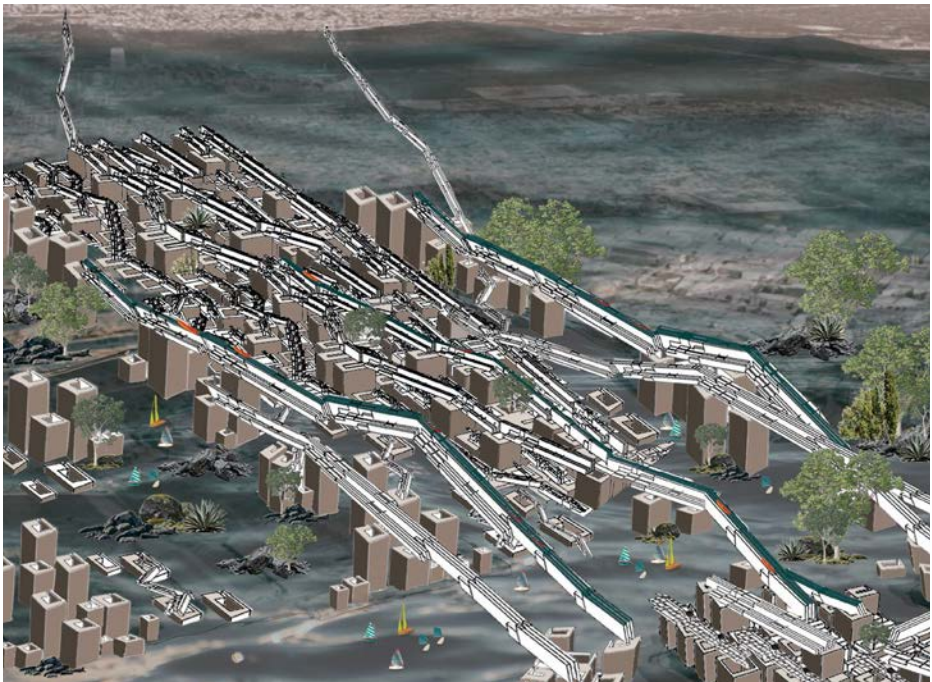
_Nueva Babilonia - Constant

_China Hills - MVRDV.

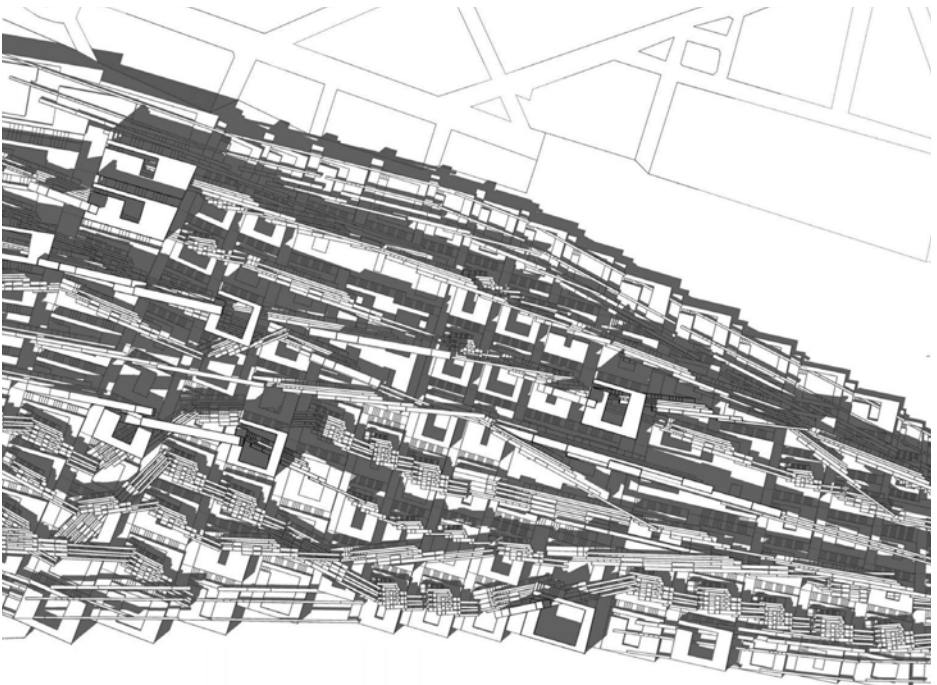
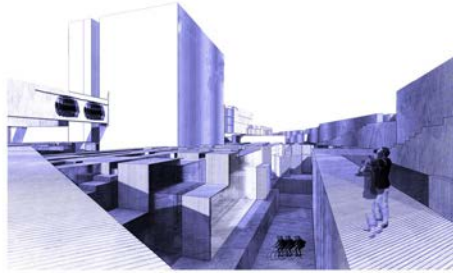
_Skycar City _ MVRDV.

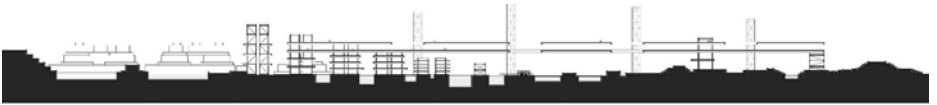
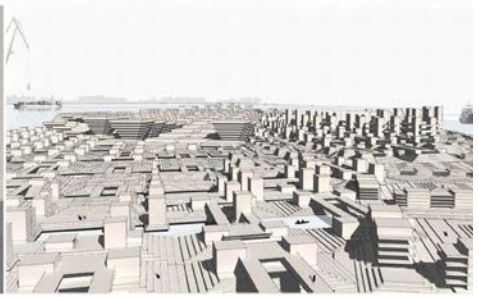
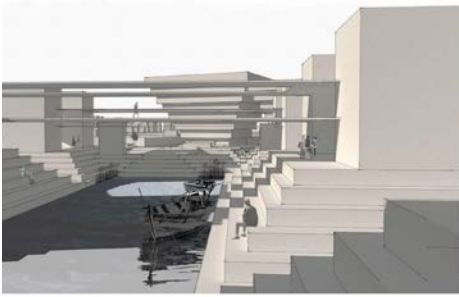
_Grand Paris _ MVRDV

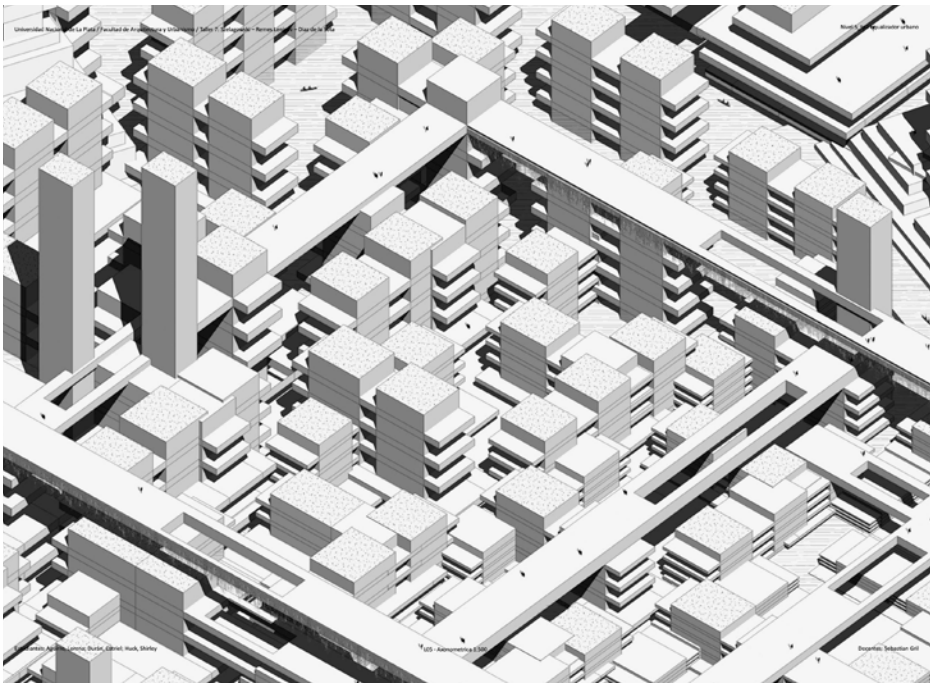
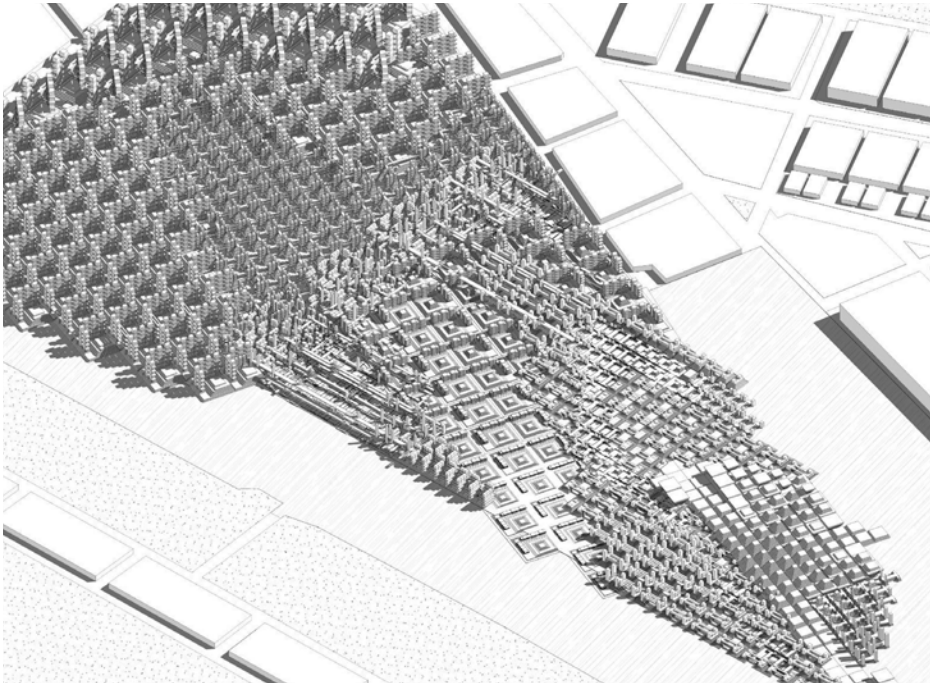
_Montivry - MVRDV

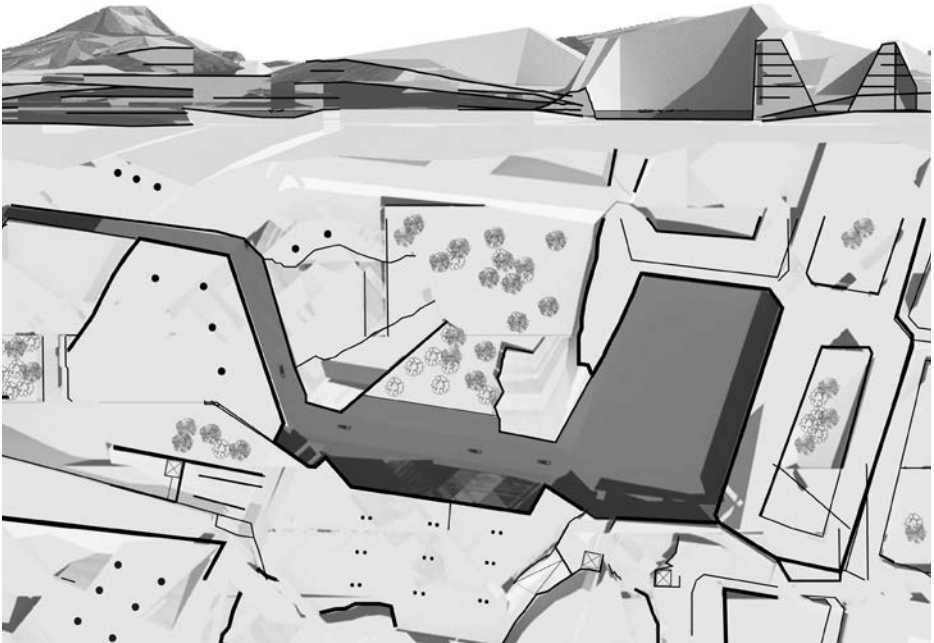
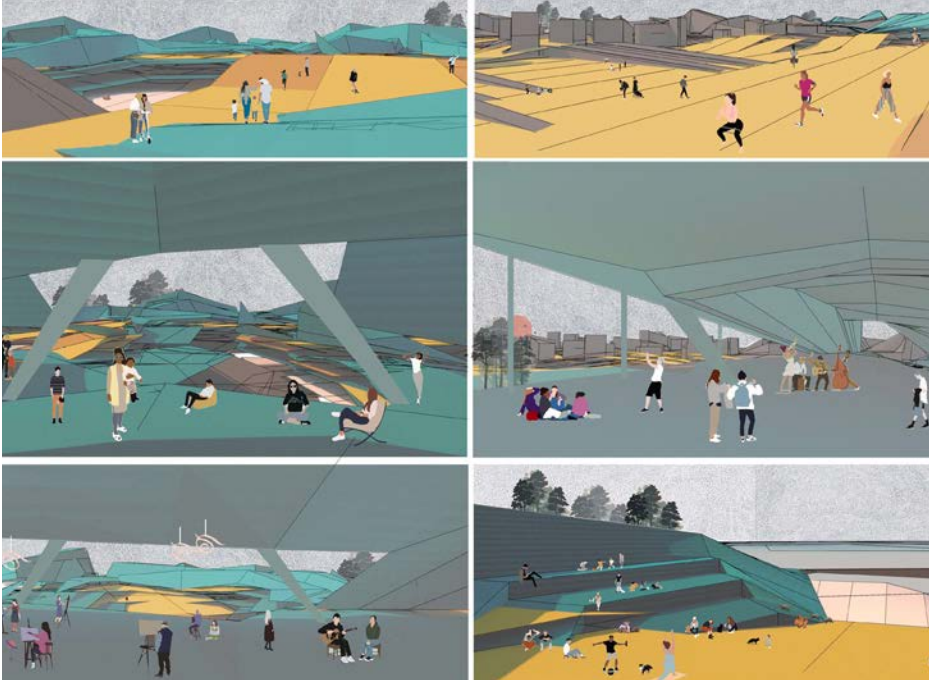


lucia guanzetti, natasha krassevich, melina martinez

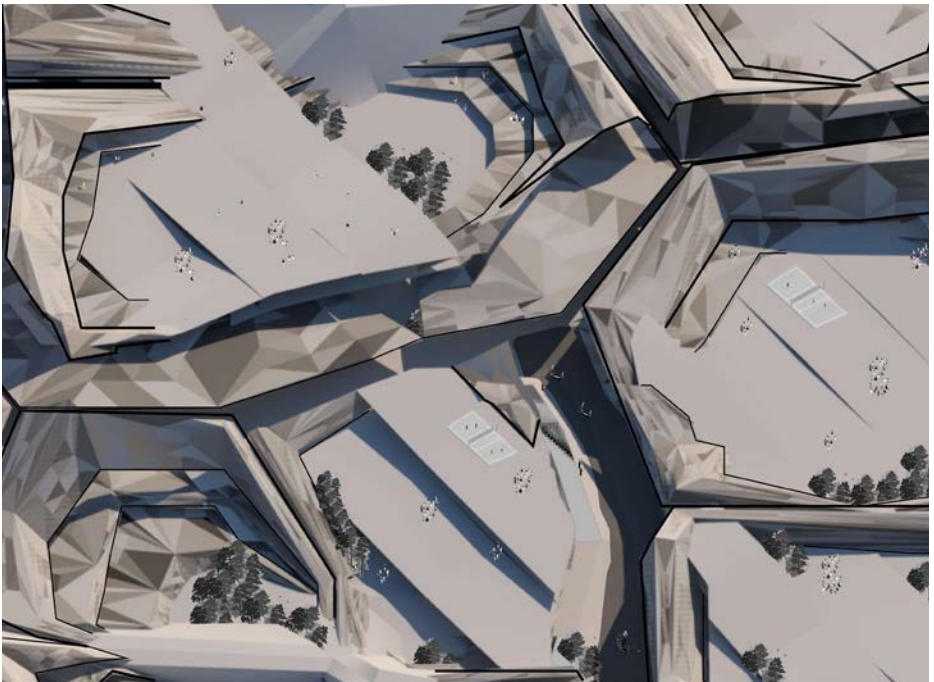
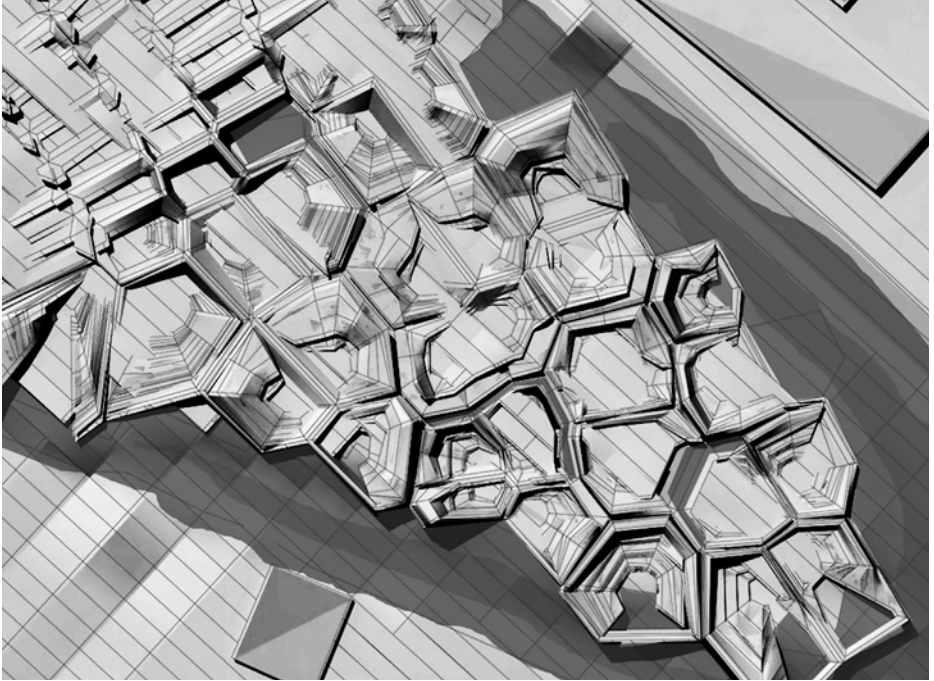


