



# intensidades 2017

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 2017**

producción del taller vertical de arquitectura 7

facultad de arquitectura y urbanismo  
universidad nacional de la plata  
2017

Intensidades 2017

Pablo E.M.Szelagowski - Pablo Remes Lenicov - Carlos J. Díaz de la Sota  
1a edición especial - La Plata, 2018  
203p.;22x15 cms.

Edición para la Universidad Nacional de La Plata  
ISBN 978-987-42-9199-8

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

Autores, compliadores, edición y diseño

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

Mesa editorial

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

las ejercitaciones publicadas en este libro son parte de los resultados obtenidos en los proyectos de investigación llevados adelante en el Laboratorio de Investigación Proyecto de la FAU UNLP mediante los proyectos PID/U166, PID/U133 y PPID/U004.

dibujo de tapa: gonzalo gerosa (nivel 02, tp04)

[talleryproyecto.blogspot.com](http://talleryproyecto.blogspot.com)

[thatfau.blogspot.com](http://thatfau.blogspot.com)

[facebook.com/Talleres-that](https://facebook.com/Talleres-that)

[talleryproyecto@gmail.com](mailto:talleryproyecto@gmail.com)

Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
calle 47 nro.162 - La Plata (1900) - Argentina

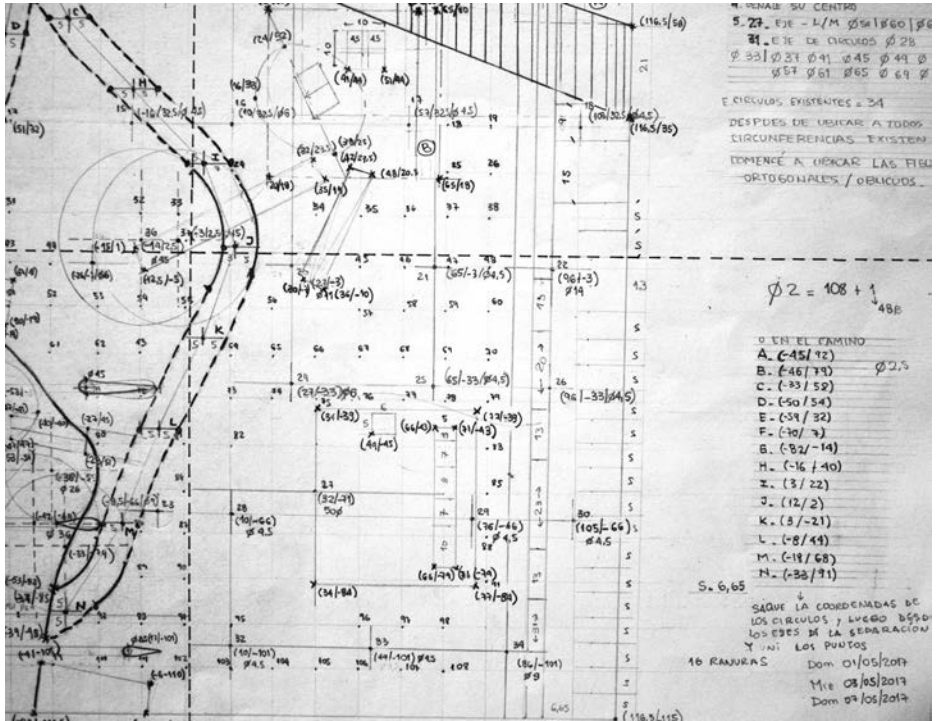


**taller 7**  
**cuerpo docente 2017**

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

jefe de trabajos prácticos  
Arteca, Raúl W.

docentes  
Pérez Álvarez, María Florencia; Da Conceição Ferrero, Emiliano;  
Rodríguez Das Neves, Marina; Casero, Gustavo; Durante, Maria Eugenia;  
Casas, Remedios; Gril, Sebastián; Bosisio, Joaquín; Almendra, Osvaldo



Di Gregorio, Aldana; Salguero, Micaela, Campos, Jorge; García Curti, Cristina; Laredo, Sheila; Silva Guillen, Paola; Thea, Paula; Di Zeo, Juan F.; Neyra, Aldana; Vallejos, Eliana Noemi; Mandarino, María Belén; Vilte, Juan Simón; Gonzalo Gersosa; Spedaletti, Floriana; Velandia Santafe; Julian David; Tisera, Trinidad; Gonzalo Gerosa; Pinto Gomez, Alejo David; Langer Enriquez, Cristian Dario; Montalvo, Regina; Olguin, Micaela María; Coccaro, Bianca Antonella; Tassara Palotto, Alexis Marcial Ezequiel; Vivas, Nahuel Lucas; Mongolini Paura, Antonella; Merdek, Vera; Songini, Pablo Mariano; Amaro, Florencia Daiana; Fuentes López, Candela Rocío; Tambussi Iglesias, Lucia; Luque, Karen Sabrina; Costanzo, Mariano; Cornejo, Dana Yasmin; Cruz Bober, Luis Alberto; Arena, Maximiliano Alejandro; Paillacar, Fernanda Agustina; Gomez Triana, Lady Tatian; Avan, Sergio; Ramos, Jorge; Campos, Fedra De Los Milagros; Zein, Clementina; Ceci, Juan Luis; Pennacchiotti, Nicolás; Arias Velazquez, Sergio Roberto; Rivero, Silvio; Urbietta, Ignacio; Pannesse, Giuliana; Gonzalez, Fernando Gabriel; Palavecino Medina, Nahuel Matias; Nicolielo, Melisa Aylén; Cabezón, Héctor Jeremías; Garcia, Verónica Analía; Aldeco, Bruno Nicolás; Arroyo, Juan Manuel; Yucra Mollo, Orlando; Echeverría, Santiago; Robbiano, Maria Emilia; Antezana, Karina Delia; Larrigaudiere, Miguel Ignacio; Walsh, Mauricio Julián; Roldan, Sofia; Wang, Morena Rocío; Gallego Quintero, Alejandro; Rubio, Florencia Lucila; Cosser Álvarez, Matías; Ornth, María Celeste; Palnares, Juan Martín; Villareal, Gimena; Seara, Ariel; María Eugenia Winschu Jaschek; Velazquez, Vanesa Soledad; Ferrer, Mariana Andrea; Monjeau, Lucia; Jaldin Villarroel, Lionel; Marten, Sofia; Meschiany, Sebastian

## **ejercicios realizados**

### **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  
ejercitación 3

### **intensidad del nivel 04**

ejercitación 1  
ejercitación 2

### **intensidad del nivel 05**

ejercitación 1  
ejercitación 2  
ejercitación 3  
ejercitación 4

### **intensidad del nivel 06**

ejercitación 1  
proyecto final de carrera

### **geometría y materia**

referencias activas  
geometrías arqueológicas  
materias encontradas

### **acontecimiento y creatividad**

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

### **procesos de archivo**

operaciones referenciales  
multiplicación vertical  
el profesor inflexible  
tipología invalidada

### **contexto y concepto**

modelización contextual  
procesos conceptuales

### **rebelión!**

posiciones  
patterns  
complejidad y diversidad  
las contricciones del cliché

### **campos de consistencia**

actualización genealógica  
aeropuerto la plata

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



belén mandarino, nivel 02, ejercicio espacio multidimensional

# nivel 01

## intensidad geometría y materia

### **cuerpo docente**

Emiliano Da Conceição Ferrero  
(semestre 01)

Remedios Casas  
Sebastián Gril  
(semestre 02)

### estudiantes

Di Gregorio, Aldana; Salguero, Micaela, Campos, Jorge; García Curti, Cristina; Laredo, Sheila; Silva Guillen, Paola; Thea, Paula; Di Zeo, Juan F.; Neyra, Aldana



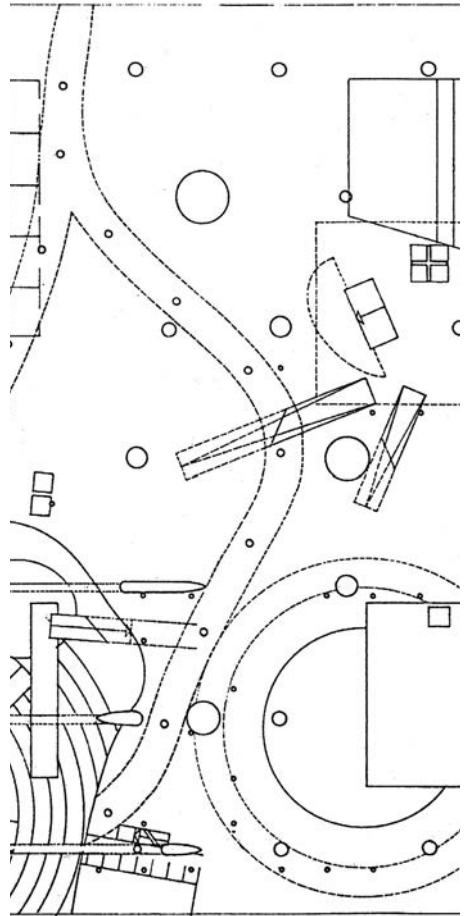


nivel 01  
ejercicio 02

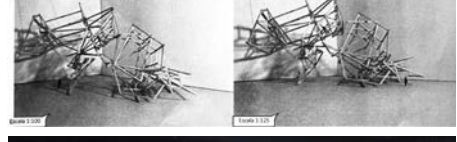
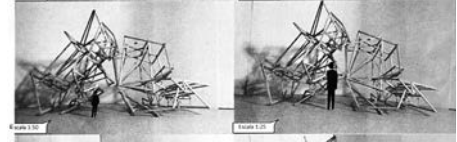
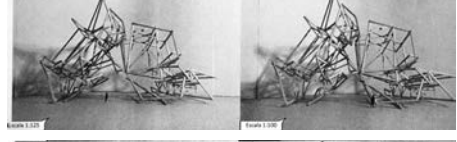
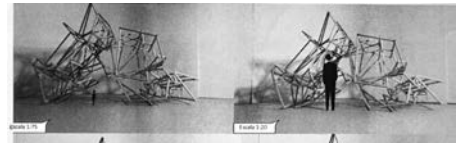
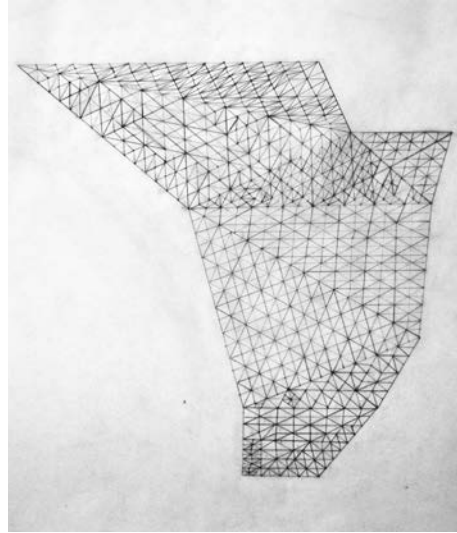
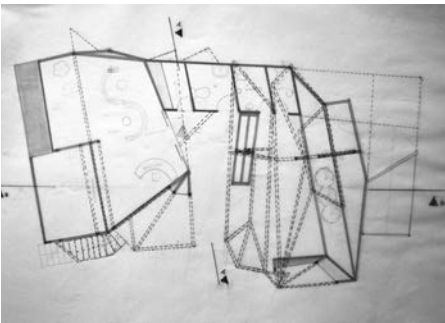
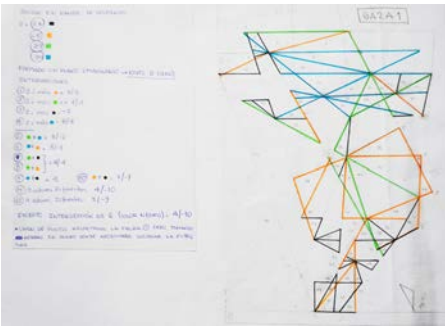
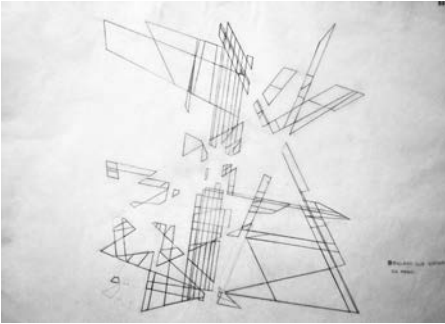
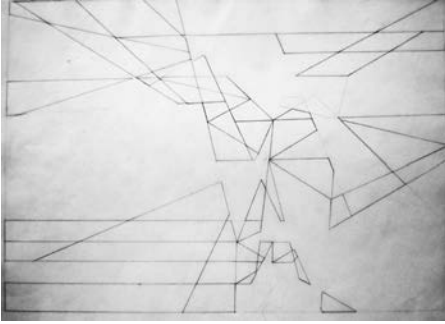
## geometrías arqueológicas

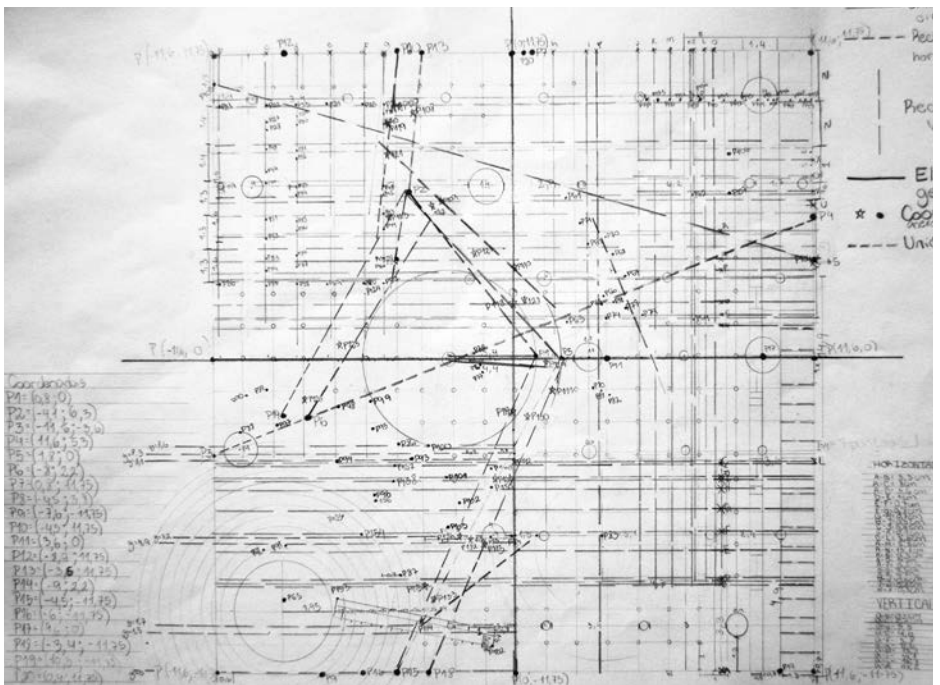
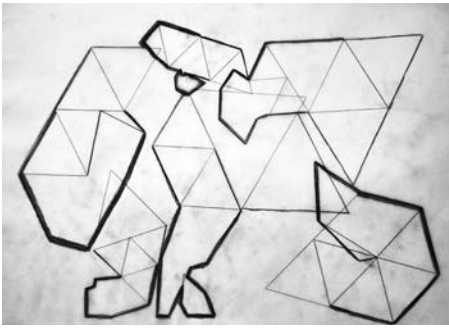
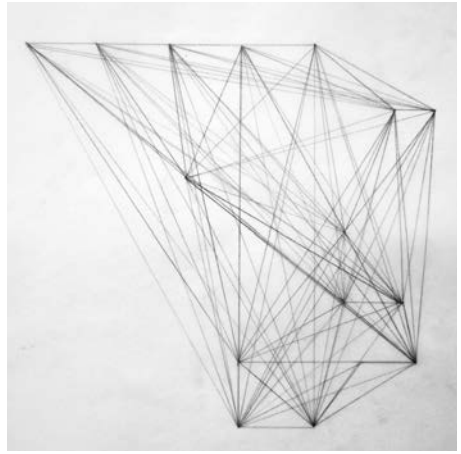
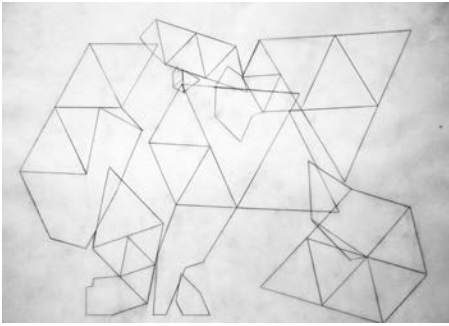
La geometría, más allá de las diversas técnicas de proyecto, es el instrumento básico para determinar el óptimo posicionamiento de los elementos componentes, trabajando con leyes que la regulan, que la despliegan en el espacio. Cada forma de usar la geometría produce un espacio diferente, una concepción diferente del mismo definiendo el modo en que el hombre se inserte en él y su forma de percibirlo. El observador-espectador recibe las sensaciones que el criterio de regulación geométrica de un espacio le impone. La geometría regula posicionamiento, dimensión, proporción, relación, escala. La materia, con sus técnicas específicas será el soporte de transformación del espacio. La regulación geométrica será la que guíe a la materia; será la encargada de establecer los

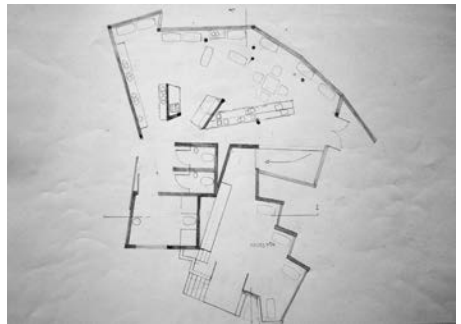
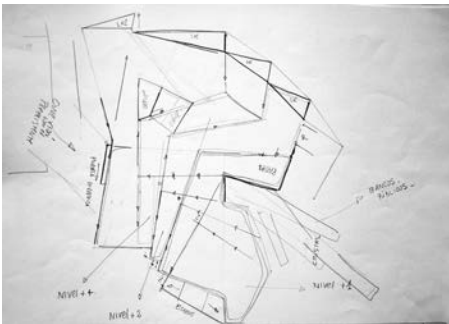
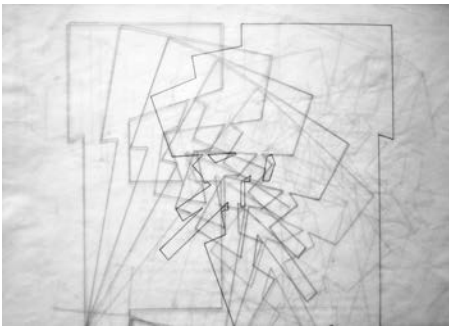
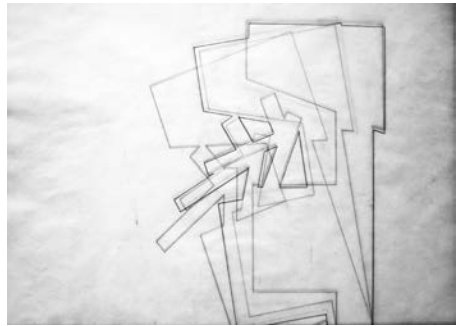
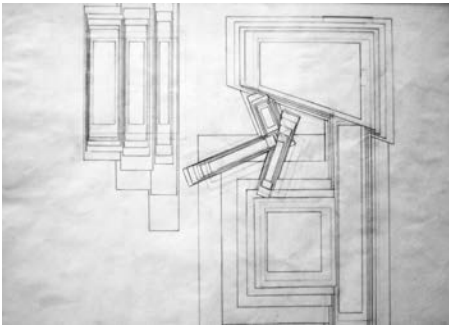
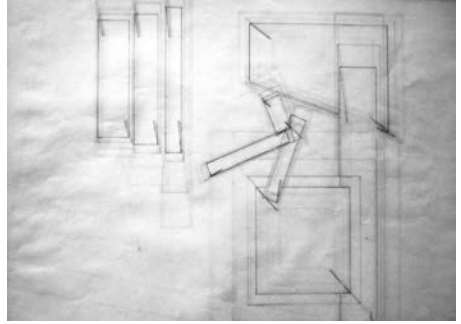
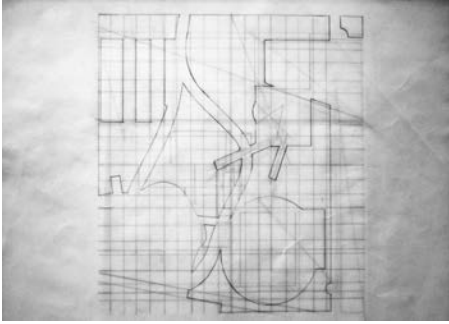
principios de la materialización del espacio. Para regular y disponer esa materia, el dibujo es nuestra herramienta de trabajo. Dibujando vamos estableciendo los principios de orden de la materia, transformando cada dibujo en un conjunto de instrucciones para materializar el espacio arquitectónico. El 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.



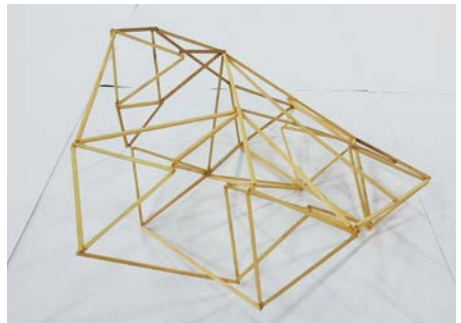
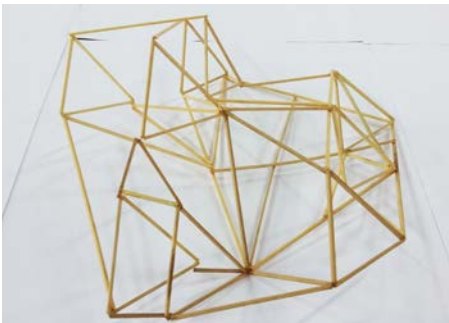
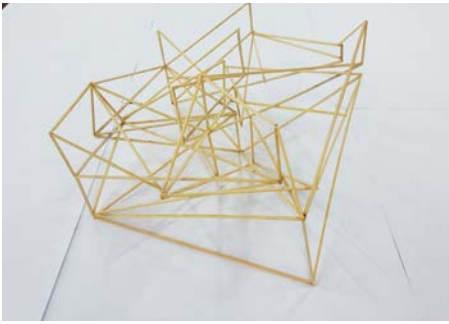
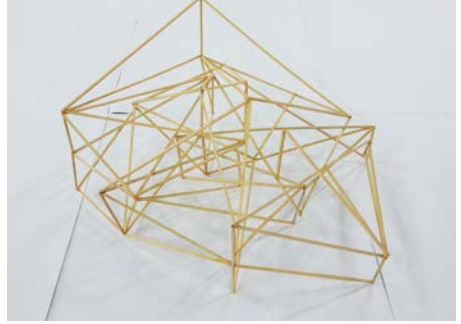
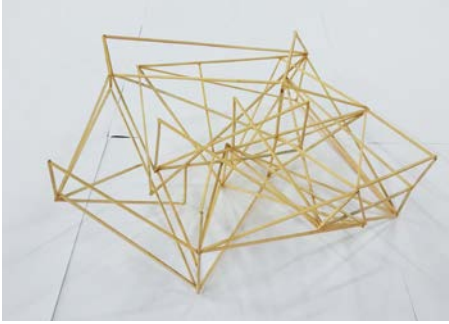


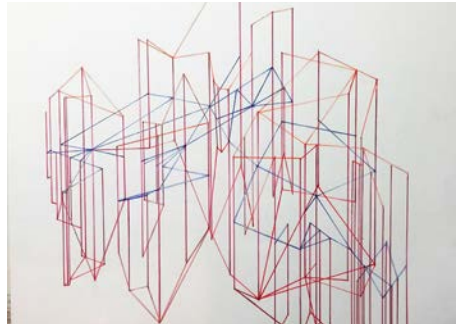
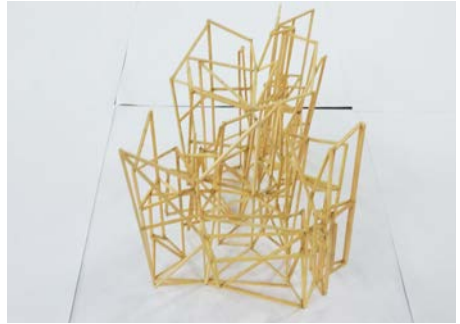
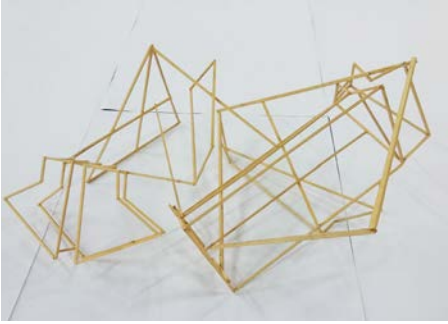


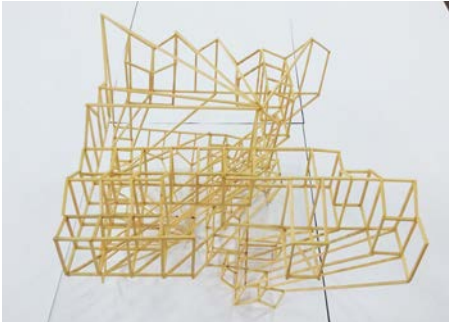






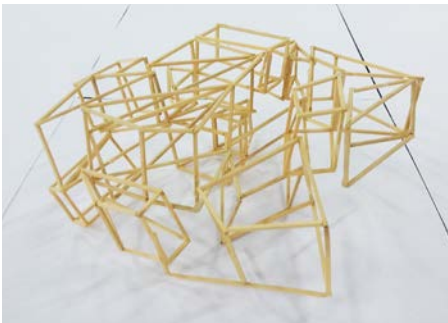
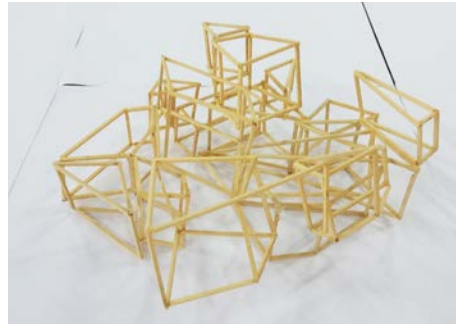
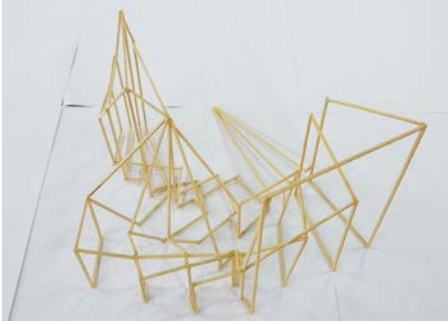




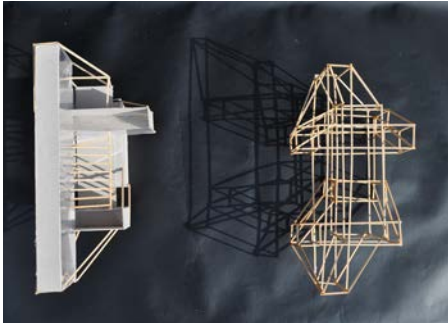


paola silva guillén; paula thea  
taller de arquitectura 7 fau unlp



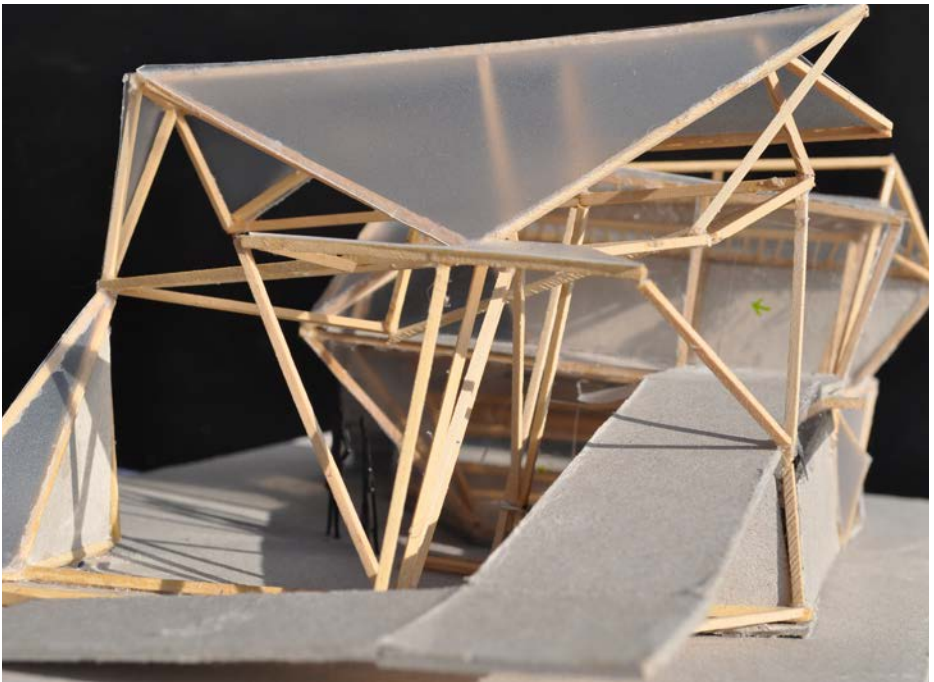
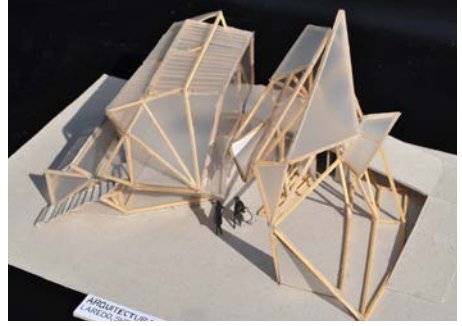


aldana neyra; micaela salguero



aldana di gregorio ; jorge campos; juan francisco di zeo; aldana neyra; paula thea  
taller de arquitectura 7 fau unlp





nivel 01  
ejercicio 03

## restricciones materiales

*“... 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

el objetivo central del ejercicio es introducir el conocimiento sobre la materia a partir de las restricciones y las condiciones propias del material. durante el transcurso del trabajo se evaluarán los siguientes puntos:

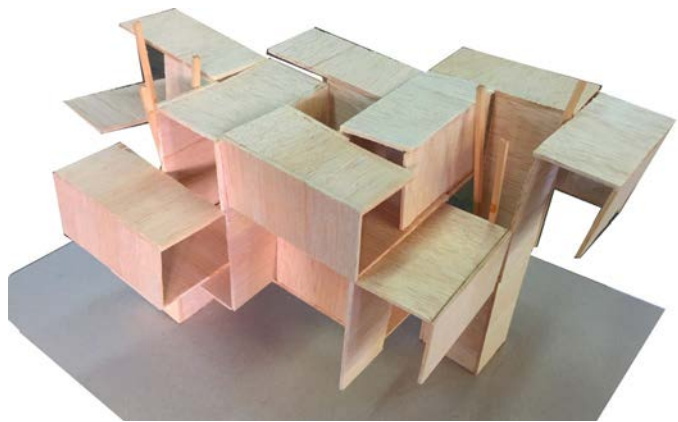
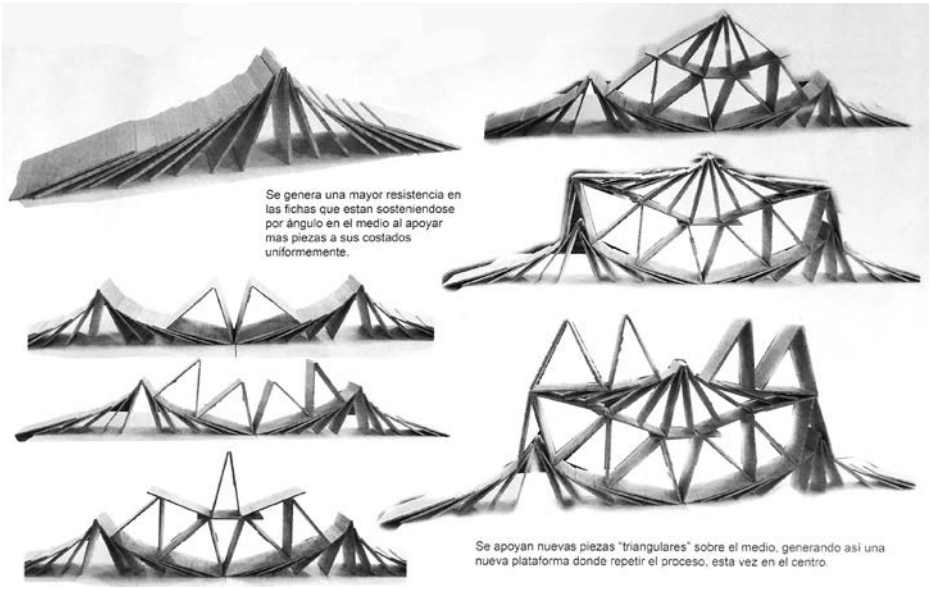
- comprensión de la materia en términos operativos
- conocer y experimentar un método analítico de proyecto
- experimentar diversas operaciones materiales básicas de proyecto
- experimentar el espacio tridimensional sobre un modelo de estudio a partir de decisiones propias

programa funcional y territorio se realizará una vivienda para el cuidador del parque saavedra, en el lugar dentro del parque que los estudiantes elijan. la vivienda contará con espacios para: cocinar, dormir, comer, estar, observar el parque, guardar herramientas, recibir o atender visitantes, sanitario privado. metodología del trabajo

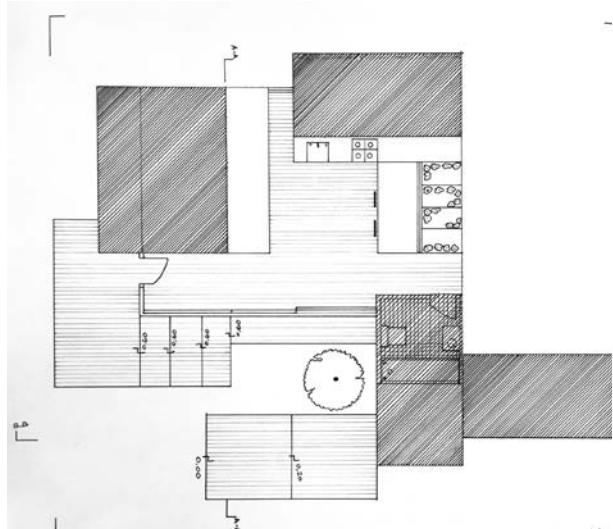
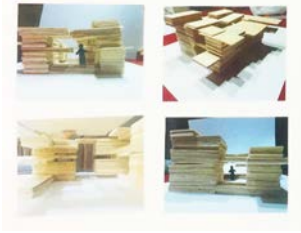
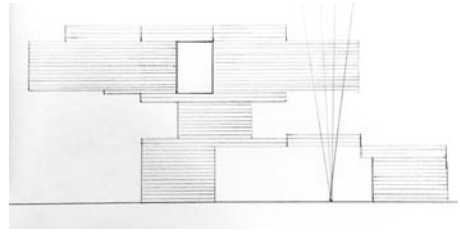
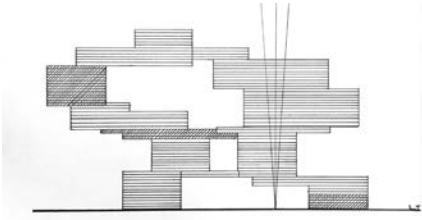
a cada alumno se asignará uno de los siguientes materiales:

- varilla de pino de 3 x 3mm, x 10cms.
- plancha de madera balsa de 2mm x 8cms x 4 cms

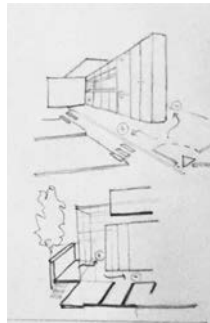
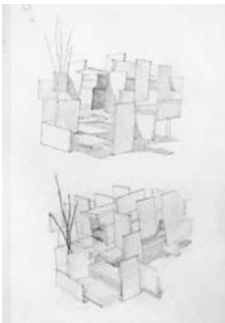
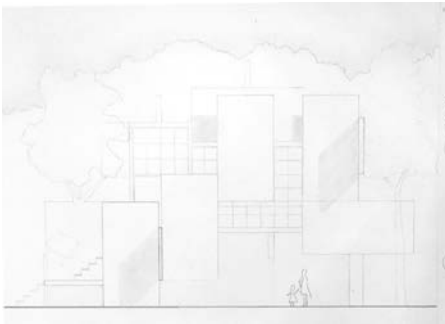
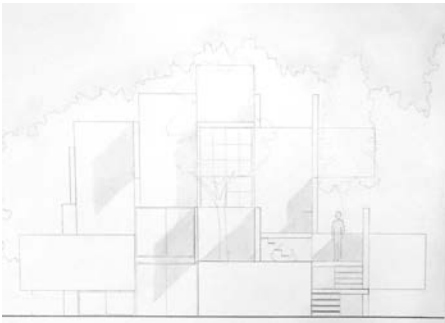
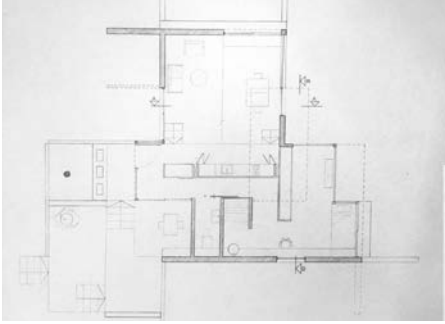
cada estudiante realizará su proyecto utilizando solo el material asignado, experimentando sobre las posibilidades de la misma. el material se utilizará entero siempre, no pudiendo cortar el mismo para obtener sub módulos. cada estudiante podrá multiplicar, superponer, repetir, rotar, y todas aquellas operaciones necesarias para lograr el proyecto.

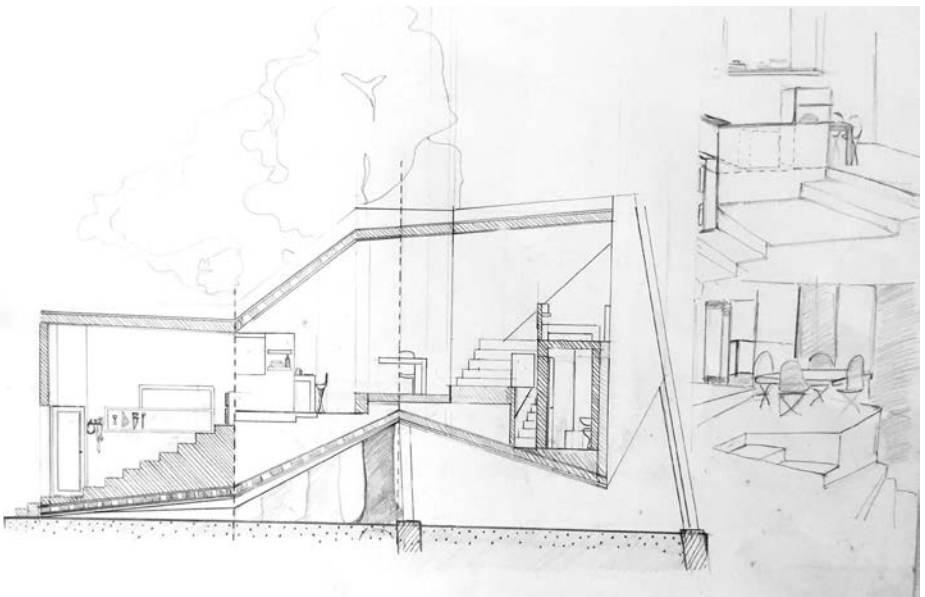
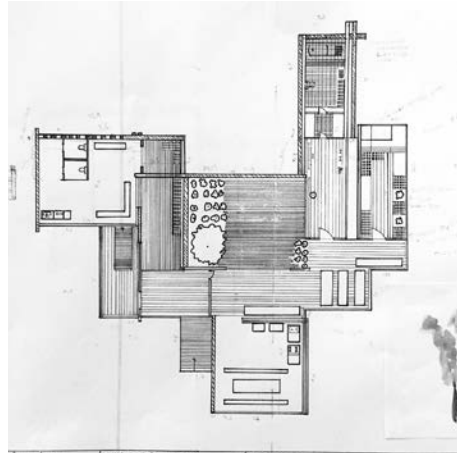
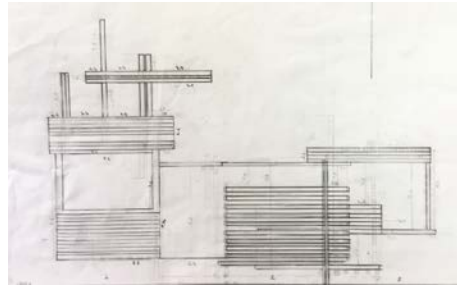


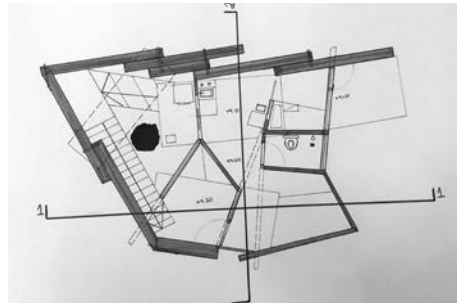
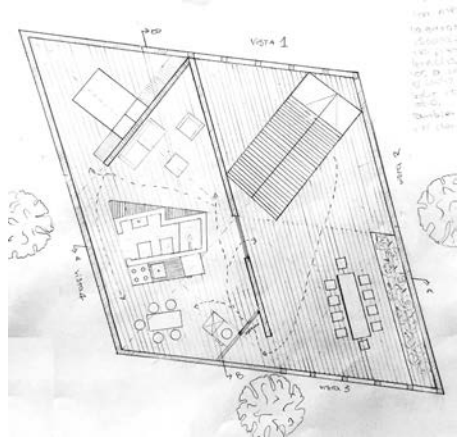
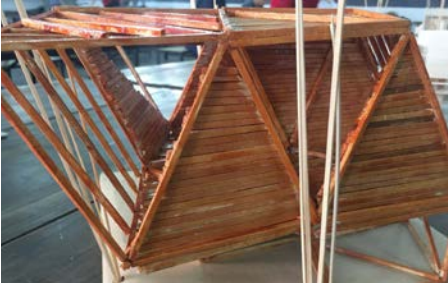
micaela salguero, paula thea, aldana di gregorio, jorge campos.











# el dibujo como escritura

raúl w. arteca

*“El grafismo, ese suspenso del sentido, ese molde hueco como hueco es el molde donde se alojan los ojos, a la espera de todos los efectos que luego le serían leídos”.*

de Zettel, de Héctor Libertella (Letranómada)

John Berger, escritor, crítico y artista, dice claramente que Dibujar es conocer con la mano (1). La fuerza del color no es nada comparada con la fuerza de la línea; la línea, que no existe en la naturaleza, expone y demuestra lo tangible con mayor definición que la propia vista frente al objeto en cuestión. Todos los grandes dibujos se hacen de memoria, pues uno recuerda dibujando. El modelo solo sirve de recordatorio.

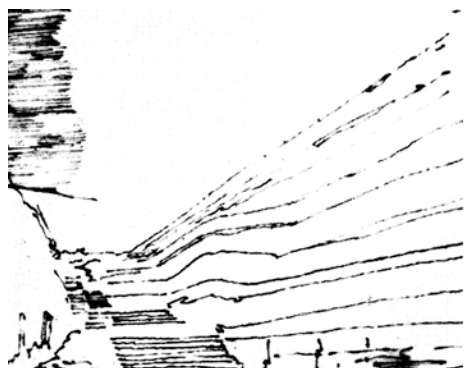
Y refuerza este supuesto diciendo que una página en blanco de un cuaderno de dibujo es una página vacía hasta que hacemos una marca en ella, y los bordes de la página dejarán de ser simplemente el lugar por donde se cortó el papel; se habrán convertido en el límite de un microcosmos. Si hacemos dos marcas con diferente grado de presión en el papel, la blancura dejará de ser blancura para convertirse en un espacio tridimensional opaco, que puede hacerse menos opaco y más transparente con cada nueva marca. Ese microcosmos contiene la potencialidad de todas las proporciones que hayas percibido o sentido. Este espacio contiene la potencialidad de todas las formas, los planos inclinados, los huecos, los puntos de contacto, o los pasajes de separación que hayas visto o tocado. Y no se para ahí. Pues tras hacer unas marcas más, habrá aire, habrá presión y, por consiguiente, masa y peso.



Todo esto entonces debe ser leído desde el dibujo, reconociéndolo como algo personal. Entender que la presión o la falta de ella, la elección del lápiz o del marcador, la acuarela, la agregación o el despojo inconcluso, o el soporte elegido para cada técnica, es parte de lo que deseamos experimentar para poder recordar a través del dibujo. La lectura crítica lo hace justamente legible como texto. La mano sabe independientemente de nosotros mismos, y muchas veces no comprendemos aquella independencia de sentido que la mano tiene sobre la voluntad de hacer. Para aclararlo sin parecer preso de un desequilibrio repentino, y como se refiere Richard Sennett en *El Artesano* o Juhani Pallasmaa en *La Mano que Piensa*, determinados movimientos de la mano al hacer un grafismo son casi involuntarios y dominados por el que-hacer repetitivo. De eso, del qué hago, cómo y con qué, desde donde y en qué forma comienzo, del tiempo del desplazamiento, es que me refiero y es parte sobre lo que deberíamos ser conscientes, en el descubrir el sentido de cierto aspecto automatizado del dibujo.

El dibujo de croquis no estaría en principio relacionado necesariamente (o exclusivamente) con el proceso del proyecto, teniendo una independencia que lo acercaría más a la escritura; de hecho es una de las formas en que se presenta. No olvidemos que la escritura antigua, los primeros criptogramas, comienzan como complejos grafolectos.

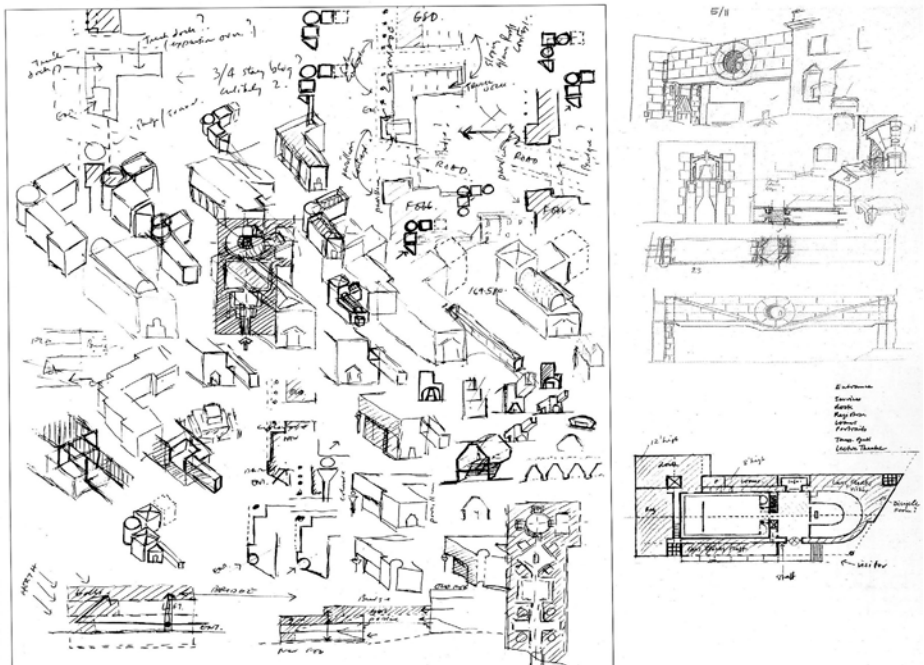
Es más bien una búsqueda primaria de construir textos que tengan relación entre sí como gráficos. Algo así como la forzada búsqueda de un árbol genealógico propio de lo registrado, y de los posibles vínculos entre sí. Aunque con una raigambre factible de ser detectada en otros medios (fotografías, filmaciones, recuerdos, textos escritos, tipos



Croquis de Concurso Teatro de Essen - Alvar Aalto

arquitectónicos identificados o referentes), es la más auténtica búsqueda de la motivación para construir un proyecto. Y es por esto que llamo más bien a este proceso no el de construcción del significado, sino más bien el de la reconstrucción crítica a través de los diferentes elementos con que vamos contando a medida que el trabajo progresa. Que todavía no constituyen un proyecto, sino que debemos “leerlos” para poder reconstruir-nos.

El dibujo (incipiente) demuestra relaciones directas, indirectas e interrumpidas. Los antecedentes tienen que ver con los relacionados directamente con el tipo de proyecto que vamos a enfrentar, pero por sobre todas las cosas con las obsesiones previas y con lo que creemos recordar antes de enfrentar el hecho proyectual. Acordémonos de “yo no invento, recuerdo”. De aquí se desprende el primer tipo de dibujo. Que no sé si es un croquis, un bosquejo, un apunte, una referencia escalar determinada, una grilla tridimensional (espacial), o un detalle. No importa tanto si se saltean o no las escalas de representación, sino el tipo de dibujo que en principio es utilizado para el comienzo. Si en verdad éste



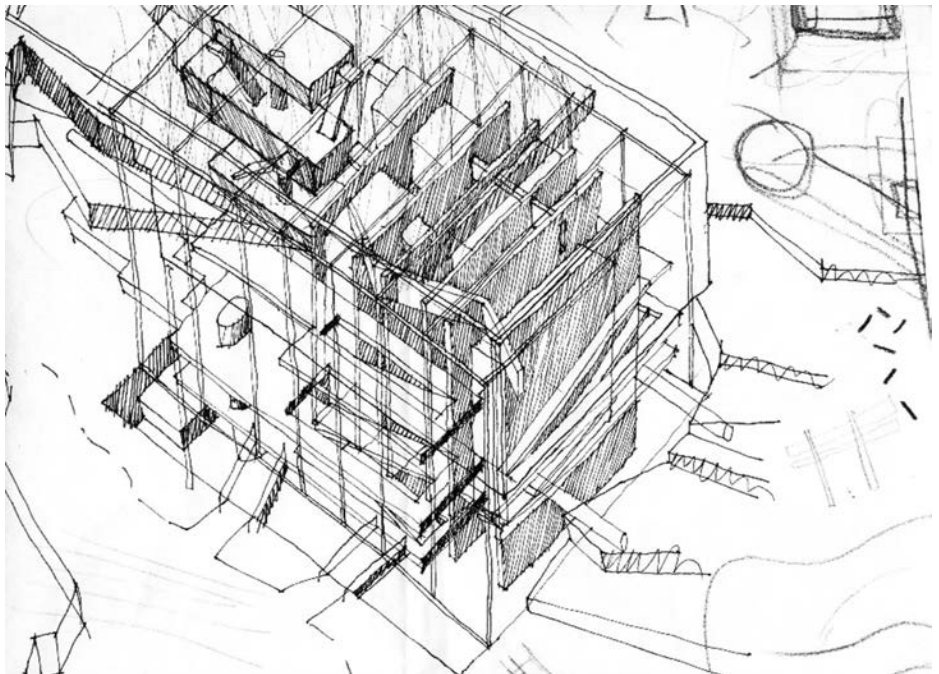
croquis de estudio de James Stirling  
taller de arquitectura 7 fau unlp

muestra el sentido de la arquitectura que creemos querer emular o evocar. Los dibujos deben ser leídos y criticados como textos independientes más que como lineal interpretación o cadena de eslabones ascendentes.

El arquitecto milanés Giorgio Grassi es muy claro respecto del papel del dibujo frente a su interpretación del hecho arquitectónico, concibiéndolo de un modo exclusivamente pragmático:

*“Hasta su aparición como instrumento necesario, el dibujo de arquitectura ha mostrado una particular y autónoma dirección de investigación, una dirección paralela, a veces aparentemente divergente, respecto a la arquitectura y sus procesos”.* (2)

Él sostiene que el dibujo y la arquitectura (el proyecto final) es lo mismo, por tanto cree solamente en el dibujo técnico. Hace especial hincapié en la paleta de colores utilizada siempre y sistemáticamente por él mismo en cualquier tipo de proyecto. Con esto pretende evitar el “enamoramamiento” con el dibujo como objeto en sí mismo, concibiéndolo como instrumento necesario para poder hacer arquitectura, que en definitiva es el fin. O sea, tomar dis-



tancia del dibujo y hacerlo ajeno para poder “leerlo” críticamente. Enric Miralles le da una interesante vuelta a la definición del uso del dibujo y su relación con la apreciación crítica:

“(La relación con el dibujo) *Es una relación personal. De aprendizaje primero, de experimentación, de comunicación, de confusión con la escritura.*” (3)

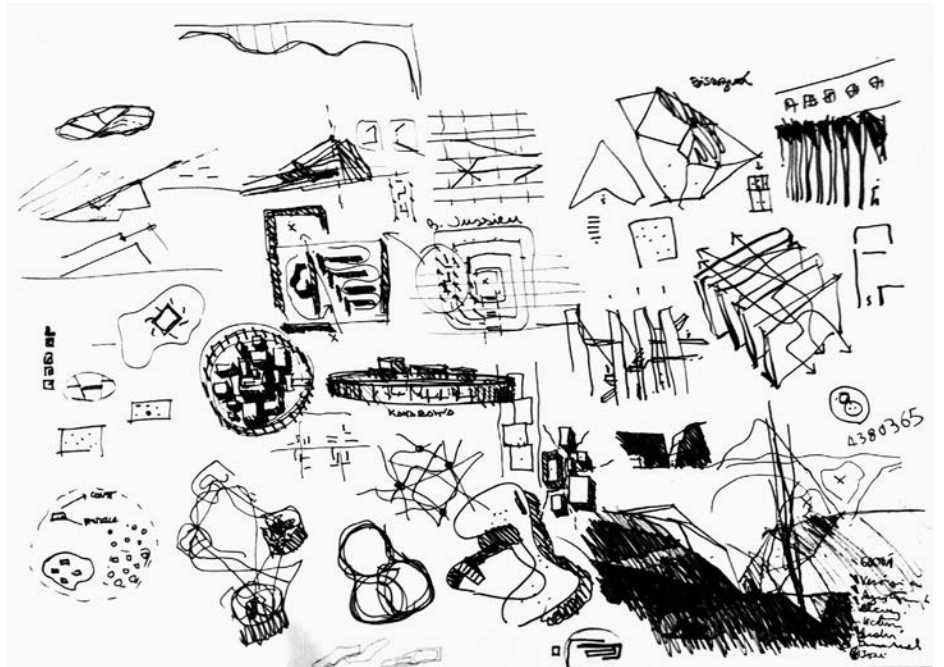
Y dice claramente: “*Si un edificio existe, no debería existir su dibujo.*” (op. cit), dejando entender también que su camino puede ser divergente, teniéndose en cuenta el producto final como último texto a tener en cuenta. El edificio es lo que es, no la concatenación crítica de elementos previos.

Y continúa:

“*¿Qué hace usted con sus dibujos? - Los uso.*”

Ante el mismo tema, Carme Pinós reflexiona:

“*Para mí es un método de conocimiento. A través no del dibujo, sino de la observación detallada de los documentos que sirven para pensar, construir, comunicar, (para llegar) a la construc-*



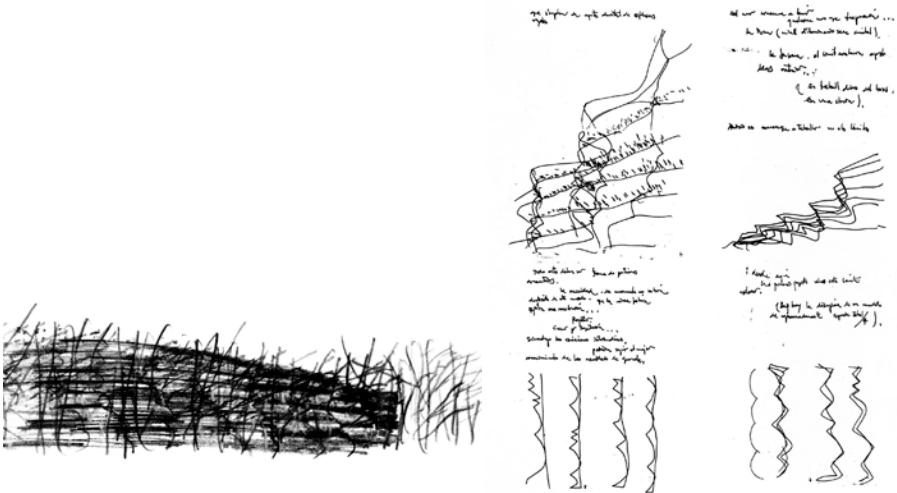
R. Artea - Dibujos en clase  
taller de arquitectura 7 fau unlp

*ción... son documentos completos, personales... que comentan muchas más cosas, o cosas distintas, que la construcción misma.” (4)*

El proceso del proyecto es, entonces, en forma opuesta a como se dicta tradicionalmente en las escuelas, reconstructivo. Entonces es producto de esta reconstrucción, no entendiéndose la misma como restablecimiento de alguna condición de unidad oculta.

Otra mención sobre el efecto reconstructivo hacia una idea a través del dibujo es el artículo de Michael Graves “La necesidad del dibujo: la especulación tangible” (5):

*“Hace poco, en una aburrida reunión de profesores, hice una serie de trazos en mi cuaderno que semejaban el principio de un proyecto. Después de un rato de intentar lograr algún acierto llegué a un “impasse”. Le pasé el cuaderno a un colega que añadió un número correspondiente de trazos y me lo devolvió. El juego había empezado; el cuaderno iba de un lado a otro, el dibujo pronto empezaba a tener vida propia, cada trazo dando pie al siguiente. La conversación a través del dibujo se apoyaba en una serie de principios o convenciones comúnmente aceptados pero que nunca habíamos explicitado: sugerencias de orden, diferenciaciones entre tránsito y reposo, acabado e inacabado. Nos cuidamos de hacer que cada gesto fuera fragmentario para*

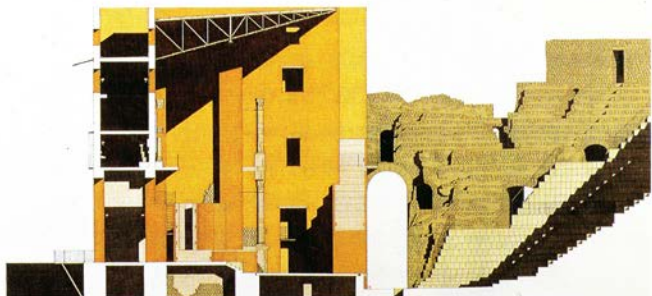
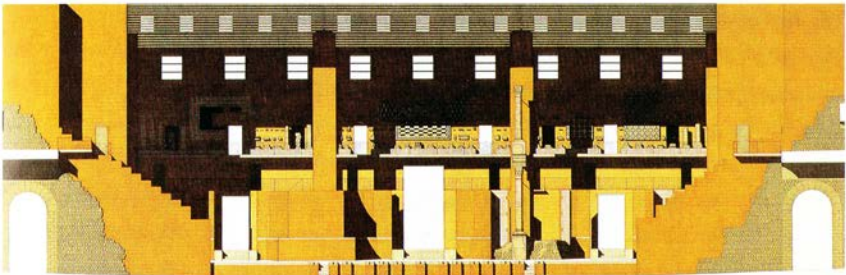




*que así el juego quedara abierto a mayor elaboración. La escala del dibujo era ambigua, permitiendo que pudiera verse como una habitación, un edificio o un plan urbanístico.*

*Después de habernos turnado varias veces, nos dimos cuenta de que el dibujo había vuelto a fallar. Invitamos a un tercer colega a entrar en el juego. Sin darle demasiada importancia, añadió una escalera bastante grande en su primera jugada: la ambigüedad se había perdido. Parecía que, o bien el juego había sido tan bien entendido que el salto en escala había invertido las reglas, o que el tercer jugador no había comprendido nada y sus trazos habían subvertido el sentido anterior. En cualquier caso, el aspecto especulativo del dibujo original no podía asimilar el cambio de significado que la presencia de la escalera había supuesto. El juego había terminado.”*

Este escrito comenta cuestiones que me parece apoyan en parte lo expuesto hasta ahora. Ante todo se centra esta afirmación en el hecho de que el dibujo parece tener una vida e historia propia más allá que pueda servir o no al diseño definitivo. El dibujo se erige en sí en el instrumento principal de la indagación personal



Giorgio Grassi - Reconstrucción del Teatro Romano de Sagunto

hacia un camino que en principio es incierto. Por todo esto es que el dibujo se convierte eminentemente en experimental.

Es un medio y no un fin en sí mismo.

Cuando el dibujo se transforma en una representación casi fotográfica, emulando lo que solo la realidad experimentada del hecho arquitectónico nos puede dar, es representación ficticia, simulación y espejismo vacío de toda interpretación. No nos deja resquicio para pensar y proseguir indagando. No tiene fisuras, por lo tanto, no puede jamás ser más de lo que se ve. Lamentablemente, signa el camino de nuestra época.

El dibujo así como lo interpreto, coincidiendo una vez más con Berger, está cerca del objeto, muy cerca como quizás ningún otro medio pueda acercarse, pero siempre se deberá mantener prudentemente lejos de él.

*“El fósil es el resultado del azar. La imagen fotografiada ha sido escogida para su conservación. La imagen dibujada contiene la experiencia de mirar. Una foto es la prueba del encuentro entre un suceso y un fotógrafo. Un dibujo cuestiona sin prisa la apariencia de un suceso y, al hacerlo, nos recuerda que las apariencias son siempre una construcción con historia”.*

de Sobre el dibujo, de John Berger

- (1) Sobre el Dibujo, John Berger, Ed. Gustavo Gili.
- (2) La arquitectura como oficio, y otros escritos. Giorgio Grassi. Ed. Gustavo Gili.
- (3) Catálogo exposición Autografies, Ed. Del Colegio Arquitectos de Catalunya.
- (4) Carme Pinós, obras y proyectos, Actar Ediciones.
- (5) Summa n° 147, marzo 1980.

# nivel

## 02

### intensidad acontecimiento y creatividad

#### **cuerpo docente**

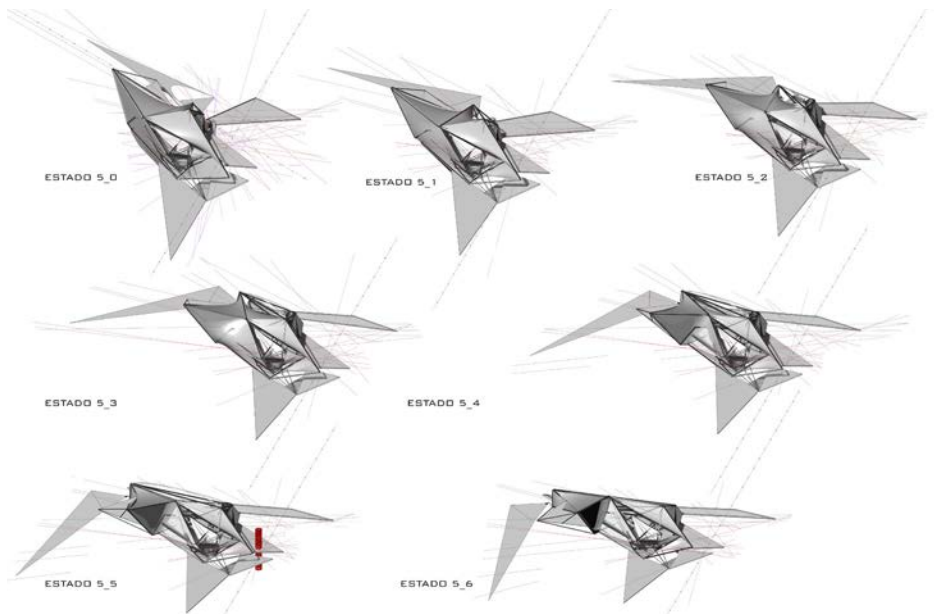
Gustavo Casero  
(semestre 01)

Marina Rodríguez das Neves  
(semestre 02)

#### estudiantes

Vallejos, Eliana Noemi; Mandarino,  
María Belén; Vilte, Juan Simón; Spe-  
daletti, Floriana; Velandia Santafe, Ju-  
lian David; Tiseira, Trinidad; Gerosa,  
Gonzalo





nivel 02  
ejercicio 01

## **multiplicidades funcionales**

El trabajo busca profundizar en la generación de espacio arquitectónico a través del estudio minucioso de las funciones de los elementos, el uso que hacemos de ellos y las actividades que podríamos desarrollar en los espacios conformados.

La disciplina necesita progresar constantemente a través de la innovación y la creatividad, con información nueva o re-actualizada, con la mirada puesta en activarse, actuando por fuera de los discursos establecidos o canonizados. No se trata de un trabajo sobre el funcionalismo, sino sobre las posibilidades que poseen las funciones.

Tomaremos los ingresos a la Catedral de La Plata como tema de trabajo, considerando que debemos rediseñar la escalinata y los accesos al museo. La metodología de trabajo estará basada en la detección y clasificación

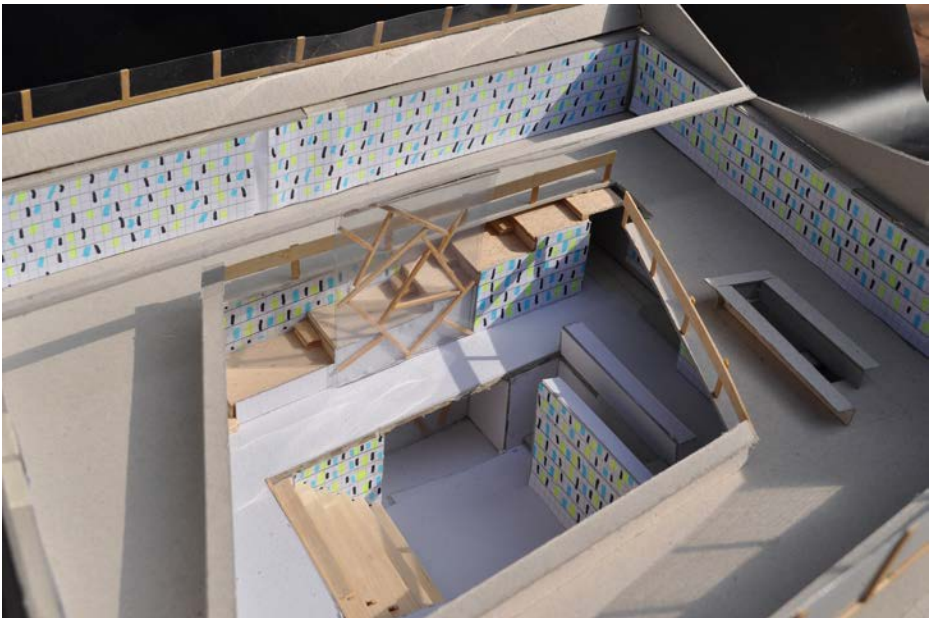
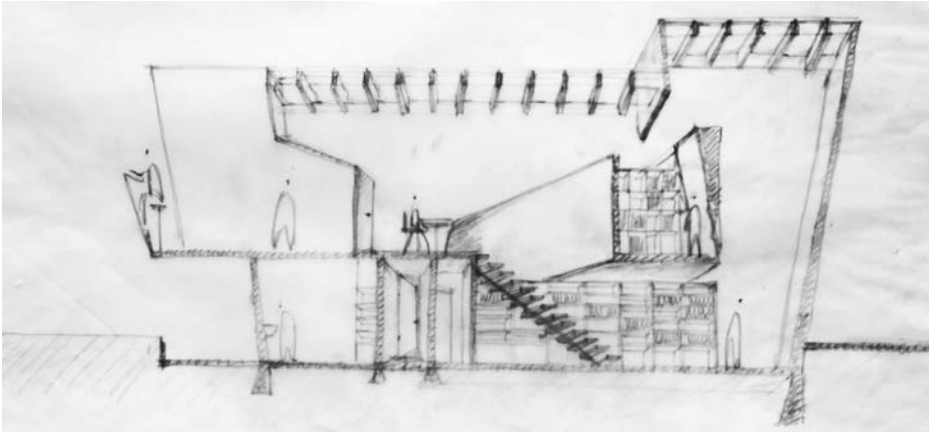
de elementos y sus funciones específicas, usos y actividades actuales que se manifiestan en el lugar, capacidades del sector, funciones potenciales, determinaciones y relaciones entre función, forma y espacio.