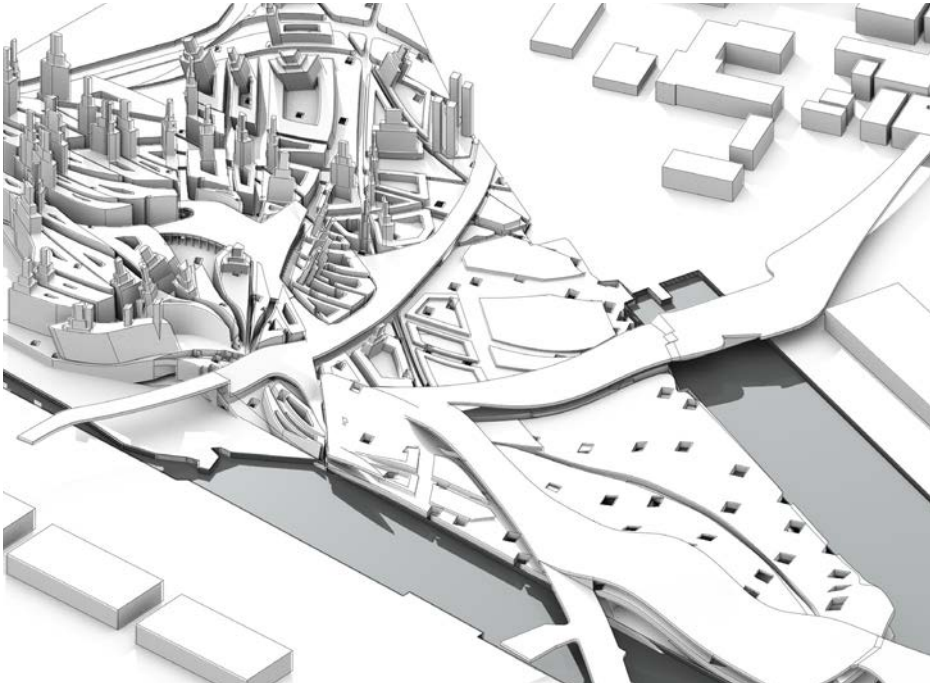


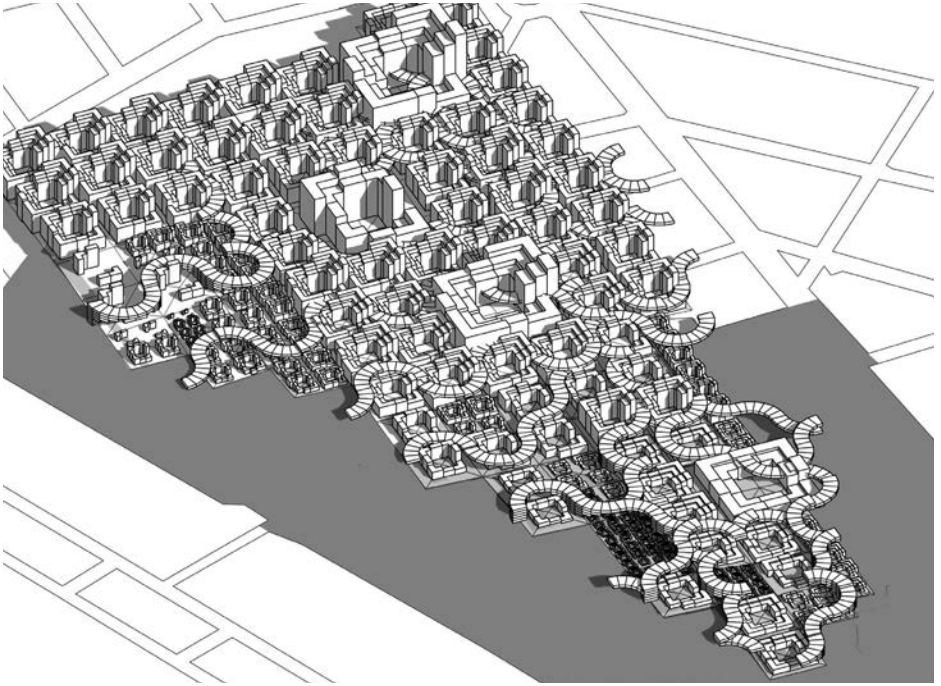


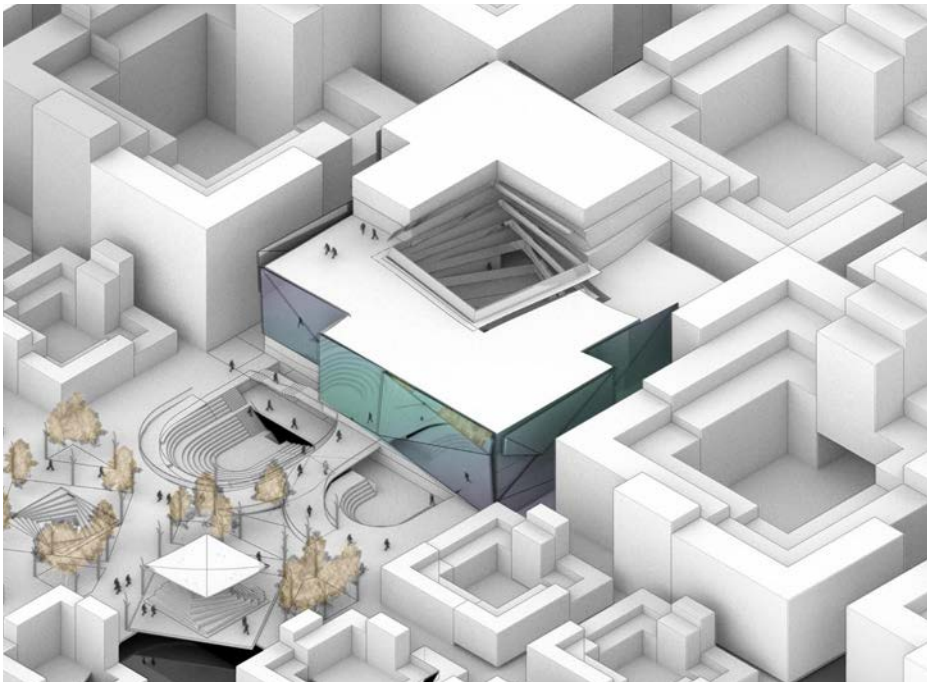
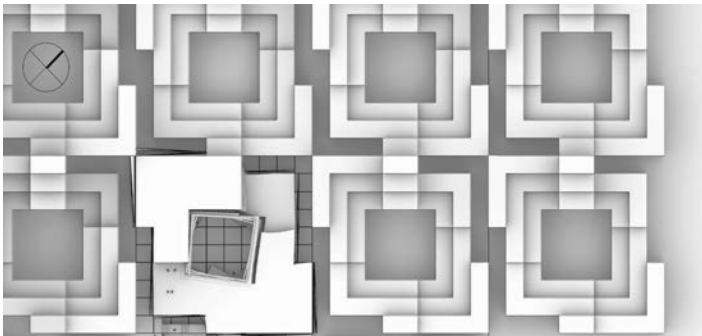
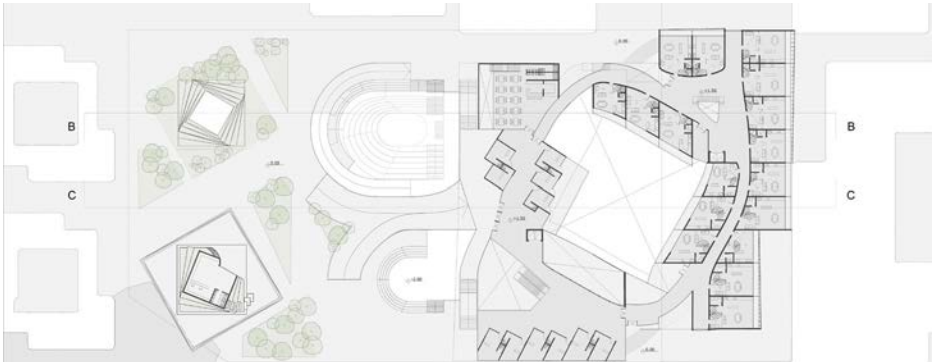


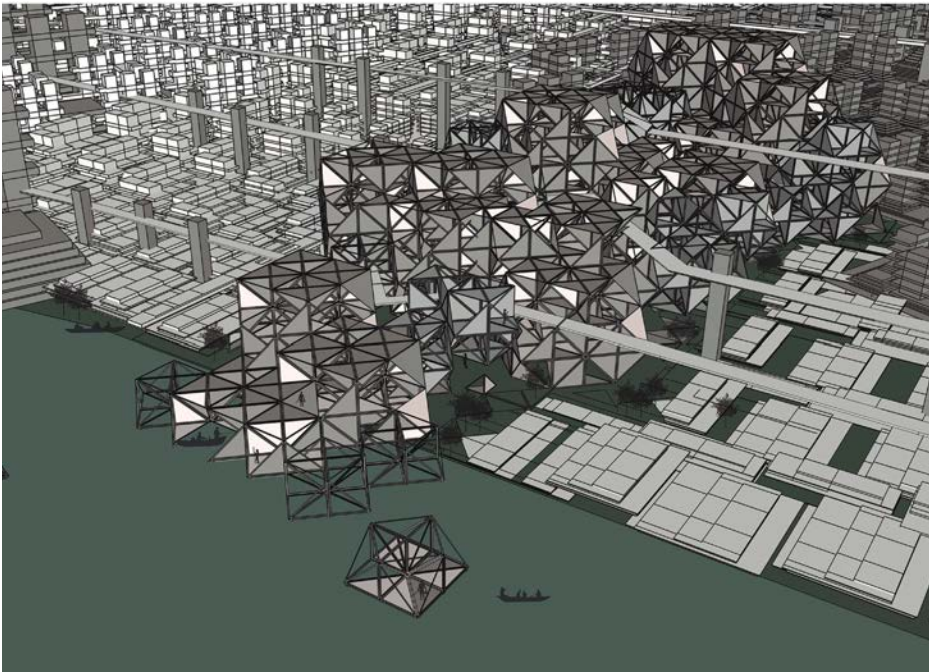
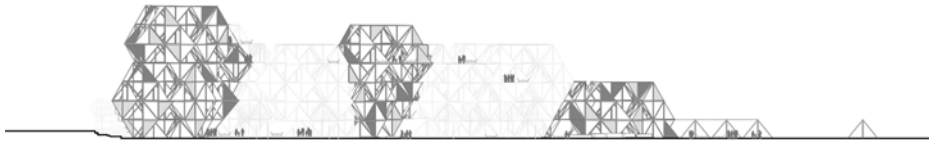
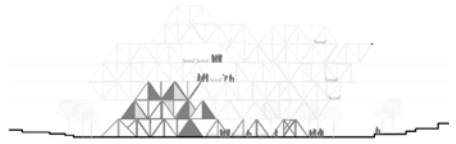
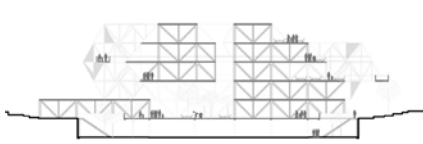
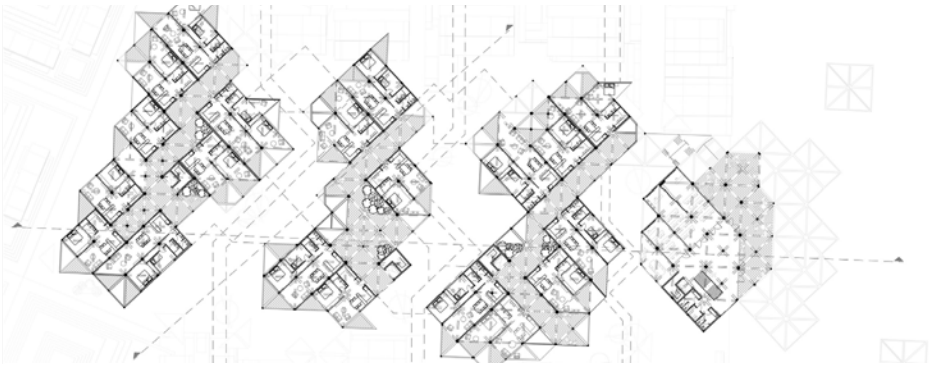
mariana hurtado, ariela morano, brisa rost
taller de arquitectura 7 fau unlp











nivel 05
ejercicio 03

gráficas generativas

El manejo del dibujo es un recurso fundamental para el aprendizaje del proceso proyectual. Todas las instancias analíticas, exploratorias, operativas y representativas del proyecto necesitan de formas específicas de transmisión de las ideas y estrategias proyectuales necesitan de técnicas particulares acordes a su estado. Es por eso que pretendemos que los estudiantes conozcan diferentes modos de expresión que los arquitectos utilizan para expresar sus obras. Las técnicas a aprender deben ser variadas para que cada uno pueda elegir la de mejor rendimiento según sus habilidades. El dibujo se aprende sólo por práctica constante, y para nadie es difícil aprenderlo si se lo practica. Por ello planteamos en cada nivel del taller un tipo de ejercicio sobre el dibujo, que además aporte al trabajo de proyecto en desarrollo.

planteo del problema
el presente ejercicio busca explorar

diversas técnicas de generación a partir de la técnica gráfica asignada. el sistema de representación gráfico utilizado determina el proyecto espacial sobre el que estamos trabajando, por eso en este ejercicio pondremos en discusión las técnicas y su relación con el espacio. las técnicas que usamos para llevar adelante diferentes momentos del proyecto, condicionarán no solo la presentación de lo que hacemos sino también su generación.

para este ejercicio de dos clases, cada estudiante trabajará sobre el sector que estamos interviniendo actualmente en el tp02 ecualizador urbano, y producirá una perspectiva a vuelo de pájaro (con el punto de vista de la imagen inferior) imaginando cómo podría ser ese territorio en el 2122, con la técnica asignada por el docente.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

_comprender la relación entre técnicas de representación y concepto espacial en arquitectura

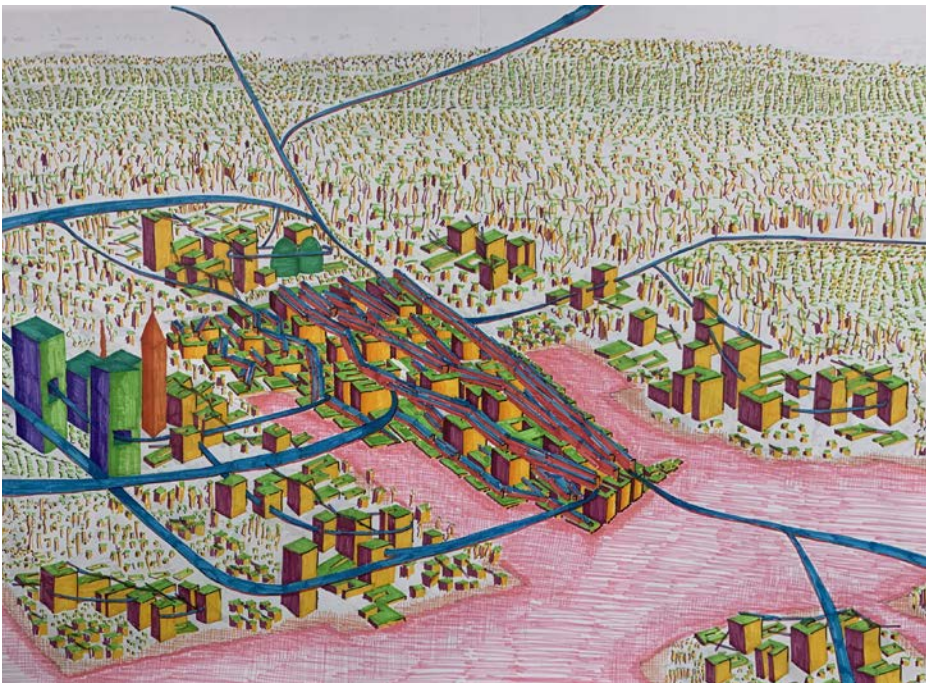
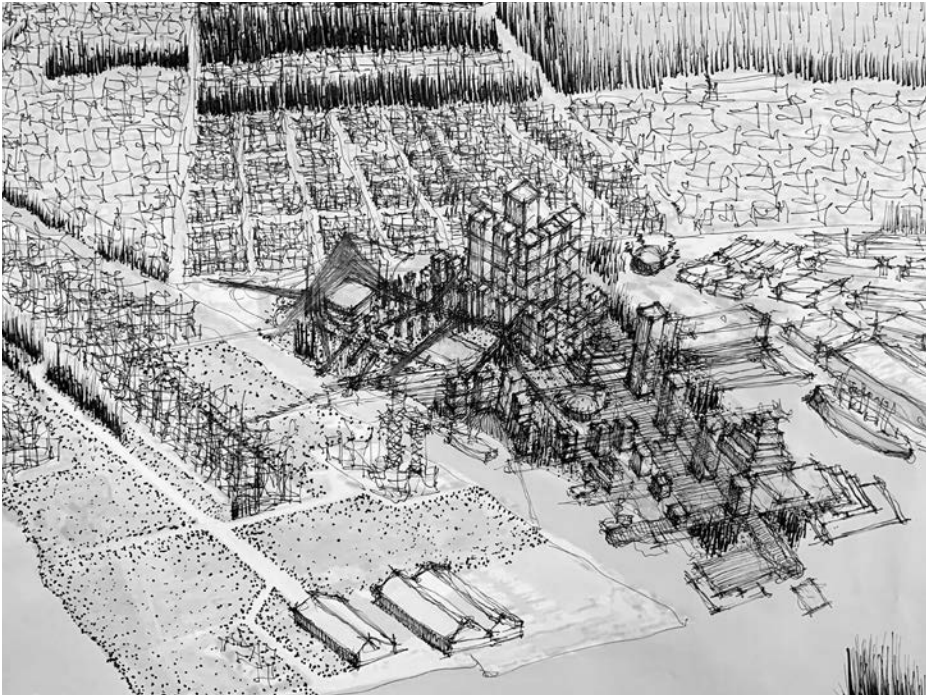
_indagar sobre la relación entre las técnicas gráficas y la producción del espacio

_explorar las posibilidades representacionales del espacio con diferentes intenciones y modos gráficos.

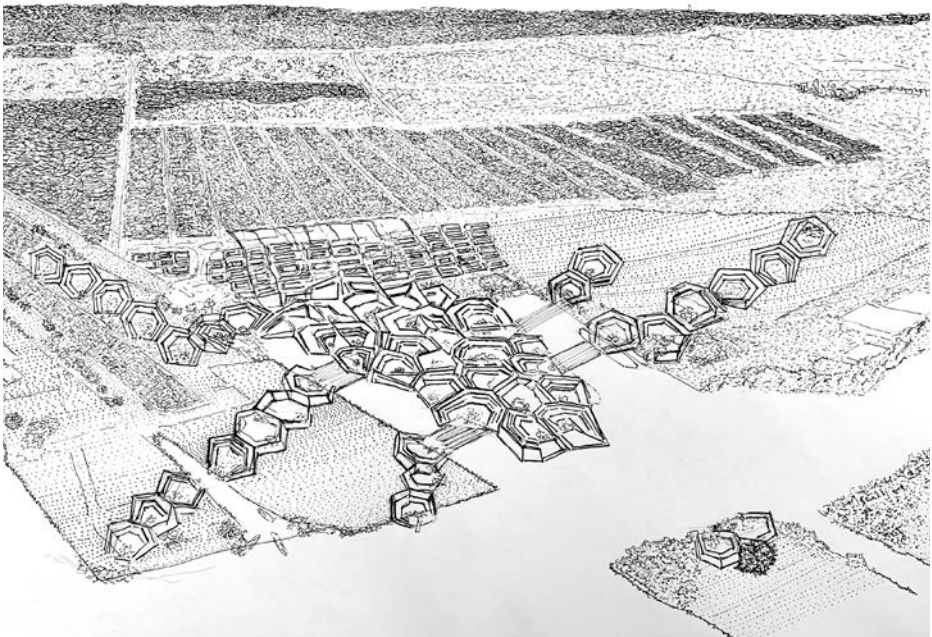
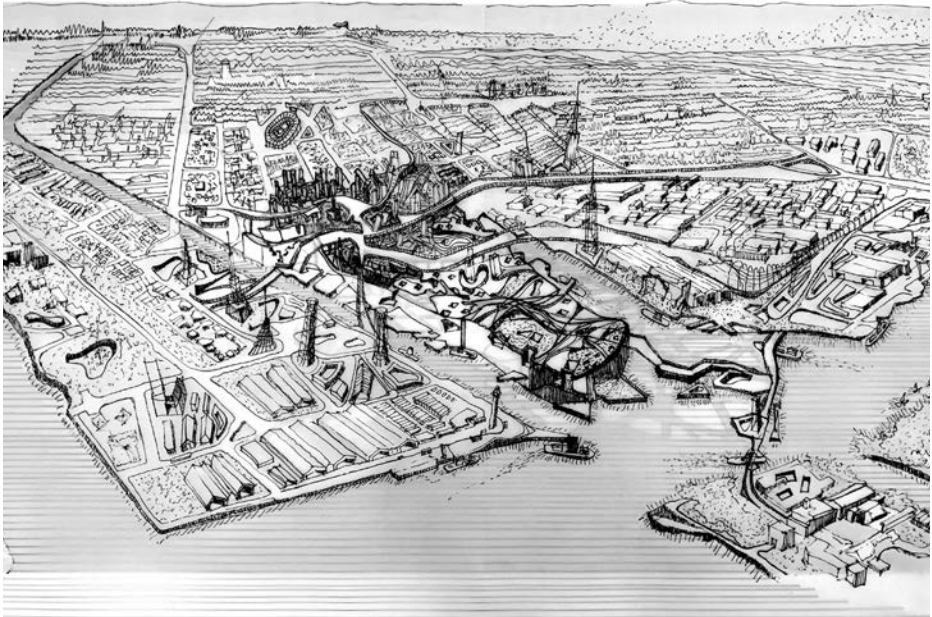
metodología del trabajo

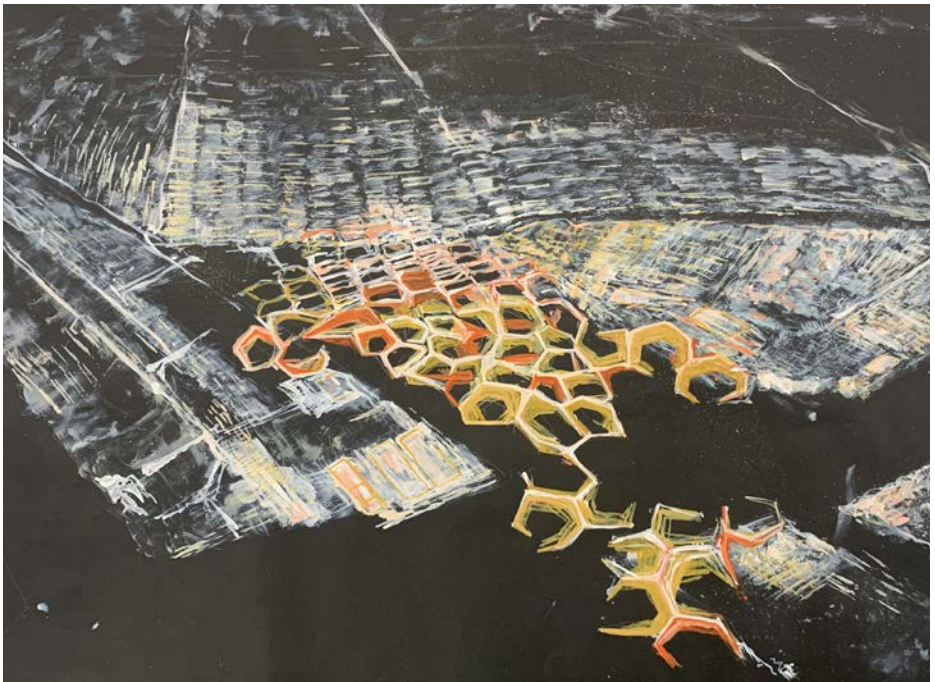
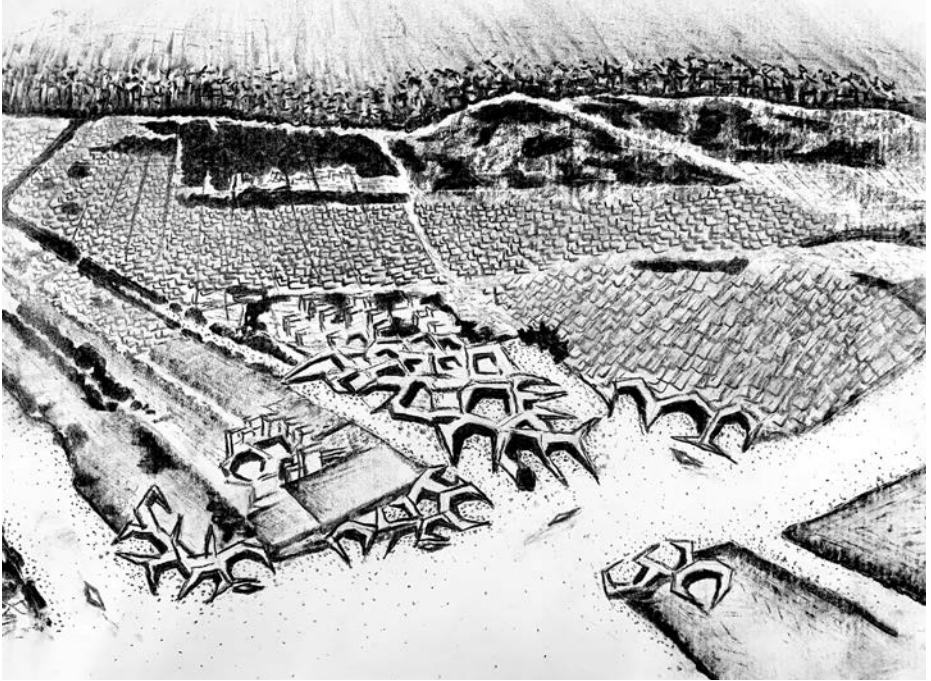
a cada estudiante se le asignará una técnica gráfica, la cual será su herramienta para representar el espacio sugerido. la técnica será determinada por el docente y puede ser: acuarela, bolígrafo, lápiz, photoshop, carbonilla.

cada estudiante deberá realizar una imagen tamaño A2 (42x59,4 cms).



catriel durán; melina martínez





nivel 05
ejercicio 04

las constricciones sin clichés

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

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

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

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

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

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

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

trabajamos con las siguientes constricciones:

trabajar a partir de la repetición variable

trabajar a partir de deformaciones secuenciadas

trabajar a partir de sustracciones

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

bibliografía general

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

bibliografía operativa

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

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

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

utilización de elementos teóricos en el diseño.

utilización y puesta en valor de técnicas y metodologías precisas de pro-



yecto arquitectónico.
 correcta utilización tanto de la estructura de soporte como de la técnica constructiva.
 representación y comunicación de las ideas.

metodología del trabajo

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

Fase 02_ generación de primeras hi-

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

Fase 03_ los estudiantes realizaron un anteproyecto.

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



mapa de clichés, trabajo en clase

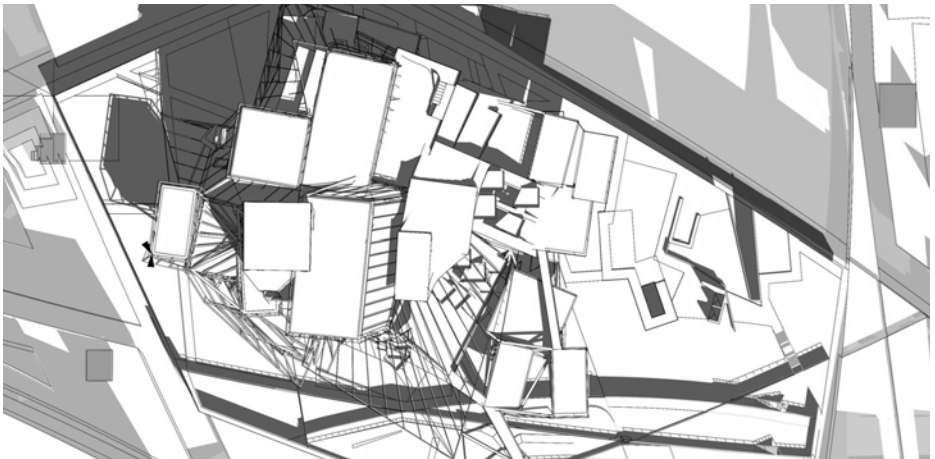
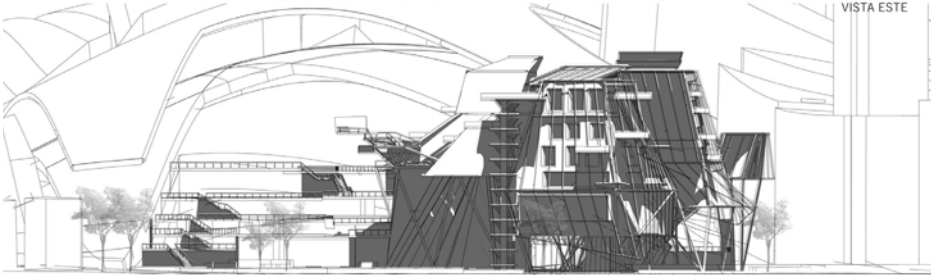
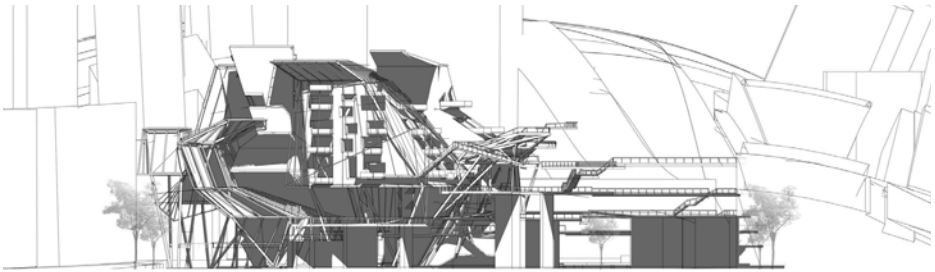
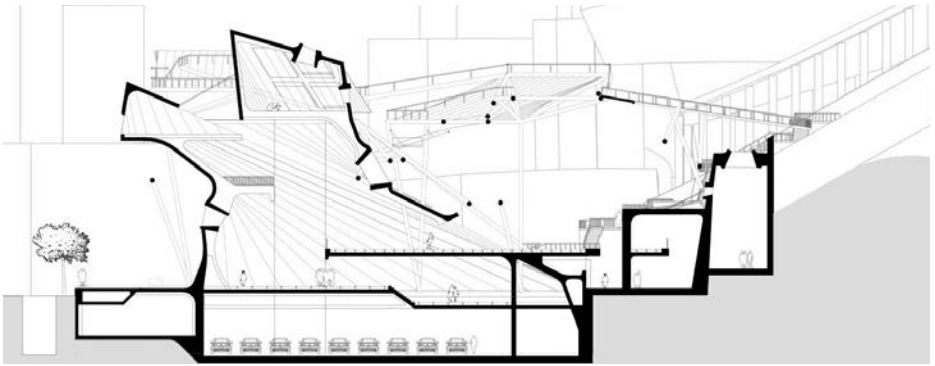




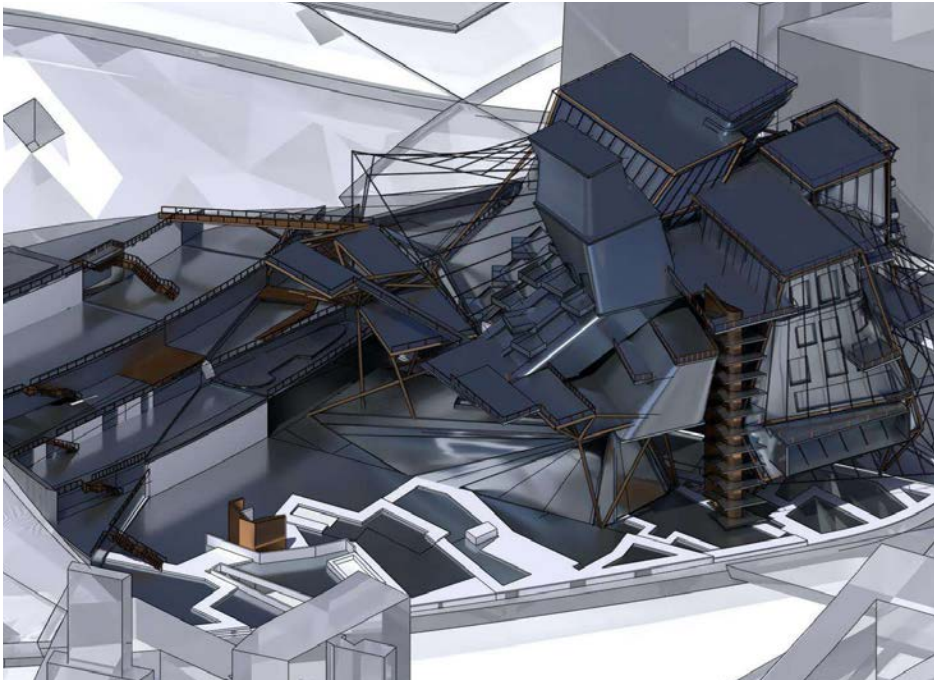
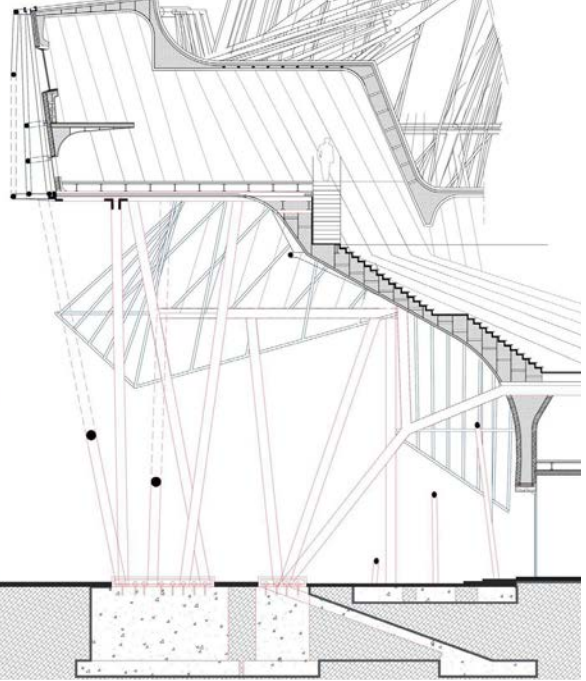
lámina 3 Detalle esc. 1:100

constricciones sin clichés

Taller 7 Nivel 5

Estudiantes: Catriel Durán, Patricio Rodríguez

Docentes: Emiliano Da Conceição, Simón Vilte

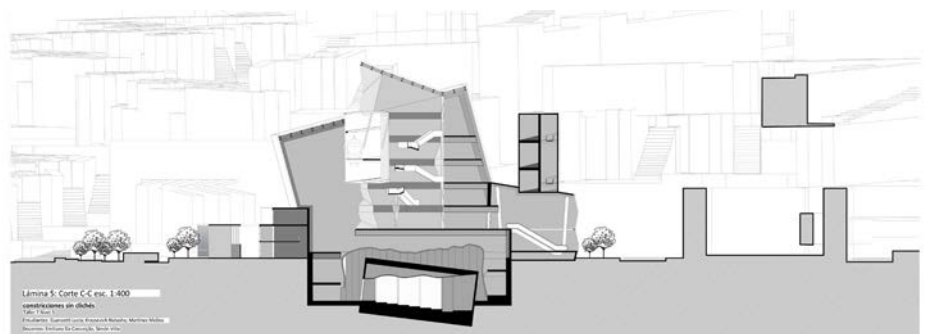
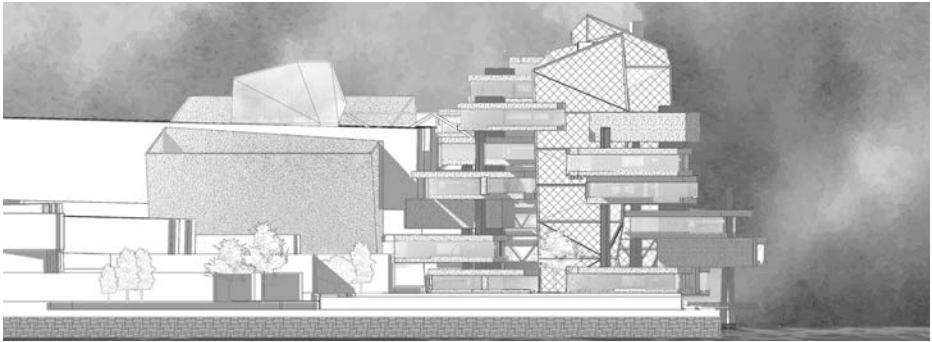


catriel durán, patricio rodriguez

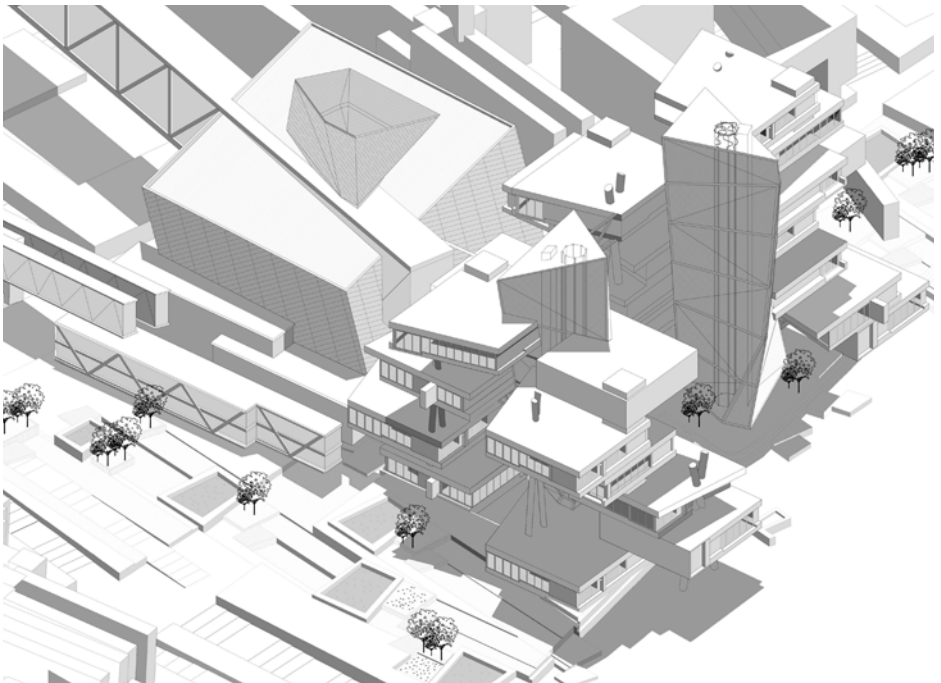
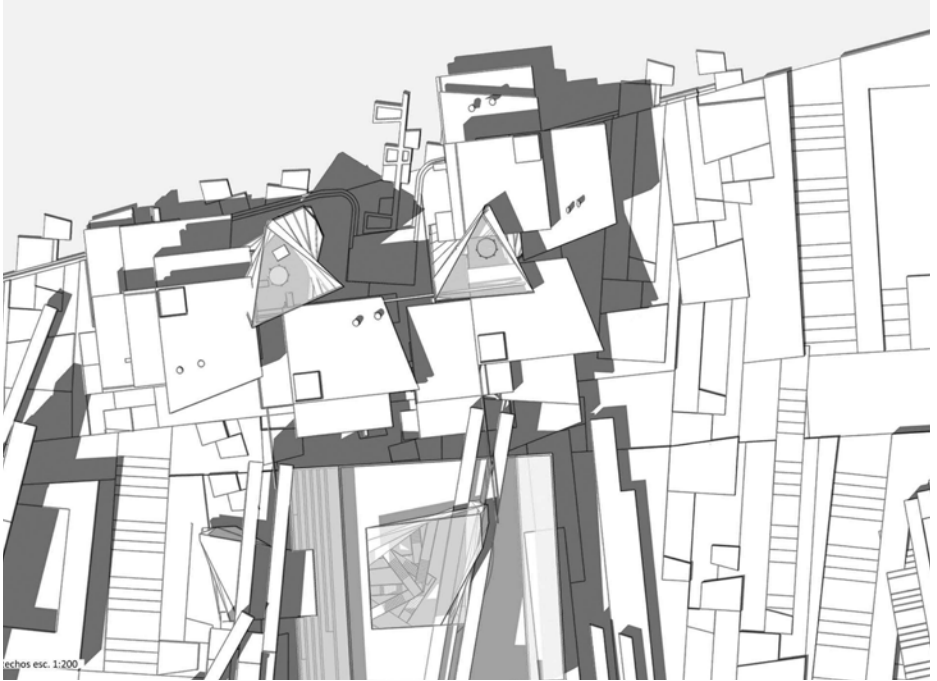


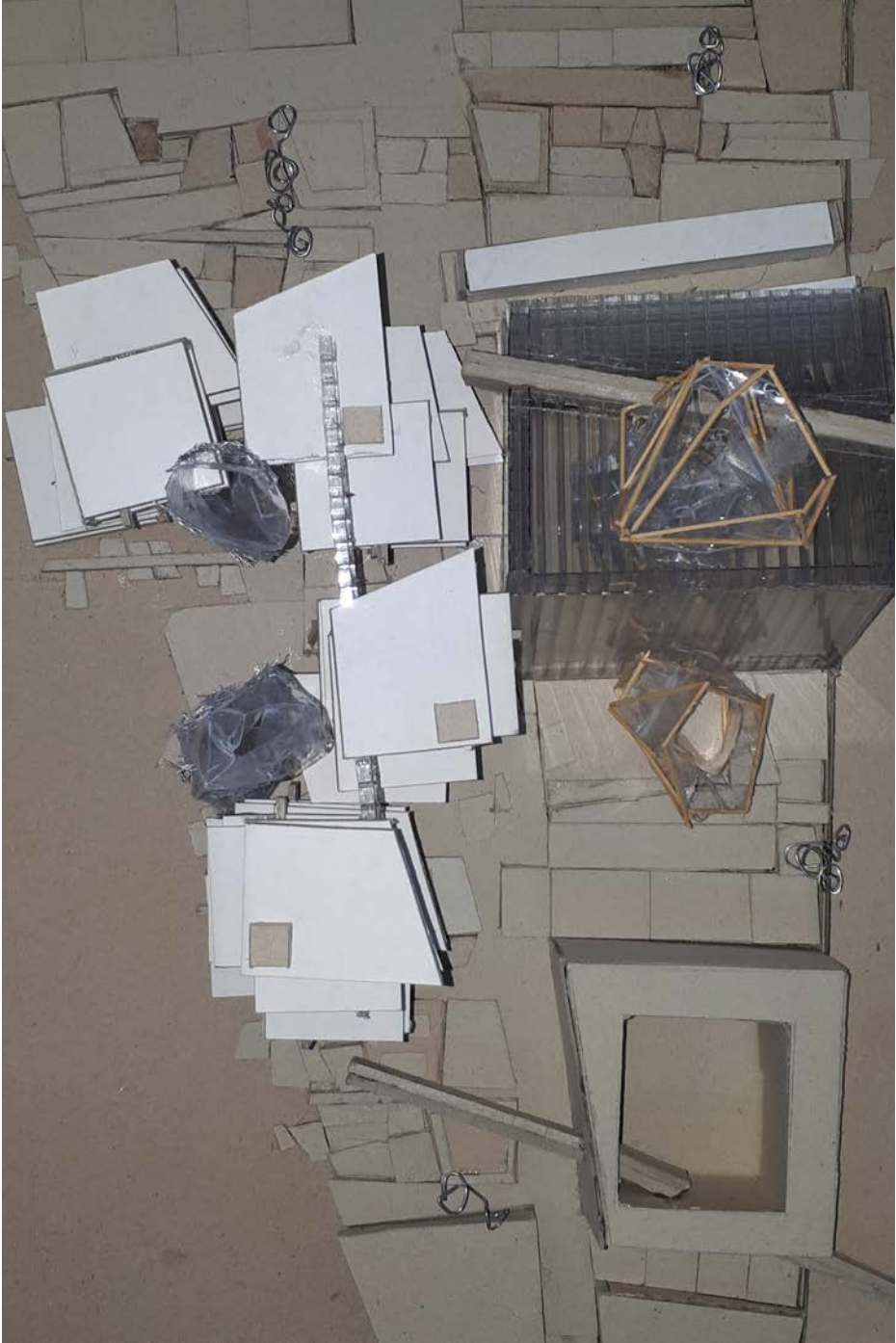
catriel durán, patricio rodríguez
taller de arquitectura 7 fau unlp



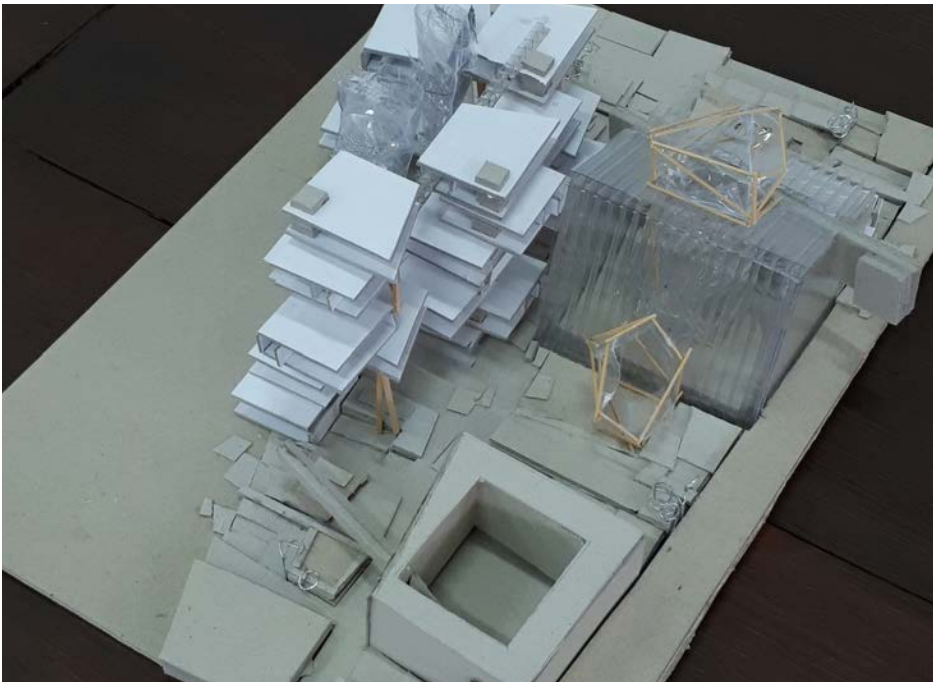
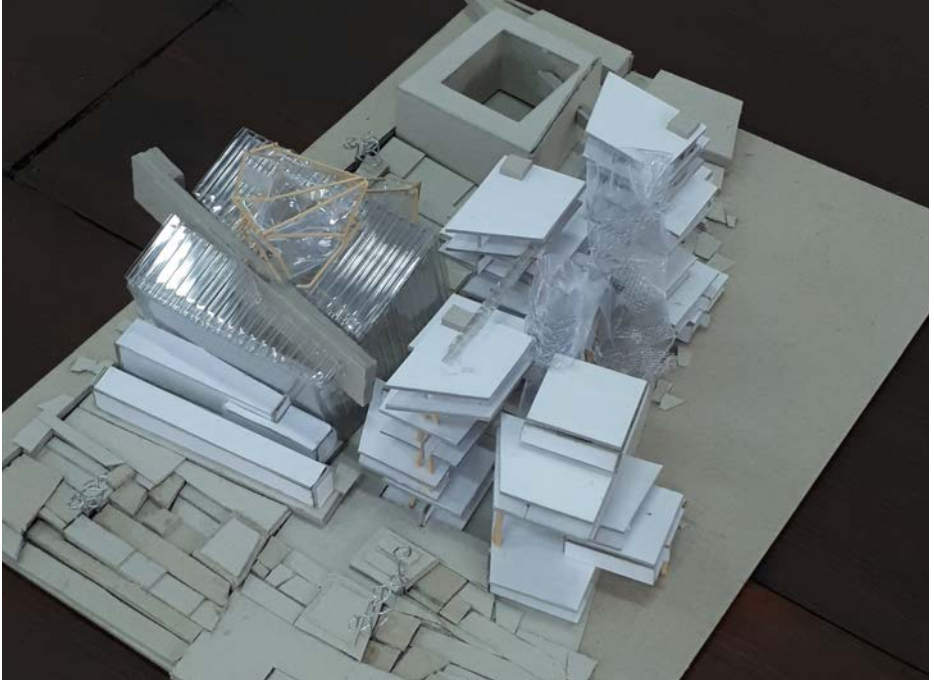