1era etapa: detección y clasificación de elementos y sus funciones específicas. Dimensionado de objetos y espacios de acuerdo al catálogo de Neufert. Usos y actividades actuales que se manifiestan en el lugar. Estudio de las actividades de la biblioteca infantil "del otro lado del árbol" Capacidades del sector. Funciones potenciales. Determinaciones y relaciones entre función, forma y espacio. Definir un sector del parque Saavedra para implantar la biblioteca en donde se desarrollará el programa de la biblioteca y los exteriores afectados

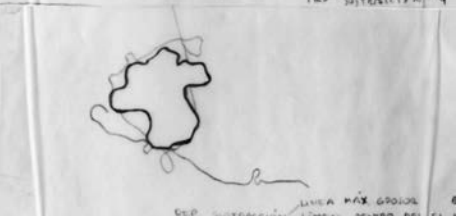
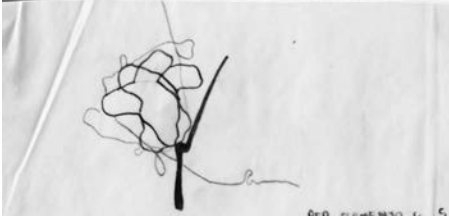
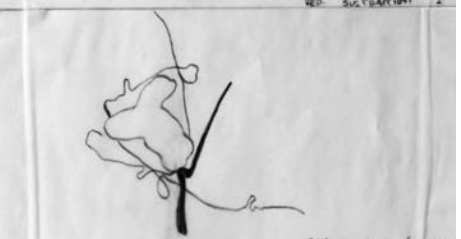
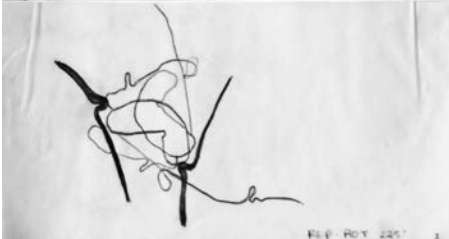
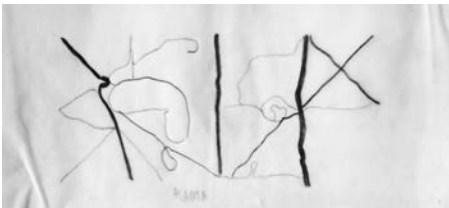
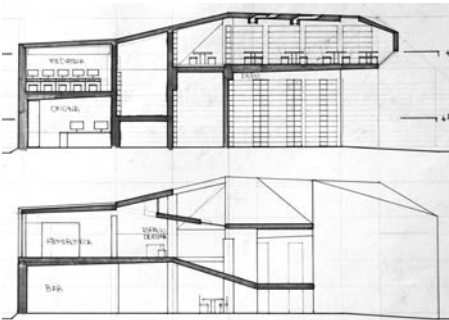
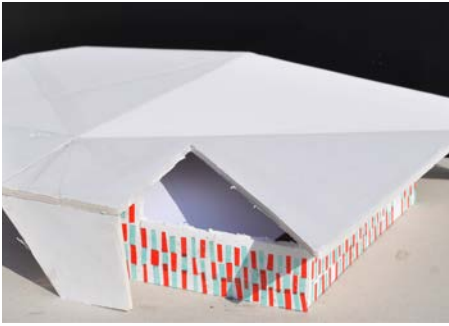
2da etapa: consiste en la definición de los espacios de la biblioteca en base a los estudios realizados sobre las funciones en la primera etapa y la incorporación de datos referidos a la materia y el entorno.

3era etapa: profundizar en el diseño de partes elaborando un pequeño catálogo dimensional y proporcional de detalles específicos de cada proyecto indexando el archivo de Neufert.

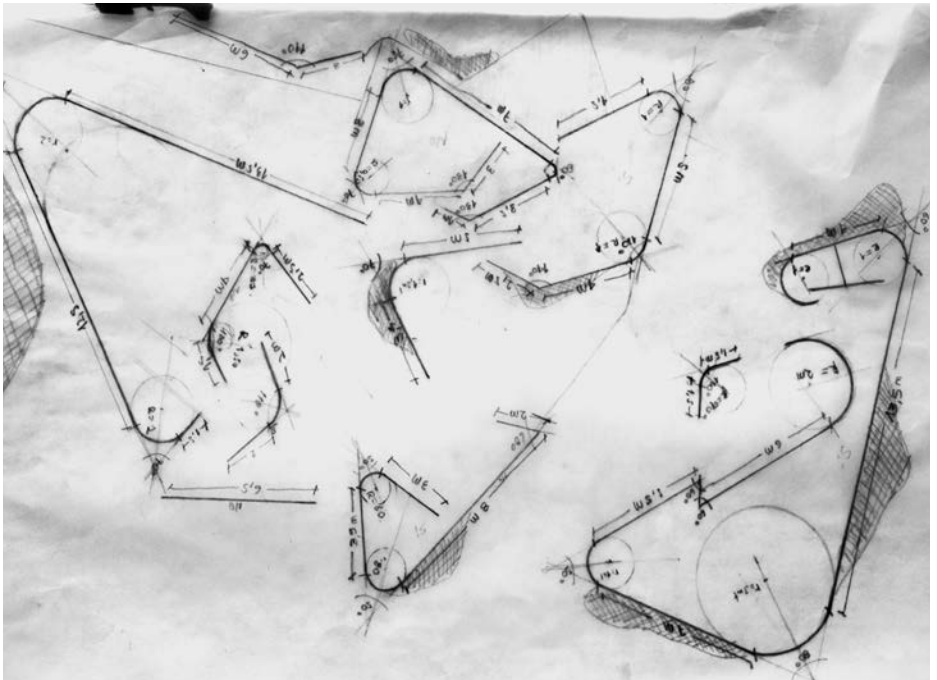
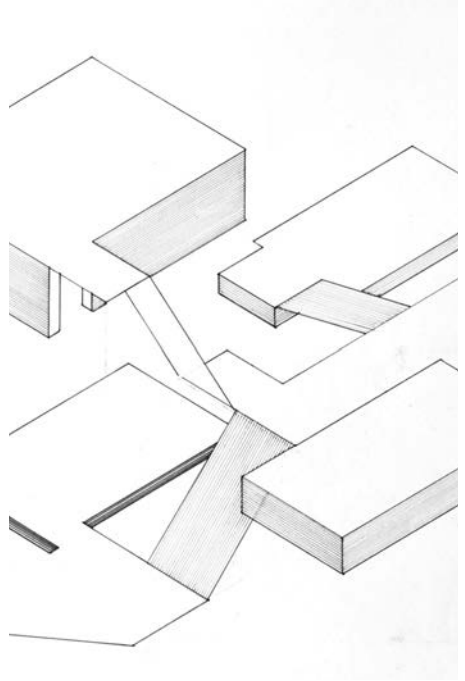
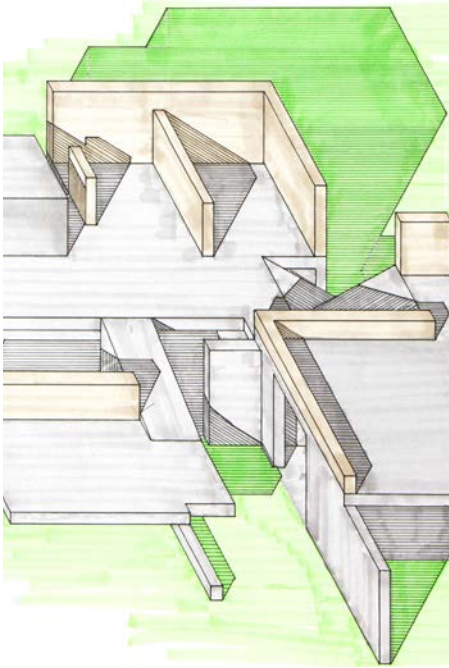
bibliografía operativa: Neufert: Arte de proyectar en arquitectura; Ch. Moore/G. Allen: Dimensiones de la arquitectura; H. Tomás: El lenguaje de la arquitectura moderna G. Baker: Le Corbusier. Análisis de la forma; J. Cortazar: instrucciones para subir una escalera; instrucciones para subir una escalera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



imag. 1,2 y 3 micala peña, luis gasparetti, gonzalo gerosa; imag. 4 eliana vallejos  
taller de arquitectura 7 fau unlp



imag 1 y 2 l. ábalos; imag. 3 t. tiseira, b. mandarino, f. polisek; imag. 4 m. Peña, l. Gasparetti, g. gerosa; imag. 5 m. Peña, l. Gasparetti y Gonzalo gerosa  
 taller de arquitectura 7 fau unip



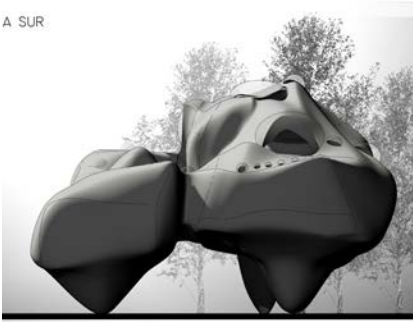
imag. 1 y 2 lautaro ábalos; imag. 3 micaela peña, luis gasparetti y gonzalo gerosa  
taller de arquitectura 7 fau unlp



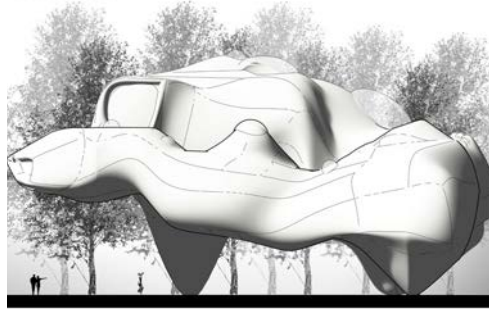


floriana spadaletti, juian velandia, simon vilte  
taller de arquitectura 7 fau unlp

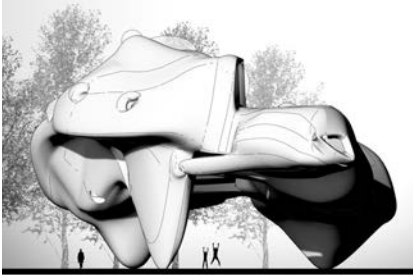
A SUR



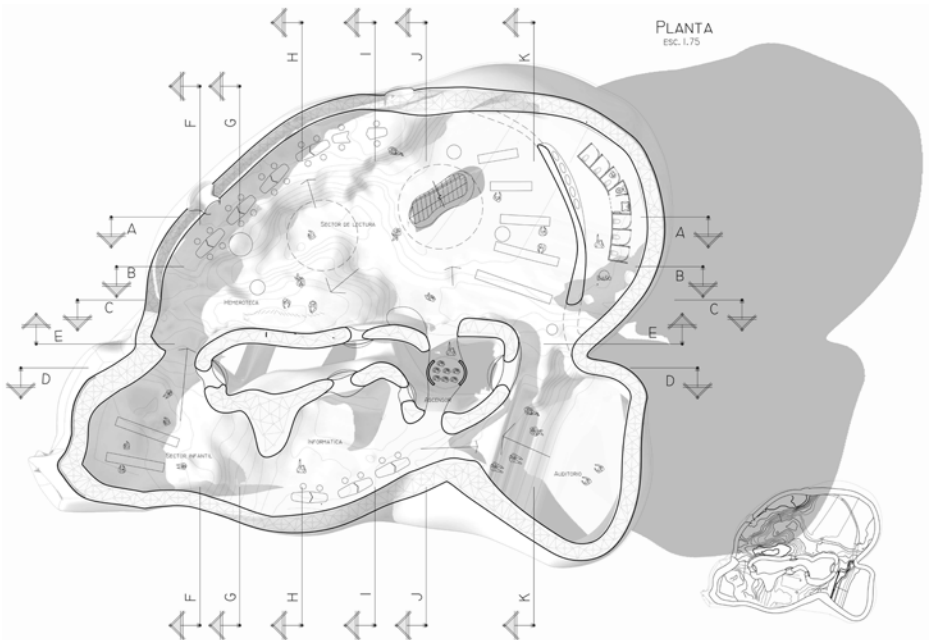
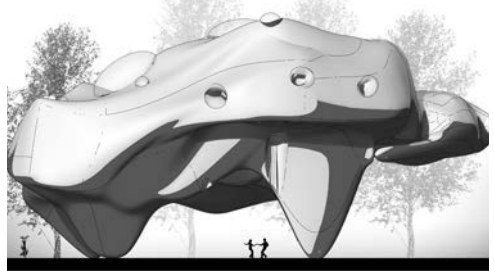
VISTA OESTE



A NORTE



VISTA ESTE



nivel 02  
ejercicio 02

## **ficción, no función**

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

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

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

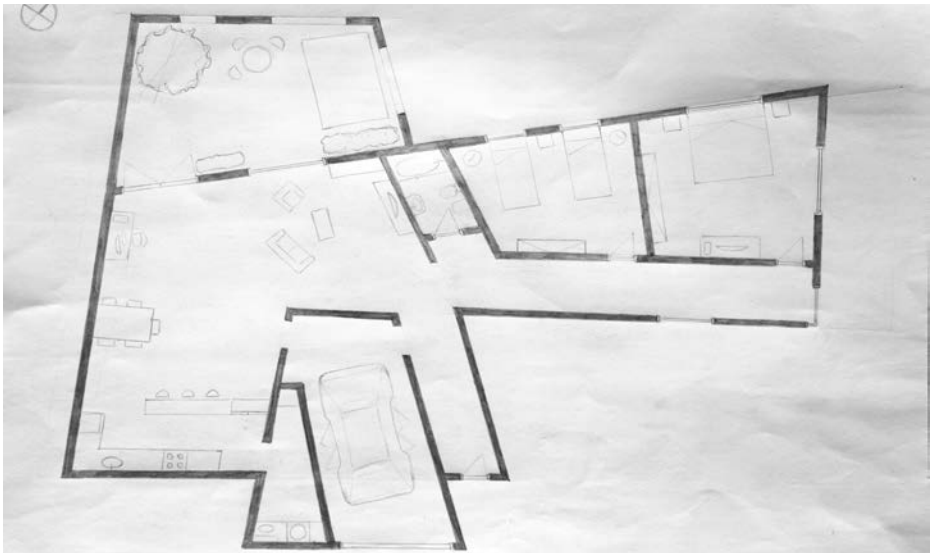
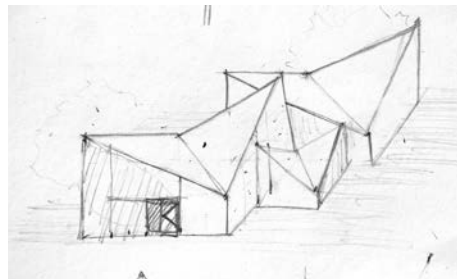
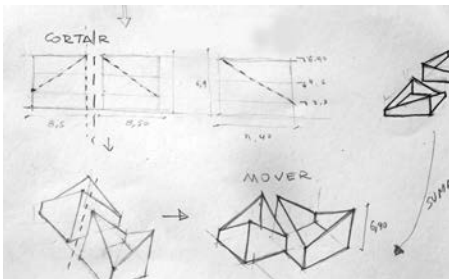
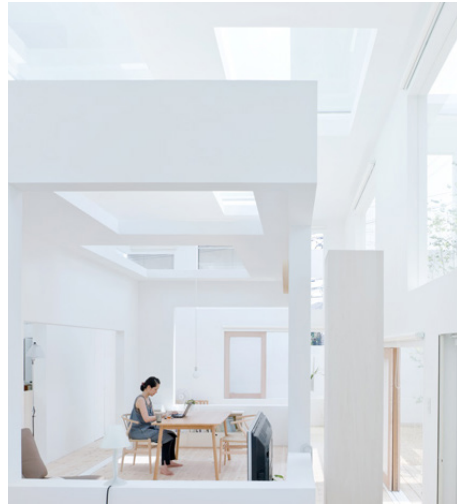
El proyecto cuando se construye es el inicio de algo, desde ahí en adelante donde el arquitecto pierde el control de la obra empiezan a pasar situaciones. Variadas, diversas, múltiples, simultáneas. Aquí podemos hablar en términos de lo que es manifiesto y lo que está latente, donde algunos síntomas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

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

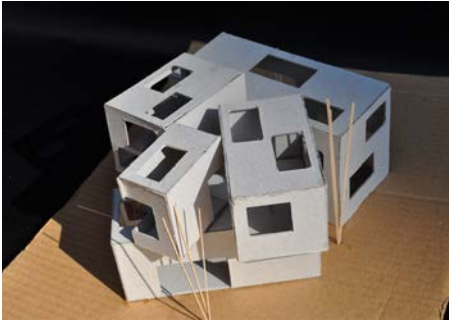
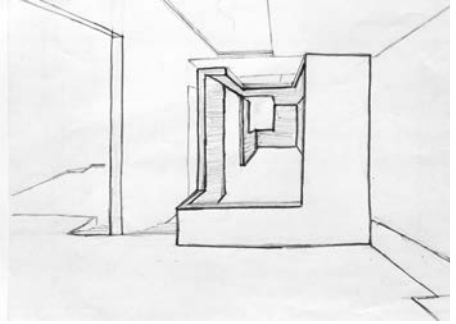
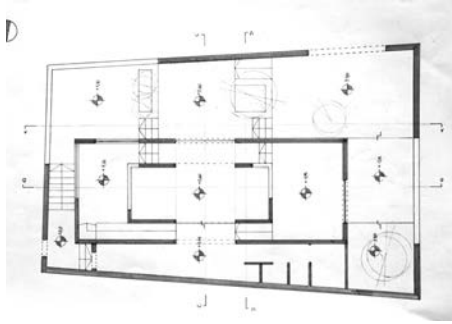
Cada estudiante deberá transformar la casa a partir de operaciones sobre la materia (mover, sumar, restar, cortar, agujerear planos), para lograr las siguientes características espaciales:

- .velocidad
- .detenimiento - opresión
- .liviandad
- .filtros
- .diagonalidad horizontal
- .diagonalidad vertical
- .visión global
- .continuidad
- .direccionalidad

el destino final de la vivienda seguirá siendo el mismo.

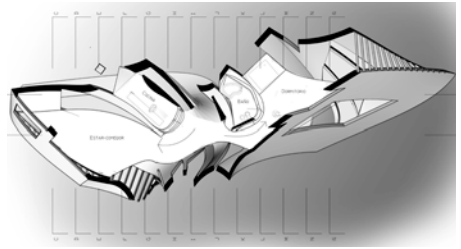


trinidad tiseira



eliana vallejos; julian velandia; gonzalo tomas gerosa  
taller de arquitectura 7 fau unlp





INGRESO



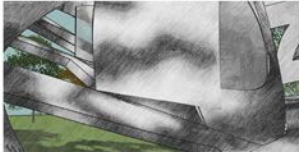
INGRESO



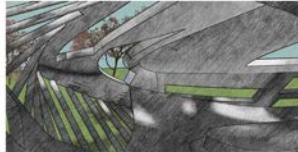
INGRESO



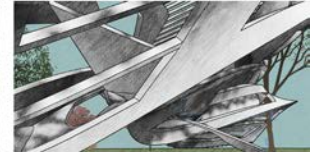
VISTA HACIA DORMITORIOS



VISTA HACIA ESTAR-COMEDOR



SITUACION EXTERIOR CON DOBLE ALTURA



TOMANDO LA CASA COMO UN BLOQUE LLENO, SE PERFORA DE LADO A LADO, A PARTIR DE LOS VANOS QUE CARACTERIZAN LA LA PIEL EXTERIOR, EN TODAS LAS DIRECCIONES



A PARTIR DEL MODELO ANTERIOR, SE PARTIO A LA MITAD, Y SE PROBARON DIFERENTES DISPOSICIONES, ANALIZANDO LAS TENSIONES GENERADAS.



EL MODELO SE ESCALÓ LONGITUDINALMENTE EN 10, EXPERIMENTANDO LAS CARACTERÍSTICAS POSIBLES DE VELOCIDAD. LUEGO SE SECCIONÓ SOBRE EL EJE Z, EXPONDIENDO LA GRAN VARIACIÓN DE ELEMENTOS INTERIOR.

EN ESTE CASO, TOMANDO SOLO LAS PERFORACIONES EXTERIORES DE LA CASA ORIGINAL, ESCALADO LONGITUDINALMENTE EN 10, Y SE TORCIONARON SOBRE EL EJE Z, 100% Y LUEGO, SE "AFLOJÓ" ES DECIR, UN ESCALADO DONDE UN PUNTO SE AMPLIA MÁS QUE EL PUNTO DE ORIGEN.



SE DESPLIEGO EL PROPIA ORIGINAL, SOBRE LA ARISTAS EN ANGULO RECTO QUE COPIONA LA CARA, SE DOBLÓ 90°, Y ASÍ CON CADA LADO. FINALMENTE PARA GENERAR TRIDIMENSIONAL, SE GENERO UNA TORSIÓN A 180%, SOBRE UN EJE CENTRAL A 2m de altura. SE COLOCÓ EN POSICIÓN VERTICAL, Y LAS PRÓXIMAS OPERACIONES FUERON TRATANDO DE GENERAR ESPACIO EN ESTA CINTA, DONDE LA PRINCIPAL INTENCIÓN, ES INTENSIFICAR LAS VELOCIDADES, LA LIVIANDAD, LA VISIÓN GLOBAL.



nivel 02  
ejercicio 03

# **espacio bidimensional doble creatividad dr. jeckill y mr. hyde**

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

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

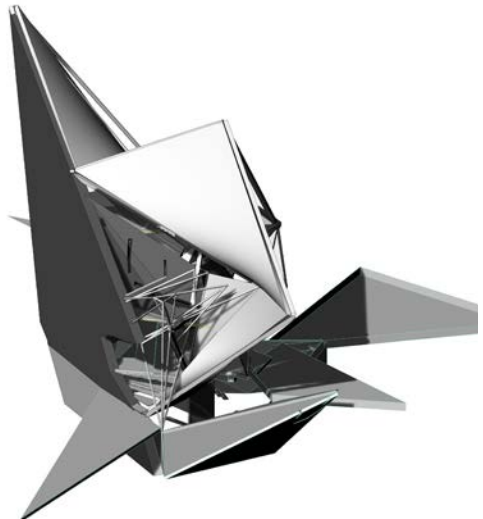
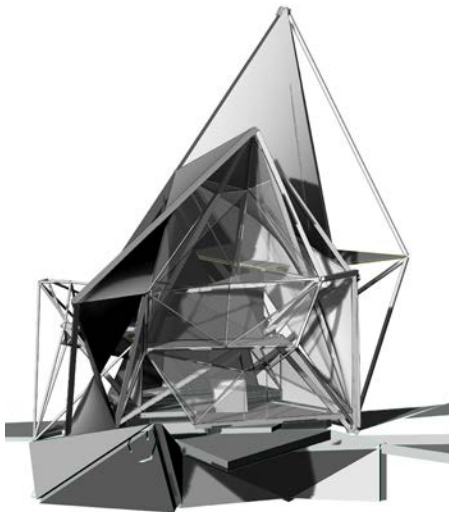
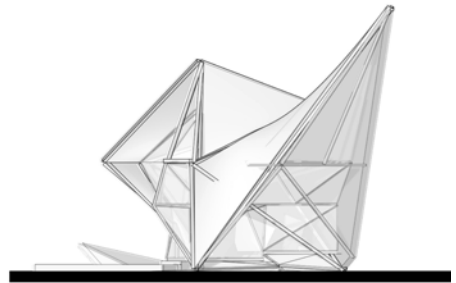
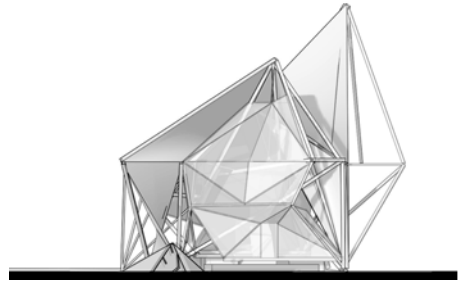
de ellos posee una mirada particular sobre la relación del sujeto con sus vivencias. Para unos la relación central será entre el cuerpo en estado actual, presente, y la materia con una alta carga de percepción del instante, mientras que para otros esa relación cuerpo-materia estará dada también por sus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

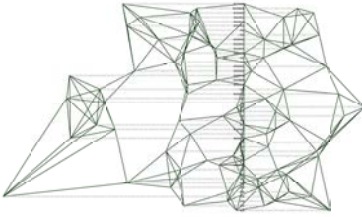
Este ejercicio consiste en desarrollar las capacidades de diseño del espacio en torno a cualidades y características específicas del mismo. Para desarrollar más aún la capacidad de variabilidad del espacio, y en consecuencia la percepción y el estado de ánimo derivado del mismo, es que se piensa desarrollar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

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

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

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

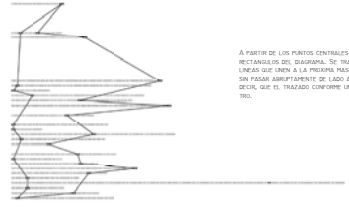
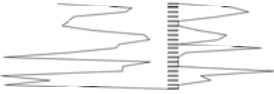




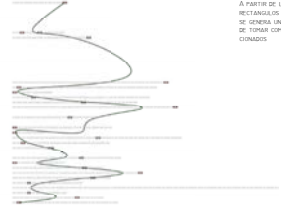
A PARTIR DEL DIAGRAMA ORIGINAL, SE ABOLY LÍNEAS PALABRAS EDUARDO FIGUEROA



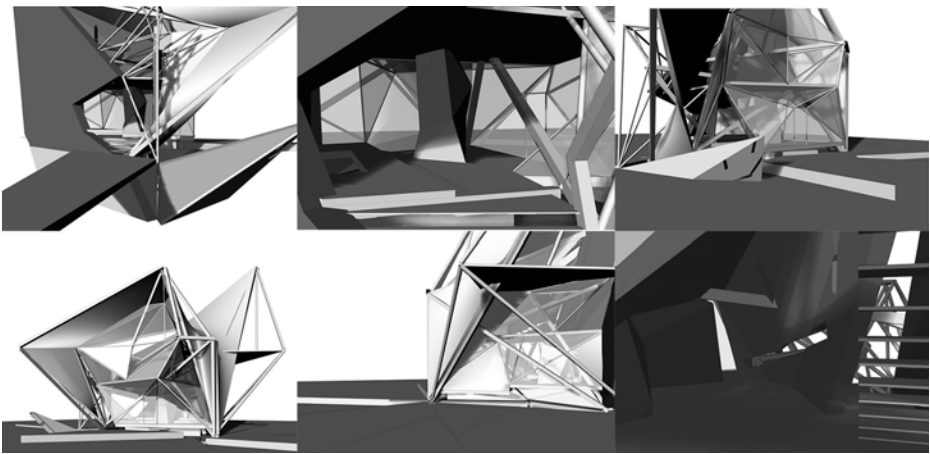
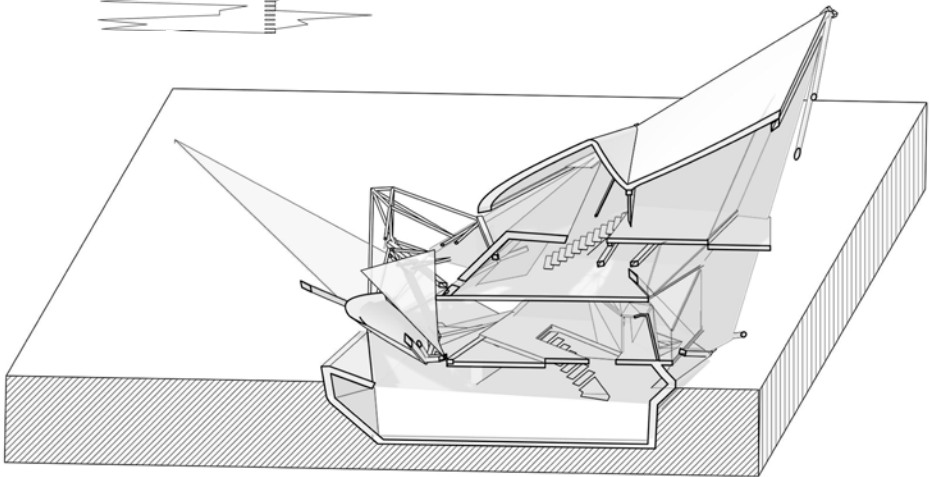
LUEGO SE UNIONEN LOS PUNTOS EXTREMOS, TAL Y COMO EN EL DISEÑO ORIGINAL.

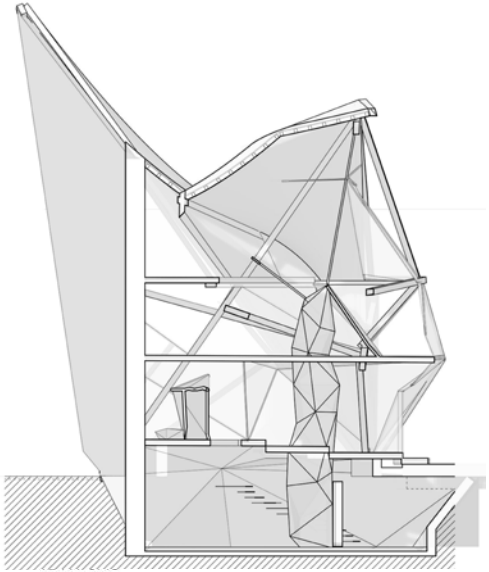
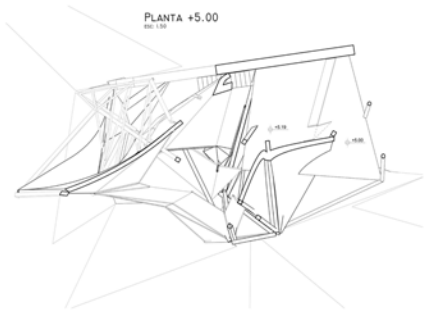
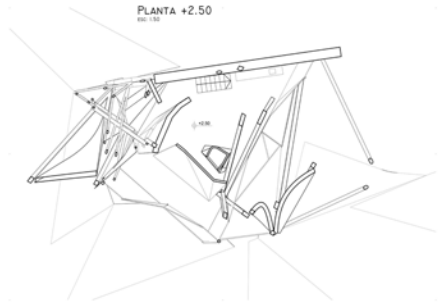
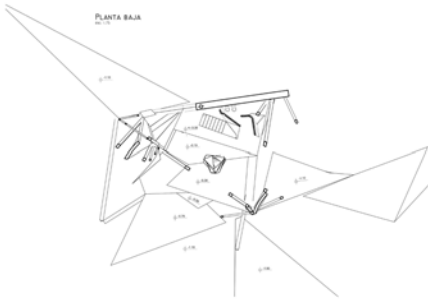


A PARTIR DE LOS PUNTOS CENTRALES DE LOS RECTANGULOS DEL DIAGRAMA, SE TRAZAN LÍNEAS QUE VAN A LA "PIEDRA MÁS CERCA", SIN PASAR ABRUPTAMENTE DE LADO A LADO. ES DECIR, QUE EL TRAZADO CONFORMA UN PERÍMETRO.



A PARTIR DE LOS PUNTOS CENTRALES DE LOS RECTANGULOS NEGROS, UTILIZANDO GEOMETRÍA DE CONEXIÓN UNA CUBETA "EN TUBERÍA" A PARTIR DE TOMAR COMO VERTICES LOS PUNTOS YA MENCIONADOS.



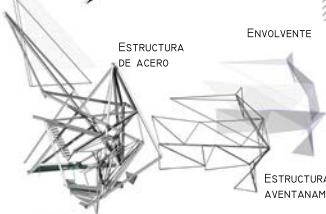


DESPIECE ISOMETRICO



ENVOLVENTE

ESTRUCTURA  
AVENTANAMIENTO



ESTRUCTURA  
DE ACERO

ENVOLVENTE

ESTRUCTURA  
AVENTANAMIENTO

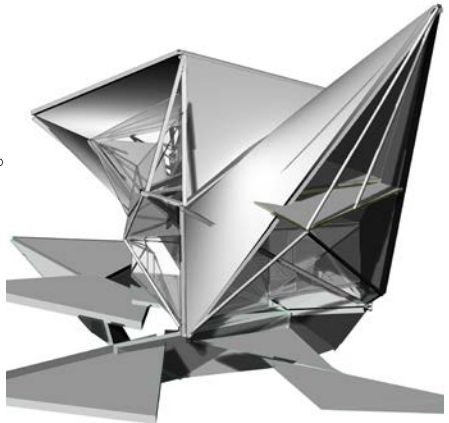
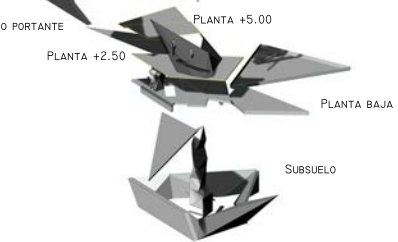
MURO PORTANTE

PLANTA +2.50

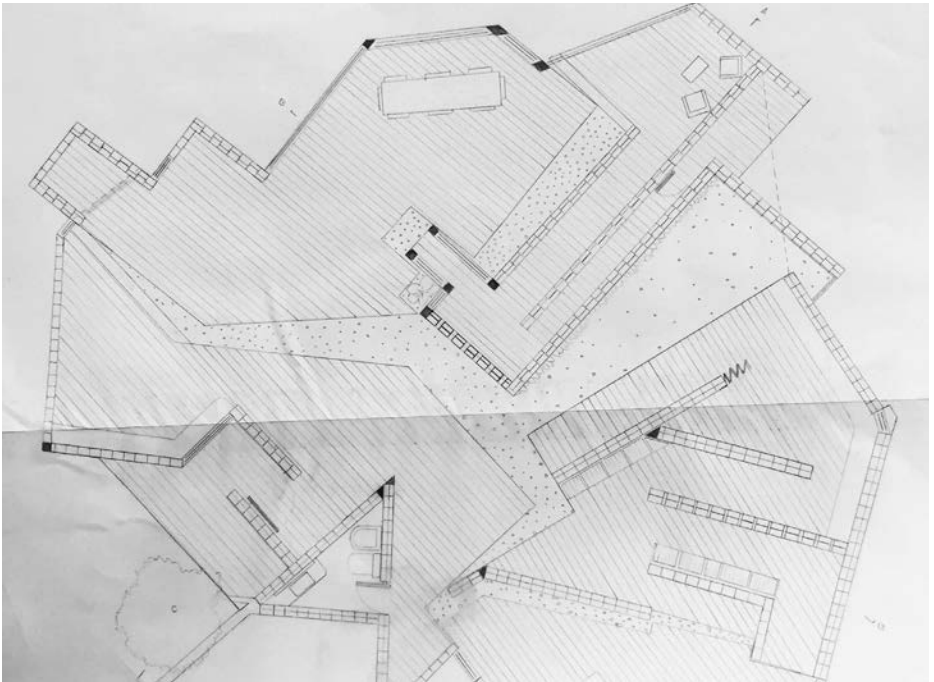
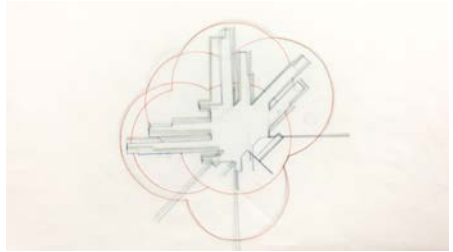
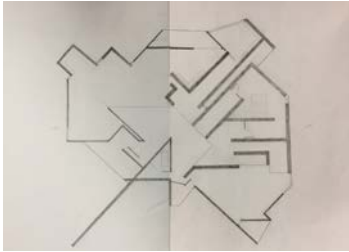
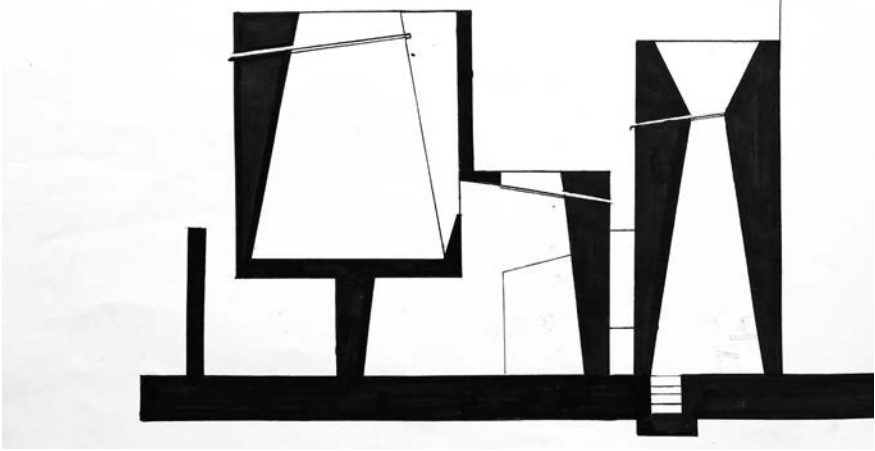
PLANTA +5.00

PLANTA BAJA

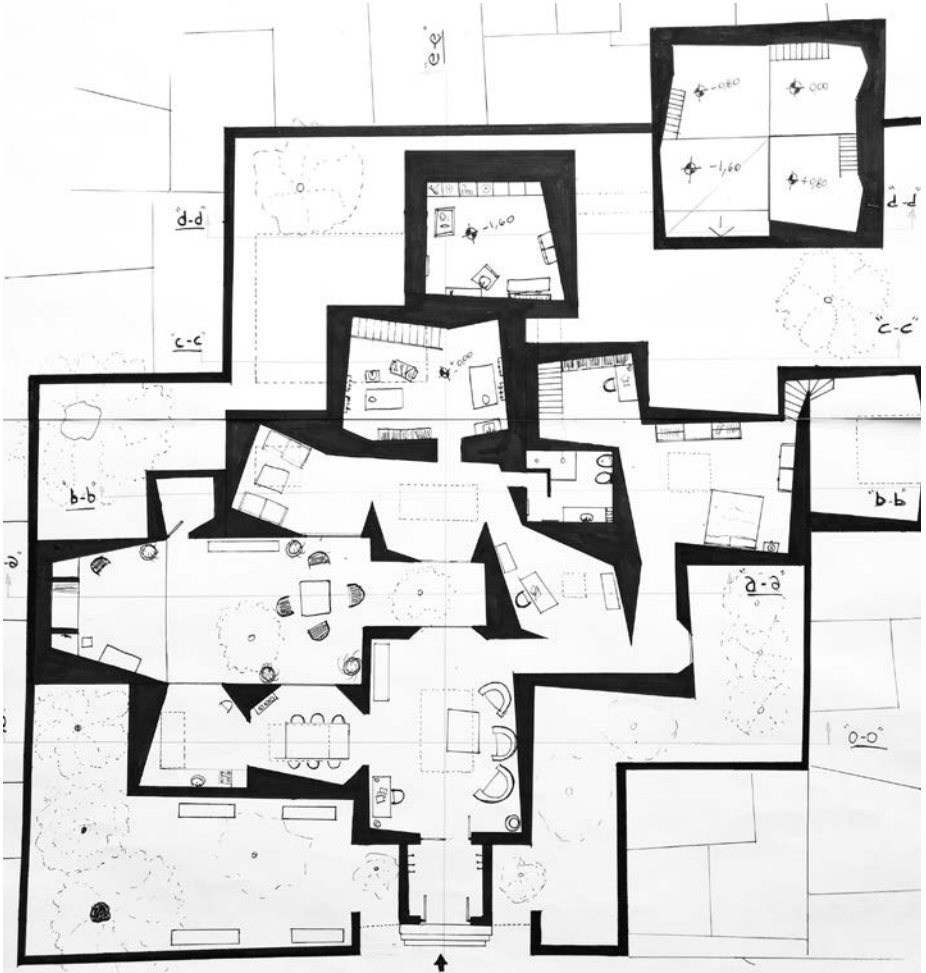
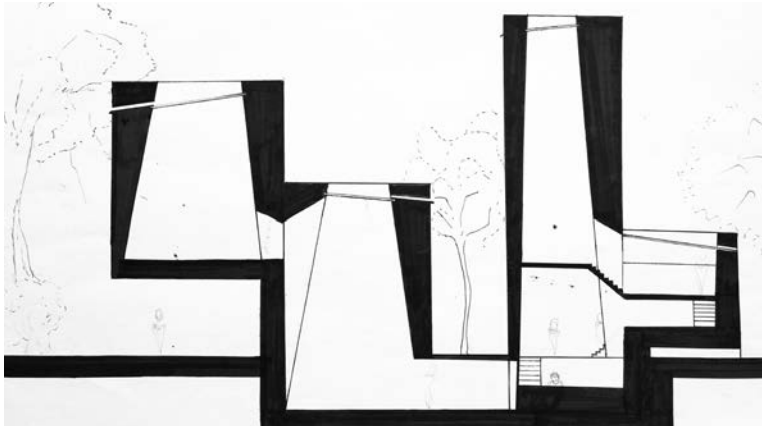
SUBSUELO







gonzalo gerosa ; floriana spadaletti  
taller de arquitectura 7 fau unlp



gonzalo gerosa

nivel 02  
ejercicio 04

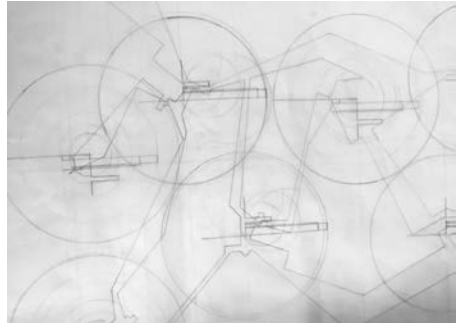
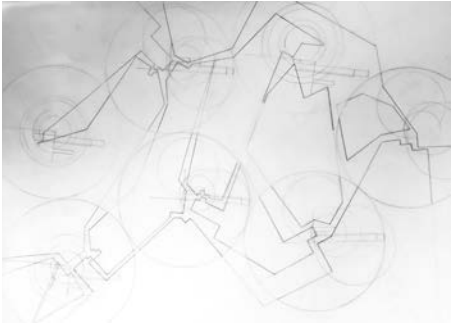
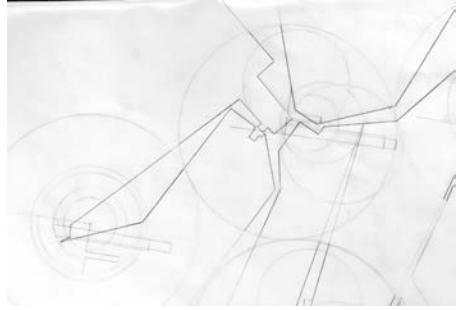
# **espacio multidimensional dr. jeckill - mr. hyde multiplicados**

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

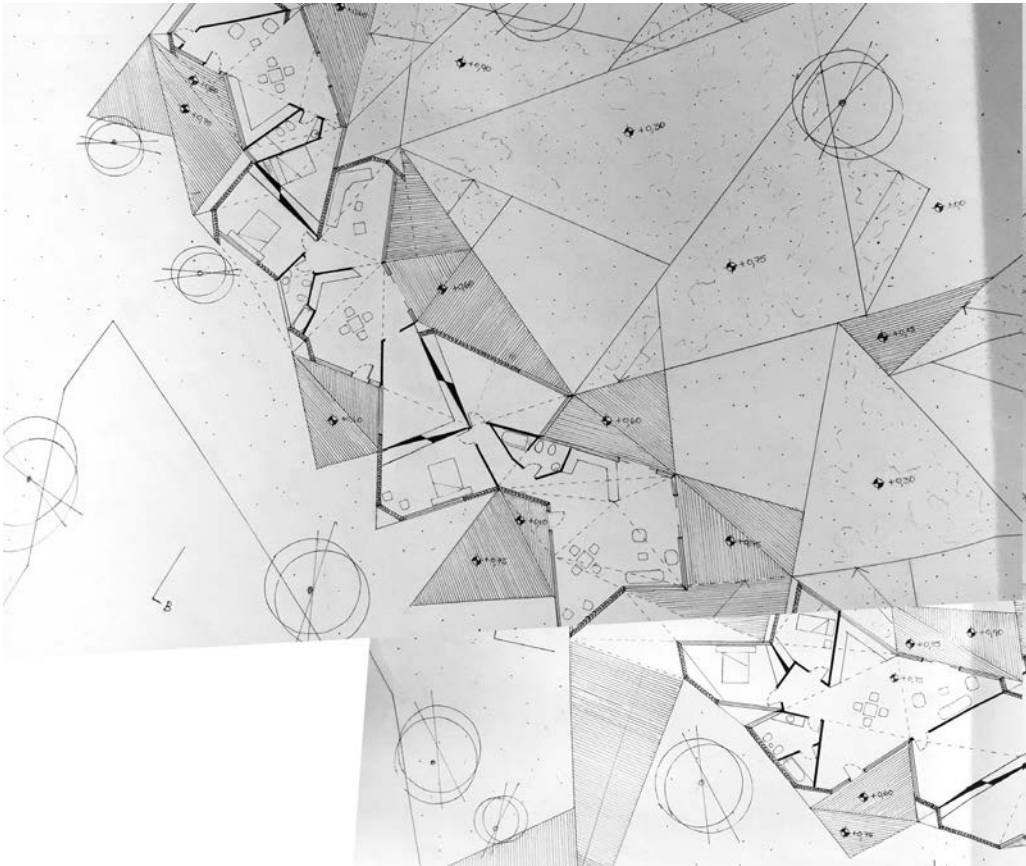
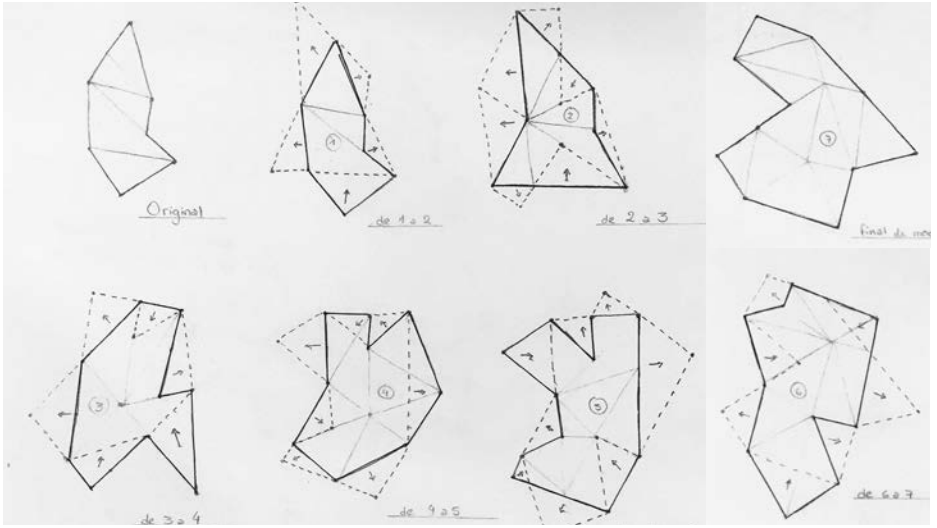
En esta perspectiva el trabajo requiere un proyecto experimental de vivienda que tenga en cuenta los intereses que lo competen en esa particular escena urbana: uso del suelo integrado, densidad óptima, compatibilidad con infraestructura existente, el impacto medioambiental, planes de desarrollo, la adecuación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

Se pide de los estudiantes proponer un desarrollo urbano integrando vivienda de media densidad dentro de una infraestructura urbana existente. El programa solicita la integración de nuevas viviendas de mediana densidad y los medios auxiliares con los de los residentes de un sector de la escena urbana propuesta, adaptando y/o aumentando la infraestructura de servicio existente.

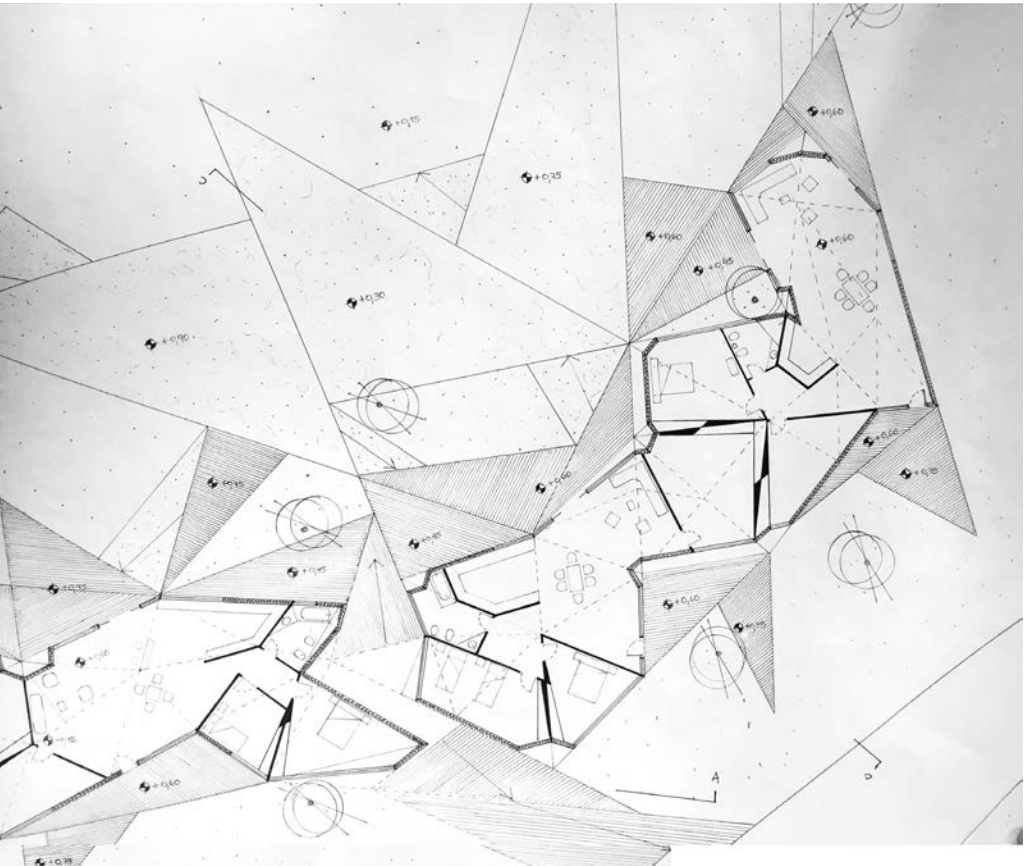
Para realizar este trabajo los alumnos deberán multiplicar la vivienda realizada en el trabajo anterior hasta producir un conjunto de 7 viviendas entrelazadas que conformen un nuevo conjunto compacto. Una de ellas deberá ser como la vivienda original producida y las otras 6 serán variaciones y alteraciones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

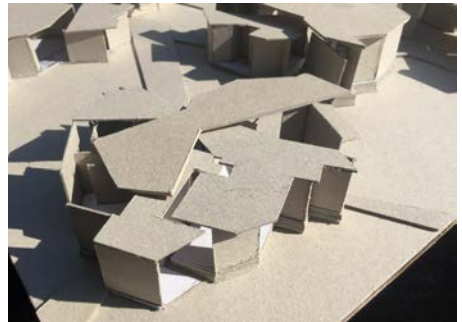
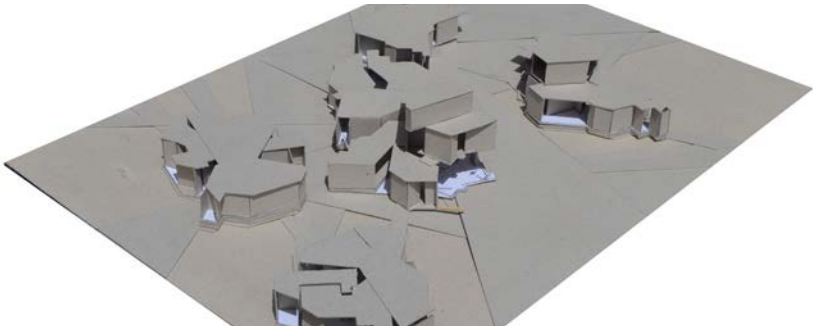
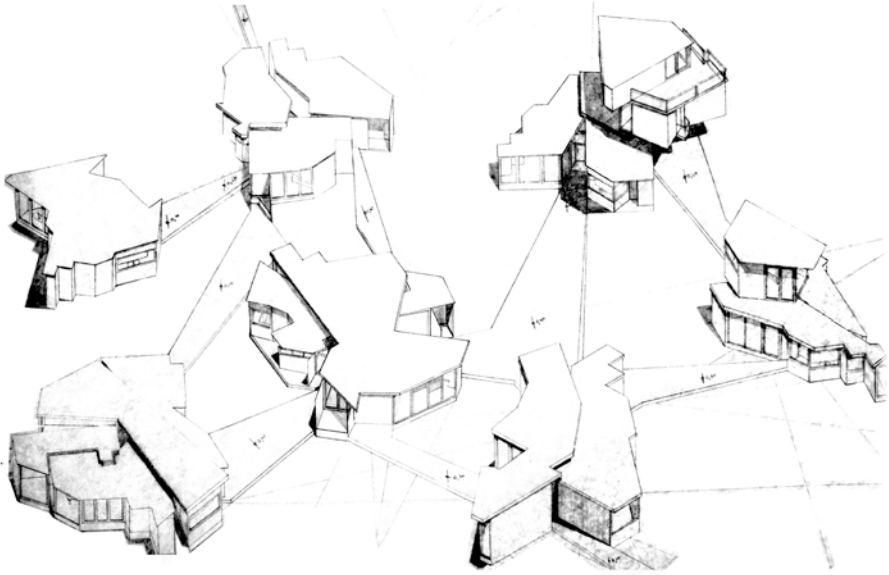


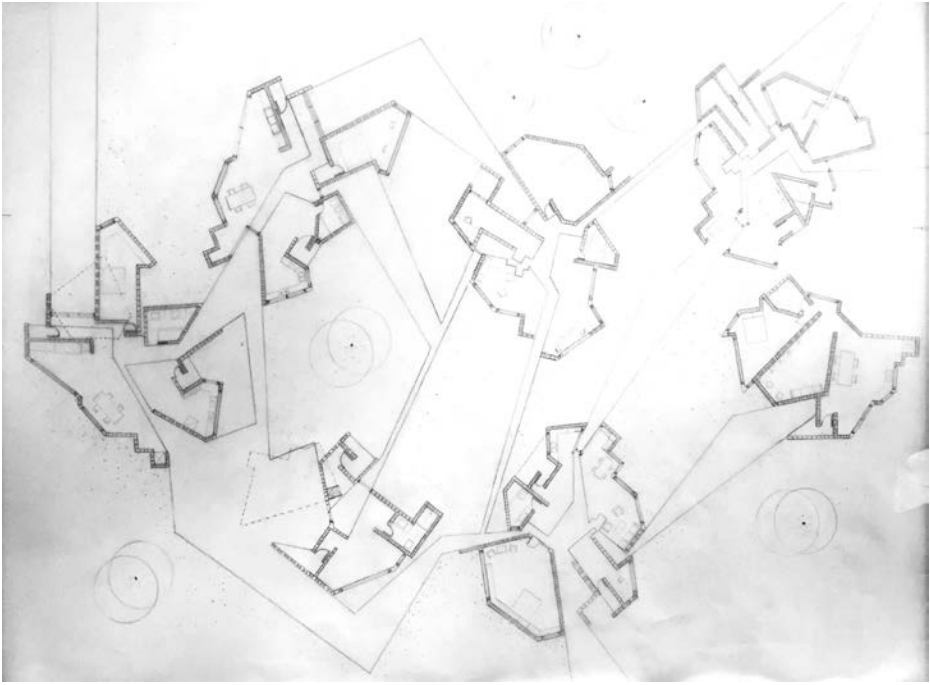


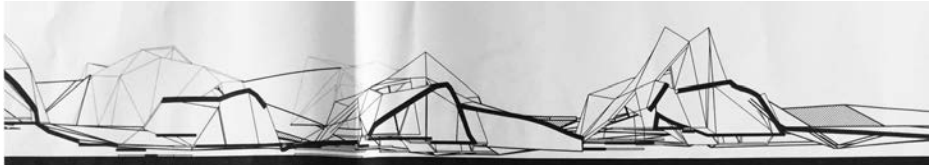
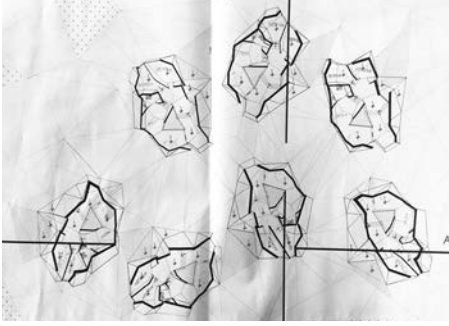




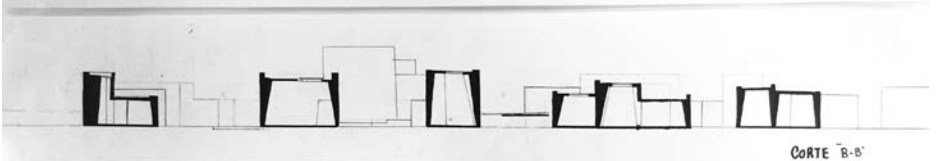
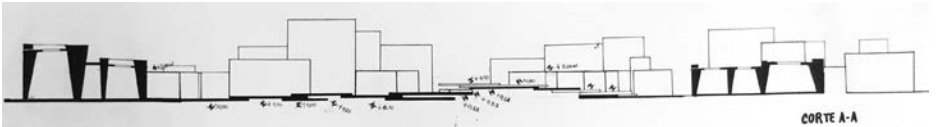
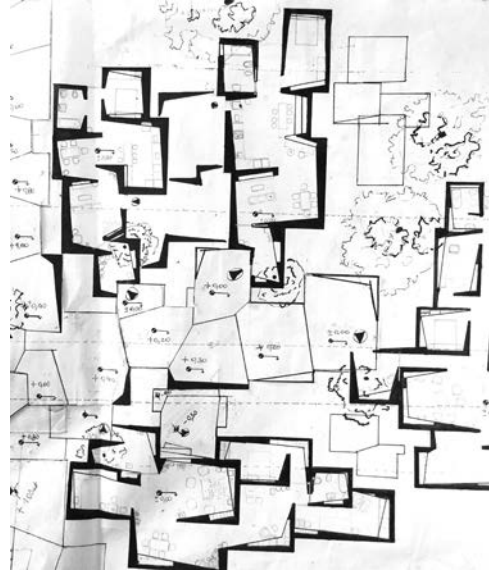




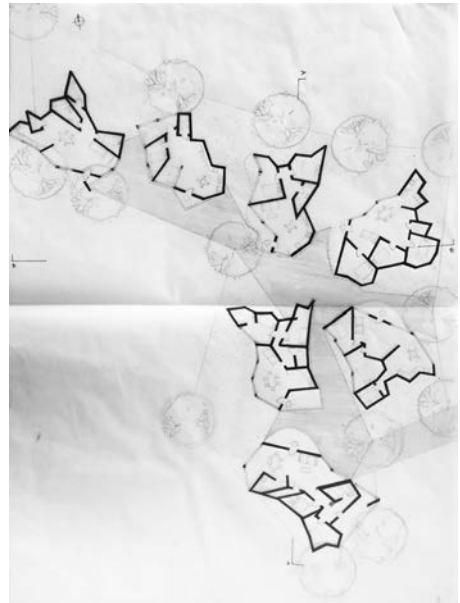
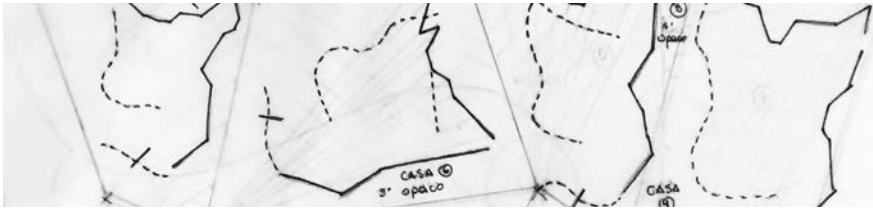
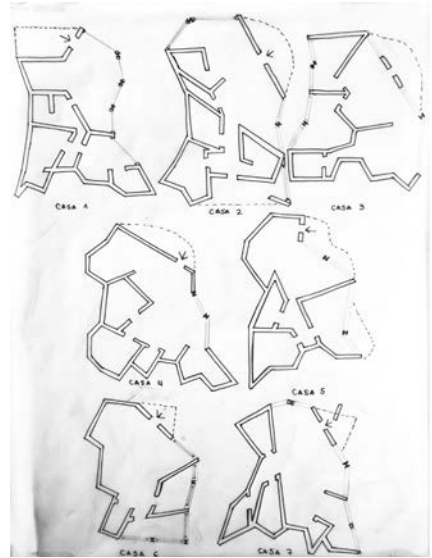
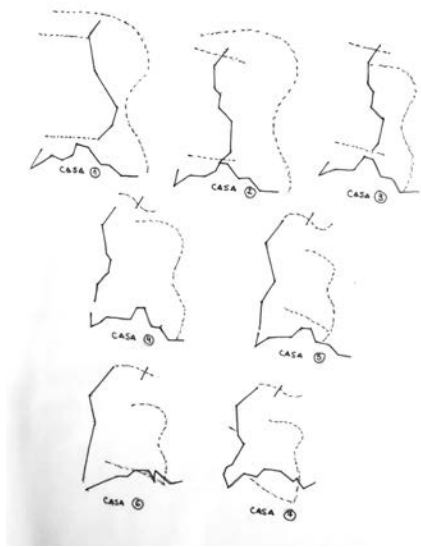


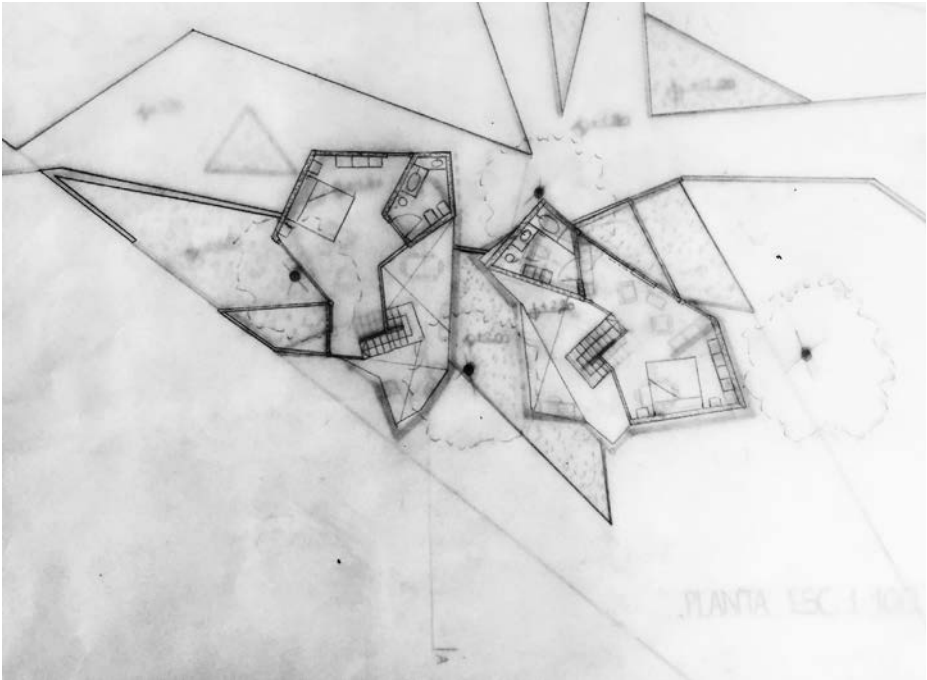
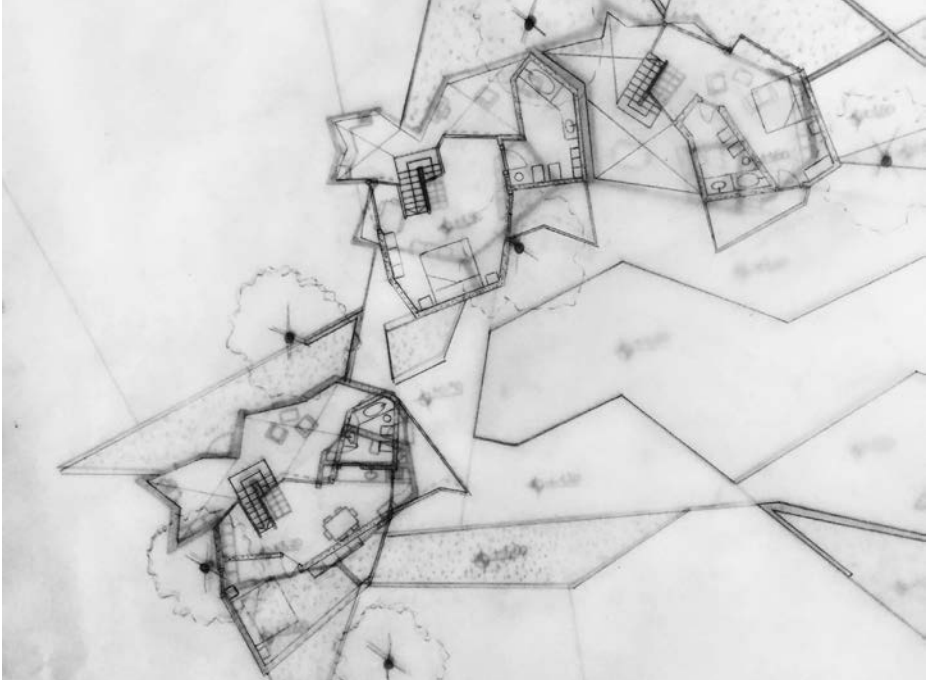


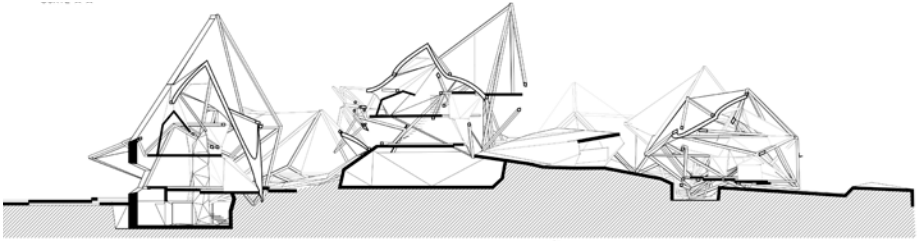




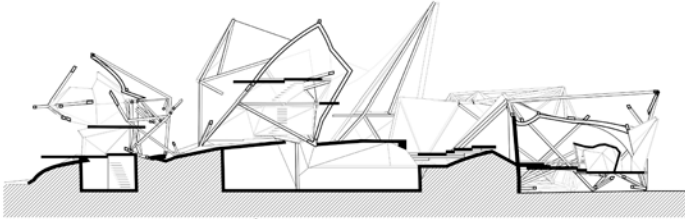




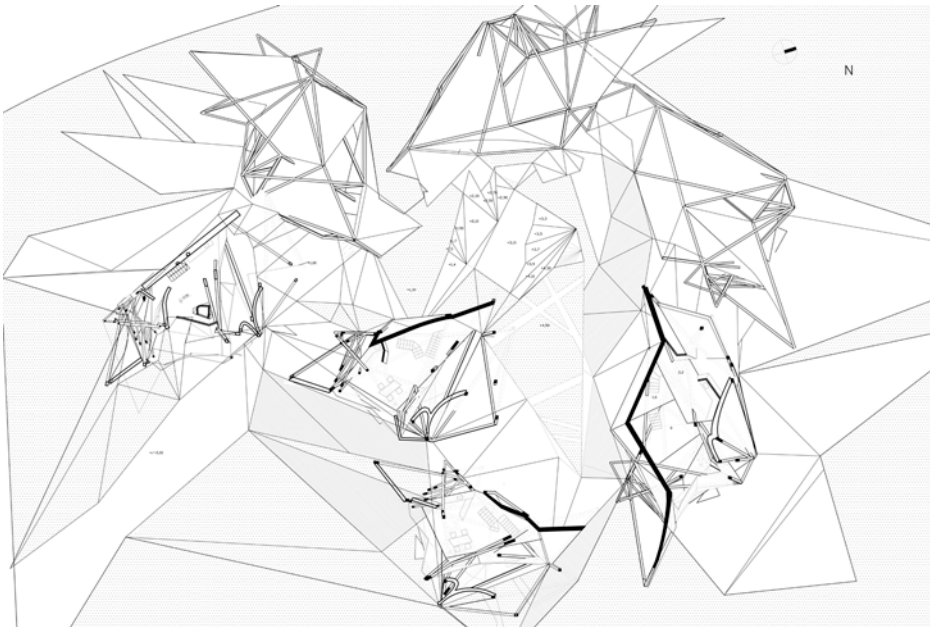
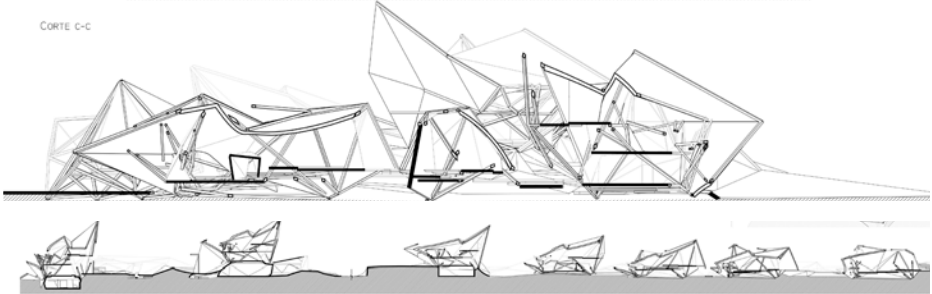