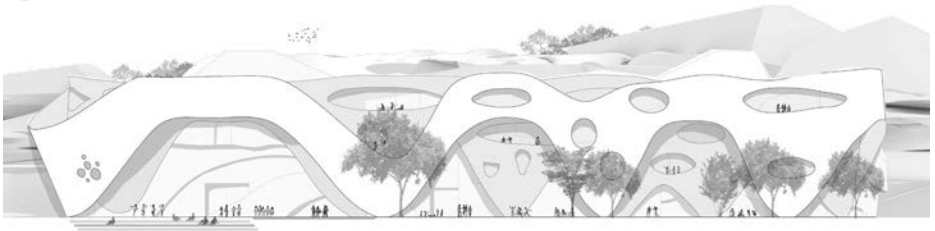
lucía guanzetti, natasha krassevich, melina martinez
 taller de arquitectura 7 fau unlp

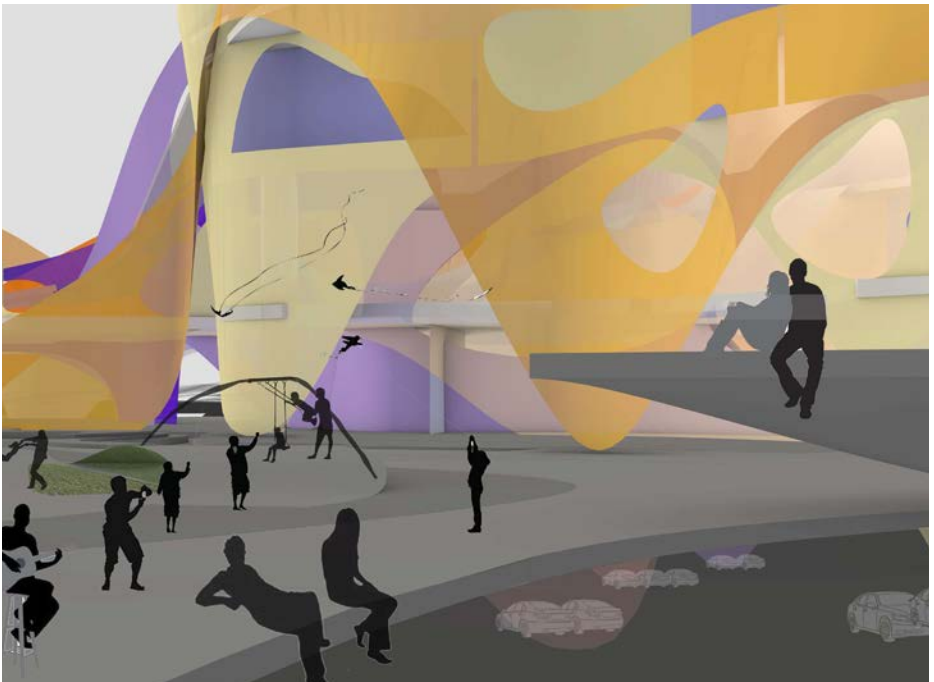
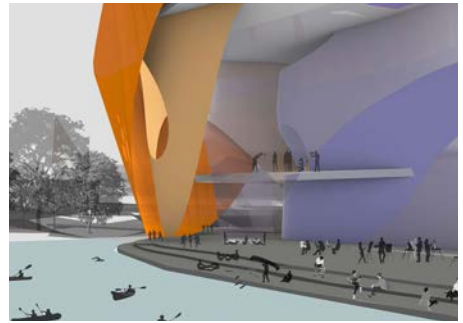
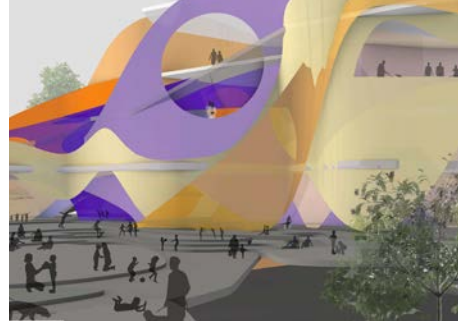
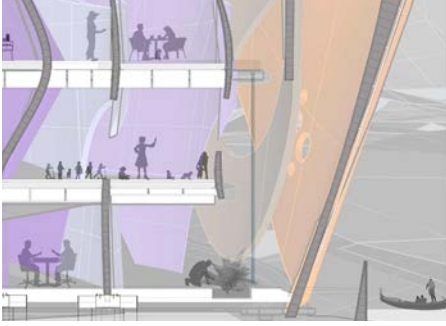


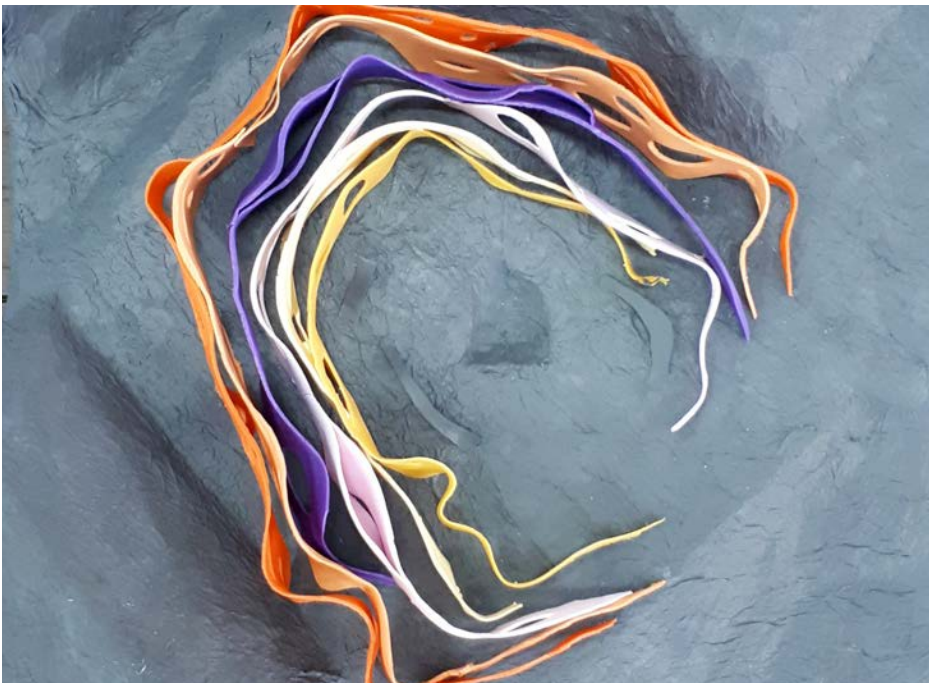
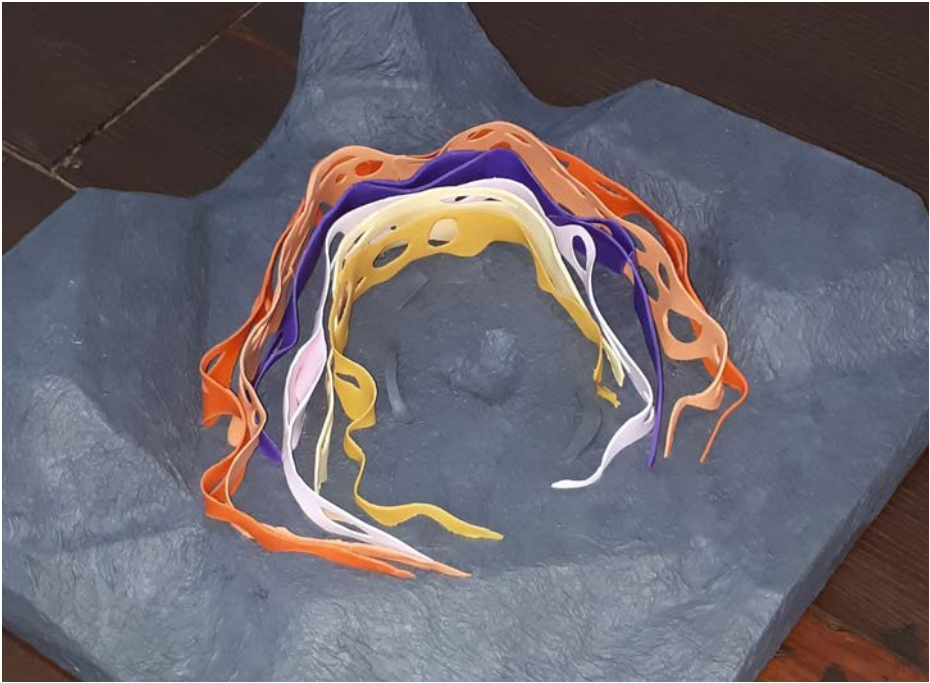


lucia guanzetti, natasha krassevich, melina martinez
taller de arquitectura 7 fau unlp

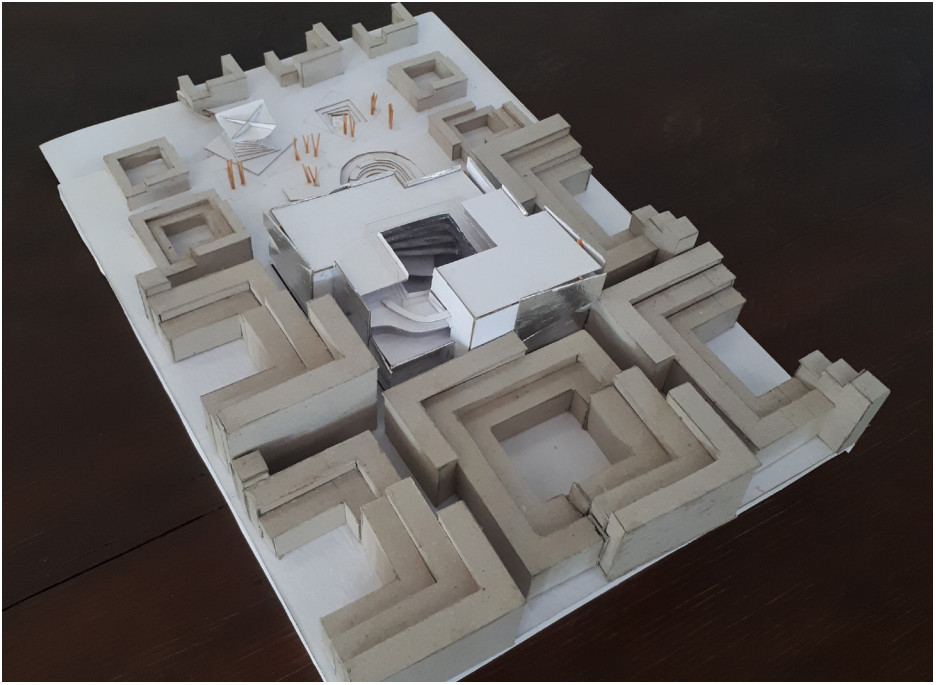








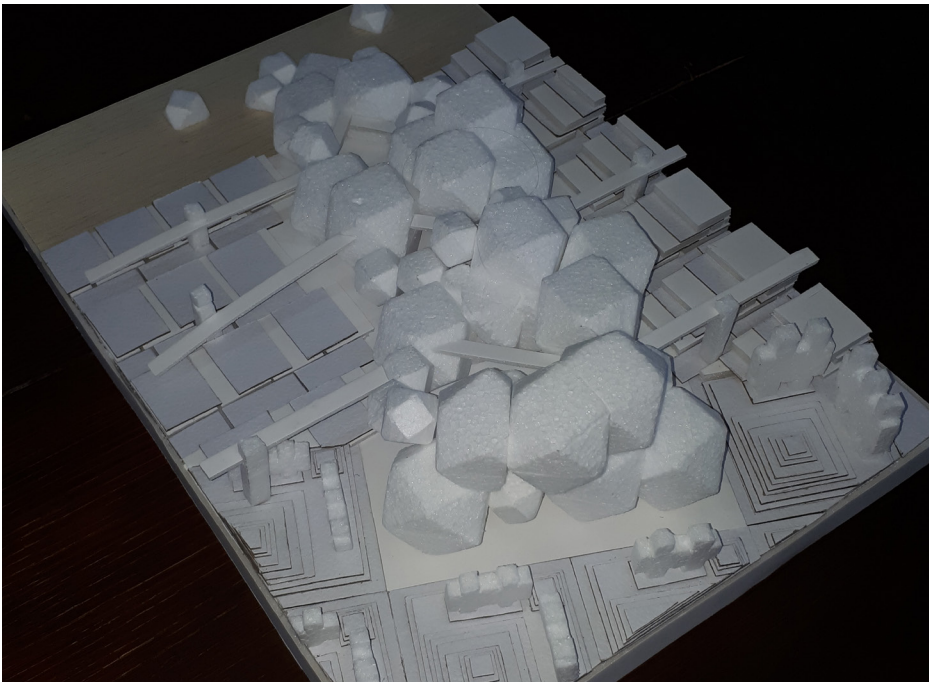
mariana hurtado, ariela morano, brisa rost
taller de arquitectura 7 fau unlp



lautaro ivaldi, nicolás pettovello



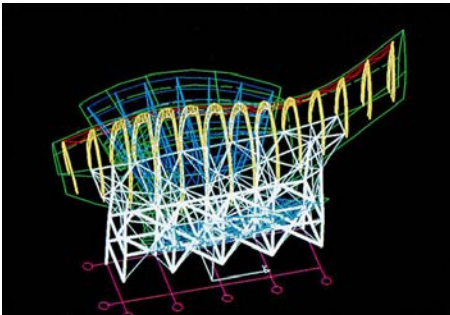
lorena aguirre, shirley huck
taller de arquitectura 7 fau unlp



Representación y pensamiento intensivo¹

Emiliano Da Conceição

*“...lo que es productivo no es sedentario sino nómade
[...] Es la conexión del deseo con la realidad (y no su
retirada hacia formas de representación) lo que posee
fuerza revolucionaria.”*
Michel Foucault²



Frank Gehry, Peix (1992) Modelo en CATIA V5. Utagawa Hiroshige, Oiko (1840)

El término representación en arquitectura suele asociarse directamente al conjunto de dibujos que permiten comunicar un proyecto, se trate de plantas, cortes, axonométricas, de carácter estrictamente disciplinar, o de perspectivas, collages o cualquier otra técnica tomada de distintas disciplinas artísticas. Esta vinculación, tan instalada en nuestra forma de pensar la arquitectura, oculta aspectos propios de la representación que son relevantes para el proyecto y al ser soslayados impiden desplegar su potencia.

Una representación es una imagen o idea que sustituye la realidad, una cosa que representa a otra. Representar es hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene, ser imagen o símbolo de algo, o imitarlo perfectamente³. Estas definiciones resuenan inmediatamente con nuestra disciplina ya que los dibujos que realizamos buscan representar o transformar una realidad, se trata de algo que todavía no es, pero que proyectamos hacia adelante como modificación de lo que está.

La historia de la arquitectura está cargada de representaciones que ejercen una influencia equivalente e incluso mayor a la de muchos edificios construidos. La serie *Carceri d'invenzione* de Giovanni Battista Piranesi, los dibujos del Cenotafio de Newton de Étienne-Louis Boullé, la vista en ruinas a vuelo de pájaro del Banco de Inglaterra realizada por Joseph Michael Gandy para John Soane, el panel para el concurso de la Peterschulle de Hannes Meyer y Hans Wittwer, las perspectivas para el concurso Golden Lane de Alison y Peter Smithson, los montajes de Archigram para la Walking City o de Superstudio para El Monumento Continuo, la axonométrica de la Ciudad del Globo Captivo realizada por Madelon Vriesendorp para OMA o la de Cannaregio de Peter Eisenman, las más cercanas visualizaciones térmicas de espacios arquitectónicos de Philippe Rham, las narrativas gráficas impulsadas por David Benjamin que exploran las distintas instancias extractivas ligadas a la concreción física de un edificio y sus implicancias al momento de proyectar, videojuegos como *Block'hood* del arquitecto Jose Sanchez, un simulador urbano enfocado en nociones de ecología, interdependencia y decaimiento, así como la creciente cantidad de imágenes soñadas por sistemas de inteligencia artificial en plataformas como MidJourney o DALL-E entre otras⁴. Cada una de estas representaciones, parte de un listado abierto e incompleto, cambiante según la genealogía que las impulse, está cargada de intenciones que pueden

ser abiertamente declaradas, celosamente reservadas y en muchos casos inconscientes.

Apoyado en la comparación de las obras *El origen de la pintura* realizada por un pintor, David Allan en 1773 y por un arquitecto Karl Friedrich Schinkel en 1830, Robin Evans afirma al dibujo como condición necesaria de la arquitectura. Ambas pinturas comparten el mismo tema, la historia del origen del dibujo derivada de Plinio el Viejo, que muestra a Diboutades dibujando a su amante antes de partir a la guerra. En el primer caso, Diboutades se encuentra dibujando en un espacio arquitectónico a la luz de una lámpara de aceite, en el segundo caso, Diboutades da instrucciones a un tercero quien ejecuta el trazo en un espacio exterior aprovechando la luz del sol. En la primera pintura la arquitectura ya existe, en la segunda, la arquitectura está ausente. Evans argumenta que esta ausencia permite pensar al dibujo como anterior a la arquitectura y por lo tanto como su condición necesaria.⁵

En ambos casos las representaciones son efectuadas sobre sombras producidas por una fuente de luz. La cercanía de la lámpara en un espacio interior da lugar a una proyección central, mientras que la distancia del sol en el espacio exterior produce una proyección paralela. Se puede pensar en la alegoría de la caverna de Platón, que representa lo que percibimos como sombras de la realidad, proyecciones sobre la superficie de una caverna provenientes de una fuente exterior que no conocemos. Platón desconfiaba del conocimiento obtenido a través de los sentidos ya que los consideraba subjetivos, dependientes de cada persona, cambiantes, creía que el conocimiento verdadero estaba dado por la aprehensión directa de las Formas trascendentes, ideales, otorgando predominio a la razón por sobre lo sensible.



Diapasón con trastes convencionales y con el sistema TrueTemperament. Seagram Building, perfiles de latón sin enderezar y enderezados.

Podemos considerar como ejemplo el diseño del diapasón de una guitarra. Para obtener las notas se colocan trastes a lo largo del diapasón que permiten variar la longitud de las cuerdas al ser presionadas. Los trastes determinan con precisión estas longitudes. Ahora bien, la afinación de cada nota, no depende solamente de la longitud de la cuerda, influye también su masa y su tensión. Al considerar solo la longitud, la división del diapasón en trastes rectos distanciados proporcionalmente constituye una representación de las notas. Como resultado de esta idealización, al tocar un acorde, se producen ligeras desafinaciones a las cuales nos hemos habituado y que son el costo de privilegiar la regularidad y estandarización en la producción del instrumento. Atento a este problema, una compañía Suiza desarrolló el concepto *true tempered*, consistente en verificar la longitud precisa de cada cuerda para cada nota incorporando la información de la masa y la tensión. Al tener en cuenta las tres variables, los trastes dejan de ser rectos y comienzan a contorsionarse expresando la singularidad de cada sonido.⁶

Las narrativas históricas en arquitectura suelen contener representaciones de este tipo, que consideran unas variables por sobre otras, conformando valoraciones que atraviesan estructural e inadvertidamente nuestra formación. Tal es el caso del *Seagram Building* de Mies van der Rohe, presentado como “monumento a la estandarización”. Kiel Moe demuestra como los procesos implicados en varios de sus componentes alejan a este edificio de lo estándar, por ejemplo, al estudiar los componentes de su envolvente, verifica que no se trata de una estructura de perfiles de bronce sino de latón teñido, que por otra parte, requirieron en su producción ser enderezados manualmente uno por uno luego de su extrusión para adquirir la apariencia estándar tan valorada.⁷

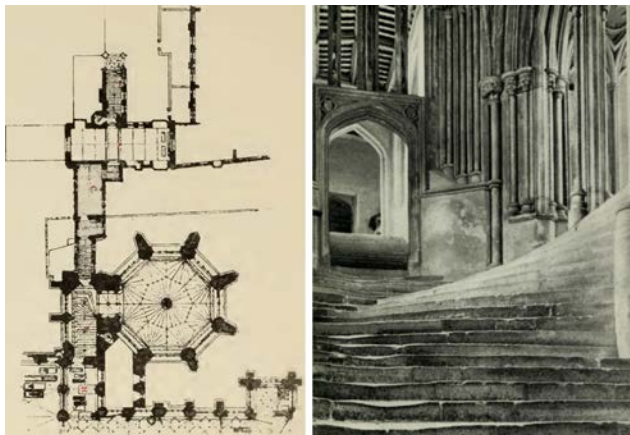
¿Es posible escapar a la lógica del pensamiento representacional? Gilles Deleuze y Félix Guattari asocian la noción de representación con la de filosofía de estado diferenciándola de la noción de pensamiento nómada. La Filosofía de Estado funda el orden racional a través de la identidad, la semejanza, la verdad, la justicia y la negación. Lo representacional posiciona la auto semejanza en la base de la identidad como esencia del sujeto, sus conceptos y los objetos externos a los que aplica estos conceptos. El pensamiento nómada en cambio, se apoya en la diferencia y desconoce la división artificial entre los tres dominios de la representación: sujeto, concepto y ser. Los conceptos

de un pensamiento nómada, en lugar de representar el mundo, se encuentran inmersos en un estado de cosas cambiante, constituyen vectores en sí mismos, independientes de sujetos y objetos, son acciones. Mientras que a la representación corresponde la ecuación $x = x = no$ y, al pensamiento intensivo corresponde $...+ y + z + a + ...$. Mientras el espacio que reconoce la representación es estriado, el pensamiento nómada concibe un espacio liso. Uno corresponde a lo mecánico y refiere a una relación entre partes que conforman un todo, lo molar, algo formado en estado de equilibrio. El otro corresponde a lo maquínico y opera lejos del equilibrio en estado de devenir, de forma inmanente, pragmática e independiente de lógicas de semejanza.⁸

Estas características pertenecientes a la representación y a lo nómada, no deben ser entendidas como opuestas sino como gradientes en los que opera el proyecto arquitectónico. Podemos considerar al pensamiento nómada planteado por Deleuze y Guattari, como un pensamiento intensivo, sensible a las variables cualitativas, variables que por otra parte, son indispensables para potenciar las determinaciones cuantitativas comunes a la arquitectura.