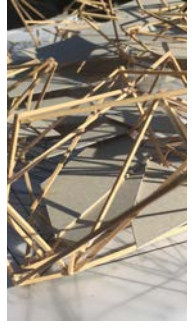
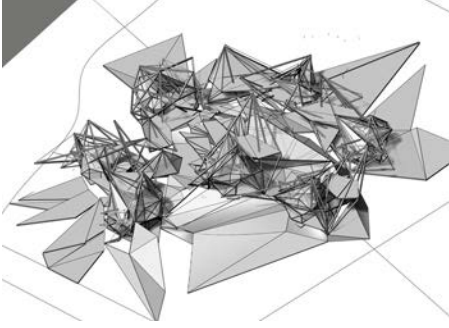
CORTE B-B



CORTE C-C







# repensar los usos\_desplegar la función

raúl w. arteca

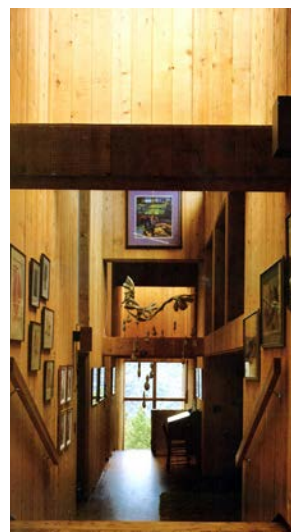
Creo conveniente desarrollar, como introducción, alguna consideración sobre el concepto de función, avanzando especialmente sobre algunos aspectos que por oposición a aquel movimiento Funcionalista de los años '20, se han dado desde algunas teorías muy posteriores y a modo de fuerte revisión crítica. Y es que sobre esto mismo, hacia los años '80, Mario Gandelsonas escribía un artículo tan breve como directo llamado Neofuncionalismo (1), en donde comenzaba rescatando la fuerza y la voluntad de ruptura del movimiento Funcionalista (surgido posteriormente a la Primera Guerra Mundial) como una ideología progresista que se proponía especialmente la eliminación de cualquier vestigio de un pasado más académico que clásico, así como la formulación de un nuevo lenguaje. La generación de la forma se apoyaría en



Wall House, John Hedjuk



la función en su conjunción con la tecnología, descartando todas las concepciones devenidas de aquel academicismo sobre significado y simbolismo. Como toda ideología radical, cuando se la vuelve a invocar en unos, digamos, veinte o treinta años después, en este caso posteriormente a la finalización de la Segunda Guerra Mundial y en pos de apelar a ella para la pronta reconstrucción de Europa, es posible que se volviese una ideología regresiva al querer recrearla como dogma del pasado. De allí, es que surgen en los años '60 y posteriores, dos concepciones claramente opuestas entre sí, y a su vez ambas, en conjunto, al Funcionalismo: el Neorrealismo (Robert Venturi), y el Neorracionalismo (Aldo Rossi, Peter Eisenman y John Hedjuk, especialmente). El Neorrealismo se apoyaba en la idea del rescate de lo histórico, especialmente basado en los aspectos y las prácticas que la cultura ha hecho trascender en la transformación y prosecución de la arquitectura como un imaginario colectivo; mientras que el Neorracionalismo se basaba en la idea de una arquitectura autorreferencial, autónoma, más abstracta, sintética y experimental. La ideología primitiva del Funcionalismo contenía las nociones de realismo y racionalismo -dice Gandelsonas-, en donde la primera puede apreciarse en el uso -citando a Le Corbusier-, del "objeto-tipo" (el aeroplano, el transatlántico, el automóvil), al mismo



casas de MLTW

tiempo que esta imagen contenía a la segunda en una coherente lógica para la formulación de formas en arquitectura, la cual se podía entrever en ideas tales como las “líneas reguladoras”. Pero Gandelsonas señala en este punto que el Funcionalismo tenía en sí una idea embrionaria de significado, dado a su vez por la forma. Aquí entonces enarbola la idea de Neofuncionalismo como oposición a las teorías neorracionalistas y neorrealistas que tomaban solo una fracción de las ideas del Funcionalismo, para desplegarlas individualmente. Le Corbusier en particular no desarrollaría la dimensión simbólica y la idea de significado en la función, ya que en ese momento se imponía una posición explícita y violenta a la estructura de la Academia. Concluye Gandelsonas diciendo que una posición neofuncionalista no eliminaría ninguna de estas contradicciones dialécticas, ni siquiera las resolvería, sino que las incluiría en un nuevo enfoque que podría desarrollar la dimensión simbólica, la introducción del problema del significado y la función en el proceso de diseño de manera sistemática y consciente.



showroom olivetti, c. scarpa  
taller de arquitectura 7 fau unlp

En principio, y después de todo esto, es difícil entender por qué todavía la función no representa un concepto a indagar y desplegar en forma crítica, sino que muchas veces es el resultado directo y físico de su denominación de uso, donde las únicas condicionantes no son ni espaciales ni conceptuales, sino dimensionales dadas por los objetos o actividades que supuestamente la definen. Por ejemplo: dormitorio = cama + placard + paso + puerta + ventana.

Como se ha señalado al principio, desde hace décadas se comprende o se discute al aspecto funcional junto a la dimensión simbólica asociada a la espacial y tecnológica, y en mayor o menor medida de acuerdo a lo cercano o alejado que se adscriba a un sistema de referencias o de una metodología proyectual más abstracta o que decide demorar aquellas cuestiones que la identifican a una época.

Se podría decir entonces que las características de un determinado ámbito deberían ser definidas por sus capacidades espaciales y dimensionales de acuerdo a la intención previa con que



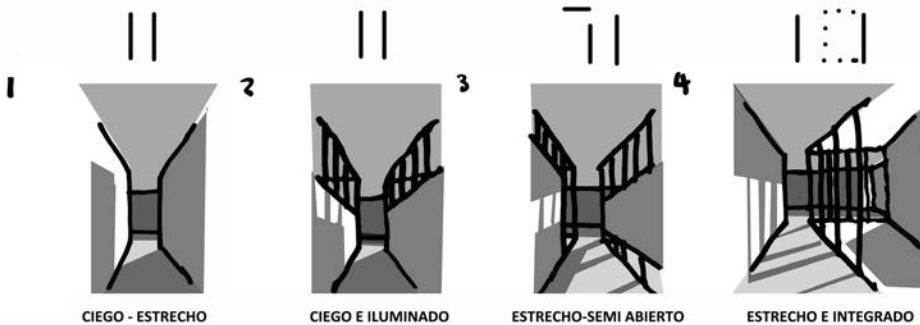
museo de california en oakland (OMCA), roche - dinkeloo

ha sido concebida, o por una serie paralela de intenciones, más que por la denominación impuesta, por su título, su nombre su-puestamente preciso.

Por ejemplo, podría denominar a un ámbito “dormitorio” o “es-pacio privado”, o “espacio de descanso”, y no sería lo mismo el despliegue de los argumentos en cada uno, siendo el primero, en principio, el más restrictivo pues se reduce a una sola variable de uso posible, y su denominación no hace referencia a sus ca-racterísticas espaciales o a la consecuencia proyectual sugerida desde su argumentación teórica.

Por lo tanto, es de suma importancia el despliegue, que no es más que el trabajo de detective sobre un concepto para des-cubrir cuántas posibilidades existen de materializar un espacio según la precisión desde la apertura de su definición.

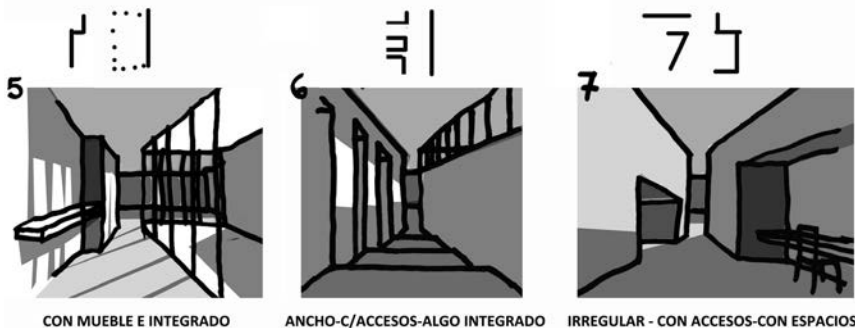
Supongamos que debo proyectar una escalera para acceder desde el hall de una casa hacia su dormitorio en un piso superior. Así como se define, solo parece que se deberá averiguar cuál es el ancho legal mínimo de una simple escalera, y consultar un manual sobre las medidas y/o márgenes máximos y mínimos de las alzadas o pedadas. Pero como esto último, lo de comprender medidas y relaciones ergonómicas, es inexorable y no se pue-de eludir averiguarlo, aparentemente no constituiría, por ello, un problema de diseño, sino parte de su coherente materialización. Si en vez de “escalera”, pienso en diseñar un “artefacto o serie de artefactos o piezas arquitectónicas que me permitirán salvar una altura”, es probable que se incluya, según mis intenciones



y las contextuales, una escalera o una suerte de plataformas, o una serie de espacios intermedios entrelazados, etc. Si el segundo escalón de una escalera sencilla de pronto se estirara a tal punto que invadiese lateralmente un local o un espacio contiguo, es probable que en ese punto, la escalera se convirtiese en asiento, apoya objetos, mueble bajo, podio. Basta recordar la célebre escalera de Carlo Scarpa para las oficinas Olivetti en Venecia, o el edificio como plataformas escalonadas sucesivas de Roche-Dinkeloo para el Museo de Oakland, en un intencional cambio de escala entre ambas referencias. Parece ser que la función de los objetos y espacios diseñados pueden ir más allá de un uso determinado y puntual, y que ese mismo no determina el destino de un proyecto o parte de un proyecto. Digamos que nadie podría eludir el hacer peldaños para salvar una altura, por lo que justamente no constituye, este punto, el determinante, sino solamente el imprescindible.

Las casas del olvidado arquitecto estadounidense Charles Moore siempre han presentado un invaluable plus espacial y programático sobre los lugares que nunca representan un desafío arquitectónico de antemano, como todos los indeterminados, los espacios de mezcla para aglutinar otros espacios más precisos o, simplemente, los pasos interiores de conexión.

Quisiera extenderme un poco en ello. Los pasillos son, aún en casas supuestamente modernas, creo, muy necesarios. Una necesidad no medida en cuantificaciones. El paso es el lugar -que



CON MUEBLE E INTEGRADO

ANCHO-C/ACCESOS-ALGO INTEGRADO

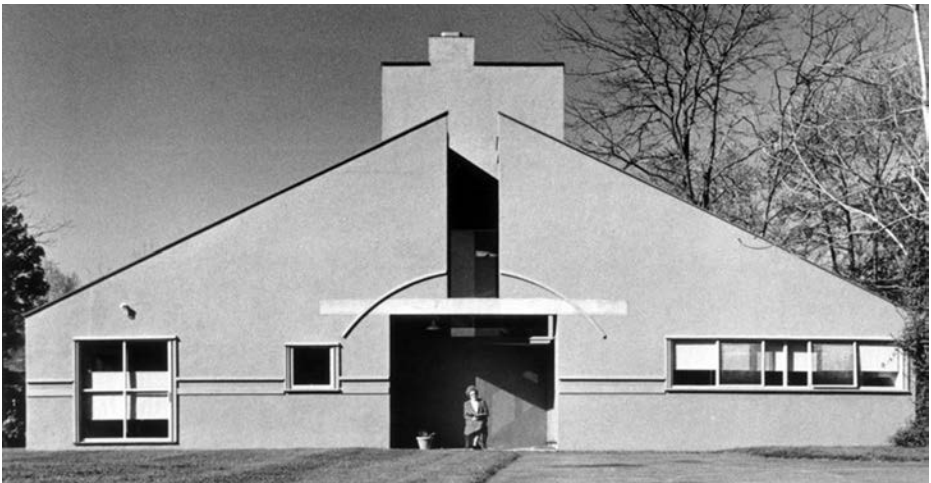
IRREGULAR - CON ACCESOS-CON ESPACIOS



contradicción esta de ser lugar y estar de paso-, en donde uno pasa de ser una entidad íntima y personalísima, a otra pública. Sí, aún en su casa. En las viviendas tipo cajón -dos dormitorios, baño entre ellos, pasillo y luego living y cocina integradas-, es el lugar en donde se colocaba el espejo: salías del sanitario, te acomodabas y te ibas al living o al dormitorio. Ahí terminabas de arreglarte, o cambiarte, de prepararte al pasaje de ser íntimo e individual, al ser social. El sitio en donde se termina de resolver el cambio del ser individual, al social. Es el lugar que une y separa. Es de uno y de todos, pero en este caso, no de todos a la vez. La transición que anuncia que más allá ya no se puede ir si no sos “de la casa”, en muchos casos. En algunas viviendas, los pasillos son lugares que tienen forma y uso de pasillos: más altos que anchos, más largos que cortos, rectangulares. Son los espacios que dan, además de lo antedicho, la sensación de profundidad, de que la casa es más que lo que se ve desde otros sitios. Tienen el rol espacial de crear un pequeño misterio, estirando y ocultando lo que viene luego. Es el lugar del contraste, que hace que la luz de allá parezca mayor y deseable. Pero puede suceder según el caso, que se pase y se esté a la vez, a diferencia de muchas antiguas casas grandes. Allí pues, podría estar la cocina o el lugar de estudio, quedando en un extraño intermedio no catalogable, incómodo a la crítica ortodoxa para la cual todo debe tener un cartel funcionalmente claro. Pues las personas somos así, a veces queremos la cueva, a veces la exposición, otras el recoveco. El paso es ese sitio que no es sitio y justamente por estar fuera de toda verdad tautológica, debería poder ser varias cosas a la vez, cosas que el diseñador jamás podrá llegar a prever; por ello es que muchas veces deberíamos estar preocupados por crear una condición múltiple sobre ellos: la que solo puede otorgar un espacio que nace, de antemano, indeterminado. Por otro lado, podía ser estrictamente un paso, exhibiendo esa propiedad mediante los planos ciegos laterales, o la estrechez entre ellos, dejando todo reducido a un espacio más oscuro, en donde solo la iluminación de los extremos oficia de guía y meta. La idea de función, por tanto, arrastra la conjunción de las pre-

ocupaciones espaciales más simples y complejas, el desafío de multiplicar los usos más allá de los evidentes, las cuestiones de aprehensión material y cultural que creemos se corresponden con el contexto del proyecto, haciendo de todo esto una unidad indisoluble. La función y su despliegue en el estudio exhaustivo de los posibles usos como posibilidades espaciales inagotables, se constituyen en una de las puertas desde donde empezar a concebir el proyecto o las partes del proyecto arquitectónico, reconfigurándose en un espacio de propuesta abierto, y eludiendo la cómoda aceptación de cualquier prefiguración o receta vacía de toda crítica.

1\_Summarios 13 Arquitectura Crítica/Crítica Arquitectónica: Neofuncionalismo, M. Gandelonas



casa vana venturi, venturi-rauch

# nivel

## 03

### intensidad

### procesos de archivo

#### **cuerpo docente**

Marina Rodriguez das Neves

Oswaldo Almendra (colaborador)

(semestre 01)

Gustavo Casero (semestre 02)

#### estudiantes

Pinto Gomez, Alejo David; Langer Enriquez, Cristian Dario; Montalvo, Regina; Olguín, Micaela María; Coccaro, Bianca Antonella; Tassara Palotto, Alexis Marcial Ezequiel; Vivas, Nahuel Lucas; Mongolini Paura, Antonella; Merdek, Vera; Songini, Pablo Mariano; Amaro, Florencia Daiana Fuentes López, Candela Rocío; Tambussi Iglesias, Lucia; Luque, Karen Sabrina; Costanzo, Mariano; Comejo, Dana Yamin; Cruz Bober, Luis Alberto; Arena, Maximiliano Alejandro; Paillacar, Fernanda Agustina; Gomez Triana, Lady Tatiana



nivel 03  
ejercicio 01

## operaciones referenciales

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. 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 directa vincula-

ción 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 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. El modo experimental de ingreso a un proceso de proyecto está hoy en gran parte ligado a desarrollos diagramáticos que pueden presentarse como un camino exploratorio a través del diagrama, como una secuencia proyectual pseudo científica o aleatoria en las que se pone en juego el aspecto de duración, o como una instancia final del proyecto en términos de una explicación del camino desarrollado en ese proceso de diseño.

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 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 naturaleza 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.

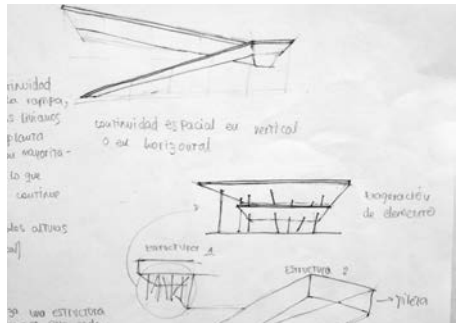
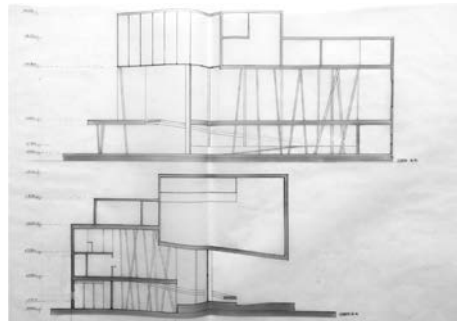
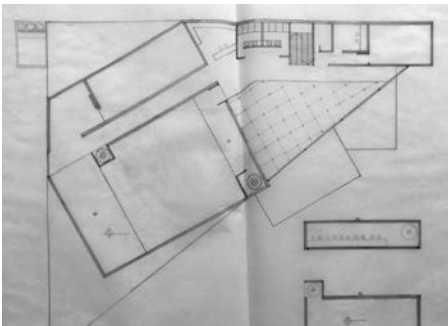
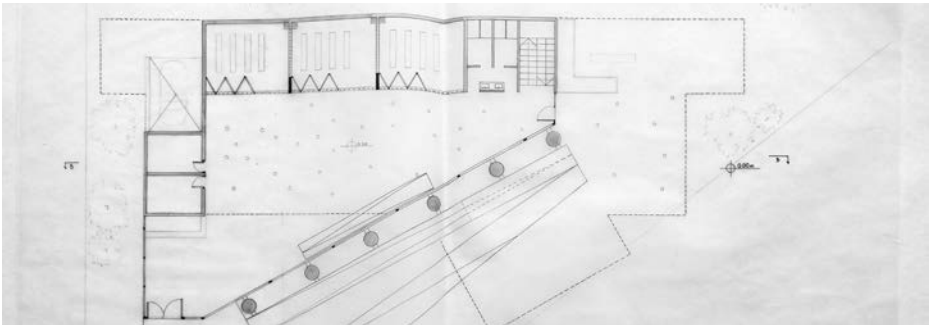
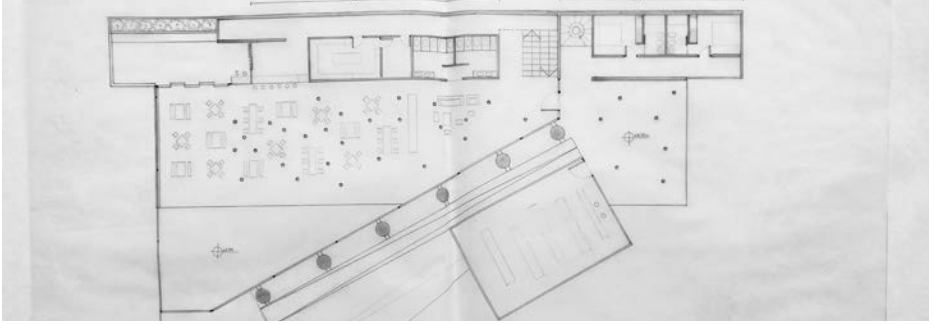
Si viéramos al referente como Foucault, entonces el proceso proyectual sería comparable a una proposición. No sería enunciado puesto que su finalidad no es ser repetido, sino que es ser reactualizado. El trabajo propuesto consiste en lo siguiente: a partir de una obra de referencia, tomar parte, secciones o la totalidad para realizar sobre esa base operaciones simples que generen un objeto de mayor complejidad. Estas operaciones pueden ser repetición, escalado, multiplicaciones, sobreimposiciones, sustracciones, etc. El ejercicio pretende indagar distintas alternativas operativas para luego reflexionar so-

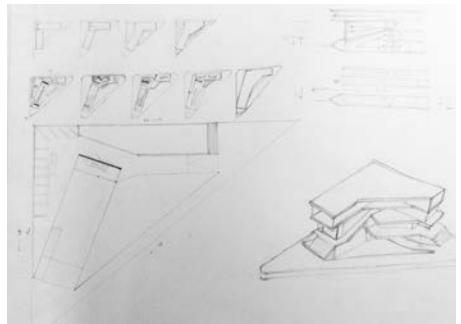
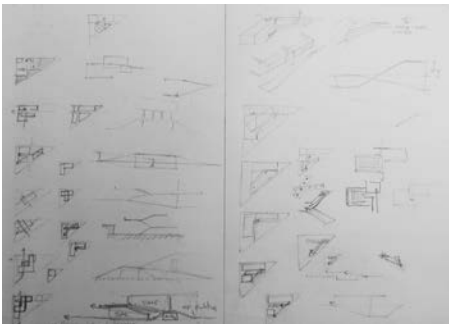
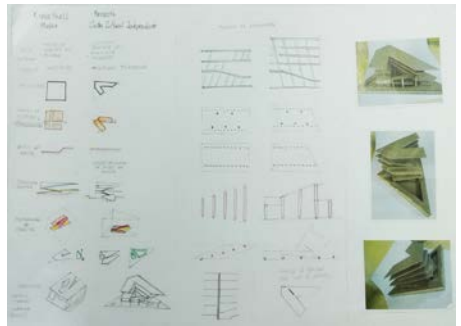
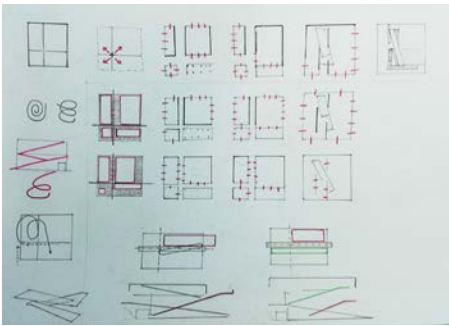
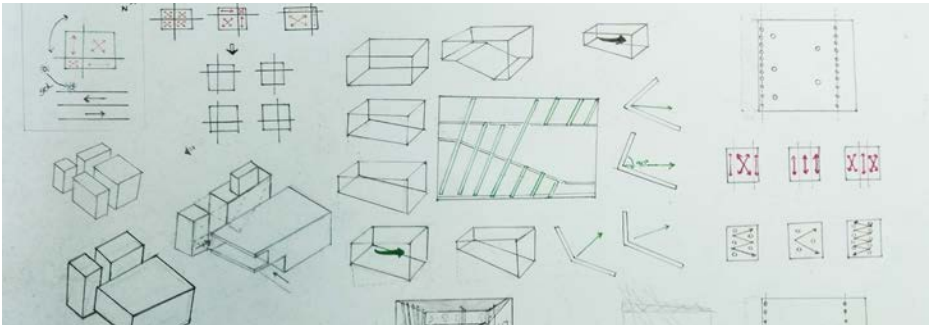
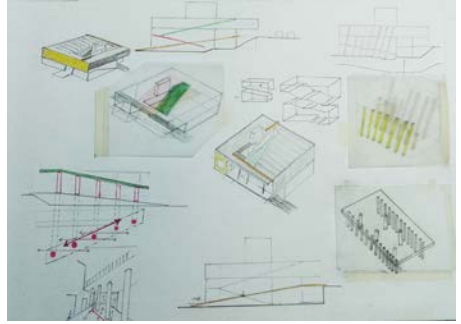
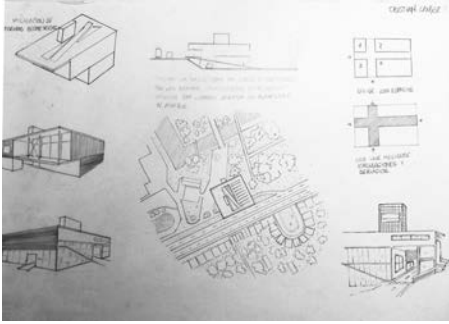
bre lo hecho y elegir uno de los caminos para llegar al objeto definitivo. Los objetos para trabajar serán (uno por alumno): 1-Rem Koolhaas: Villa Dall'Ava, (Saint Cloud, Paris) Francia, 1991. 2-Rem Koolhaas: Museo de arte Kunsthall, (Rotterdam) Países Bajos, 1993.

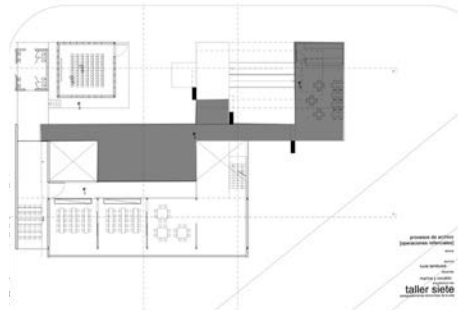
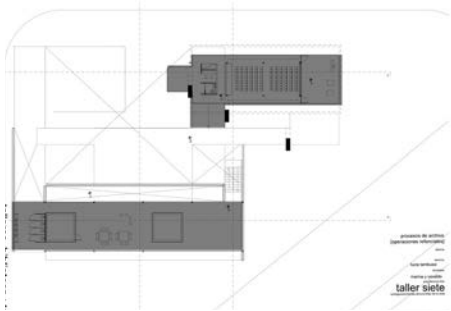
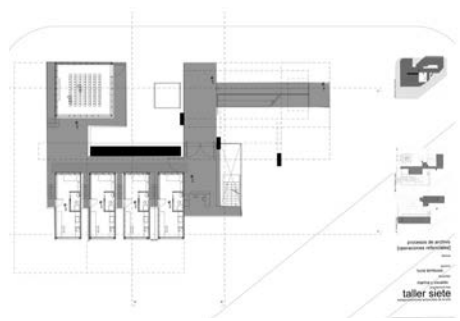
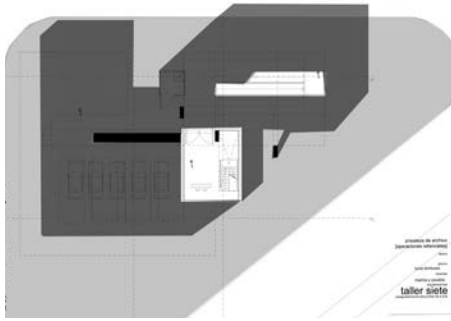
El trabajo se compone de dos fases: primera fase: consiste en el estudio de la obra a trabajar y el estudio de la bibliografía de referencia. Esta instancia necesita de un conocimiento y reflexión profundas de la obra para poder descubrir los elementos, partes o elementos que serán las referencias para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

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

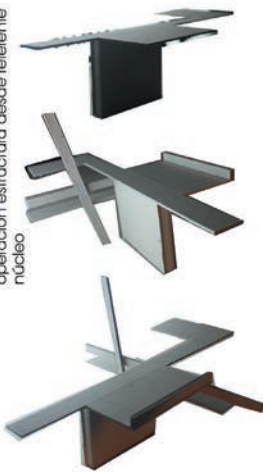








operación estructura desde referente núcleo

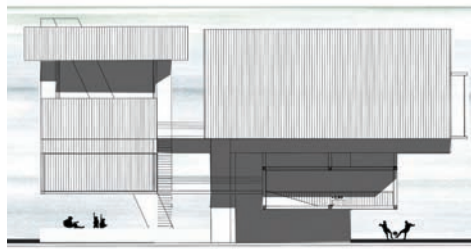
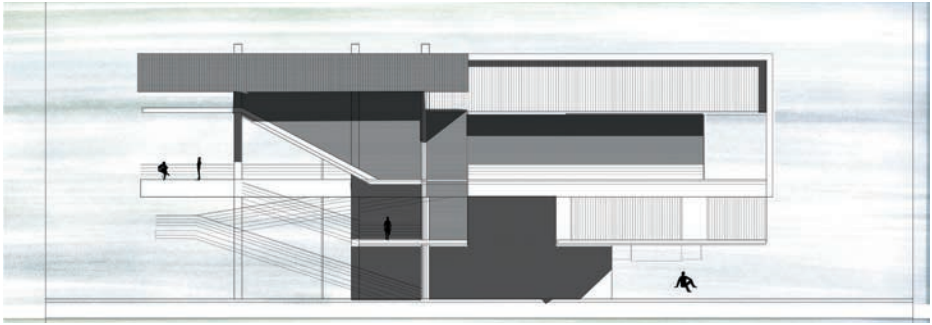


organización funciones temporales + estructuras secundarias relación entorno, terreno, programa



vinculación estructuras secundarias + núcleo espacios de conexión







nivel 03  
ejercicio 02

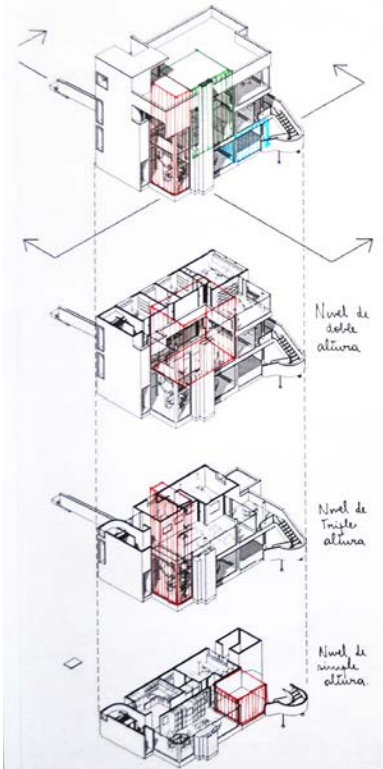
## multiplicación vertical

Dentro de los sentidos que el taller trabaja sobre el proyecto arquitectónico a partir de referentes, llevaremos adelante la idea de tomar un objeto como dato elegido por sus propiedades de transformación para someterlo a operaciones simples determinadas. La tarea de proyecto posee múltiples entradas y modos de producción, el siguiente ejercicio intenta trabajar sobre la repetición vertical de un proyecto dado, comprendiendo las lógicas del mismo y construyendo nuevas problemáticas para el nuevo proyecto. Cada estudiante necesitará comprender la organización geométrica y espacial del proyecto para luego transformarlas en diversas condiciones que por su apilamiento se producirán. El trabajo propuesto consiste en trabajar a partir de una casa de referencia, repetirla verticalmente

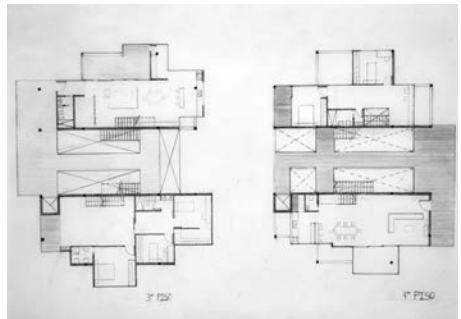
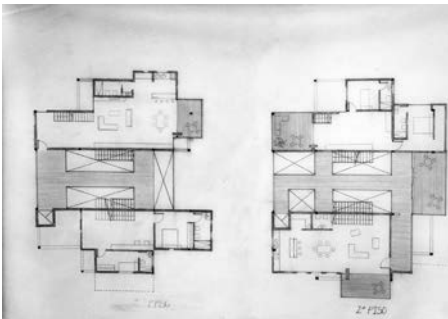
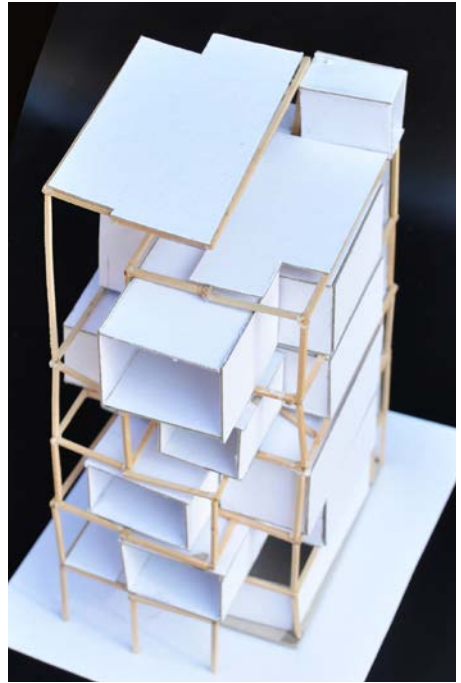
no menos de tres veces y construir un proyecto de viviendas colectivas apiladas, resolviendo estructura, núcleo vertical, planta cero, planta azoteas, espacios comunes, estacionamientos y diversas viviendas.