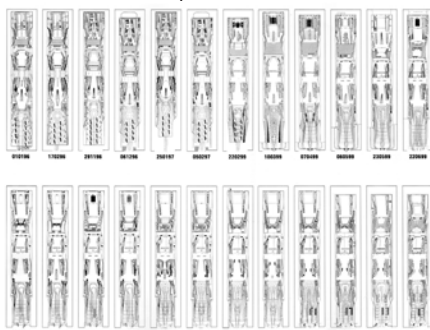
“Para dibujar una carpa, advierten los maestros chinos, no es suficiente conocer la morfología del animal, estudiar su anatomía o comprender la función fisiológica vital para su existencia. Nos dicen también que es necesario considerar el junco contra el cual roza la carpa cada mañana mientras busca su alimento, la piedra oblonga detrás de la cual se oculta o la ondulación del agua cuando brota hacia la superficie. Estos elementos no deben tratarse de ninguna manera como el ambiente del pez, el entorno en el que evoluciona o el fondo natural en el que se puede dibujar. Pertenecen a la carpa misma, en la medida en que no se define como una forma distinta capaz de un conjunto de movimientos o como un organismo particular que realiza una serie de funciones. La carpa debe ser aprehendida en cambio, como un cierto poder para afectar y ser afectado por el mundo.”⁹

Al reemplazar la palabra carpa por proyecto, esta recomendación es válida para la arquitectura y de gran utilidad para pensar como representarla. Revisemos algunos ejemplos que nos permitan avanzar en la relación entre las representaciones y lo representado, de modo de identificar la dimensión intensiva de las representaciones.



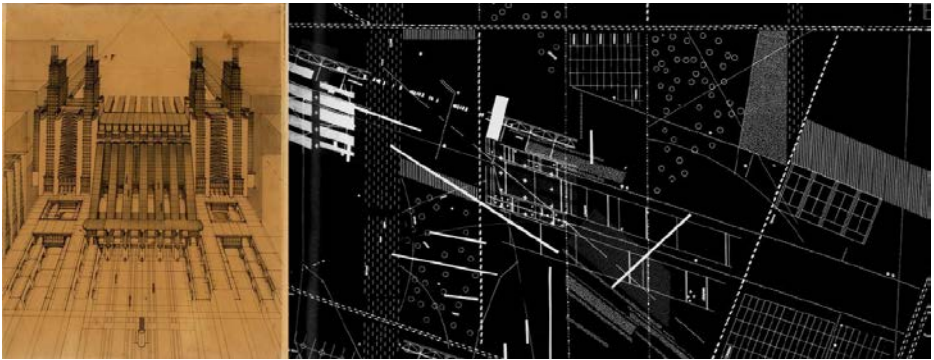
Catedral de Wells, escalera a la sala capitular, planta y fotografía.

Por ejemplo, gran parte de la potencia espacial de la escalera que lleva a la sala capitular en la Catedral de Wells se ve diluida en su representación en planta. Si bien puede apreciarse el giro de los escalones provocados por la posición perpendicular de la sala con respecto al sentido ascendente de la escalera, así como el estrechamiento de su tramo contiguo, esta representación es insuficiente al momento de registrar el desgaste localizado de los escalones que expresan las tensiones direccionales existentes en la escalera, un desgaste que está virtualmente en los escalones desde el momento de su colocación y que el tiempo se encarga de actualizar y hacer visible. Es probable que, al momento de realizar un análisis de esta obra, la representación en planta de la escalera no tenga la suficiente fuerza para contrarrestar la valoración de la jerarquía formal y dimensional de la sala capitular, resultando insuficiente para dar cuenta de las cualidades espaciales y materiales existentes en este espacio.



FOA, Terminal Portuaria de Yokohama, 1995. Transformación temporal en planta del proyecto entre 1995 y 2000.

Las plantas de la Terminal Portuaria de Yokohama de Alejandro Zaera Polo y Farshid Moussavi, requirieron a mediados de la década de 1990 de un esfuerzo de lectura particular al discutir las convenciones representativas de la disciplina.¹⁰ En las publicaciones del proyecto posterior al concurso, se muestran las distintas plantas producidas a lo largo del proceso de definición proyectual incluyendo la fecha de su generación. Cada una de estas plantas podría haber resultado la definitiva, en algunas ocasiones las variaciones son mínimas, en otras, más drásticas, pero se mantienen siempre dentro de la organización emergente del diagrama subyacente de “no-retorno”. Esta secuencia de plantas pareciera ser un modo de mostrar el tiempo presente en el proceso de proyecto, son la historia del proyecto, su duración.



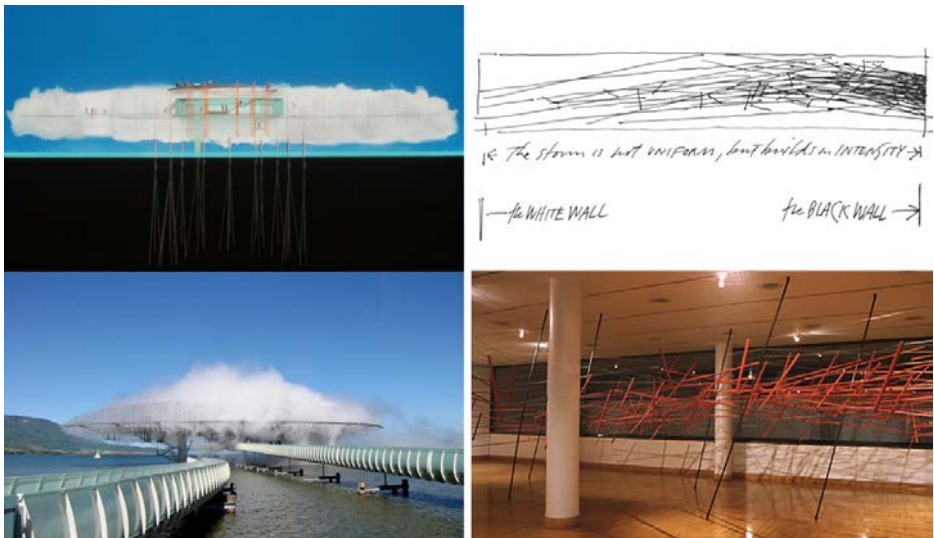
Antonio Sain't Elia, Estación de Milan, 1914. Stan Allen, Barcelona ZAL, 1996, detalle de la planta.

Los estudios morfológicos de Antonio Saint' Elia para la estación de Milán (1914) constituyen para Sanford Kwinter, la expresión del campo de movimientos y fuerzas emergentes en la metrópolis a principios del siglo XX. Kwinter destaca la ausencia de dibujos en planta en estos estudios y considera que evidencian el reconocimiento de la condición estática y obsoleta de estas representaciones con relación a un espacio de organización no jerárquica ocupado por vectores, formas molares atomizadas, movimientos y flujos pertenecientes a una óptica hidrodinámica.¹¹

Estas condiciones son incorporadas por Stan Allen al desarrollar el concepto de campo y asociadas a la idea de logística contextual, que refiere al manejo de flujos y vectores constituidos por sistemas de servicio y abastecimiento con la capacidad de incorporar diferencias sin perder coherencia interna. En lugar de un todo orgánico, ordenado y

cerrado, la logística contextual emerge en la condición de campo, y su característica abierta y provisionalmente estable, es presentada como modo de relegar el control para manejar la complejidad de la ciudad.¹²

La representación de la propuesta Barcelona ZAL (Zona de Actividad Logística) muestra una multiplicidad de flujos a partir de líneas, puntos y superficies que determinan concentraciones materiales e infraestructuras. Si bien se trata de un dibujo en planta, las dimensiones que representa se multiplican y no se diferencian espacios interiores, exteriores, de circulación, etc. Se trata de una conjunción de estas condiciones capaces de conformarse y diluirse a cada instante.



Diller-Scofidio + Renfro, Blur Building, 2002. Lebbeus Woods, The Storm, 2002. Representaciones y fotografías.

Para concluir revisaremos el modo en que opera la lógica de la semejanza en la representación a partir del pabellón Blur Building (Edificio Borroso) de Diller Scofidio + Renfro y la instalación The Storm (La Tormenta) de Lebbeus Woods. Ambos proyectos operan con cualidades atmosféricas, al revisar sus representaciones pareciera que la correspondiente al Blur Building tiene más que ver con un fenómeno atmosférico, en este caso una nube, que el dibujo realizado por Woods en torno a la noción de tormenta. En el primer caso, se trata de una sección construida a partir de la superposición de la imagen de una nube y la

vista perspectivada de un modelo digital. En el segundo caso, de un dibujo a mano que muestra una organización de líneas oblicuas cuya cantidad aumenta de izquierda a derecha constituyendo un gradiente que va de una zona más clara a una más oscura coincidentes con una pared blanca y una negra, acompañado de la anotación “la tormenta no es uniforme, se construye en intensidad”. A pesar de coincidir en el empleo de estructuras de tensegridad, en la primera constituye una resolución técnica y el efecto atmosférico es logrado a través de difusores de humedad que recrean una estructura nubosa, mientras que en la segunda, es la gradación de la tensión estructural la que expresa la organización material de una tormenta cuyo “resultado no es una escultura estática de madera y acero, sino un ensamblaje dinámico de fuerzas, a pesar de no moverse. El ensamblaje no representa una tormenta, pero es, en cierto sentido, isomorfo con el sistema de fuerzas que produce una tormenta. Incluso si el isomorfismo no fuera científico, no habría tenido sentido serlo, ya que muestra el potencial estético de abordar un fenómeno dado no por su superficie de apariencia sino por su diagrama subyacente.”¹³

¿Cuáles son las variables que dejamos de lado al representar un proyecto si la preocupación está centrada únicamente en lo medible, lo visible? ¿Cómo desarrollamos una sensibilidad más blanda que incorpore variables cualitativas al momento de pensar los proyectos y su representación? ¿Cómo representar la potencia para afectar y ser afectado de la arquitectura? La identificación y construcción de diagramas subyacentes resulta una condición prioritaria para un pensamiento intensivo que contrarreste y ablande las lógicas impuestas por el pensamiento representacional y permita desplegar la potencia del proyecto. La comunicación de cualquier proyecto depende de representaciones, se trate de dibujos producidos a mano, digitalmente o soñadas por una inteligencia artificial, estas afectan el modo en que pensamos y proyectamos arquitectura, es importante activar su dimensión intensiva y dejar de considerarlas de forma pasiva e inocente.

Referencias

1. Este texto es una reelaboración de la presentación al Seminario Representación y Proyecto realizado en junio 2022 como parte de las actividades del taller 7 de arquitectura y surge de la tesis Asalto a la Representación. Sanford Kwinter, Manuel De Landa y el pensamiento intensivo en la vanguardia arquitectónica neoyorkina (198X-199X) de la Maestría en Historia y Cultura de la Arquitectura y la Ciudad de la Universidad Torcuato DiTella, defendida en febrero de 2022.
2. Michel Foucault, prólogo a la edición estadounidense de *Anti-Edipus. Capitalism and Schizophrenia*, de Gilles Deleuze y Félix Guattari (New York: Viking Press, 1977)
3. Diccionario de la Real Academia Española. <https://dle.rae.es/representación>
4. Philippe Rahm, <http://www.philipperahm.com>. David Benjamin ed., *Embodied Energy and Design. Making Architecture between Metrics and Narratives* (Zürich: Lars Muller Publishers, 2017). Jose Sanchez, *Block'hood*, 2017 <https://www.plethora-project.com/blockhood>. MidJourney, <https://www.midjourney.com>. DALL-E <https://openai.com/product/dall-e-2>.
5. Robin Evans "Traducciones, del Dibujo al Edificio" en Robin Evans, *Traducciones* (Girona: Pre-Textos, 2005)
6. True Temperamet creado por Anders Thidell.en 2006 <https://www.true temperament.com/>
7. Kiel Moe, *Unless. The Seagram Building Construction Ecology* (New York, Barcelona: Actar, 2020).
8. Brian Massumi, *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia. Deviations from Deleuze and Guattari* (Cambridge, London: The MIT Press a Swerve Edition, 1992).
9. Sanford Kwinter y Michel Feher, prólogo a *Zone 112: The Contemporary City* ed. por Michel Feher y Sanford Kwinter (New York: UrZone, 1986)
10. Toyo Ito, "Terminal del Puerto internacional de Yokohama" en 2G nro. 16: *Foreign Office Architects* (2000) pp. 84-87
11. Sanford Kwinter, "La Città Nuova: Modernity and Continuity", en *Zone 112: The Contemporary City* (1986)
12. Stan Allen, "Field Conditions", en *Architecture After Geometry*, ed. por Peter Davidson, Donald Bates. *Architectural Design Profile* n.º 127 (1996): 24-31. Al publicarse en el libro *Point + Lines*, la noción de logística contextual es modificada y ampliada en el capítulo "Contextual Tactics" y puede rastrearse también en el concepto de "Infrastructural Urbanism".
13. Manuel De Landa, "Vienna Out of Equilibrium", en *Lebbeus Woods System Wien*, ed. por Peter Noever (Hatje Cantz: Berlin, 2005)

nivel 06

**intensidad
actualización y
campos de
consistencia**

cuerpo docente

Raúl W. Arteca

estudiantes

di benedetto, juan pablo; amaro, flo-
rencia daiana; gorgone machello,
quimey; valdenegro lippo, agustina
antonella; pulgar peña, paula sofia;
fuenzalida becerra, elias felipe

nivel 06

tp01_ actualización genealógica

tp02_ proyecto genealógico

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

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

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

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

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

bibliografía de referencia

Libro de cátedra Intensidades 2017, texto sobre genealogías
Aldo Rossi, autobiografía científica
Reiser, Atlas of novel tectonics
Peter Eisenman. Diagram Diaries.
James Stirling. Memoria de Proyecto para Roma Interrota.
Código FOA remix 2000
Manuel Gausa: OPEN
Van Berkel . Move
Rafael Moneo. Inquietud teórica y estrategia proyectual.
Aby Warburg, Atlas Mnemosyne
Michel Foucault. La Arqueología del saber. El a priori histórico y el archivo. Trabajos genealógicos de estudiantes de años anteriores

tp01 actualización genealógica: genealogía proyectual

objetivos del trabajo

En este trabajo se pretende que cada estudiante, de manera reflexiva, recopile, reconstruya, reconfigure sus proyectos de la carrera catalogando, ordenando, clasificando, indexando, construyendo familias de temas, problemas, argumentos y operaciones. Separar, descomponer, comparar, clasificar, asociar, inducir, deducir, extrapolar, transponer, trasladar, fundir, generalizar, etc. produciendo así un catálogo argumental, operativo y productivo para poder encarar el último trabajo de la carrera. Revisar toda

la producción propia de proyecto estudiando temas recurrentes y también temas ausentes. Reconstruir la personalidad proyectual de manera de afianzar lo adquirido y abrir espacios de exploración posibles.

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

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

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

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

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

metodología del trabajo

1. búsqueda del material de proyectos propios
2. representación sistematizada de cada proyecto (no redibujo).
3. análisis intencionando y revelando temas de proyecto según los sistemas o intensidades mencionadas.
4. reflexión crítica gráfica y escrita de los temas, estrategias y argumentos proyectuales develados. Definición del espacio cultural de cada uno, intereses estéticos y proyectuales. Reflexiones sobre temas y estrategias recurrentes, temas y experimentaciones ausentes o inconclusas. Rastreo de ejemplos o casos similares en obras de otros autores.
5. Construcción de un elemento gráfico (como un collage) que represente su propio Archivo, es decir, las conclusiones del análisis genealógico cultural proyectual (como referencia metodológica ver el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg o el Atlas de Gerhard Richter).

tp02 proyecto genealógico objetivos del trabajo

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

rá un título como marco para el trabajo de investigación proyectual que se completará y perfeccionará en el transcurso del PFC.

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

En esta fase, y referido a lo anterior, se realizó el proyecto de una pequeña biblioteca de libros raros. Aprovechando la virtualidad del curso situaremos la biblioteca en el Warden's Garden de la ciudad universitaria de Oxford, Reino Unido.

metodología del trabajo

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

tema de proyecto: biblioteca de libros raros

Para llevar a cabo el objetivo planteado, se diseñó una pequeña biblioteca insertándola en el Warden's Garden de la ciudad de Oxford. Este jardín pertenece al New College una de las instituciones de la Universidad de Oxford. Sus vecinos son el Hertford College y el All Souls College. El jardín tiene acceso por la New College Lane y mediante algunas construcciones del New College situados en esa misma manzana. Las principales actividades del New College se desarrollan al otro lado de la calle, de ahí

un puente que cruza la calle uniendo las dos manzanas. El terreno del jardín posee un pequeño pabellón de aprox 20 m² en uno de sus lados, el cual debe ser integrado con el proyecto. El muro que limita con New College Lane es posible de ser retirado según se considere. Actualmente hay una estructura efímera en el medio del jardín para conciertos, cuya actividad debería ser incorporada en el proyecto (no la estructura).

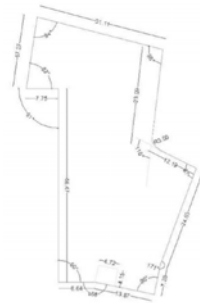
De aproximadamente 65 metros cuadrados de planta de ocupación, la biblioteca se desarrollará en planta baja y tres niveles, los que albergarán los siguientes espacios:

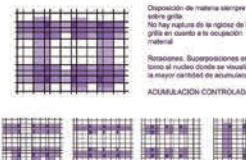
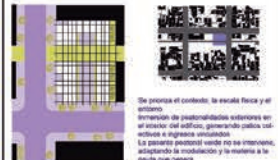

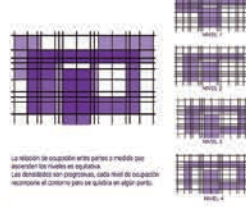
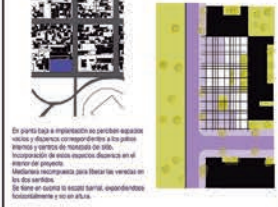

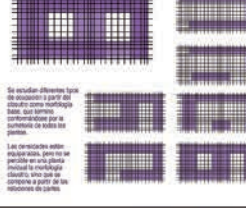
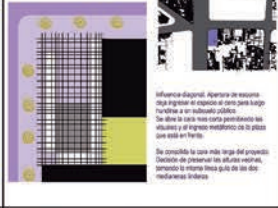

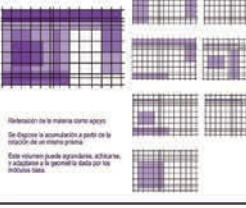
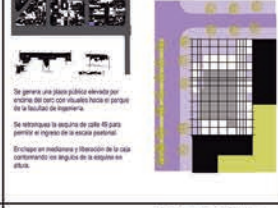

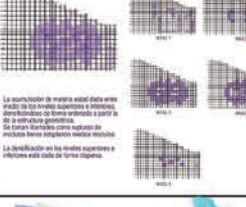





_Planta baja: Acceso, pequeño grupo sanitario, catálogos manuales y digitales, mostrador de atención y control, acceso a escalera y ascensor.

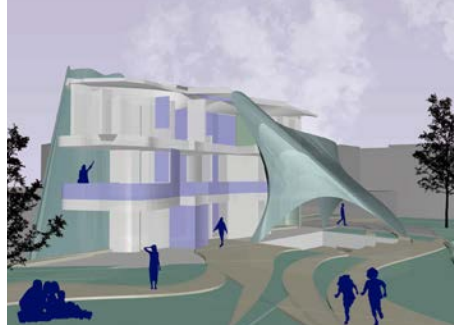
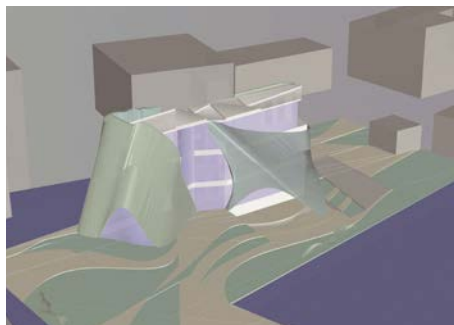
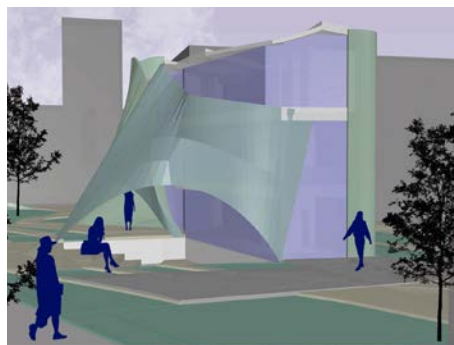
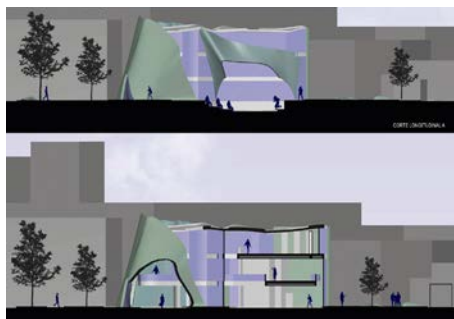
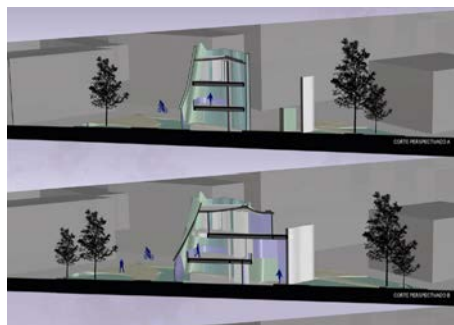
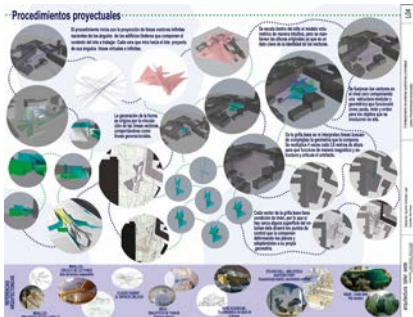
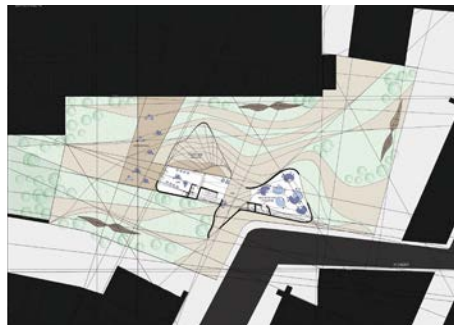
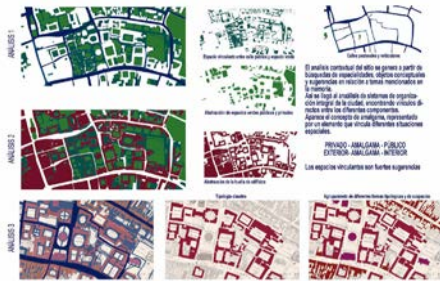
_Plantas primera, segunda y tercera: diferentes salas de lectura (diferentes medios) con depósito abierto y salas especiales.















































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

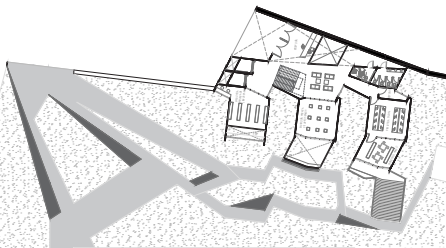
Los temas a resolver fueron: dimensionado, estructura, cerramientos interiores y exteriores, horizontales y verticales, iluminación natural de las salas, acondicionamiento climático, etc. Se proveyó material de estudio del lugar y dimensiones del terreno en dwg.