Los objetos para trabajar serán (uno por trabajo): 1-Richard Meier, Casa Smith. Darien, Connecticut 1965 2-Richard Meier, Casa en Pound Ridge. New York 1969 3-Peter Eisenman, Casa II, Hardwick 1969 4-Peter Eisenman, Casa VI, Cornwall, Connecticut 1972



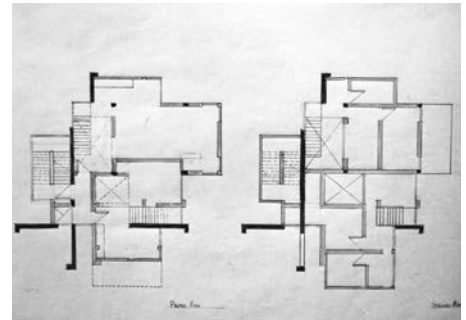
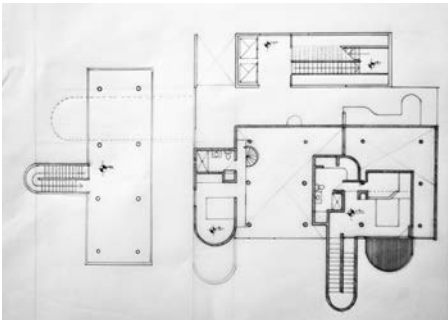
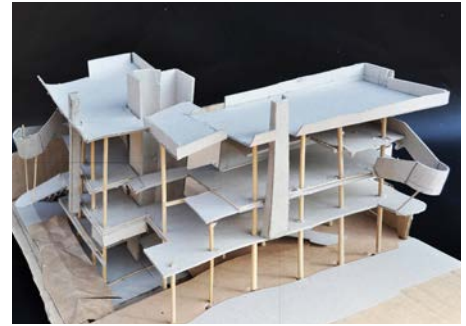


lucía tambussi iglesias-vera merdek-bianca còccaro

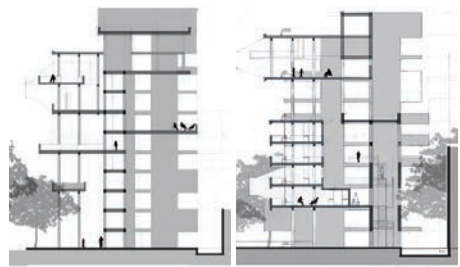
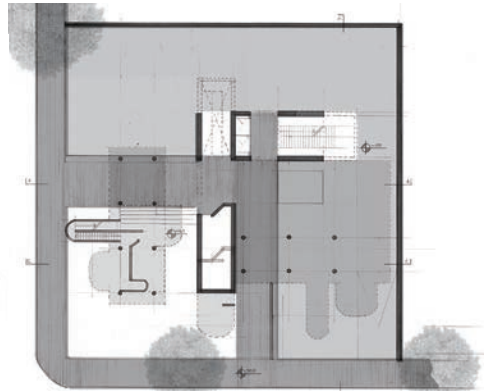
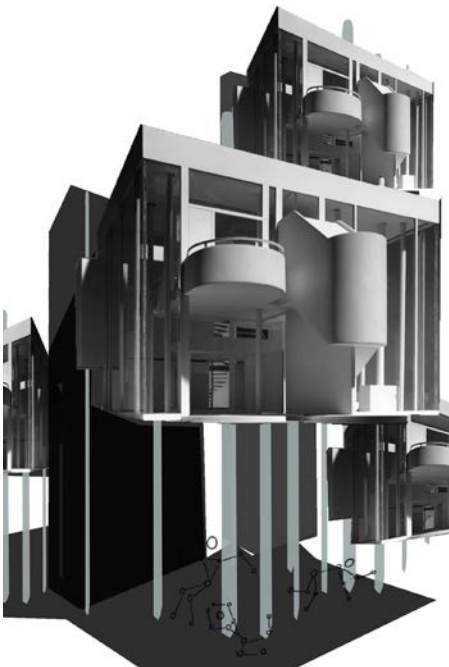


alexis tassara palotto-bianca cecchini; alejo pinto gómez-florencia amaro-cristian langer enriquez-agustina paillacar; candela fuentes gómez-pablo songini-nahuel vivas taller de arquitectura 7 fau unlp



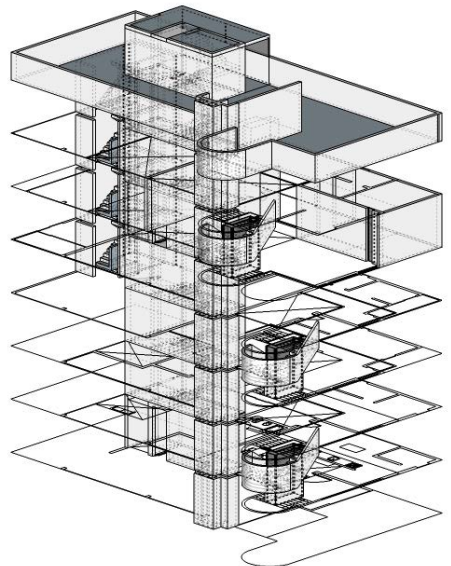
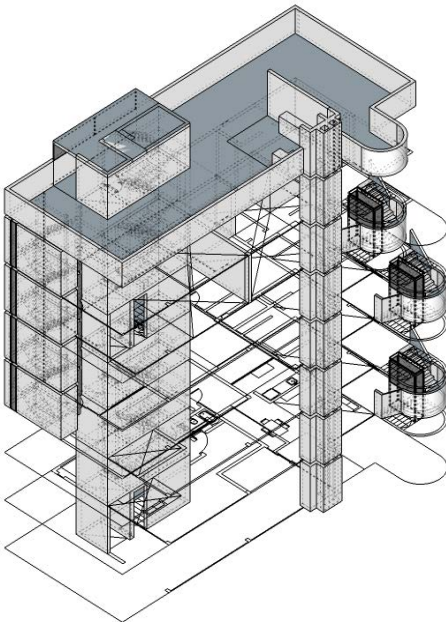
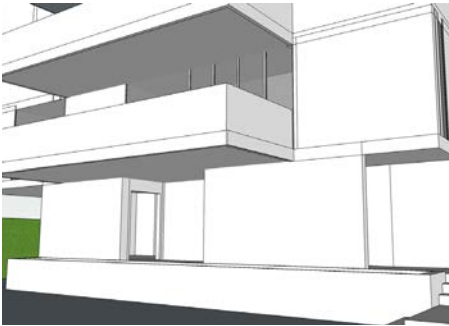
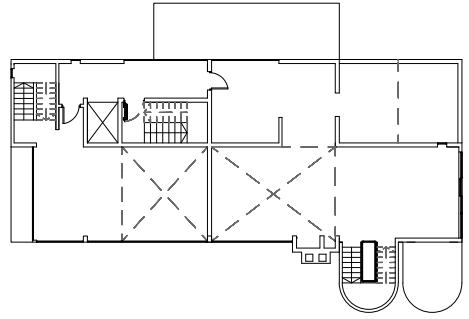
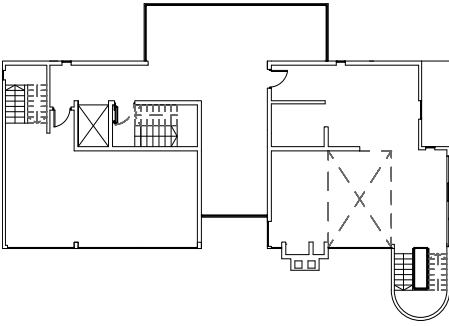


alexis tassara palotto-bianca cecchini; luis alberto cruz bober-diana cornejo-maximiliano arena  
 m. olguin-a. mongolini; k. luque-t. g. triana-r. chaves; c. fuentes gómez-p. songini-n. vivas  
 taller de arquitectura 7 fau unlp



lucia tambussi, vera merdek, bianca c ccaro  
taller de arquitectura 7 fau unlp





nivel 03  
ejercicio 03

## **profesor inflable** **escenarios del rock**

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 conce-

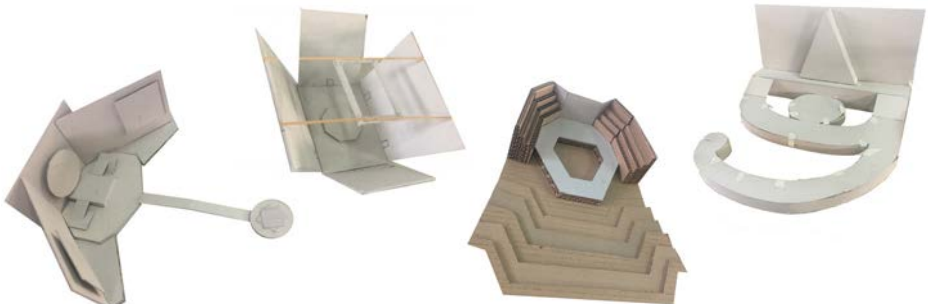
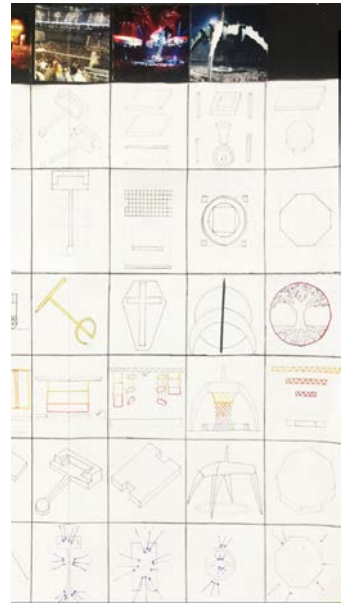
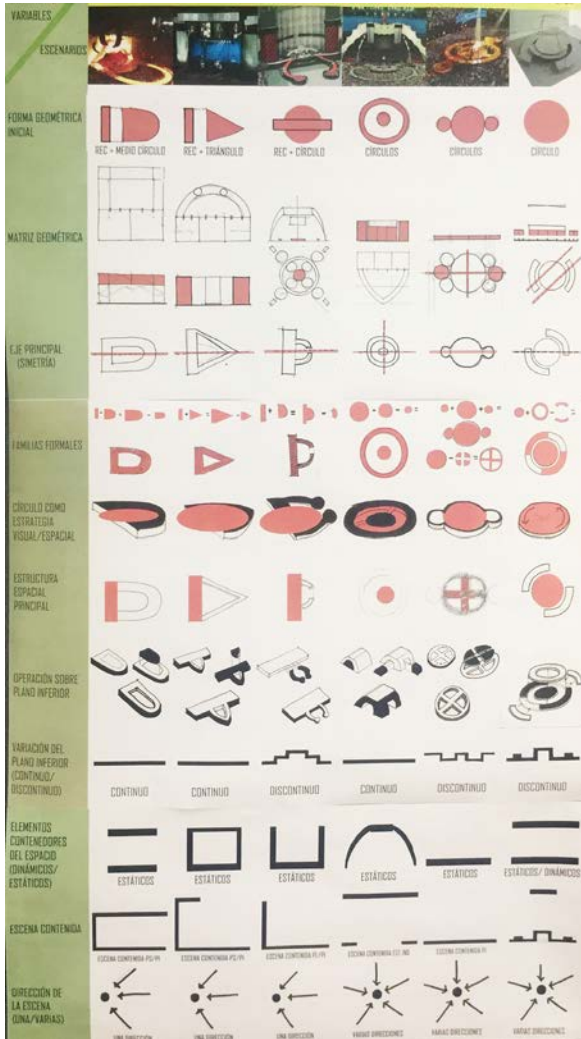
bir obras que no se parecerán nada entre sí. Todo es preciso y está dado en el modelo; todo es más o menos vago en el tipo. Así vemos que la imitación de los tipos no tiene nada que el sentimiento y el espíritu no puedan reconocer...”. El texto fundamental de Giulio Carlo Argan sobre tipología actualiza 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 existencia ligada al proyecto, lo distancian de las in-

terpretaciones 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.

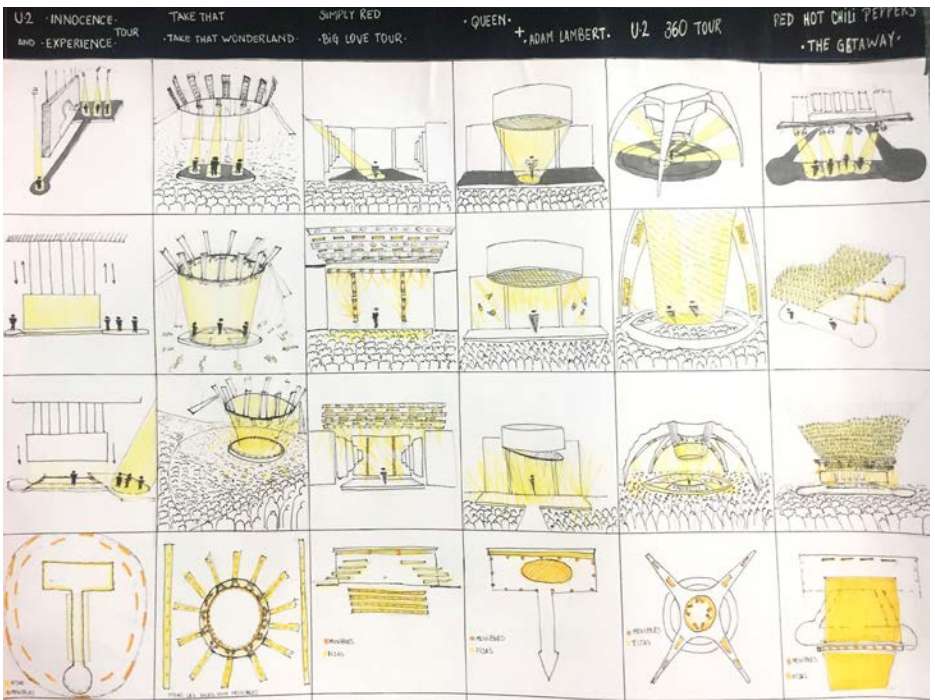
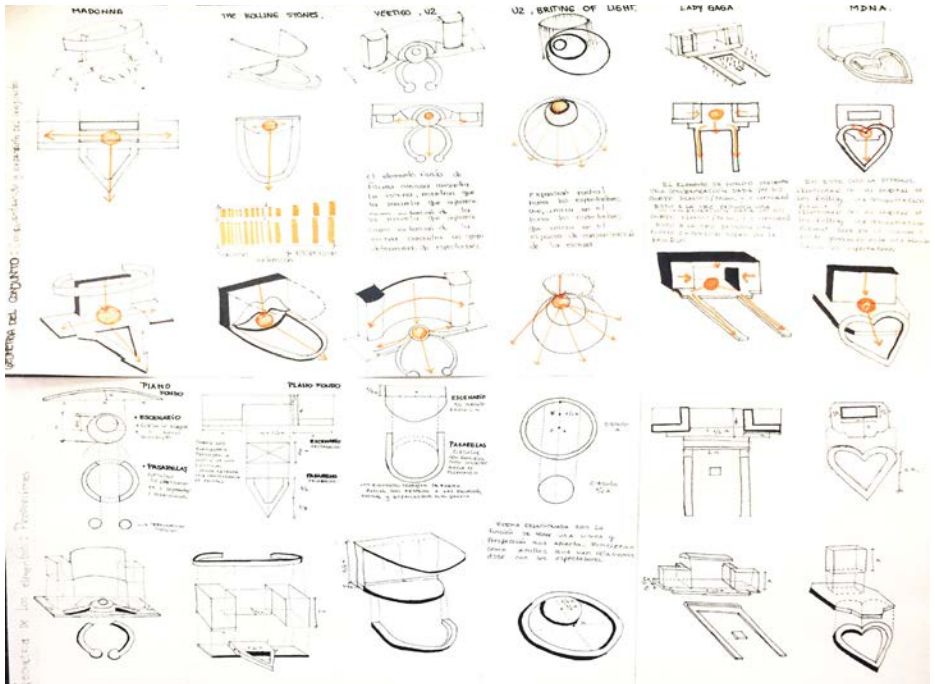
El trabajo consistirá en investigar el concepto de tipo a partir del análisis crítico de la obra del arquitecto Mark Fisher. Fisher se especializó en el diseño y en la construcción de grandes escenarios para tours musicales principalmente de grupos de rock desde 1980. Su oficina ha realizado escenarios para Pink Floyd, Rolling Stones, U2, Peter Gabriel, entre otros.

El trabajo consiste en estudiar una selección de obras de Mark Fisher identificando las problemáticas particulares de la construcción de escenarios y la detección de variantes e invariantes de las obras en virtud de las condicionantes de la banda, del concepto de la gira y de las locaciones en donde serán implantados. Establecida una serie, se definirán las condiciones esenciales del tipo y las variaciones y alteraciones que no ponen en riesgo la unicidad de la serie elegida. La investigación deberá verse reflejada en construcción de una serie a los cuales aplicar el análisis de condiciones esenciales, variaciones e invariantes, con el propósito de definir cuáles serían las condiciones proyectuales posibles para la construcción de un nuevo elemento para la serie, es decir, para realizar un salto tipológico. El trabajo será gráfico y escrito, con lecturas de apoyo teórico sobre tipología.



B Ceccine, AM Tassara Palotto, AD Pinto Gomez; DJ Cornejo, MA Arena, LA Cruz Bober  
 BA Cocco, V Merdek, L Tambusi Iglesias ; R Chavez, I Gomez, L Luque; M Constanzo, R Montalvo; M Olguin, A Mongolini  
 taller de arquitectura 7 fau unlp





FA Paillacar, EC Langer, A Tassara Palotto; C Fuentes Lopez, P Songini, N Vivas taller de arquitectura 7 fau unlp 91

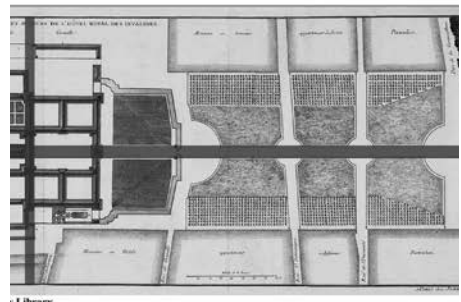
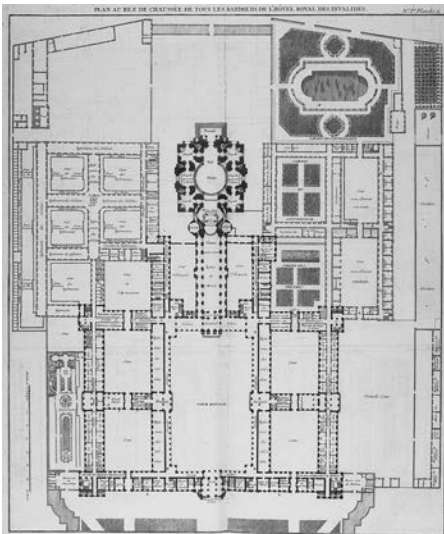
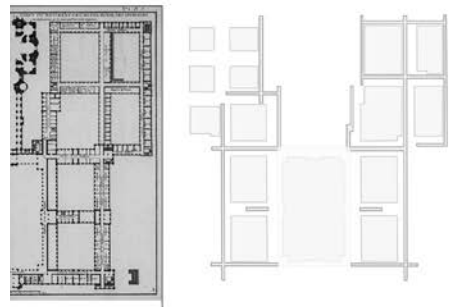
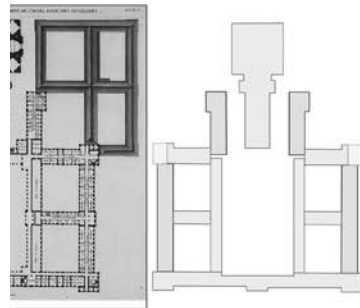
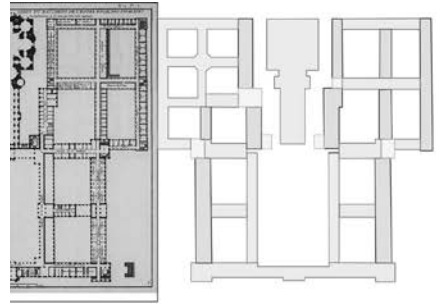


## tipología invalidada

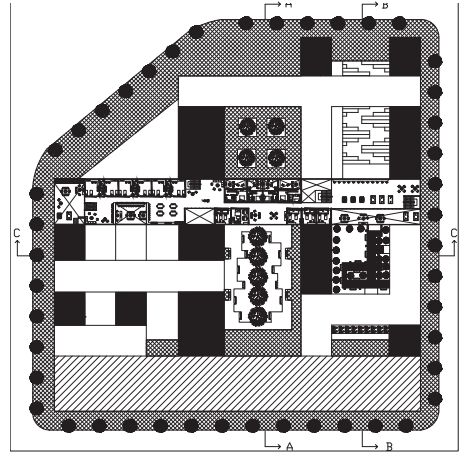
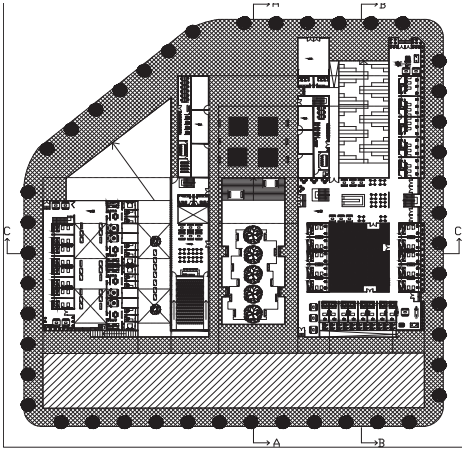
El trabajo consistirá en el desarrollo de un proyecto bajo el modo tipológico. Se comenzará por el estudio y definición del tipo a partir de la base de un ejemplo dado, a fin de establecer un conjunto coherente de cualidades y propiedades esenciales que definen al tipo, con las cuales, luego desarrollar el proceso proyectual. Las cualidades a extraer del objeto 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 el 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 argumentales, 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 a partir de la obra dada, no como copia de partes sino como progresión esencial de las propiedades del objeto las cuales deben ser trabajadas en función de entender el objeto 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, 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.. El programa a trabajar (viviendas, oficinas y equipamientos) se

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



arena, maximiliano; cornejo, dana; cruz, bober luis



Corte A-A



Vista Calle 10



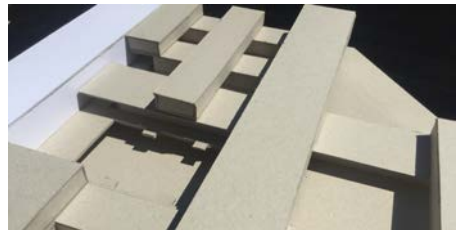
Corte B-B

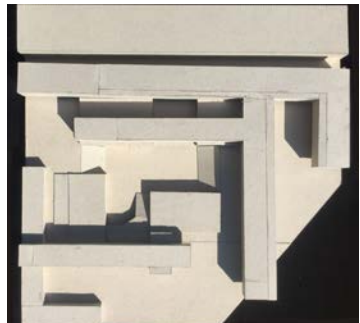
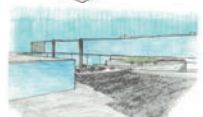
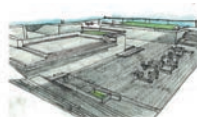
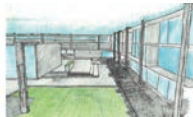
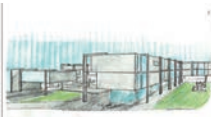
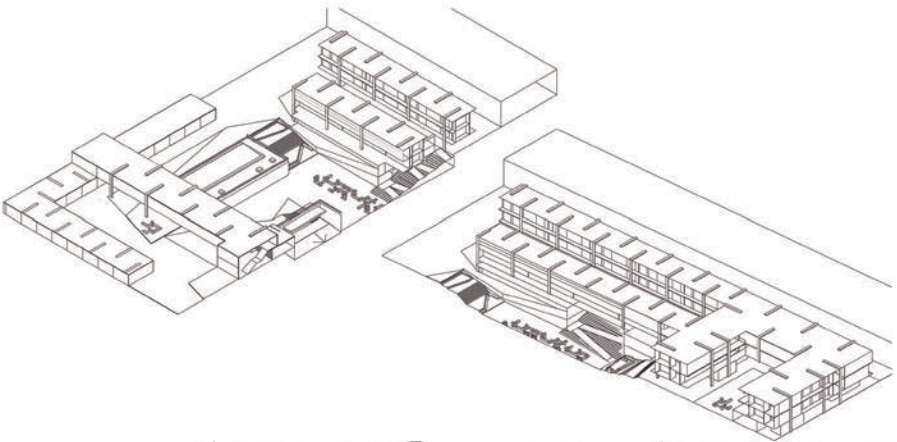


Vista Calle 62

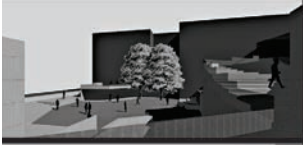
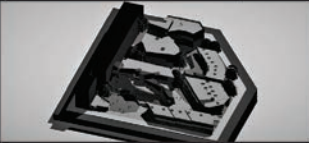
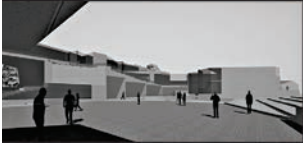
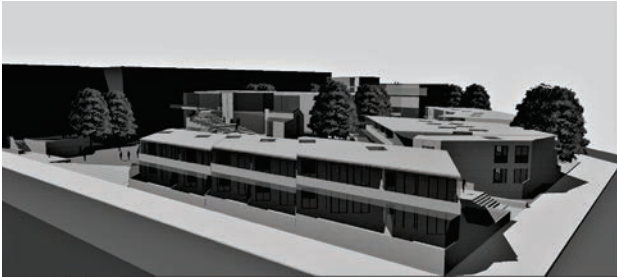
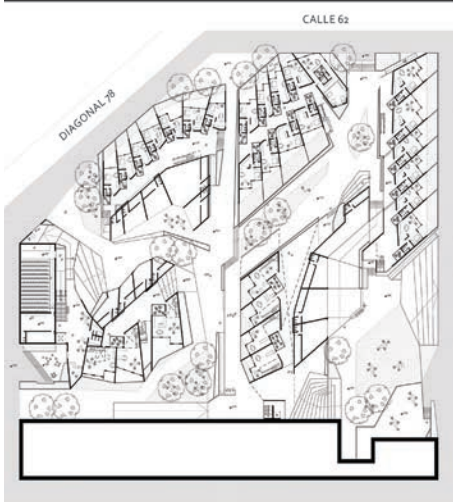


Vista Calle 9

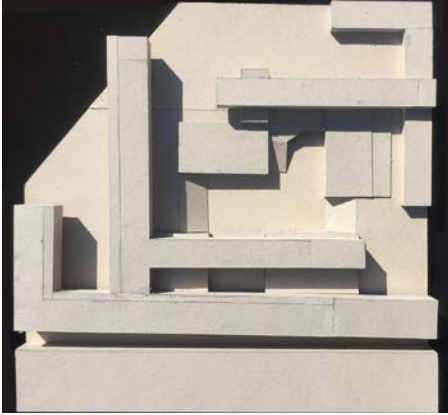




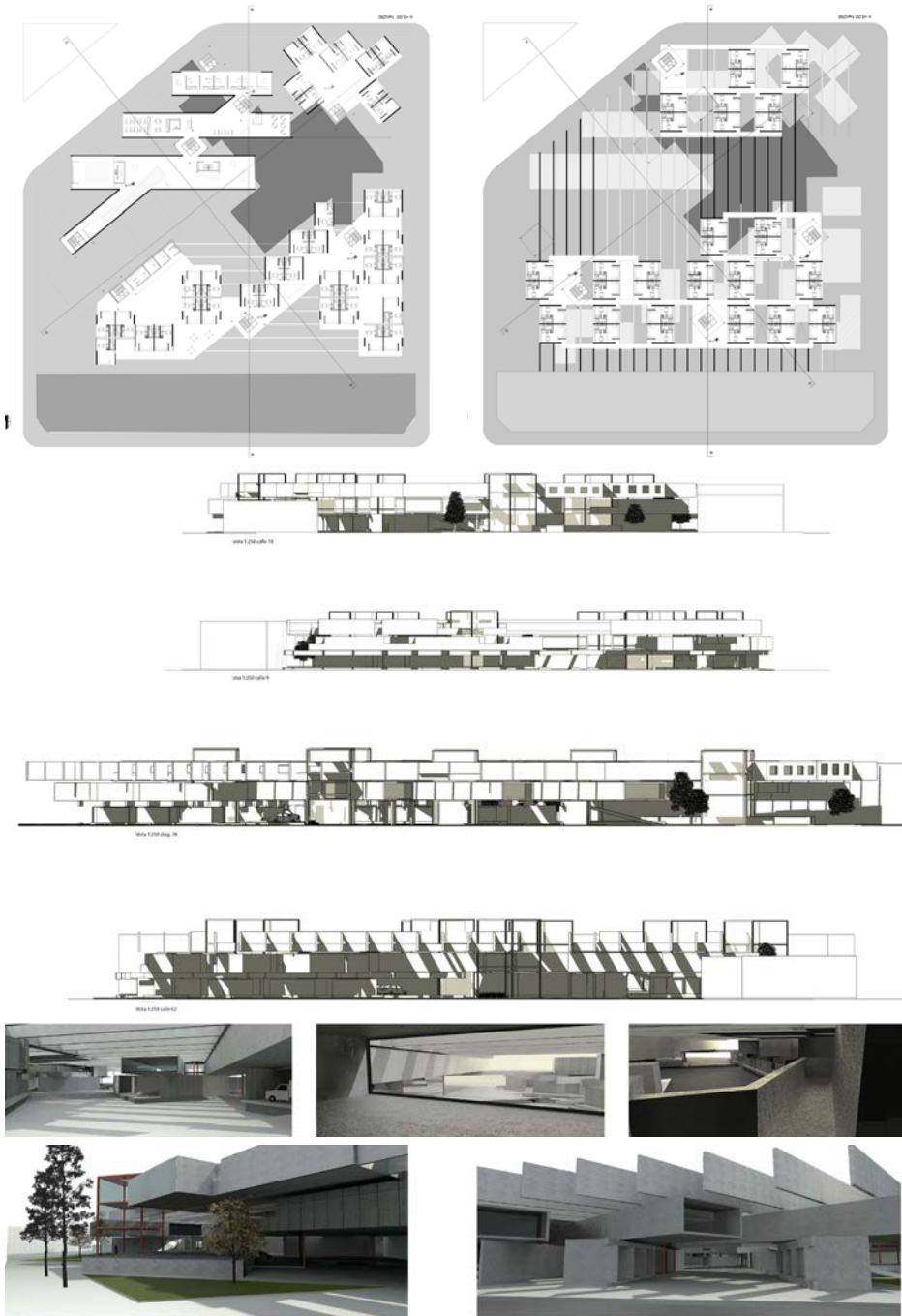




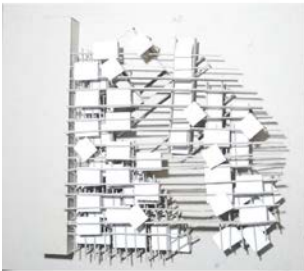
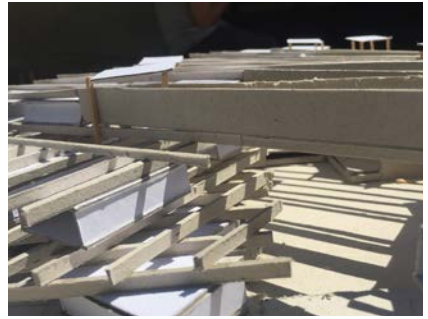
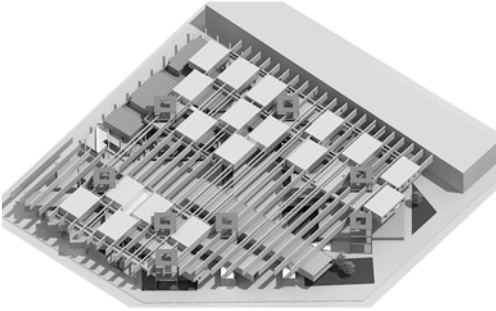




paillacar fernanda, langer enrique, amaro florencia - vivos nahuel, songini pablo  
chavez rosario, gomez trianah lady  
taller de arquitectura 7 fau unlp 97



bianca coccaro, vera merdek, lucía tambussi  
taller de arquitectura 7 fau unlp



# hacia una política de apropiación

sebastián gril

La pregunta artística ya no es: “¿qué es lo nuevo que se puede hacer?”,  
sino más bien: “¿qué se puede hacer con?”  
Nicolas Bourriaud, Radicante. 2004

El trabajo de Deleuze está caracterizado no por la fidelidad hacia algún  
maestro, sino por una serie de transformaciones de conceptos  
prestados de un rango de escritores de varias disciplinas.  
Gilles Deleuze, Bergsonismo. 1986

El estudio de obras de arquitectura dentro de los talleres de proyecto, los usualmente llamados referentes, es un campo de juego abierto a reglas no definidas. Estos referentes usualmente aparecen en dos momentos; uno, al inicio de los trabajos prácticos a partir de “análisis de obras” donde se ahondan aspectos comunes a varias obras sin recaer en las particularidades que unas tienen con respecto a otras. Y por otro lado aparecen cuando los proyectos de los estudiantes ya están avanzados. Así el estudio se reduce a un sobrevuelo de obras acabadas, que en los inicios del camino proyectual se revisan como una especie de fuente de inspiración y durante la resolución de los proyectos surgen en base a un emparentamiento de ciertas resoluciones técnicas/organizativas entre la referencia y el proyecto que se está llevando a cabo.

El eje suele estar puesto en cuáles son las obras de referencia. Las cortas listas de ejemplos que aparecen en las fichas de los trabajos prácticos parecen responder más que nada a un compromiso con cierto canon común e inevitable anclado mayormente

te a la modernidad con un salpicado de obras contemporáneas. Pero, ¿Son realmente esas obras más idóneas para desarrollar capacidades proyectuales que otras? ¿Por qué durante el desarrollo de los proyectos esas listas se reducen aún más y terminan apareciendo referentes iguales para proyectos distintos? ¿La imposición de estas obras tiene como fin una reproducción de las mismas? Al esperar que los diversos proyectos terminen respondiendo a tal o cual arquitectura, situación que no termina de ser explícita, se borran los intereses puntuales que los estudiantes pretenden llevar a cabo. Esta fuerte intención de que los proyectos no se alejen demasiado de las garantías que aseguran las obras de referencia nunca está planteada desde los comienzos de los ejercicios. De esta manera los proyectos sufren por inicios con objetivos poco claros y desarrollos donde paulatinamente se empuja esta falta de claridad en la dirección que tomar hacia la mimesis de aspectos de las obras de referencia pero siempre evitando caer en una reproducción total.

Así el estudiante es sometido a un derrotero entre la incertidumbre de que “arquitectura” hacer y el pecado de caer en la copia. El resultado de esto es una acumulación de proyectos que van hacia el mismo lugar sin querer llegar. Proyectos que pierden su particularidad para hablar un mismo lenguaje, el de la multiplicación de unas pocas opciones con variaciones mínimas que a simple vista se vuelven imperceptibles.

### **poder**

El peligro de esta situación yace en la inevitable construcción de una agenda de referencia donde la elección de los elementos que están dentro no está llevada a cabo por los proyectistas en sí. Obras aceptadas, obras “que están bien”, que es inevitable conocerse, que conforman un canon referencial que nunca termina de declararse. La absorción de esta agenda por parte de los estudiantes crea la errónea sensación de sentir estas obras, que son dadas, como las obras que representan su conjunto de conocimientos propios, donde los gustos particulares quedan fuera de la discusión. Y así emerge otro conjunto, incluso mayor, de arquitecturas relegadas a una condición de lo otro.