SISTEMA MATERIAL	SISTEMA CONTEXTUAL	PRESUNCIONES
<p>Deposición de materia siempre sobre grilla.</p> <p>No hay ruptura de la grilla en cuanto a la ocupación material.</p> <p>Resacas. Superposiciones en forma de volúmenes que se visualizan a lo largo de la ocupación material.</p> <p>ACUMULACIÓN CONTROLADA</p> 	 <p>Se genera el contexto: la escala física y el entorno.</p> <p>Interrupción de geometría volumétrica en el exterior del edificio, generando patios verticales e ingresos sucesivos.</p> <p>La geometría pasional responde no solo al movimiento, adaptando la modulación y la materia a la planta que genera.</p>	<p>Atacar lo rígido de base.</p> <p>Tramo estándar las piezas que componen el programa, y diferenciando materia transigente para responder a múltiples espacios autónomos que rompan la grilla generadora.</p> <p>Complejización de sistemas a partir de geometrías espaciales.</p> <p>Intención de generar volúmenes entre abstracciones.</p> <p>Hay orden de superposición en cuanto a la ubicación de elementos pasivos: balcones, portales que está formalizada.</p> 
<p>La relación de ocupación entre partes a través de un sistema de mallas es equitativa.</p> <p>Las densidades son homogéneas, cada nivel de ocupación responde al contexto pero se equilibra en algún punto.</p> 	 <p>En planta baja e intermedias se generan espacios vacíos y huecos en mayor medida a lo largo interno y externo de tramo de piso.</p> <p>Interrupción de masa responde a función o a rasgo de programa.</p> <p>Materiales necesarios para diseñar las veredas en los dos sentidos.</p> <p>Se crea un espacio de escala formal, equivalente formalmente y no en altura.</p>	<p>Densidades topológicas.</p> <p>Operaciones morfológicas abstractas, uso de volúmenes finos que se posicionan en el espacio de forma autónoma.</p> <p>El contexto como pauta y condicionante.</p> <p>Operaciones como sustracción, desplazamiento, intersecciones, multiplicaciones y repeticiones.</p> <p>Tendencias a ocupar en forma de reconocimientos quebrada.</p> <p>Ver el uso de la planta de captura en el punto que conecta verticalmente la materia.</p> <p>Una referencia del trabajo interior: los volúmenes finos y cómo se posicionan entre los espacios, cómo que colisionan respondiendo al propio espacio.</p> 
<p>Se ocultan diferentes tipos de volúmenes que se convierten en un sistema de mallas que se conforman por la combinación de volúmenes finos.</p> <p>Las conexiones entre volúmenes, como se ven en el interior, se proyecta la morfología exterior, sino que se conforma a partir de las relaciones de partes.</p> 	 <p>Influencia diagonal: Aparar la escala que responde al espacio a ser pasado horizontal y no verticalmente.</p> <p>Se crea la zona que permite la relación de volúmenes finos y cómo se relaciona con el espacio que está en planta.</p> <p>Se conecta la zona más larga del proyecto (dentro del programa) al exterior, generando la zona más larga de la zona del programa.</p>	<p>Línea en búsqueda de potenciar las máximas visuales, obtenidas desde el punto y la planta.</p> <p>Potencialización de la altura, no contenida, sino constantemente en crecimiento.</p> <p>El espacio interno, se respalda, se mueve. Nunca se establece un punto fijo de ocupación de sistema.</p> <p>De nuevo de geometrías planas, acomodadas a la escala urbana lineal.</p> <p>Se configura el programa como volúmenes finos que se conectan y se relacionan, dejando una parte incompleta.</p> 
<p>Relación de la materia como apoyo.</p> <p>Se genera la acumulación de partes de la ocupación de materia.</p> <p>Una volumetría que responde a la altura, y volúmenes a la geometría de cada uno de los volúmenes.</p> 	 <p>Se genera una planta plana elevada por encima del nivel que responde a la escala de la materia.</p> <p>Se relaciona la escala de cada una de las partes permitiendo el ingreso de la escala programática.</p> <p>Entran en materia y liberación de la vía conformando un espacio de escala en altura.</p>	<p>Uso del espacio invisible como soporte, búsqueda de ocupar el aire y darle entidad.</p> <p>El aire rodea los volúmenes, permite una espacialidad y escala monumental al interior.</p> <p>El aire ingresa, se reconstruye, responde con la geometría y ocurre el espacio de los finos, generando una salida.</p> <p>Al incorporar el comentario en la parte superior, el hecho, no tiene por donde ir por lo que queda contenido entre los volúmenes programáticos.</p> <p>Multiplicación espacial, lectura en escenas de los ángulos. Las caras responden de forma individual, pero el generar un ángulo se ven las relaciones entre las partes, a modo de forma continua.</p> <p>Esto sucede igual con el vacío?</p> 
<p>La acumulación de materia está dada entre niveles de ocupación y materia de la ocupación generadora.</p> <p>Se relaciona la materia como apoyo.</p> <p>Una volumetría que responde a la altura, y volúmenes a la geometría de cada uno de los volúmenes.</p> 	 <p>Se forman los elementos continuos como volúmenes, columnas, volúmenes, y así como volúmenes que responden a la escala de la materia.</p> <p>Vienen y ocupan la zona que responde a la escala de la materia.</p> <p>Se encuentran por superposición la forma que termina en un espacio mucho más crítico, siendo una planta de diagonalidad no mínima.</p>	<p>Repetición de la grilla generadora. Esto es una planta de diseño a partir de una escala?</p> <p>Organización que genera materia a presión dentro del piso, se genera volúmenes que responden con la morfología. Hay diagramas que no se generan, que luego aparecen en el interior de la vivienda para romper cierta continuidad.</p> <p>El proyecto se crea hacia adentro, para las visuales y las abstracciones entre las abstracciones se dan hacia el exterior y el nivel 3.</p> <p>Los usos públicos se separan de la vida comunitaria de cada uno, pero se no cambian el planteamiento de los espacios. Por qué se no se ven las partes?</p> <p>De nuevo los puntos de dirección, tanto públicos como privados, generan un espacio que responde al programa.</p> <p>Se discute de nuevo un volumen ubicado.</p> 
<p>La generación de la materia está dada por la interacción de los sistemas. Una vez que el programa del edificio y la interacción de los edificios se relacionan generando forma pública. Los sistemas se relacionan entre ellos a partir de las abstracciones que generan las abstracciones primarias, definiendo las partes de la planta que responde a la acumulación de materia en volúmenes finos, se generan partes específicas de conexión.</p> 	 <p>Se establecen las tramas urbanas de la zona a modo de sectores internos. Las abstracciones de líneas que conforman la trama se relacionan en una zona, empoderándose.</p> <p>Estas líneas se relacionan en abstracciones que conforman un sistema operativo, superponiéndose y generando de forma pública y privada sobre el soporte en el que se abstruye.</p> <p>Al mismo tiempo, se establece la acumulación en altura del vacío, generando un espacio de vacío de las cosas.</p> <p>Las tramas se relacionan en una zona, empoderándose.</p> <p>Estas líneas se relacionan en abstracciones que conforman un sistema operativo, superponiéndose y generando de forma pública y privada sobre el soporte en el que se abstruye.</p> <p>Al mismo tiempo, se establece la acumulación en altura del vacío, generando un espacio de vacío de las cosas.</p> <p>Las tramas se relacionan en una zona, empoderándose.</p> <p>Estas líneas se relacionan en abstracciones que conforman un sistema operativo, superponiéndose y generando de forma pública y privada sobre el soporte en el que se abstruye.</p>	<p>Responde el punto de vista geométrico hay ciertas relaciones en la forma de operar. Trabajo con una geometría que genera la forma de la zona. En esta zona hay muchas geometrías muy complejas que conviven y a partir de la interacción entre ellas se genera un tercer resultado, que en este caso es la superposición interior del espacio.</p> <p>Siempre se conforman sistemas negociando entre ellos. No se forman decisiones arbitrarias, se dan a los elementos evolucionar.</p> <p>Se parte de objetos, otros sistemas que se conforman en tramas de abstracción.</p> <p>Los elementos como tramas.</p> <p>ABSTRACTOS/FRAGMENTOS</p> <p>¿Qué pasa cuando se vinculan? Interacción en los volúmenes.</p> <p>¿Qué generan entre ellas cuando se vinculan? Interacción e interacción acciones y respuestas producto de una convivencia entre abstracciones.</p> 



GENEALOGIA	SISTEMA ARGUMENTAL	SISTEMA GEOMÉTRICO	INTENCIONES / SISTEMAS	GENERACIÓN DE LA FORMA (PROCEDIMIENTOS / OPERACIONES / PROCESOS / DIAGRAMAS)	SISTEMA MATERIAL (DENSIDAD / ACRUPAMIENTOS / ASOCIACIONES)	SISTEMA CONTEXTUAL (HISTÓRICO / FÍSICO / CULTURAL / DIAGRAMÁTICO)	TEMAS / POSIBLES APROXIMACIONES (ESTRATEGIAS / PROBLEMAS / ARGUMENTOS / OPERACIONES)
OBRAS	<p>3ro</p> <p>UNA BASE COMPLETA PARA UNA PRE-EXISTENCIA.</p> <p>OPERACIONES SIMPLES QUE BUSCAN ROMPER CON LO ESTABLECIDO.</p> <p>GENERACIÓN DE UN ESPACIO EN EL INTERIOR.</p> <p>CERRARSE HACIA EL EXTERIOR PARA MIRAR EL INTERIOR.</p>	<p>REPETICIÓN DE TRAMA SOBRE FACADA</p>  <p>TRANSFORMACIÓN DE FACADA PRE-EXISTENTE, ROMPIENDO CON LAS ALTURAS DE LA VENTA CORDIDA ESTABLECIDA</p> 	<p>SISTEMAS: ESPACIAL, ELEMENTAL / OBJETOS</p> <p>FORMAS EXISTENTE</p>  <p>SUBTRACCIÓN</p>  <p>ADICIÓN</p> 	<p>FORMAS DE ORIGEN</p> <p>LLENO Y VACÍO</p>  <p>LLENO SOBRE FORMAS</p>  <p>OPERACIONES</p> <p>MODIFICACIÓN DE LA FORMA ALTERNANDO SU CONDICIÓN ORIGINAL MEDIANTE EXTENSIONES DE LAS PARTES QUE LA CONFORMAN</p>  <p>SUBTRACCIÓN</p> <p>EXTRAÍE PARA MODIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FORMA ORIGINAL.</p> 	<p>ACUMULACIÓN DE MATERIA</p> <p>AUSENCIA DE MATERIA</p>  <p>INCORPORACIÓN DEL EXTERIOR</p>  <p>ACUMULACIÓN DE MATERIA</p> <p>AUSENCIA DE MATERIA</p>  <p>INCORPORACIÓN DEL EXTERIOR</p> 	<p>SE TOMA UNA PARTE DE LA CONFORMACIÓN SOBRE LA PRE-EXISTENCIA</p> <p>POSICIONAMIENTO IMPUESTO POR LA FORMA DEL TERRENO.</p> <p>UBICADO ENTRE DIAGONAL 80 Y CALLE 3</p>  <p>SEPARACIÓN DE LA LÍNEA MUNICIPAL.</p> <p>GENERACIÓN DE JARDÍN</p> <p>INCORPORACIÓN DE TRANSICIÓN</p> <p>RUPTURA DE BORDE</p> <p>PERSPECTIVA MAS COMPLETA DE LA TOTALIDAD DEL EDIFICIO</p> 	<p>ELEMENTOS VERTICALES QUE ROMPAN CON LA HORIZONTALIDAD.</p>  <p>REPRODUCIR UN ESPACIO VERTICAL EN EL INTERIOR.</p>  <p>ARTIFACTOS NO INSERTADOS COMPLETOS.</p> <p>OPERACIONES ABSTRACTAS SOBRE ESTRUCTURAS O BLOQUES PRE-CONCEBIDOS.</p>  <p>ESAS OPERACIONES REPRODUCEN UNA SERIE DE FORMAS DE CRITICAR EL PROGRAMA ESTABLECIDO Y ACEPTADO.</p> 
	<p>3ro</p> <p>OPERACIONES SIMPLES CON RESULTADOS COMPLEJOS SOBRE TRES BLOQUES DE BARRIO.</p> <p>LA DECISIÓN GENERAL ES CONTEXTUAL</p> <p>LOS OPERACIONES SON DE CARÁCTER TEÓRICO-PROGNOSTICATIVO</p> <p>REFERENTE: S. HOLL</p>	<p>RELACIONES DIMENSIONALES Y SUS FORMAS.</p>  <p>REPETICIÓN GEOMÉTRICA ORTOGONAL CON RELACIONES DE DIMENSIONES.</p>  <p>ABA</p>	<p>RELACIONES ESPACIAL POR YUKTAPOSICIÓN</p>  <p>ESTA RELACION ESPACIAL SE DA CUANDO LOS ESPACIOS SE TOCAN SIN OTROS PARA PODER VINCULARSE.</p> <p>ELEMENTOS QUE PAISAN SER RIGIDOS.</p> <p>CAMBIO EN LA SECUENCIA ESPACIAL.</p> 	<p>ADICIÓN</p> <p>MODIFICACIÓN DE LA FORMA ALTERNANDO SU CONDICIÓN ORIGINAL MEDIANTE EXTENSIONES DE LAS PARTES QUE LA CONFORMAN</p>  <p>SUBTRACCIÓN</p> <p>EXTRAÍE PARA MODIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FORMA ORIGINAL.</p> 	<p>ACUMULACIÓN DE MATERIA</p> <p>AUSENCIA DE MATERIA</p>  <p>INCORPORACIÓN DEL EXTERIOR</p> 	<p>ARTIFACTOS NO INSERTADOS COMPLETOS.</p> <p>OPERACIONES ABSTRACTAS SOBRE ESTRUCTURAS O BLOQUES PRE-CONCEBIDOS.</p>  <p>ESAS OPERACIONES REPRODUCEN UNA SERIE DE FORMAS DE CRITICAR EL PROGRAMA ESTABLECIDO Y ACEPTADO.</p> 	
	<p>4to</p> <p>ESTUDIO TIPOLOGICO DE DESARROLLO DE DIAGRAMAS</p> <p>ESTRATO INTERIOR</p> <p>DESARROLLO DE PLANTA GENERAL</p> <p>ESTRATO INTERMEDIO: LUGAR DE ESPARAMIENTO</p> <p>ESTRATO SUPERIOR: VIVIENDAS DENSIDAD DE PROGRAMA.</p>	<p>GRILLA NO ORTOGONAL CON MÓDULOS IRREGULARES, QUE RESPONDE A MÚLTIPLES CARACTERÍSTICAS</p>  <p>CONTINUIDAD DEL PASAJE</p> <p>RELACION CON EL PASAJE / PÚBLICO</p> <p>LECTURA DE LLENOS Y VACÍOS</p> <p>ESPACIOS CERRADOS</p> <p>ESPACIO ABIERTO</p> 	<p>FORMAS DE ORIGEN</p>  <p>SOMETIDAS A OPERACIONES</p> 	<p>ACUMULACIÓN DE MATERIA</p> <p>AUSENCIA DE MATERIA</p>  <p>INCORPORACIÓN DEL EXTERIOR</p> 	<p>IMPLANTADO EN LA CIUDAD DE MAR DEL PLATA</p> <p>ROMPE CON LA ESCALA DEL ENTORNO BARRIAL</p> <p>EL PROYECTO DEECE HACIA LA CIUDAD Y DECECE HACIA EL LIMITE DEL MAR</p> 	<p>UN ESPACIO ADENTRO DE OTROS</p> <p>CHARLES MOORE</p> 	
	<p>ESTUDIO DE LAS PARTES</p> <p>ELEMENTOS ARQUITECTONICOS COMBINADOS QUE INVITA A REALIZAR UN RECORRIDO, POR EJEMPLO UNA PIZZA ENSAMBLADA COMO ES LA RAMPA.</p> <p>ESTRATIG</p>	<p>MATRIZ QUE RIGE DE MANERA FLEXIBLE LA DISPOSICIÓN DE LA GRILLA QUE COMPONEN LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO.</p>  <p>GRILLA NO ORTOGONAL CON MÓDULOS IRREGULARES.</p> <p>GRILLA ORTOGONAL HETEROGÉNEA</p> 	<p>OPERACIÓN PROYECTUAL</p> <p>FUERZA ESPERANZA</p>  <p>TRPOLOGIAS</p> 	<p>ACUMULACIÓN DE MATERIA</p> <p>AUSENCIA DE MATERIA</p>  <p>INCORPORACIÓN DEL EXTERIOR</p> 	<p>SE CERRA AL BARRIO</p> <p>LA TRA EL INGRESO DESDE LA PLAZA</p> <p>SE ABRE AL DESPAMPAO Y HACIA EL DIOUR</p> <p>CRECIE HACIA LOS LIMITES DE LA CIUDAD DEECE HACIA EL BARRIO.</p> 	<p>ELEMENTOS ARQUITECTONICOS ARTICULADORES</p>  <p>EL ESPACIO DEFINIDO POR SUS CARACTERÍSTICAS FORMALES Y SU RELACION CON OTROS ESPACIOS.</p> 	



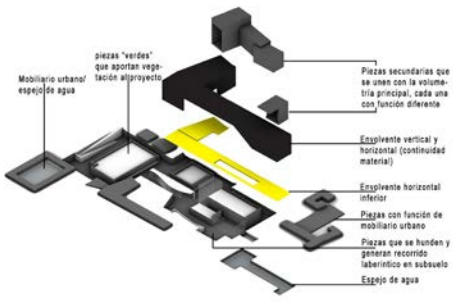
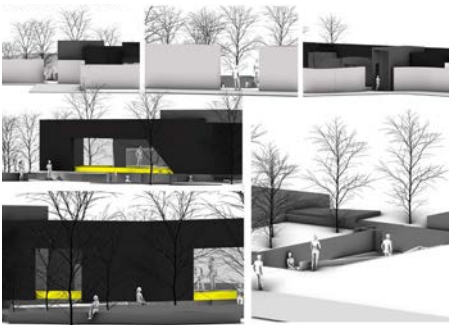
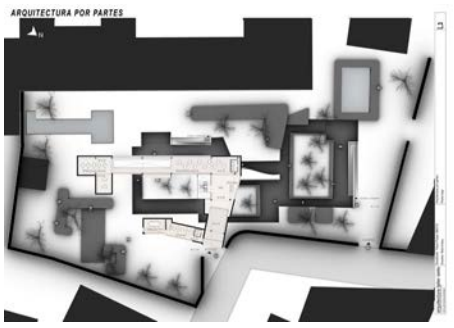
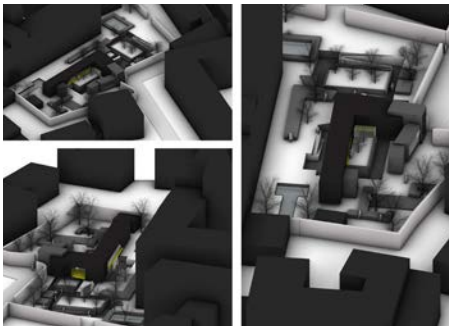
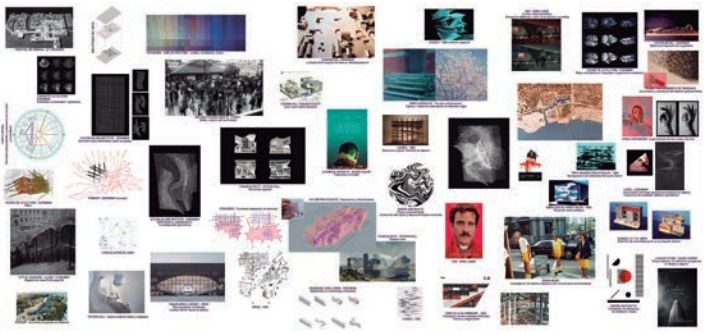
Tema: Entendimiento de sistemas autónomos y complejos
Arquitectura sustentable

El presente trabajo tiene como objetivo principal comprender los sistemas autónomos y complejos en el contexto de la arquitectura sustentable. Se exploran los principios de diseño que permiten crear edificios que funcionan como organismos vivos, capaces de adaptarse y evolucionar en respuesta a su entorno.

Se analizan los factores que influyen en el comportamiento de estos sistemas, como la energía, el agua, el aire y los materiales. Se discuten las estrategias de diseño que permiten optimizar el uso de estos recursos y reducir el impacto ambiental de los edificios.

Se presentan ejemplos de proyectos de arquitectura sustentable que han implementado estos principios de diseño, mostrando cómo se han integrado en la práctica.

Se concluye que el entendimiento de los sistemas autónomos y complejos es fundamental para el desarrollo de una arquitectura sustentable que sea capaz de responder a los desafíos del futuro.



AREA TEMATICA CULTURA:

El área de la temática cultural se define de acuerdo a los usos y actividades que se desarrollan en ella, considerando los aspectos de la cultura, el patrimonio, el arte, el deporte, el ocio, el tiempo libre, etc. Este tipo de áreas se caracterizan por su diversidad de usos y actividades, por lo que se requiere un diseño que permita integrar y organizar estos usos de manera eficiente y funcional.

El diseño de estas áreas debe considerar los aspectos de la cultura, el patrimonio, el arte, el deporte, el ocio, el tiempo libre, etc. Este tipo de áreas se caracterizan por su diversidad de usos y actividades, por lo que se requiere un diseño que permita integrar y organizar estos usos de manera eficiente y funcional.

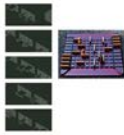


DISPERSION DISCIPLINADA

Este tipo de dispersión se caracteriza por la presencia de edificios y espacios que están distribuidos de manera ordenada y disciplinada, siguiendo un patrón de organización que permite integrar y organizar estos usos de manera eficiente y funcional.

DESARROLLO ORGANICO

Este tipo de desarrollo se caracteriza por la presencia de edificios y espacios que están distribuidos de manera orgánica y espontánea, siguiendo un patrón de organización que permite integrar y organizar estos usos de manera eficiente y funcional.

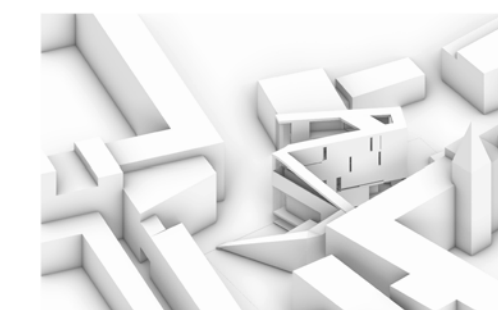
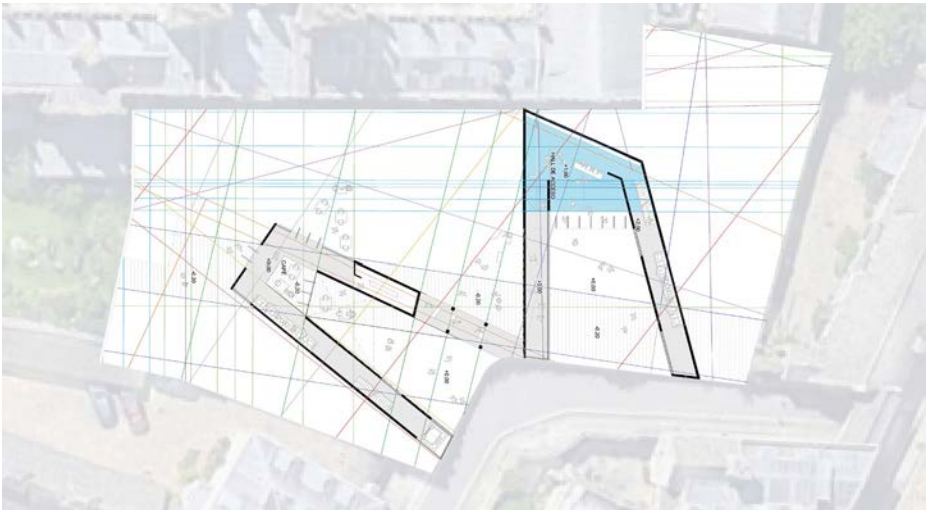


DISPERSION DISCIPLINADA

Este tipo de dispersión se caracteriza por la presencia de edificios y espacios que están distribuidos de manera ordenada y disciplinada, siguiendo un patrón de organización que permite integrar y organizar estos usos de manera eficiente y funcional.

DESARROLLO ORGANICO

Este tipo de desarrollo se caracteriza por la presencia de edificios y espacios que están distribuidos de manera orgánica y espontánea, siguiendo un patrón de organización que permite integrar y organizar estos usos de manera eficiente y funcional.



tp03_gráficas conceptuales

la forma de expresión de un concepto de trabajo en el arte o en la arquitectura presenta diversas formas posibles de materialización. En este caso exploraremos una de ellas, la expresión gráfica de un concepto a partir del uso de la fotografía. La fotografía no como representación de una realidad sino como un manifiesto de ideas o intenciones, a veces exageradas pero que intentan opinar sobre un tema, una situación o un hecho.

en este trabajo usaremos la fotografía y su edición para comunicar y el concepto que se trabajó en las ejercitaciones anteriores, incluso aumentándolo, intensificando lo para que su expresión sea más clara y directa.

se elaborarán si es posible más de una imagen.

objetivos de trabajo y criterios de evaluación

comprender la relación entre técnicas de representación y un concepto en arquitectura

indagar sobre los elementos y componentes de una imagen y sus posibil-

dades de transformación representacional, intensificando sus cualidades como objeto de comunicación.

explorar otras formas de expresar los conceptos que guiarán estrategias de proyecto futuras

metodología del trabajo

El trabajo se compone de dos fases:

- primera fase: Investigación del modo y técnicas posibles de expresar el concepto mediante una imagen fotográfica.

- segunda fase: definición de la imagen y su pos-producción. grupalmente se harán conclusiones de las imágenes logradas.

organización temporal del trabajo

el trabajo se desarrollará durante 2 clases con preparación previa

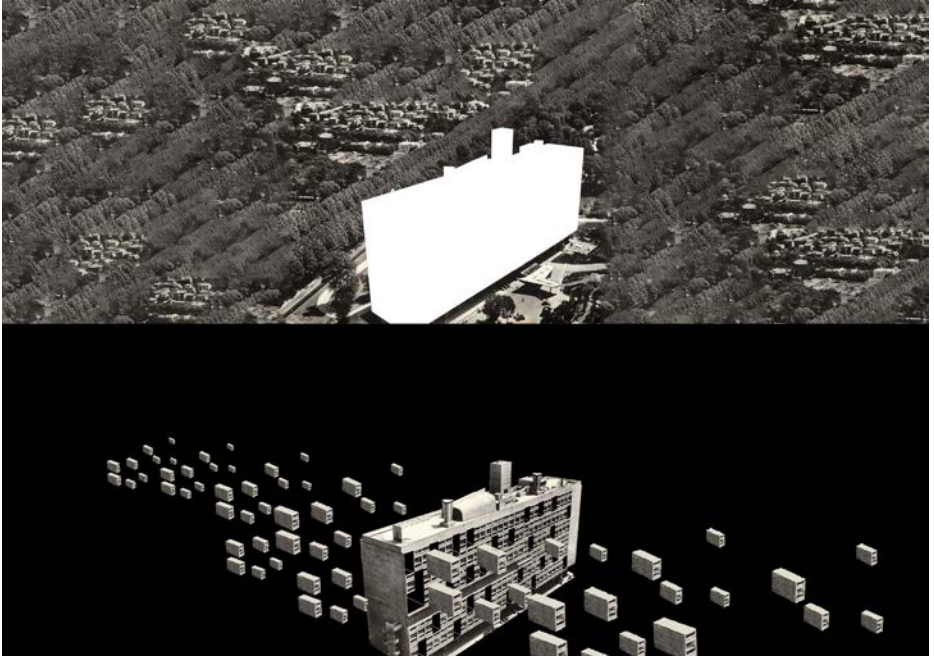
algunas referencias

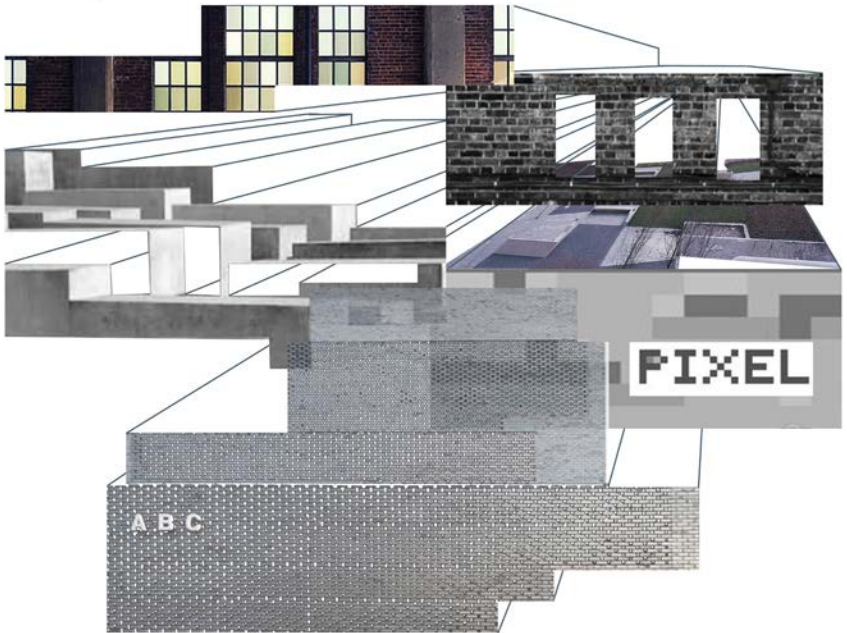
obras de Luis Fernandes

obras de Filip Dujardin

fotografías de artistas de bauhaus









proyecto final de carrera

cuerpo docente

Florencia Pérez Álvarez
Pablo Szelagowski

los trabajos completos pueden verse en la Biblioteca Digital arq. Hilario Zalba de la FAU UNLP.

Victoria Caraffini

Pixelado como estrategia de acumulación y dispersión de materia en el espacio ; Aeropuerto en La Plata

Iván Jovanovski

El diagrama como el redefinidor del tipo; Aeropuerto en La Plata

Francisco Lara Villagrán

Espesura. Metodología que retrasa la generación de la forma, aplicada al nuevo aeropuerto internacional de La Plata

Vera Merdek

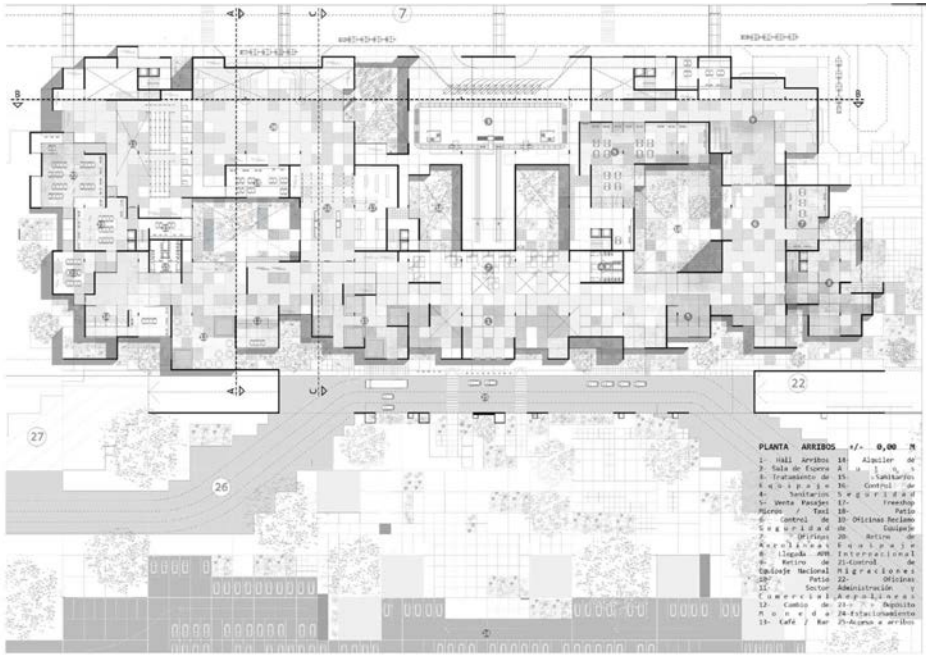
Arquitectura Escenográfica Inmersiva Composición de imágenes estáticas en ambientes dinámicos

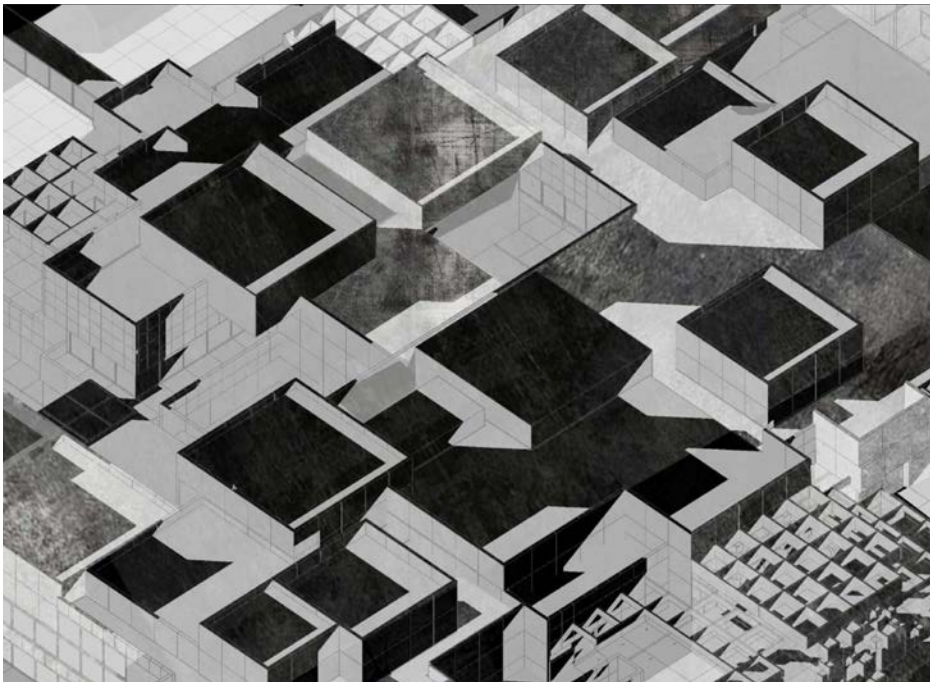
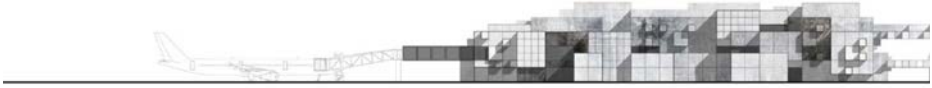
Mauricio Walsh

Aeropuerto en la Ciudad de La Plata. La tensión como herramienta de diseño en un espacio de la sobremodernidad

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

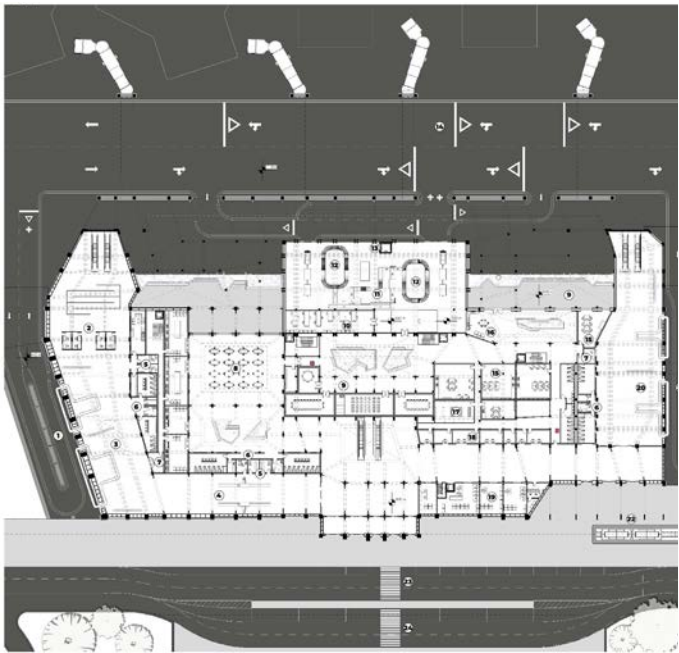
intervalos, debemos tener una postura intelectual interrogativa. Debemos preguntarnos qué nos falta para llegar a una mejor calidad. Es una autoevaluación constructiva, formativa. Cada estudiante tiene en sí mismo más de lo que cree o piensa. Se trató de descubrir su formación construida para afianzar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

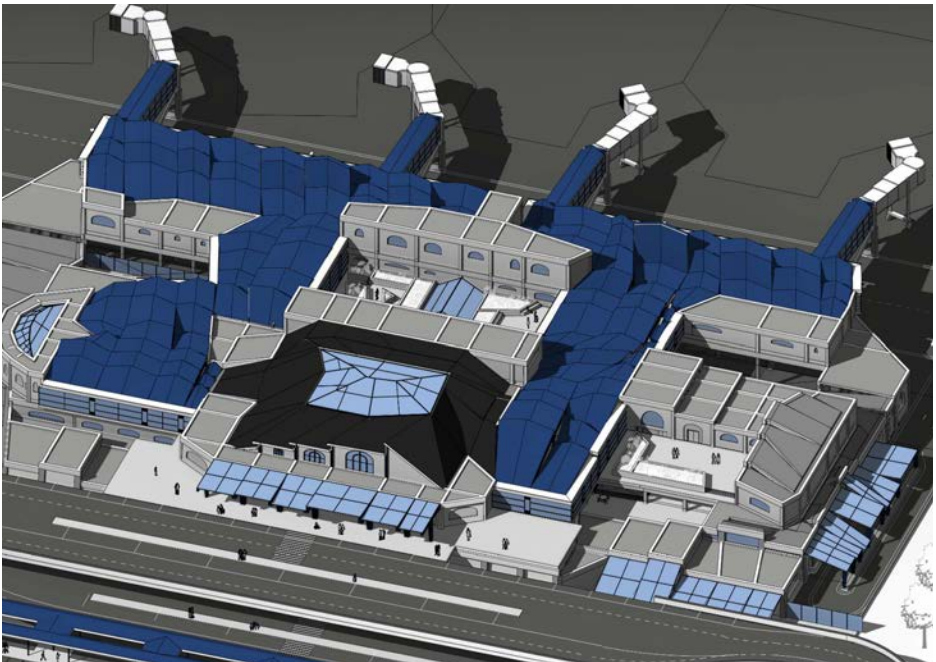
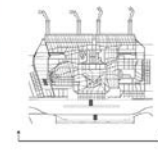
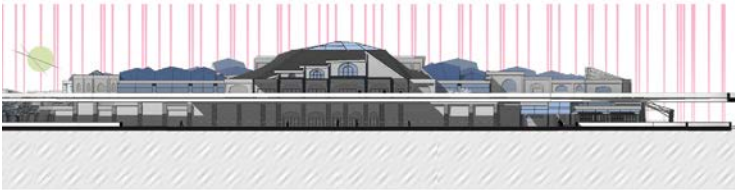
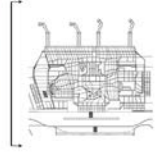
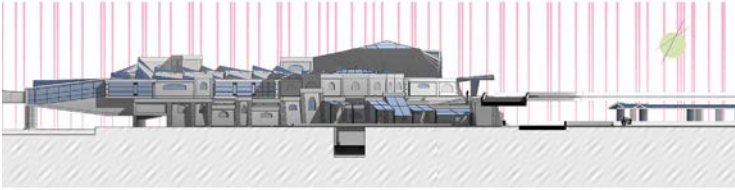




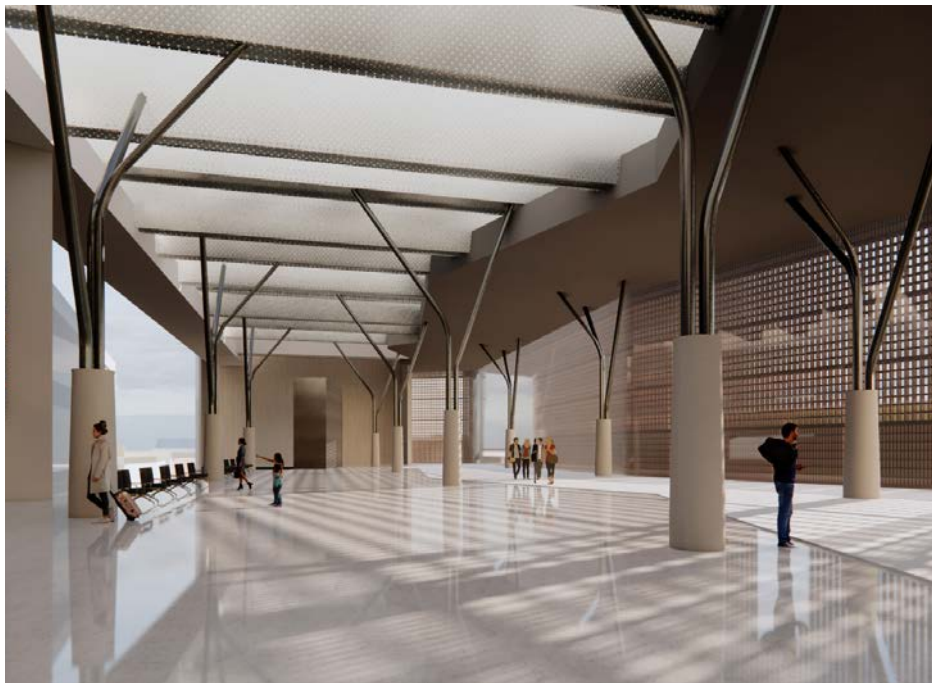
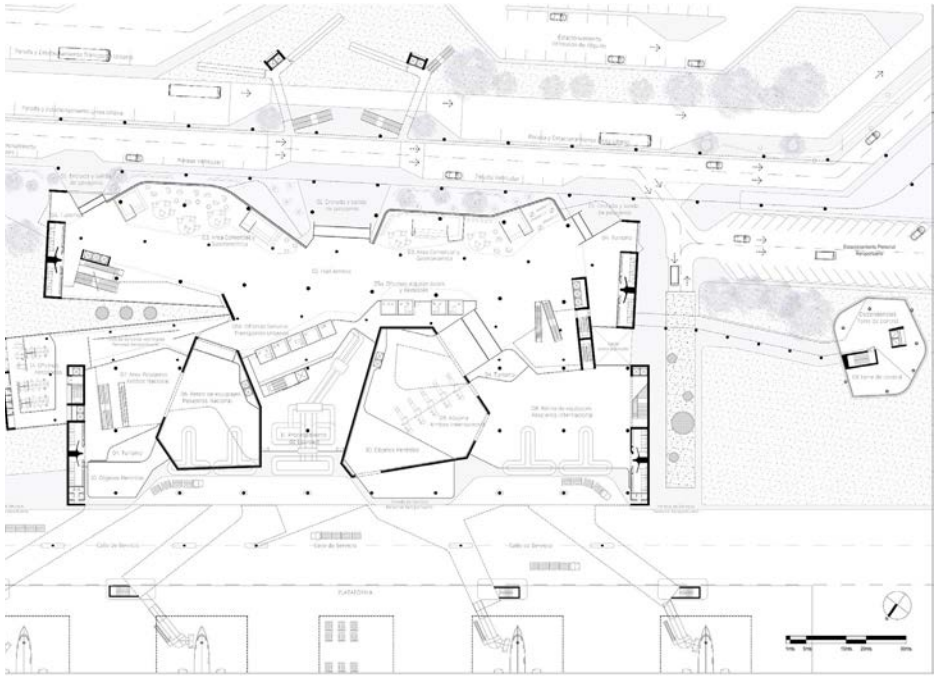