Es necesario establecer un mecanismo por el cual romper esta discriminación. Romper la barrera que separa las obras usuales y correctas con las poco comunes o alternativas. Desarrollar métodos por los cuales ese territorio incomodo de lo otro pueda ser explorado en busca de más recursos posibles a ser utilizados. Es necesario que el estudiante tome el poder y establezca él mismo mecanismos de apropiación que les permitan crear un universo de referencia propio, que se diferencie de otros, donde la elección de las obras no se de en una dinámica vertical decentes – alumnos, donde el primero señala y el segundo sigue, sino donde el alumno es absoluto protagonista.

Pero la discusión por que obras establecen el canon y cuales configuran “lo otro” no es el eje principal de la cuestión. Hay que correrse de la pregunta sobre cuáles son las obras a estudiar, y enfocarse en cómo una obra puede ser utilizada. Salirse del cuestionamiento de por qué se usa tal obra y construir un para qué se usa.

Ninguna obra por si misma establece como debe ser abordada. Centrarse en las cuestiones contextuales en las que fueron pensadas y desarrolladas no hacen más que impedir a estas poder ser abordadas desde un presente operativo.

Es necesario desarrollar los mecanismos por los cuales extraer de las obras recursos para el proyecto, hacerlo en el mismo acto proyectual, hacerlo con las mismas obras en sí, con las piezas gráficas que la documentan. Es necesario desarrollar procesos de apropiación donde se extraiga de las obras más de lo que los proyectistas originales plantearon. Hay que pensar no en la utilización de una obra sino en su reutilización. Darle un lugar central a la referencia en el proyecto nuevo. Un nuevo proyecto como encadenamiento de sus referencias, y que será, a su vez, referencia hacia delante de próximos proyectos.

## **obra**

Para lograrlo hay que entender la obra no como un hecho acabado, sino como un elemento operativo que tiene una posibilidad de uso hacia adelante, que trasciende su existencia como hecho

en sí. No como la conclusión de un proceso creativo sino como un sitio de orientación, un generador de direcciones. La obra al ser re utilizada es sometida a un ejercicio de poder, donde la cuestión de autoría se pone en jaque. Quien apropia una obra mueve a esta de un lugar fijo y le imprime una trayectoria que la llevará a cruzarse con otras obras con un fin específico dentro de un proyecto nuevo. La obra ya no se entiende como hecho aislado y fijo sino parte de un mapa abierto donde diversas obras trazan trayectorias a partir de los direccionamientos que los autores/apropiadores hagan de las mismas. La obra entra dentro de un campo de fuerzas que la mantienen en constante movimiento hacia la búsqueda de posibles combinaciones, contrastes, complementaciones, igualaciones, utilidades entrecruzadas, etc. La construcción de mapas de trayectorias establece una primera instancia en un proceso de apropiación. Estos mapas encuentran sus formas más simples en catálogos o archivos. En estos las obras se presentan a partir de dibujos, diagramas y esquemas con un grado de neutralidad que permite mantener abiertas las posibilidades de establecer diversos órdenes entre ellas. Las obras en un estado de latencia se presentan con un lenguaje ordinario para su reconocimiento instantáneo. Estos lenguajes comunes aparecen cuando las obras son presentadas o publicadas para darse a conocer. Ciertas publicaciones como revistas, páginas web, colecciones, establecen una forma de representación estandarizada a partir de la cual facilitan la lectura de varias obras en conjunto.

## **traducción**

Esta política comienza a acercarse a una postura proyectual. Pero para que la obra pueda ser utilizada en el proyecto es necesario romper su estado latente, y pasarla a un estado potencial, abandonar ese lenguaje común y establecer una traducción. La traducción en sí lleva implícito el reconocimiento del otro. Implica adaptar el sentido de una proposición, hacerla pasar de un código a otro, lo que implica que se dominen ambos idiomas. Traducir es adueñarse de un paquete de información e inventar para

este un protocolo de uso. En el acto de traducción se rechazar cualquier código-fuente que ofrezca un origen único a las obras. Los ejercicios de traducción mantienen actuado las fuerzas de apropiación sobre las obras, provocando traslaciones y desplazamientos para evitar la estabilidad de estas y preservar su capacidad de acción. Ponen en marcha un objeto al insertarlo en una cadena de referencias. En cada traducción hay una pérdida sobre el original, pero también hay aspectos que se mantienen y otros nuevos que emergen. Cada elemento utilizado vale por su capacidad de gestar o modificar la forma de otra obra. Una traducción es una nueva presentación de la obra en los términos en que va a ser utilizada. Un diagrama que encuentra su génesis en las intenciones del proyectista (no de un espectador inactivo) de resolver un problema específico dentro de un proyecto nuevo. Estas piezas gráficas que vuelven a presentar a las obras hacen que las trayectorias se frenen momentáneamente y emerjan estructuras provisionarias que permiten el re-ensamblaje de la obra ahora hacia un nuevo proyecto. La obra traducida en se convierte en una herramienta proyectual y la traducción como una forma de resistencia.

### Bibliografía

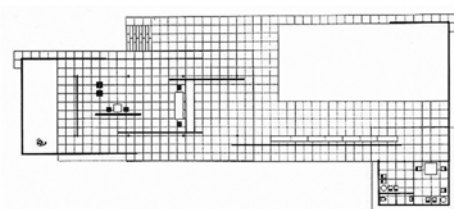
Bourriaud, Nicolás. Radicante. Adriana Hidalgo editora. 2009. Bas.As.

Bourriaud, Nicolás. Postproducción. Adriana Hidalgo editora. 2014. Bas.As.

Deleuze, Gilles. Bergsonism. Zone books. New York. 1988.

<http://www.hiddenarchitecture.net/2016/11/barcelona-pavilion-study-drawings-and.html>

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-69314/clasicos-de-arquitectura-el-pabellon-aleman-mies-van-der-rohe>



Ejemplo de apropiación.

Obra: Pabellón Alemán para la Exposición Internacional de Barcelona de 1930, Mies van der Rohe.

Secuencia de traducciones:

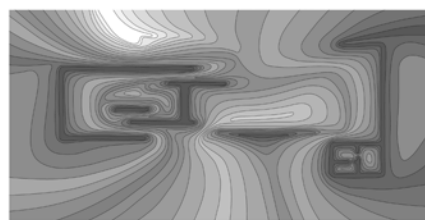
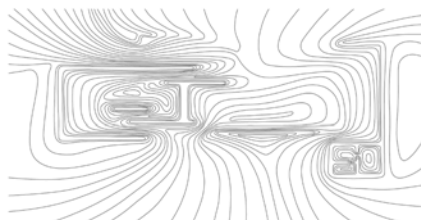
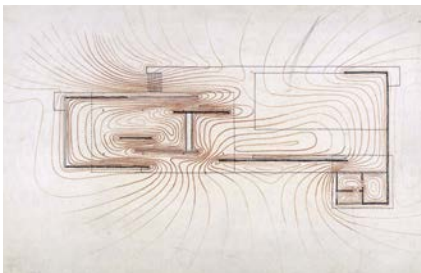
1\_dibujo en planta.

2\_primera traducción: Dibujo de estudio, Paul Rudolph, 1986. Este dibujo es parte de una serie realizada por Paul Rudolph para explicar las cualidades espaciales del proyecto de Mies. En el presente dibujo se superponen dos capas de información. En línea de color negro un redibujo sintético de la planta del pabellón. Y en color rojo una secuencia de líneas curvas que se direccionan desde los espacios exteriores hacia el interior del pabellón y lo atraviesan hacia el exterior por un extremo opuesto al inicial. Esta traducción solapa dos pabellones, uno compuesto por los elementos estructurales y de cierre (negro) y otro de líneas de movimiento libres de obstáculos (rojo).

3\_Los siguientes dibujos son de mi autoría. Sobre el esquema anterior se borraron las líneas negras produciendo así una nueva traducción. Un diagrama de líneas curvas que empieza a abandonar el pabellón como usualmente se lo conoce y abstrae la fluidez de su sistema espacial. En esta traducción se pierde la información para leer la planta con claridad, pero las líneas que se mantienen remiten en cierto sentido a la geometría de base. El proceso de borrado de información está realizado con Photoshop.

4\_El cuarto dibujo presenta un redibujo del esquema anterior en el programa de computadora de modelado Rhinoceros. Se pasa de una imagen en píxeles a un dibujo de vectores. De una imágenes analógica a una digital. Ya no está presente el dibujo original de Paul Rudolph, pero se mantiene la información.

5\_La quinta pieza gráfica toma de base el dibujo de vectores anterior y lo vuelve a llevar a una imagen de píxeles. Las líneas originalmente rojas están encerradas ahora por un rectángulo de menor dimensión que las imágenes anteriores. De esta manera las líneas cierran superficies entre ellas que se colorean con diferentes tonos de gris. Los tonos más oscuros conservan el dato de la existencia inicial de muros. Los tonos de gris bajan gradualmente desde estas zonas hacia el resto de las zonas. De esta manera se crea una imagen que tiene la potencia de un mapa topográfico, dándole un sentido totalmente nuevo al pabellón a partir de la mirada de Paul Rudolph.



# nivel 04

## intensidad contexto y concepto

### **cuerpo docente**

Sebastián Gril (semestre 01)

Eugenia Durante (semestre 02)

Joaquín Bosisio (colaborador)

### estudiantes

campos, fedra de los milagros; zein, clementina; ceci, juan luis; pennacchiotti, nicolás; arias velazquez, sergio roberto; rivero, silvio; urbieta, ignacio; pannesse, giuliana; gonzalez, fernando gabriel; palavecino medina, nahuel matias; nicoliello, melisa aylen; cabezón, héctor jeremías; garcia, verónica analía; aldeco, bruno nicolás; arroyo, juan manuel; yucra mollo, orlando; avan, sergio; ramos, jorge





nivel 04  
ejercicio 01

## contextos activos

Los trabajos de este nivel estarán en relación con la construcción de los contextos de diseño y las argumentaciones operativas del proyecto de objetos. Durante el primer semestre del curso se indagará en las condiciones contextuales de la arquitectura. Se intenta ingresar en un campo conceptual del contexto más allá de las tradicionales adaptaciones contextuales de un objeto en función de problemáticas de forma y escala. Se pretende indagar en una dimensión amplia del tema contextual, de las distintas contextualidades que se presentan en un ejercicio de diseño. Diferentes capas de problemáticas de contextualidad definen líneas de acción, desarrollos operativos particulares, con diversas técnicas y herramientas.

\_En primer lugar se ejercitarán diversos métodos de análisis o relevamiento del sistema contextual, tendientes a agotar las posibilidades de comprensión del fenómeno desde diversos puntos de vista, criterios y técnicas específicas. Se buscará generar un trabajo dentro de cada equipo para luego compartirlo con los otros grupos, construyendo distintos elementos conceptuales de trabajo según cada técnica. Se realizará una maqueta conceptual representativa de lo realizado con el método contextual.

\_En un segundo momento del trabajo, y dado un objeto arquitectónico se lo estudiará en profundidad y se lo recontextualizará en un nuevo entorno aplicando la experiencia adquirida con los diversos métodos de estudio del contexto. se trata de operar en el objeto para contextualizarlo mediante intenciones precisas y razonadas..

\_En un tercer momento del trabajo, con las anteriores experiencias como bagaje de recursos y con ejemplos de referencia, se trabajará en el proyecto de un edificio público inserto en un medio urbano particular.

La dimensión amplia del problema contextual que se menciona más arriba 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 del trabajo

Fase 1: análisis metódico del contexto según una técnica - construcción de dibujos y una maqueta conceptual  
Fase 2: estudio de un objeto dado y

su contextualización en un terreno de La Plata

Fase 3: proyecto de un edificio de media complejidad bajo el diseño contextual.

### **a-fase 1**

Se trabajará en un área delimitada por las calles 9, 59, Plaza Rocha, 7 y 61.

Para el análisis del contexto en la primera etapa se indagarán los siguientes métodos

**I. El tipo-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 perspectívos 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 Espectador Moderno** (flâneur)\_ la experiencia propia como lectura del territorio y el registro a partir del texto descriptivo. Leer "Tentativas de agotar un lugar parisino" de G. Perec.

**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.Gandelsonas. 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.

**VII. El Compilador\_** se busca un registro completo de las distintas situaciones espaciales que se encuentran en el sector a trabajar: encuentros de planos, distintos usos, espacios residuales, puntos de encuentro, espacios con suelo natural, el trabajo será de un relevamiento completo, de todas las situaciones posibles (y sus variaciones) en igual escala y expresión de dibujo.

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

el trabajo se desarrollará mediante la construcción secuencial de gráficos y dibujos, culminando en la realización de una maqueta conceptual de los

criterios contextuales extraídos del análisis bajo uno de los métodos del sitio determinado.

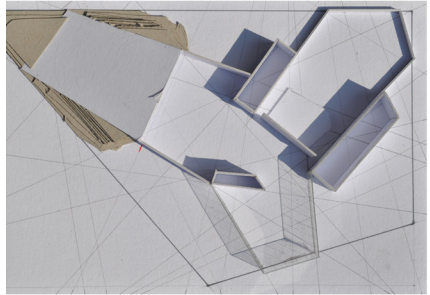
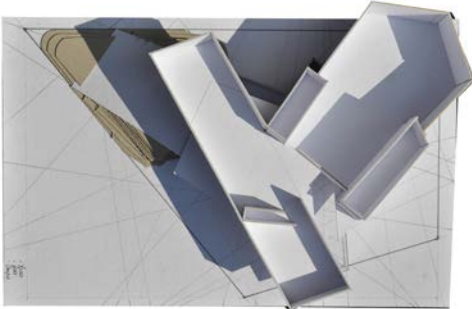
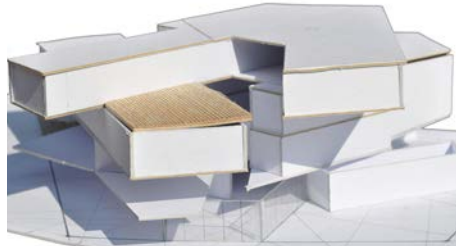
### **b-fase 2**

La segunda experiencia es la de trabajar en el reacomodamiento de una obra cambiada de contexto. El trabajo tiene como objetivo reterritorializar una obra dada en un terreno cercano al área de estudio, El ejercicio consiste en realizar las modificaciones necesarias a la estructura dada, para albergar un nuevo uso y posicionarse en su nuevo sitio en equilibrio contextual. Se deben explorar todas las operaciones posibles de transformación de sus elementos para llegar al objetivo.

obra para trabajar en fase 2, Peter Eisenman, Casa VI; tema del nuevo objeto, una biblioteca de libros de arte.

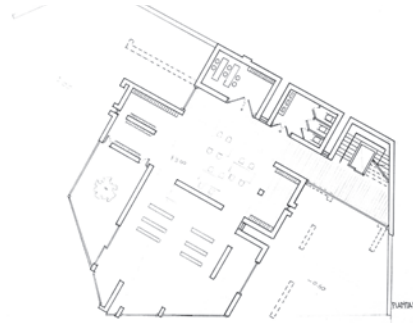
### **c-fase 3**

La fase 3 consiste en diseñar un edificio para el Instituto Cultural de la Provincia de Buenos Aires que contiene usos mixtos de residencia, exposiciones, oficinas y salas de espectáculos. Se trata de encaminar el proceso del proyecto bajo la dominancia del problema contextual, entendido desde las diversas formas en que se trabajaron y analizaron criterios de diseño contextual en las fases anteriores. Se pretende la aplicación de todos los recursos de análisis y estrategias proyectuales contextuales experimentadas en las fases anteriores.



clementina zein, fedra de los milagros campos, orlando yuca





**CASA VI - Peter Eisenman - EVOLUCIÓN A - - - - -> MEDIATECA DE ARTE (recontextualización casa VI)**

**Suspecho** → Partiendo desde un estado original, sus relaciones son fragmentadas, fragmentos del resto del proyecto.

**OPERACIONES**

**DESPLAZAMIENTO** → Se desdibujan y desarrollan del mismo original.

**REPLICACIÓN** → Se replica con igual carácter, al ser ícono por sí mismo.

**MULTIPLICACIÓN** → Es la multiplicación tridimensional del desplazamiento, como de la tridimensionalidad.

**¿CÓMO SE RECONTEXTUALIZA?**

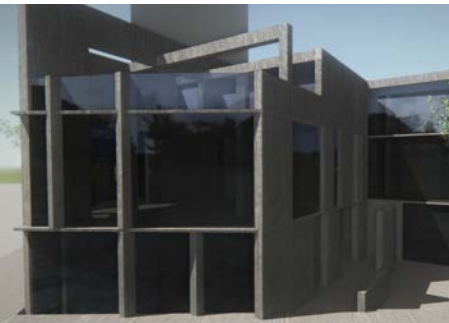
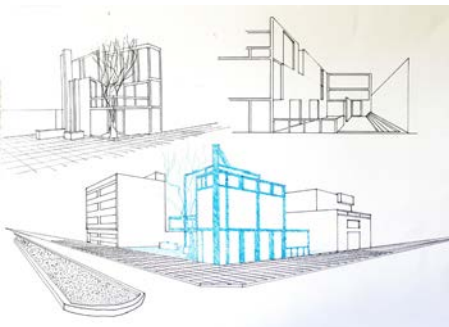
**UBICACIÓN DE LOS EJES**

**INTENCIONES** → Responde a un contexto específico con los ejes.

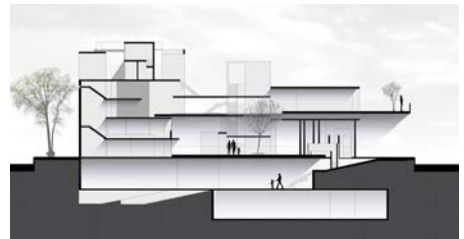
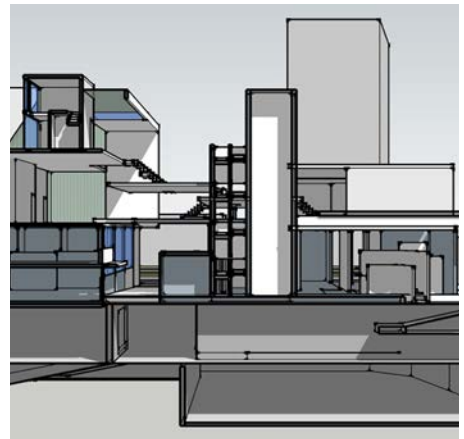
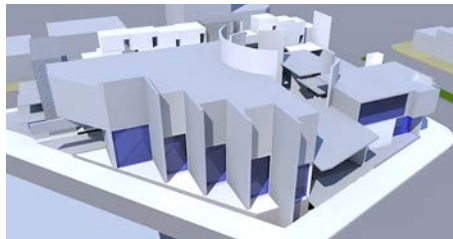
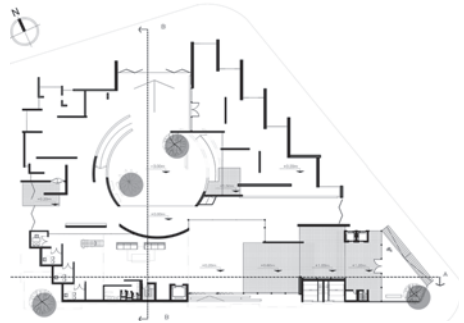
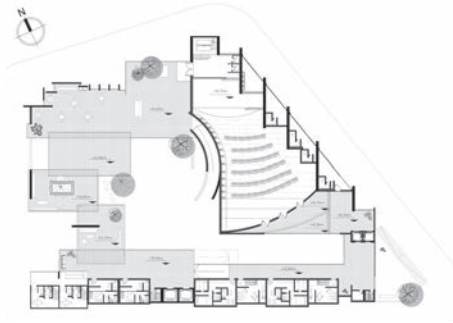
**INTENCIONES** → Responde a un contexto específico con los ejes.

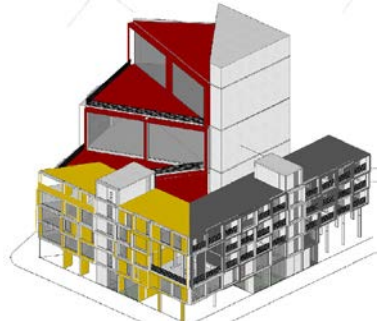
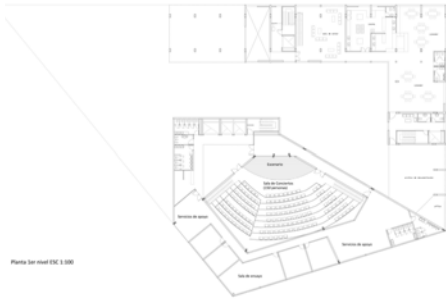
**CONEXIÓN ENLACE FUERA** → Responde a un contexto específico con los ejes.

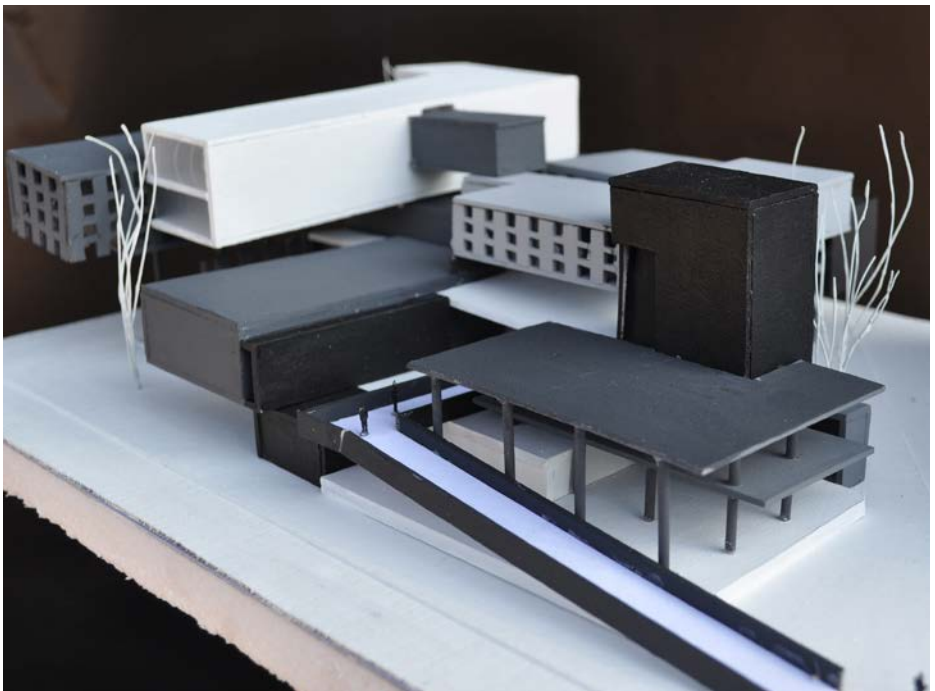
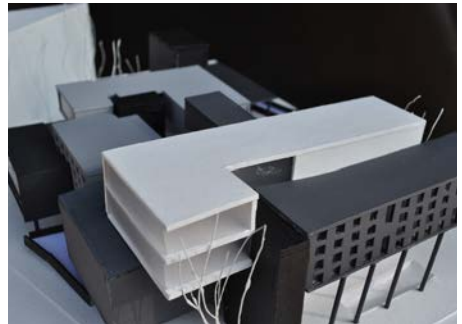
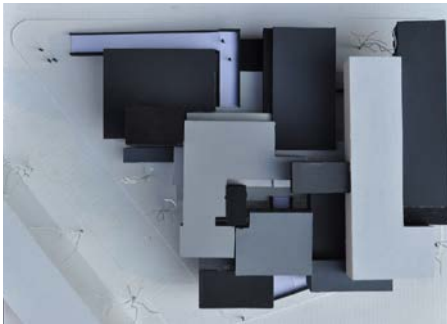
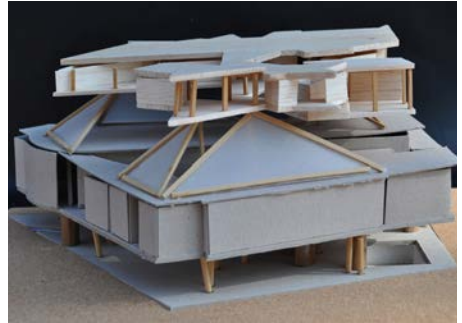
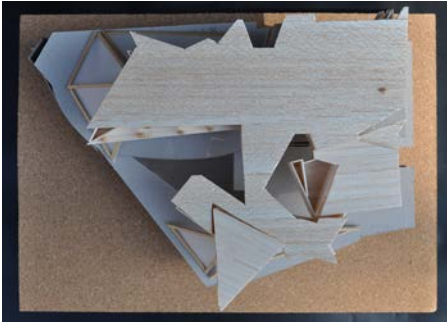
**CONEXIÓN ENLACE DENTRO** → Responde a un contexto específico con los ejes.



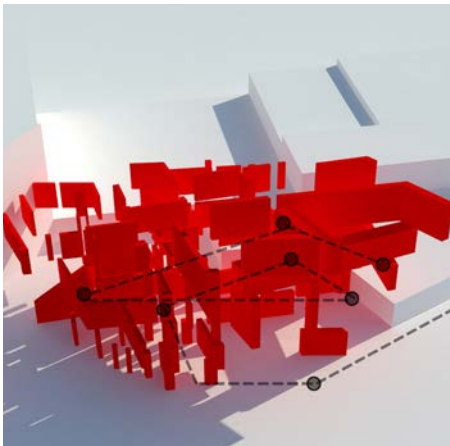
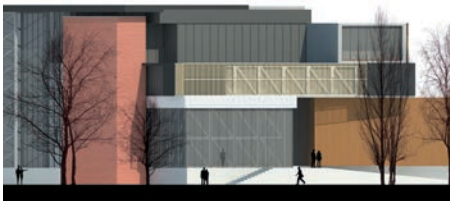
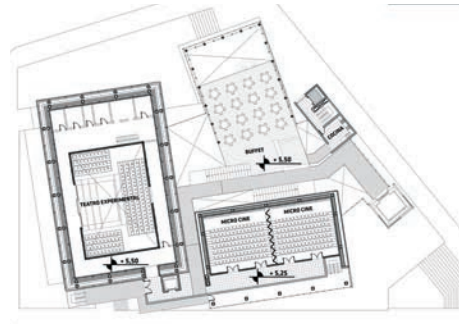
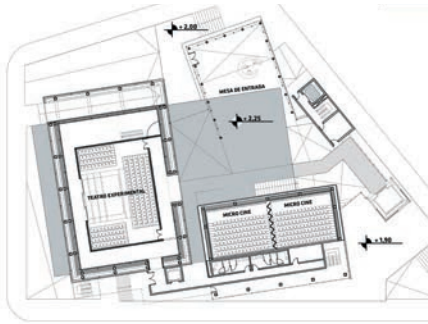
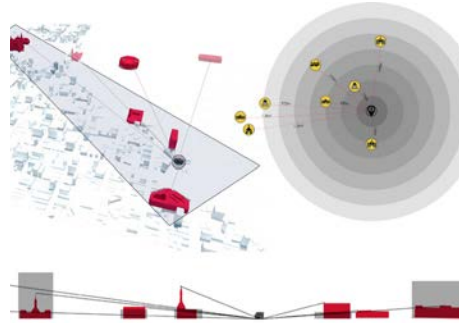
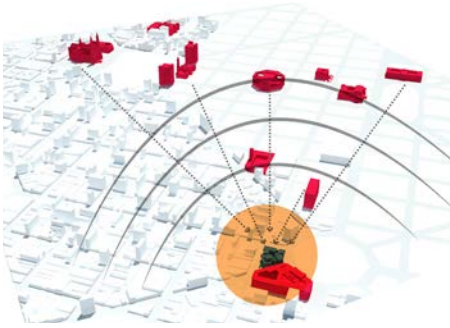
melisa nicoliello, ramos, juan ceci, héctor cabezón, orlando yucre  
taller de arquitectura 7 fau unlp



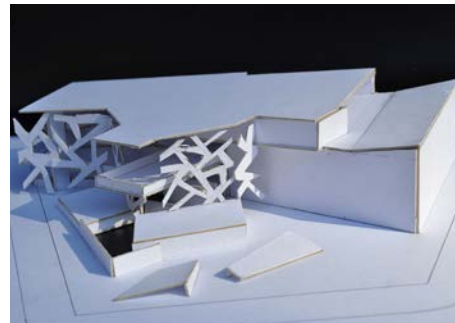
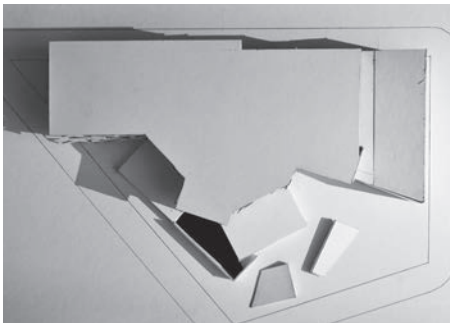
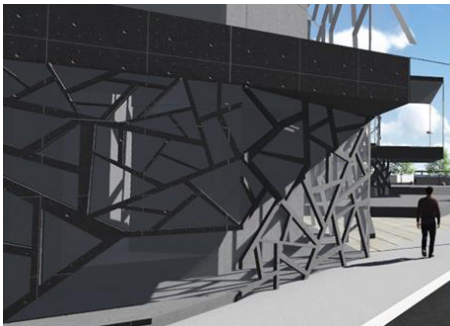
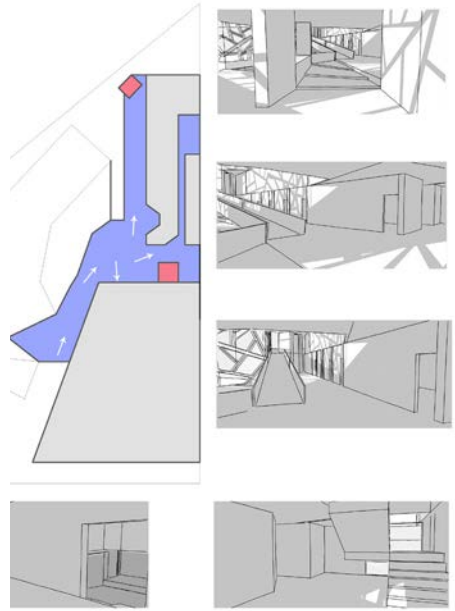
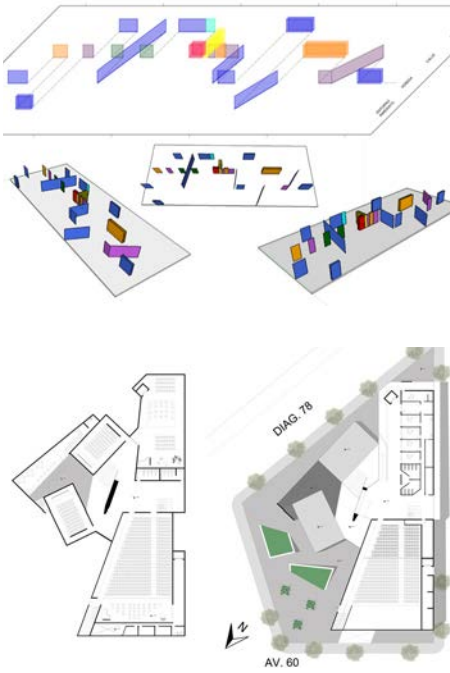












aldeco, bruno, arroyo, j. manuel

nivel 04  
ejercicio 02

## procesos argumentales

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 de

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 posi-

lidades 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 de 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.

En el proyecto de Cannaregio, Peter Eisenman realiza varias operaciones conceptuales superpuestas definidas en tres temporalidades diferentes. Las acciones y posicionamientos de proyecto sugeridos o implícitos en un concepto tienen la ventaja de no depender de condiciones de coyuntura particulares, estéticas, técnicas o modos especiales de resolución de problemas, alejando el camino del proyecto de lo establecido, lo aceptado, lo predeterminado y de lo casual. Es justamente en esto dónde radica la potencialidad y la riqueza del trabajo sobre conceptos. Las “fórmulas” o “tendencias” que desarrollan Sadar y Vuga se despliegan creativamente en uno o en varios proyectos de modo de verificar las posibilidades de maleabilidad del concepto. “Monolito Suspendido” y “Estructura Cinemática” son usados por ellos en un solo trabajo mientras que “Recorrido Inducido” o “Matriz Envolvente” son trabajados en varios de sus diseños. Sucede algo similar con algunos con-

ceptos que OMA ha trabajado sobre temas o conceptualizaciones derivadas de ideas Deleuzianas. Máquinas abstractas, diagramas y pliegues son algunas de las conceptualizaciones transferidas a la arquitectura con felices y no tan felices resultados en su desarrollo, pero que de alguna manera han contribuido a abrir caminos de experimentación y evolución de la disciplina. En este mismo sentido la casa Möbius de Un Studio desarrolla su compleja estructura mediante la combinación de conceptos organizativos, funcionales y situacionales.

Argumentar con conceptos. En base a nuestra experiencia vemos a los conceptos como una herramienta teórica en primer lugar y operativa en un segundo sentido. Estas dos cualidades completan un sistema que habitualmente adolece de la ausencia de algunos de sus componentes. En los desarrollos teóricos muchas veces falta la condición de operatividad, quedando la teoría como una mera declamación de principios, mientras que en el otro extremo, los modos proyectuales instrumentales o meramente operativos nunca encuentran un sentido que trascienda. Trabajar con conceptos es en consecuencia desarrollar un proceso desde la teoría o el argumento hacia las operaciones y las herramientas de diseño bajo un criterio continuo. Nos resulta también de gran valor productivo el trabajo de proyecto argumental como método de construcción de teorías, pequeñas teorías, que no intentan tener validez ni permanente ni universal, pero que den sentido a un proyecto realizado en un lugar, en un contexto y para un

problema determinado con una solución adecuada mediante un proceso de trabajo crítico. Esta forma de enseñanza del proyecto es una manera de acercar la teoría a la enseñanza del proyectar, una actitud que tampoco debe ser exclusiva y que no debe desviarnos de la necesaria búsqueda de variadas formas de abordaje del proyecto y de su enseñanza en un mundo cambiante y diverso.