- 1 Cargo de equipaje internacional
- 2 Control de inspecciones
- 3 Servicio de equipaje internacional
- 4 Control de aduana
- 5 Oficinas migratorias / Aduana
- 6 Nódulo de baños con baños de discapacitados y cambiador de bebés
- 7 Boletería / pasadizo / consultas
- 8 Puntos de comida
- 9 Salas de reuniones / conferencias
- 10 Salones de reparación
- 11 Cintas transportadoras / Maletas / línea de inspección manual
- 12 Control de equipaje nacional / internacional
- 13 Montaje de servicios / administrativos
- 14 Calle de servicio
- 15 Oficinas
- 16 Cocina / Bar
- 17 Guardado de archivos
- 18 Movimiento de Bares de autos / Camión
- 19 Locales comerciales / Casa de cambio
- 20 Retiro de equipaje nacional
- 21 Cargo de equipaje nacional
- 22 Pasado de Aduana
- 23 Calle de vehículos privados / Taxis
- 24 Calle de colectivos y tráfico
- 25 Control a zona vigilada / Tendido

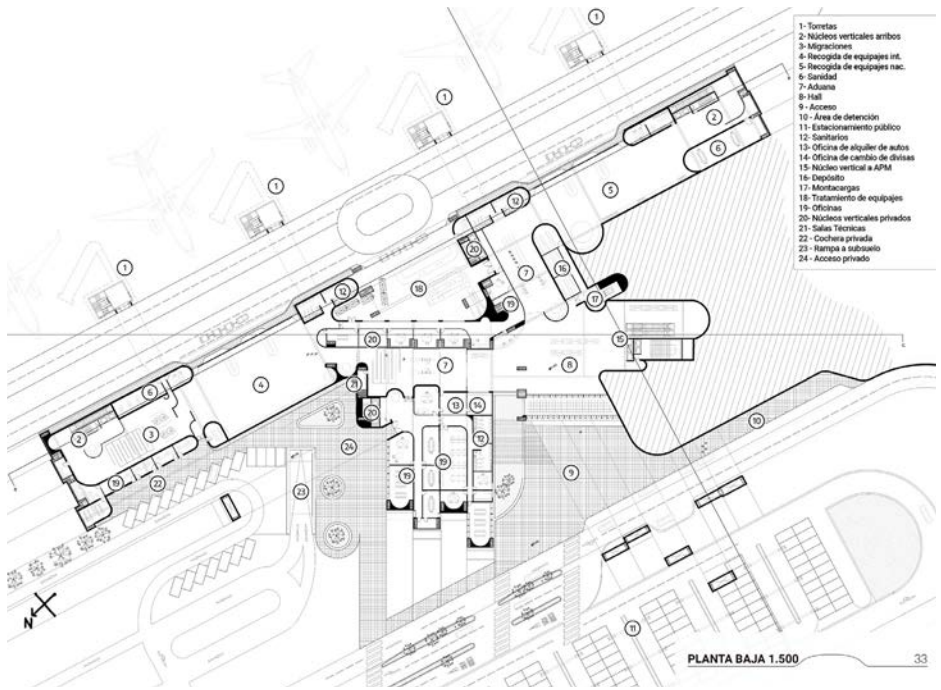


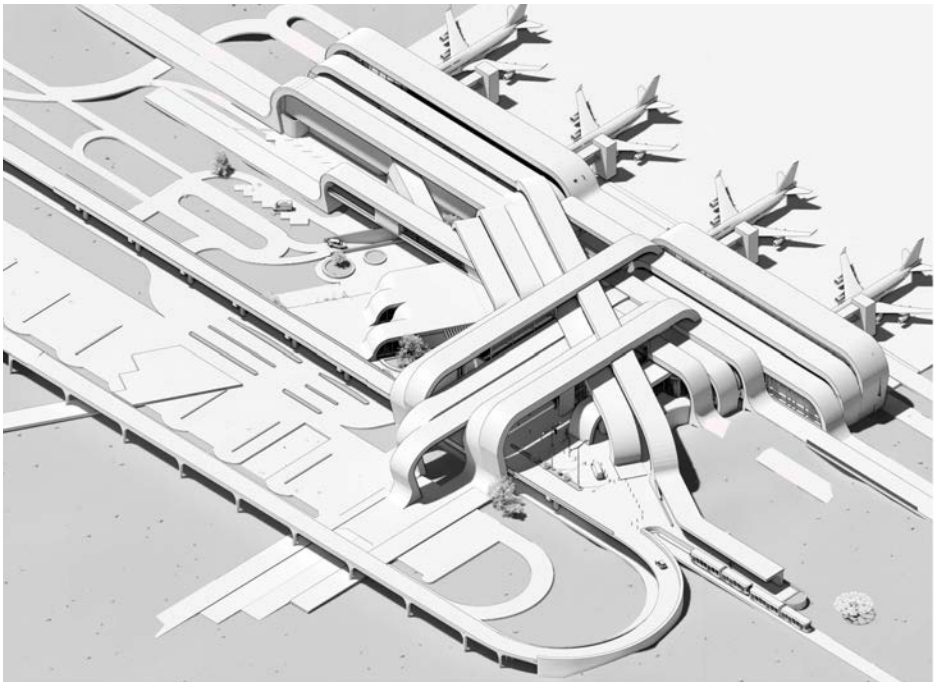
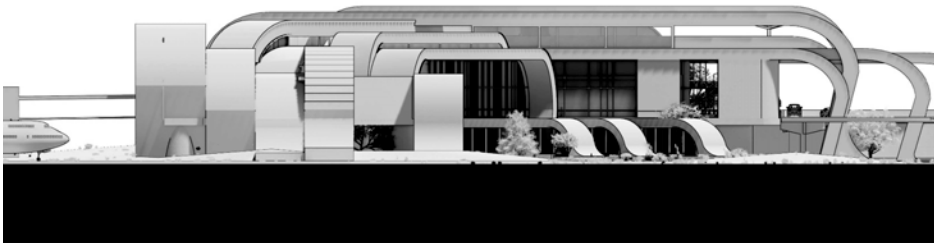


iván jovanovski

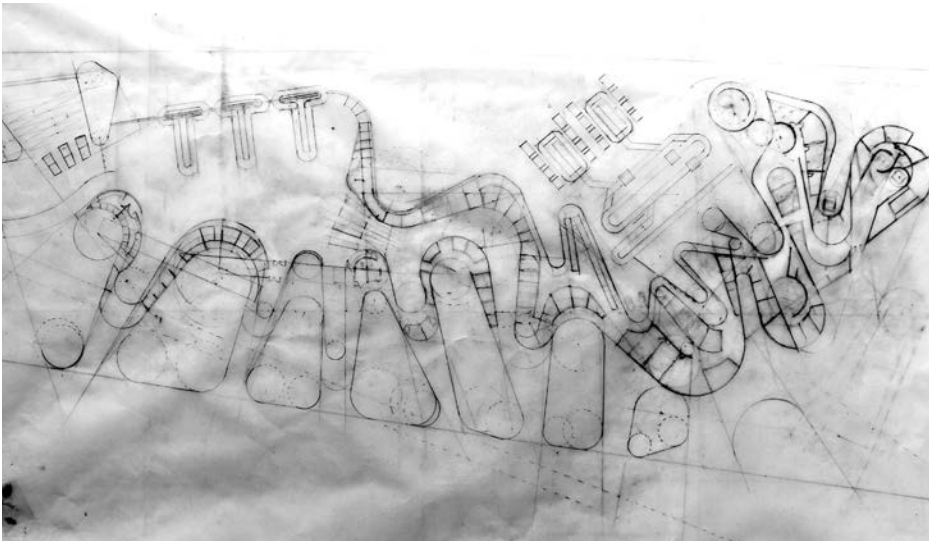
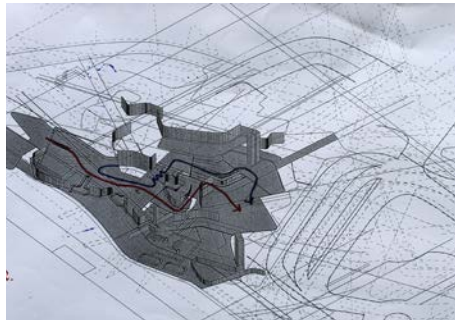
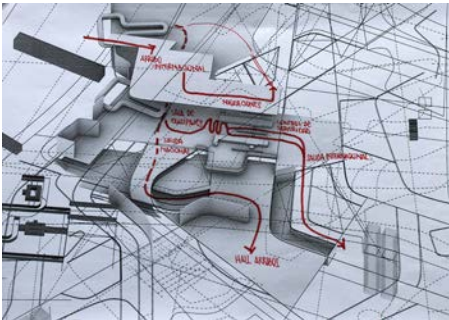
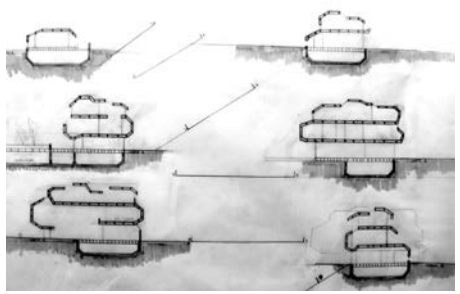
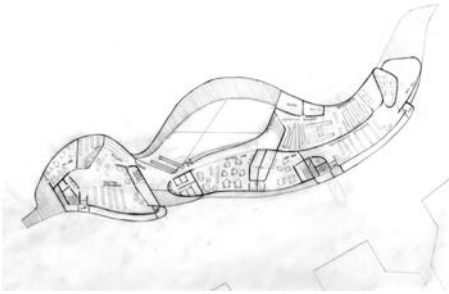




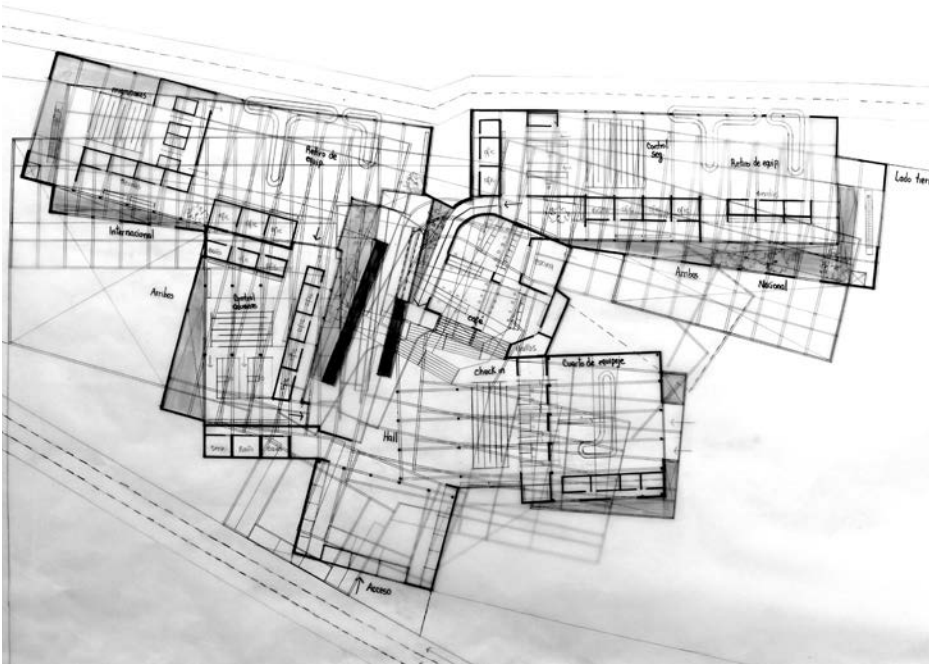
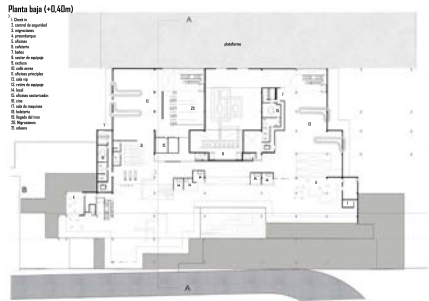
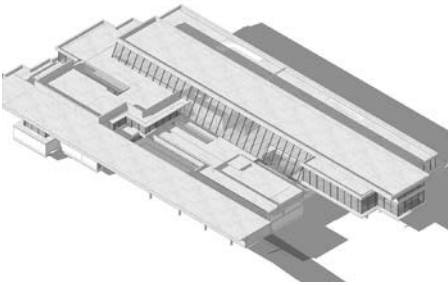
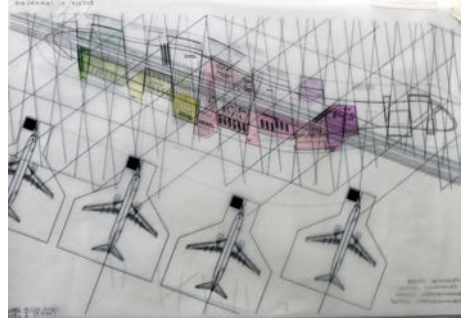








(trabajos en proceso) agustina valdenegro; dafne cuevas; elias fuenzalida becerra
taller de arquitectura 7 fau unlp



(trabajos en proceso) quimey gorgone machello; florencia amaro; paula pulgar taller de arquitectura 7 fau unlp

seminario y exposición representación y proyecto

junio 2022

a lo largo de cinco clases en el taller 7 de arquitectura discutimos alrededor de las formas de representación en el proyecto arquitectónico. entendemos a la expresión gráfica como recurso fundamental para el proceso de proyecto en todas sus instancias, analíticas, exploratorias, operativas y representacionales. lejos de la falsa dicotomía entre el dibujo manual y el dibujo digital, no se trata de aprender una técnica específica, sino de utilizar la expresión adecuada al proyecto que queremos llevar adelante.

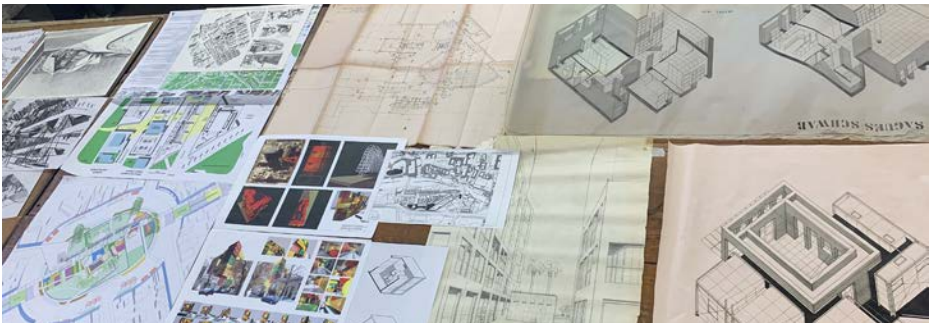
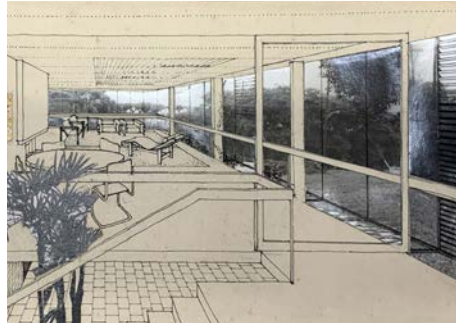
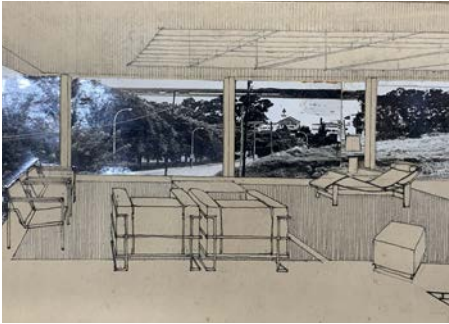
la técnica gráfica determina el proyecto que hacemos. el proyecto necesita diversas técnicas a lo largo de su proceso.

para discutir este y otros temas relacionados con la representación es que llevamos adelante una serie de actividades que culminó con una exposición de dibujos generados por los estudiantes y el cuerpo docente, además de dibujos de arquitectos invitados. Entre ellos pudimos contar con dibujos de gino randazzo, raúl arteca, justo solsona, pablo szelagowski, sebastián gril, carlos díaz de la sota, entre muchos otros.

la serie de charlas fue llevada adelante por el cuerpo docente, exponiendo diversas miradas sobre la temática en discusión.

los ejercicios fueron, según los niveles: transformaciones gráficas del espacio, profanaciones gráficas, gráficas generativas, gráficas conceptuales.





viaje de estudios a mar del plata

concurso fotográfico

septiembre 2022

el concurso fotográfico se realizó a partir del viaje de estudios a mar del plata. los jurados fueron luis barandiarán, raúl w. arteca y pablo remes lenicov los premiados fueron:

Primer premio: Ramiro Occhino

A: diferentes formas de encerrar un arte B: la escala de la belleza controlada

C: un cuadro arquitectónico

Segundo premio: Agustina Valdenegros B: punto rojo

Tercer premio: Celeste Simurro. A: estudiantes contemplando. Museo del MAR; B: la vida y la muerte. Cementerio de Mar del Plata

Selección del jurado (sin orden):

Karen Carballo: Llenos y vacíos 1; Llenos y vacíos 3

Paula Thea; Hormigón, niveles, escala, textura

Nico Sbarbati : Encuentros

Patricio Rodríguez; Texturas conectivas

Tania Cohene: Ecos de ausencias







conferencia gustavo azpiazu

casa curutchet

septiembre 2022

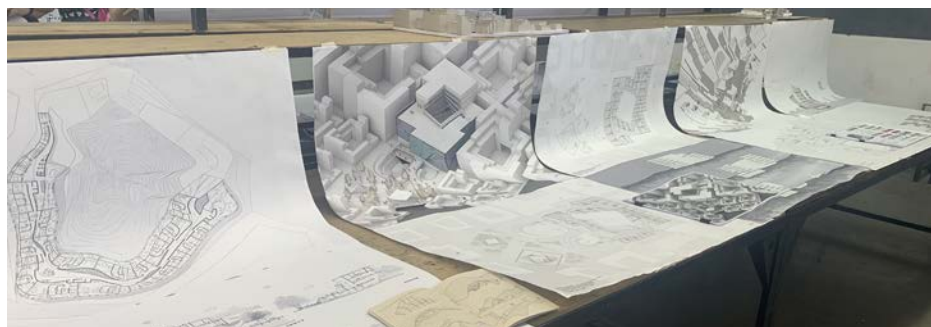
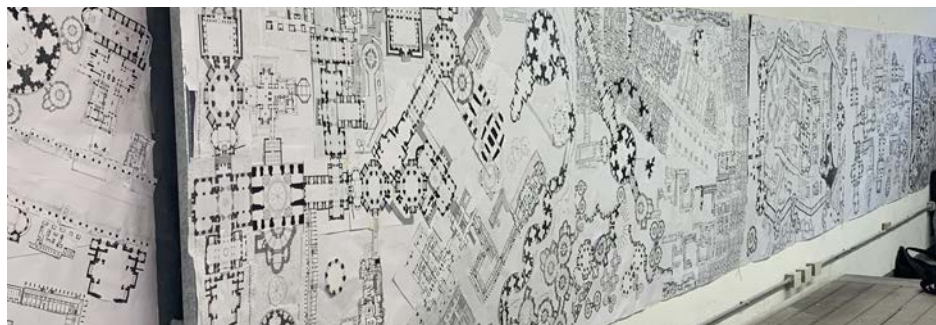


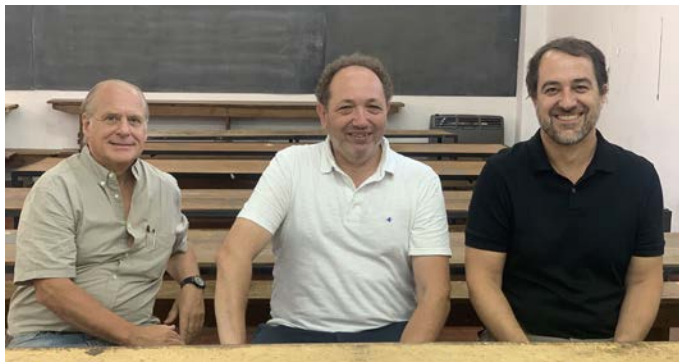
exposición that pabellón hylemórfico

aula 2 fau unlp

5 de diciembre 2022







pablo szelagowski, carlos diaz de la sota, pablo remes lenicov
taller de arquitectura 7 fau unlp

índice

estudiantes 2022
ejercicios realizados
nivel 01 - geometría y materia

_Del proyecto consciente al proyecto mecánico. Una ecología de decisiones. Pablo Remes Lenicov,

nivel 02 - acontecimiento y operatividad

_Simultaneidad entre lo determinista y lo estratégico. (reflexiones sobre los procesos iterativos del segundo curso). Raúl W. Arteca

nivel 03 - procesos de archivo

_Hylemorfismo. Experiencias materiales. Remedios Casas, Fiorella Bacchiarello

nivel 04 - contexto y concepto

_Sobre el dibujo. Pablo E.M.Szelagowski

nivel 05 - rebelión!

_Representación y pensamiento intensivo. Emiliano Da Conceição

nivel 06 - genealogía proyectual

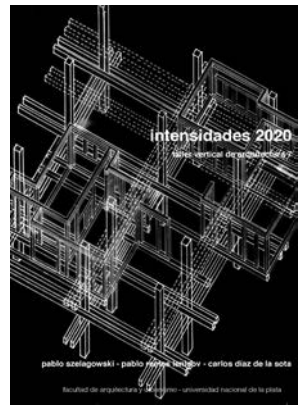
proyecto final de carrera

seminario y exposición. representación y proyecto

viaje de estudios a mar del plata. concurso fotográfico

conferencia gustavo azpiazu. casa curutchet

exposición that. pabellón hylemórfico



libros publicados

ISBN 978-987-88-8538-4