Enunciado del trabajo. El trabajo consistirá desarrollar un proyecto bajo una base argumentativa específica y rigurosa proveniente de la asignación de un concepto de carácter proyectual, encuadrado en los términos que están definidos por Gilles Deleuze y Michel Foucault. Absolutamente todas las operaciones de diseño de totalidad, de cada parte y en todas las escalas, estarán dirigidas por el concepto proyectual asignado a cada grupo. los pasos del ejercicio serán precisamente determinados y el diseño, consecuencia de un proceso argumentalmente dirigido. las acciones proyectuales irán desde el despliegue del concepto hasta el proyecto final dirigido por esa base argumental. el trabajo finalizará con un anteproyecto desarrollado de un edificio de equipamiento urbano que incorpore el diseño técnico del mismo. el concepto abordado será desplegado rigurosamente, buscando los significados posibles del mismo siempre en términos de construcción de un programa de acciones proyectuales, a la vez de precisar arquitecturizaciones posibles de esas resonancias significantes que el concepto provee. el concepto deberá promover crite-

rios operativos y formas de determinación de la totalidad y de las partes del objeto arquitectónico en cuanto a criterios de implantación, organización espacial, condiciones de cualidad espacial, materialidad, lenguaje y diseño de partes.

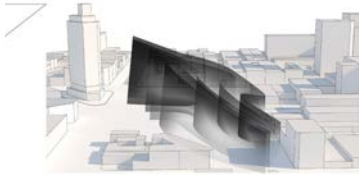
destino del edificio, residencia universitaria.

argumentos proyectuales a experimentar:  
transformaciones invisibles  
diferencia de tipo/diferencia de grado  
sistemas intercambiantes  
multiplicación escalar  
mesetas programáticas  
racionalidad rizomática  
desplazamientos estructurales

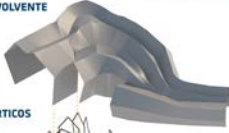


fedra campos, verónica garcia, giuliana pannesse





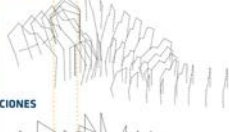
ENVOLVENTE



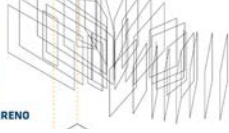
PORTICOS



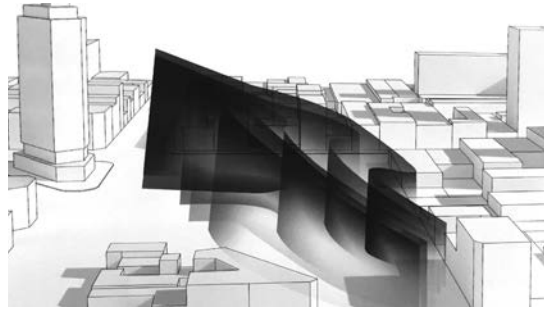
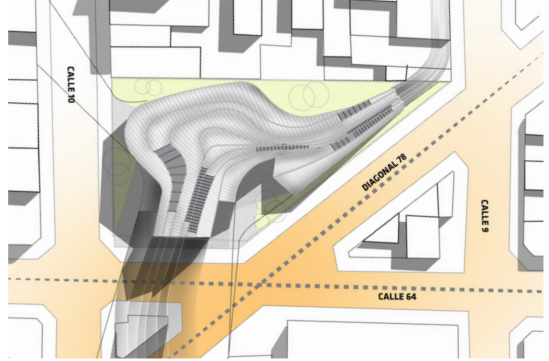
RECORTES

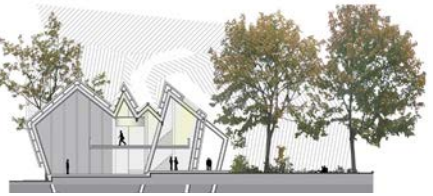
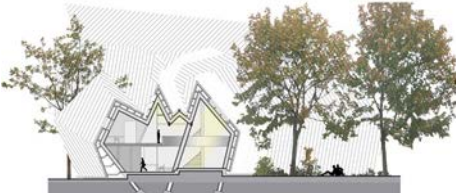
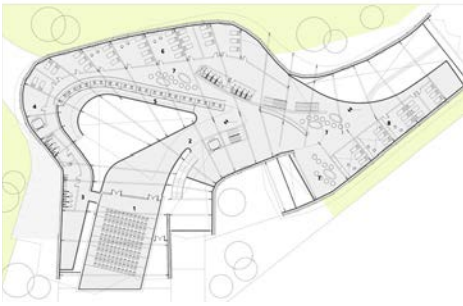


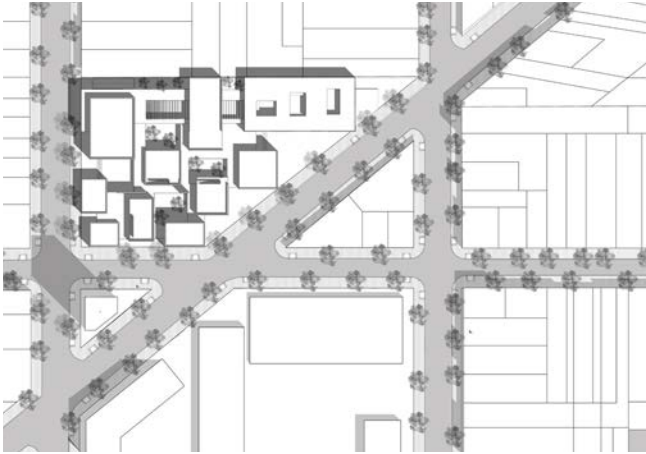
SECCIONES



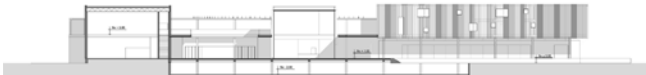
TERRENO







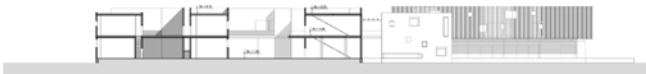
CORTE B-B



CORTE C-C



CORTE D-D



CORTE E-E



CORTE F-F



CORTE G-G



**MEMORIA DE PROYECTO:**  
**DIFERENCIA DE TIPO - DIFERENCIA DE GRADO**

EL TIPO ES LA IDENTIDAD CON LA QUE SE CARACTERIZA UN CUERPO. UNA FORMA, UN GRUETO. RESPONDE A LA MISMA ESSENCIA, LA MISMA CLASE, DENTRO DE UNA SERIE TIPOLOGICA.

EL GRADO, ES LA JERARQUÍA, LA INTENSIDAD, MAYOR O MENOR, UNA ESCALA, UNA MEDIDA QUE IDENTIFICA PUNTUAL/INDIVIDUALMENTE UNA CARACTERÍSTICA INTRÍNSECA DE UN CUERPO, UNA FORMA, UN GRUETO, ETC.

LA DIFERENCIA DE TIPO, IDENTIFICA LOS DISTINTOS TIPOS, LOS CUALES CORRESPONDEN A DIFERENTES SERIES TIPOLOGICAS Y TIENEN SUS PROPIAS CARACTERÍSTICAS ÚNICAS.

LA DIFERENCIA DE GRADO SON LAS VARIACIONES, POR EJEMPLO, ENTRE UN BLANCO Y UN NEGRO, LAS DIFERENTES TONALIDADES A LAS QUE SE PUEDE LLEGAR, ENCONTRANDO ASI, DENTRO DE LA MISMA ESSENCIA, DIVERSIDAD DE COLORES.

EL TIPO Y EL GRADO ESTAN LINKADOS A UNA MISMA SITUACION, A TRAVÉS DE LOS ELEMENTOS ARQUITECTONICOS, LA CONSTRUCCION DE UN CARACTER ESPECIAL.

LA DIFERENCIA DE GRADO, ES LA VARIACION DEL TIPO, MOSTRANDOSE A TRAVÉS DE LOS CAMBIOS A LOS QUE ÉSTE SEA SOMETIDO RESPECTANDO SU ESSENCIA.

LA DIFERENCIA DE TIPO YACE EN LA DIVERSIDAD DE LA ESSENCIA, Y LA RAZON DE LA DIFERENCIA DE GRADO EN LAS VARIACIONES BAJO LAS QUE LOS TIPOS PUNTUALMENTE SON REGIDOS.

“ EL TIPO ARQUITECTONICO ES UN CONCEPTO QUE DESCRIBE UNA ESTRUCTURA FORMAL.”

EL CARÁCTER DE LA IMPLANTACIÓN EN EL TERMINO DE BASE EN LA BÚSQUEDA DEL “GRADO EXTER” COMO CARÁCTER TIPO.



LA LINEA VA PORQUE DE VOLVER UNO, MAYOR Y MENOR, A UN GRADO INADAPTABLE, DIFERENCIALMENTE.



A TRAVÉS DEL DESARROLLO DEL TIPO, SE BUSCA ENCONTRAR LAS DIFERENCIAS QUE LA APLICACION DEL TIPO PUEDE OFRECER A NUESTRA IDEA DE “GRADO EXTER” COMO CARÁCTER ESPECIALE A LOS TIPOS.

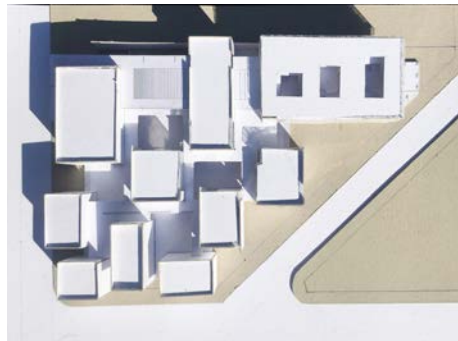
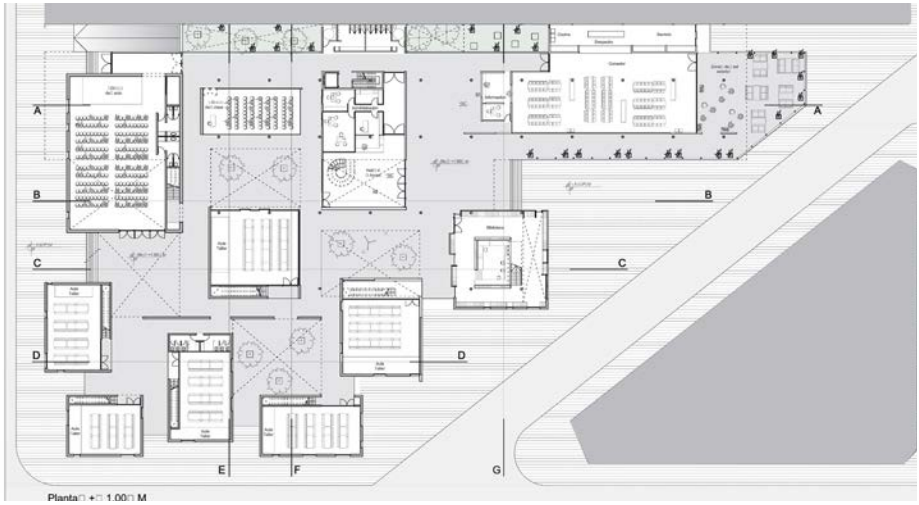
EVOLUCION DE GRADO - VARIACION DE LOS ELEMENTOS ARQUITECTONICOS A PARTIR DEL TIPO, TRANSFORMANDOSE LA ESTRUCTURA FORMA, DE UNA LINEA HACIA OTRA, POR UNA LINEA A OTRA LINEA.



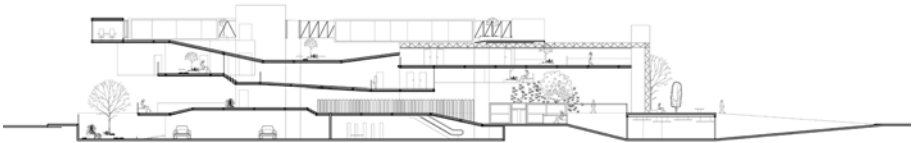
LA IDEA DE LA NUBRE DEL PROYECTO ESTA BASADA EN RESOLVER LA DIFERENCIA DE TIPO Y EL GRADO DE LA FORMA EN UNO DE LOS ELEMENTOS ARQUITECTONICOS DE LA LINEA, PARA ENCONTRAR LAS DIFERENCIAS ESPECIALES A LAS QUE SE PUEDE LLEGAR, ENCONTRANDO ASI, DENTRO DE LA MISMA ESSENCIA, DIVERSIDAD DE COLORES A LAS QUE SE PUEDE LLEGAR, ENCONTRANDO ASI, DENTRO DE LA MISMA ESSENCIA, DIVERSIDAD DE COLORES.







fernando gonzález, hécctor cabezón







# prácticas contemporáneas en expansión

carlos j. díaz de la sota

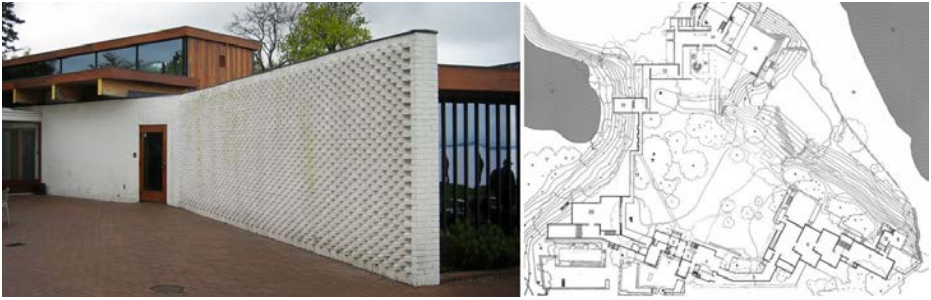
El 24 de agosto del año 2014 se inaugura en el Museo de Arte Moderno Louisiana en la ciudad de Humlebæk (Dinamarca), la exposición “Riverbed” del artista Olafur Eliasson.

“Riverbed” es una obra site specific, una obra de carácter temporario y pensada y ejecutada para el espacio de exhibición del Museo Louisiana. Fue dispuesta en las salas del ala sur del museo, salas agregadas en el año 1982 al edificio original siguiendo la pendiente natural del terreno.

El edificio original del museo se construye en 1958 y es una obra de los arquitectos Jørgen Bo y Vilhelm Wohlert. Allí plasmaron su obra partiendo de una estrecha relación entre la arquitectura y el paisaje, concepto que se convirtió en el sello distintivo de la institución. Es considerada una de las piezas más importantes de la arquitectura moderna danesa, que con sus múltiples ampliaciones fue desarrollando una secuencia de espacios interiores y exteriores naturalmente integrados al paisaje circundante. Al igual que en la instalación de Olafur, el desplazamiento por esta secuencia espacial es fundamental para la experimentación sensorial e intelectual del sitio.



Olafur Eliasson. Riverbed.

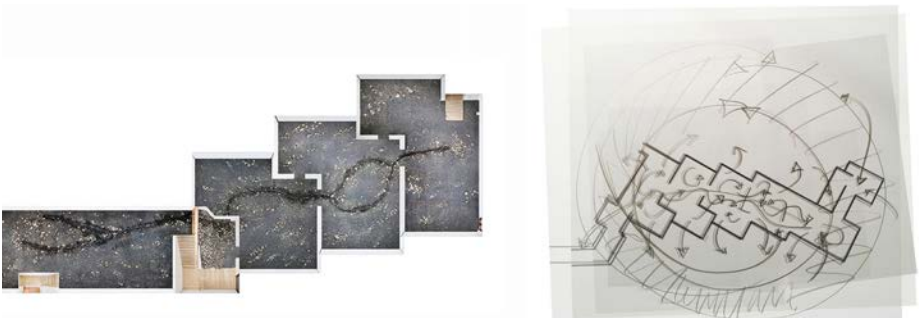


Jørgen Bo y Vilhelm Wohlert. Museo de Arte Moderno Louisiana.

La instalación “Riverbed” (Lecho de río) consiste en la introducción en las blancas salas del museo, de un agreste, inhóspito y ondulante paisaje natural inspirado en los paisajes islandeses que frecuentaba Olafur en su juventud. Está compuesto por piedras de diversos tamaños y tierra conformando un lecho rocoso por donde corre un curso de agua que serpentea, conecta y a la vez circula por entre las salas. Así los visitantes de la muestra caminan sobre la instalación interactuando y formando parte de la obra como si estuvieran en un espacio exterior siguiendo el curso de un río, una vertiente, en una travesía a pie.

La obra se relaciona unívocamente con la identidad primera de la institución museística, y, al mismo tiempo, plantea una inversión de los términos en que se relacionan arquitectura y naturaleza (aquello del quien contiene a quien) y la exploración del contraste entre el objeto blanco producido por el hombre y el territorio natural pero artificial (también producto de la acción humana) del cauce del río. Eliasson como artista trabajando en nuestra teorizada era del Antropoceno.

La intervención de Eliasson en definitiva, no sería el lecho del río en sí, sino la nueva y específica situación que surge de la comunión entre museo, obra y visitante. La obra es poner en relación, provisionalmente, con el fin de reflexionar acerca del mundo que nos toca vivir, de cómo lo habitamos, cómo construimos y cómo utilizamos los espacios, cómo explotamos sus recursos, qué es natural y qué artificial.



Olafur Eliasson. Riverbed. Proyecto de la muestra.

Dice O. Eliasson: “Lo que me interesa de mi trabajo en la Louisiana no es que experimentes un objeto o una obra de arte. Me interesa cómo conecta este paisaje con el resto del mundo y, en última instancia, cómo se experimenta dentro de él.”

La instalación en el Louisiana entonces, expresaría claramente aspectos relevantes de nuestra contemporaneidad: el des-dibujamiento de las fronteras que separaban a la arquitectura de otras artes, como así también de la ciencia, tanto en sus técnicas como en sus modelos de pensamiento; la importancia cada vez mayor de la gestión y manipulación de la información; el fortalecimiento de los sistemas relacionales entre personas y la complejización de las formas de aprehender y representar la realidad que nos rodea.

Hoy en día, el llamado “arte contemporáneo”, reacciona velozmente a estímulos exteriores elaborando respuestas pertinentes al contexto socio-cultural en el que están inmersos ya sea a través de la visibilización, la crítica o la denuncia. A su vez los teóricos y críticos de arte conceptualizan estas obras prácticamente en tiempo real retroalimentando el sistema. La arquitectura junto con otras artes, como la pintura, la literatura, la escultura y el cine, disuelven su pureza y se convierten en instrumentos de una época que convergen en la construcción de un mundo común a todos actuando como mediadores entre lo sensible y lo corporal, entre lo abstracto y lo universal. Todas las artes utilizan medios y signos que mantienen una relación poderosa con los objetos significados, todas parecen desarrollar procesos creativos basados en la idea de proyecto y también, quizás más recientemente, en la idea de la programación.

Proyectar es trabajar creativamente y para ejercerlo en total libertad es necesario construir reglas propias, crear protocolos, desarrollar tareas concatenadas, accionando con un método paciente y estricto que nos permita producir obras, instalaciones, ocupaciones del espacio y actividades desde nuestra formación disciplinar.

Creemos interesante entonces, desarrollar algunos conceptos partiendo de reflexiones sobre arte contemporáneo y su relación con la arquitectura, conceptos que tal vez nos servirán para comprender mejor nuestro tiempo y nos proveerán de herramientas adecuadas para poder intervenir en él. Una clara lectura del presente nos posibilita también desarrollar capacidades para enfrentar el cada vez más incierto futuro.

## **La instalación**

El pensador alemán Boris Groys (Berlín del Este.1947) define así al arte contemporáneo: “En la actualidad, el término “arte contemporáneo” no designa sólo al arte que es producido en nuestro tiempo. El arte contemporáneo de nuestros días más bien demuestra cómo lo contemporáneo se expone a sí mismo (el acto de presentar el presente). En ese sentido, el arte contemporáneo es diferente del arte Moderno, que se dirigió hacia el futuro, y diferente también del Postmoderno, que es una reflexión histórica sobre el proyecto

Moderno. El “arte contemporáneo” contemporáneo privilegia el presente con respecto al futuro o el pasado.”<sup>1</sup>

Nos encontramos entonces con la posibilidad de reflexionar sobre el arte moderno que desplegado pensaba en una nueva humanidad desarrollada hacia el futuro y al mismo tiempo hoy estamos sumergidos en el arte contemporáneo que una y otra vez se centra en el acto de “presentar el presente”, un presente que por definición no tiene espesor, que es efímero (no dura nada) y cambiante pero que no por eso deja de ser complejo y conceptualmente profundo.

En su texto de 1936 “La obra de arte en la era de la reproductividad técnica”, Walter Benjamin, desarrolla el concepto de la obra de arte en relación a los medios técnicos de reproducción de imágenes, explicando la forma en que se desarrolló el arte en la primera mitad del siglo XX. Según Benjamin la obra de arte original posee un “aura” que la copia no tiene. Por más fiel que la copia sea del original, nunca va a tener un contexto fijo, un espacio y tiempo al cual pertenece y representa, característica que si tiene el objeto singular y original. Dice Boris Groys, “La reproducción quiere decir dislocación, desterritorialización, transporta la obra de arte a redes de circulación topológicamente indeterminadas”<sup>2</sup>. La reproducción es anónima y masiva y suele repetir relaciones ya establecidas y probadas y desarrollarse en ámbitos seguros y predecibles. Está en función de un público entendido como masa, como una unidad homogénea, en donde se considera que todos piensan unificadamente. El carácter masivo deviene en lo impersonal y lleva implícita la idea de una producción en serie en donde se borran las singularidades. En la actualidad ya no es posible hablar de la multitud en términos de masa sino que es más acertado hablar de pluralidad de singularidades

El arte contemporáneo, entonces, realiza un cambio radical en comparación con el arte moderno: en vez de negar la existencia del “aura”, la disocia de la cuestión de la originalidad. La instalación, como la dispuesta por Olafur Eliasson en el museo de Louisiana, o la performance artística o los señalamientos, operan en ese sentido, es decir, en forma inversa a la de la reproducción ya que es capaz de extraer una copia u objeto de un espacio abierto sin marcas y de circulación anónima (las piedras y el agua) y reubicarlo temporalmente en un nuevo contexto, con un nuevo sistema de relaciones y con nuevos significados. En el arte contemporáneo, la originalidad de una obra no se establece de acuerdo a su forma, sino a través de su inclusión en un nuevo contexto, por medio de su inscripción topológica. Esa copia vuelve a ser entonces un “original” y por ende recupera su “aura”.



Enric Miralles. Ciudad Universitaria de Vigo



El proyecto para la Ciudad Universitaria de Vigo (1999-2004) de Enric Miralles y Benedetta Tagliabue se sustenta en la adaptación a una topografía ondulante, a la existencia de edificios precedentes y a los sistemas de circulación vehicular del predio. Aulas, auditorios, sectores administrativos, grandes áreas deportivas (piscinas y gimnasios) y espacios exteriores, son puestos en relación entre sí y con el contexto a través de un complejo montaje de elementos arquitectónicos y espaciales. Cada sector parece entablar una relación específica con los otros y cada elemento que da forma a las construcciones busca combinarse, confrontarse, asociarse a otros de especies diferentes de manera única y a la vez provisoria. La construcción en sí también recurre al montaje de piezas prefabricadas de hormigón, panelerías de madera, chapas, vigas metálicas reticuladas, consiguiendo una expresión específica de cada material y de su comportamiento estructural o de cerramiento.

Son también sintomáticos de estas prácticas relacionales los montajes de Federico Soriano para su propuesta en el Museo de Arte Conceptual de Taipei, un museo que contiene todos los museos, que tiene partes de los 100 museos más importantes del mundo.

Dice Soriano: “¿Quieres un proyecto más? ¿Una forma más? ¿Una que recuerde a otras muchas? ¿Una más en la infinita colección de formas generadas en los últimos años? ¿Un objeto? ¿Un objeto para construir y olvidar en poco tiempo? ¿Para almacenarlo en las estanterías de lo pasado de moda?

¿O queremos cambiar y pensar en ideas en lugar de objetos? Pensar en conceptos y en procesos; elegir materias; hacer recorridos; prevalecer las ideas sobre los aspectos formales; dejar la resolución final como mero soporte; trabajar fuera del tiempo y las modas. Parece que eso es lo apropiado para el diseño de un museo de arte conceptual. El concepto es la obra en sí misma”.<sup>3</sup>

## **La información. Lo digital**

El colectivo artístico Ramo Nash Circle, Grupo de Proyecto de Inteligencia Artística<sup>4</sup>, fundado en Niza en 1987, establece los fundamentos de su práctica artística de manera clara y consistente: “La inteligencia artística se compone de todos los conceptos, herramientas, metodologías y prácticas que hacen posible conectar diferentes conocimientos e información de manera relevante para dominar y desarrollar la dinámica artística. Esta relación implica, en particular, una solidaridad entre los artistas, un tratamiento y un análisis de la información y del conocimiento orientados a un fin operativo, un flujo efectivo de información y conocimiento dentro de los talleres de producción”

Según Ramo Nash Circle, el arte contemporáneo se sustenta sobre 4 aspectos relacionados con la información:

-Consideran a la información como un “capital intangible”, como un activo tan importante como el dinero o la propiedad.

-La tarea del artista está cada vez más condicionada por su capacidad para la gestión de los flujos de información.

- En el contexto en un sistema de redes como el que experimentamos en la

actualidad, esa gestión de la información no puede ser solamente individual sino que debe ser una práctica colectiva, donde la información adquiere valor a partir de la transferencia de esa información de un punto a otro poniendo en jaque el concepto de “autor”. Esa información se mueve y cambia de acuerdo a las lógicas de la dinámica de flujos, lo que implica una actualización permanente y con una gran fluidez.

-El intercambio permanente genera una “inteligencia colectiva” totalmente alejada del conocimiento individual capaz de producir obras de autor de la manera en que tradicionalmente es concebida.

Los trabajos de Olafur Eliasson entendemos son de carácter colaborativo. Muchos de ellos, “Riverbed” por ejemplo, fueron realizados en colaboración con el arquitecto islandés Einar Thorsteinn, quien experimentó durante toda su carrera con estructuras geométricas espaciales. Hoy el estudio de Eliasson es un gran taller de experimentación del espacio en el que trabajan alrededor de 40 personas, la mayoría arquitectos e ingenieros que desde sus capacidades profesionales contribuyen al desarrollo de proyectos artísticos. La información indispensable para saber qué hacer y cómo hacerlo es procesada y elaborada por el propio estudio. El estudio de la capacidad portante de las salas para alojar en ellas “Riverbed” y sus visitantes, el sistema de circulación del agua, la logística de montaje y desmontaje de la instalación, son algunos de los temas resueltos por el equipo de trabajo.



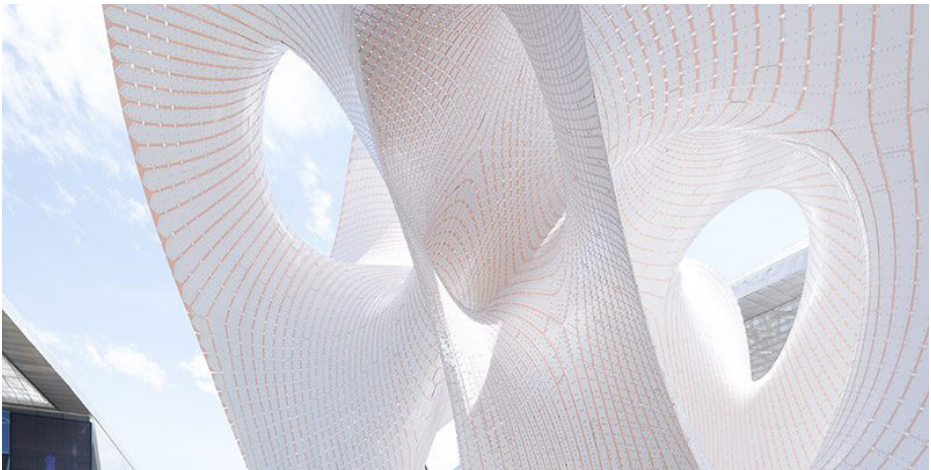
Estudio Olafur Eliasson. Modelos espaciales experimentales.

Desde la revolucionaria aparición de internet en nuestras vidas, esta gestión de la información se convirtió en una tarea primordial. El uso del algoritmo como herramienta para poder manipular la inabarcable cantidad de información producida y concentrada en las redes digitales, nos obliga a repensar nuestros hábitos y costumbres. Los algoritmos se utilizan para poder manipular la información, predecir conductas sociales, entender procesos de crecimiento y expansión, desarrollar protocolos adaptativos para formas de ocupación espacial, procesando grandes bases de datos (bigdata), donde ya no es posible juzgar a priori de acuerdo a parámetros establecidos racionalmente una determinada situación, sino que hoy en día es necesario observar meticulosamente esa situación para aprender de ella misma cómo se la puede aprehender y describir. El mundo se abre y su diversidad no puede ser contenida por ningún esquema racional único.<sup>5</sup>



Laura Kurgan. Close up at a Distance y Exit 2008-2015.

En otras experiencias, como los trabajos de la arquitecta Laura Kurgan, el manejo de la información digital es parte esencial de la infraestructura de su obra y su análisis un fin en sí mismo. La información, producto de exhaustivas investigaciones, es analizada y representada a través de mapas y topografías con fines sociales y políticos. Sus trabajos se encuadran dentro de lo que se denomina arte y arquitectura en contexto, en donde se busca poner en evidencia y forjar una posición crítica sobre aspectos específicos de la realidad circundante. Por ejemplo en su libro “Close Up at a distance: Mapping, Technology and Politics”, explora el impacto de la tecnología moderna de visualización espacial, que incluye el GPS, la difusión democratizada de datos a través de Internet y Google Earth en el mapeo de las interacciones físicas y virtuales. Laura Kurgan ha trabajado también con Diller Scofidio y Renfro y el artista Mark Hansen, para, en equipo con un grupo de científicos, realizar el documental “Exit 2008-2015”. Este trabajo basado en una idea de Paul Virilio, trata el tema de las migraciones humanas a través de mapas e información estadística y sus causas y consecuencias a nivel global.<sup>6</sup>



Marc Fornes. Pabellón Mínima- Máxima taller de arquitectura 7 fau unlp

Pensemos en el caso del estudio Theverymany del arquitecto Marc Fornes y sus proyectos basados en el diseño paramétrico (Under magnitude en el Orange County Convention Center. Orlando, USA 2016 y el pabellón Mínima/máxima. Word expo de Astana, Kasakhstan 2017) en los cuales se experimenta con formas de doble curvatura estructuralmente resistentes conformadas por pequeñas piezas de aluminio ultradelgadas.

No hay vigas, no hay columnas, no son objetos únicos macizos y pesados (como podría ser el producido por el hormigón colado) sino miles de piezas únicas pero similares entre sí que conforman una superficie continua que adquiere rigidez a través de su curvado. Las experiencias de Fornes ponen en evidencia las posibilidades que brinda la gestión de la información a través del uso de algoritmos, con el objetivo de producir miles de piezas de similares características pero distintas formas, programar su ubicación única y diagramar su montaje.

### **Relaciones entre individuos**

“Las relaciones de objeto y sujeto no serán más de interés excepto patrimonial” Bruno Latour <sup>7</sup>

Para Nicolas Bourriaud el arte a través de la historia fija un conjunto de diálogos y relaciones entre las obras y el espectador. Para él cada obra de arte podría definirse como “el lugar geométrico de una negociación entre numerosos remitentes y destinatarios”<sup>8</sup>, negociación en la que también se ven involucradas, personas, grupos y actividades desarrolladas por fuera del campo del arte. Bourriaud identifica tres etapas en la historia del arte teniendo en cuenta el sistema de relaciones que el arte establece: con lo divino, con los objetos y entre los individuos.

En el primer caso, el arte se produce como una conexión entre el hombre (tanto individuo como sociedad) y las fuerzas divinas que gobiernan el cosmos. Este sistema relacional podría corresponder a los periodos conocidos como Antigüedad y Edad Media. La comprensión de la naturaleza permitía acercarse a los modelos divinos y al mundo metafísico.

El segundo caso, el de los objetos, se reconocería a partir del Renacimiento y se extendería hasta más allá de mediados del siglo XX. Este nuevo sistema de relaciones desprende al observador de su objeto de estudio a partir de herramientas visuales como la perspectiva albertiana. Esta forma de relación objeto-sujeto no fue replanteada totalmente con el cubismo sino que solo fue complejizada al incorporar a la obra la recomposición mental del conocimiento del objeto producida por el movimiento.

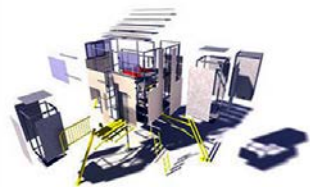
Dice Jean-Louis Déotte: “El renacimiento se inventa en su distancia constitutiva con la Antigüedad. O sea que, allí donde la Edad Media, que evidentemente no se sabía tal, vivía en una familiaridad total y deslumbrada con la Antigüedad – los edificios cristianos anexan sin vergüenza las ruinas romanas,

Venus deviene la Virgen -, los doctos del humanismo instituirán la Antigüedad como lo que en lo sucesivo debía adquirir el poder de un archivo, un modelo opaco a estudiar a partir de entonces.”<sup>9</sup> La invención de la perspectiva está asociada evidentemente a la nueva condición que adquiere el pasado, hay implícita allí una conciencia de diferenciación del presente con el pasado, el cual es visto como un objeto de estudio disociado por un acto intelectual. La perspectiva inaugura una nueva forma de enfrentar el mundo, inventa la posición de sujeto, la del observador que contempla desde su subjetividad los objetos y el espacio que ahora es medible, aprehensible y racional.

El tercer caso, el sistema de relaciones que se genera entre individuos, es la que actualmente estamos recorriendo a partir de la década del 90 del siglo pasado.

La filósofa alemana Hannah Arendt (1906-1975) en su texto “Que es la política?” introduce el concepto de “entre”, dice que la política se sitúa “entre” los hombres, es el espacio que separa pero que a su vez une. El espacio no es ya un vacío, sino que como en los átomos es el lugar de las fuerzas que mantienen la coherencia de las partículas es decir de los individuos.

Expandiendo el concepto al arte, tenemos que el artista se focaliza aquí en las relaciones que su obra crea con el público. Esta producción específica determina no solamente un campo ideológico y práctico, sino también nuevos dominios formales. Dice Bourriaud: “Si observamos las prácticas artísticas contemporáneas, más que las “formas”, deberíamos hablar de “formaciones”, lo opuesto a un objeto cerrado sobre sí mismo por un estilo o una firma. El arte actual muestra que solo hay forma en el encuentro, en la relación dinámica que mantiene una propuesta artística con otras formaciones, artísticas o no”<sup>10</sup>. Y sigue: “la forma de una obra contemporánea, se extiende más allá de su forma material: es una amalgama, un principio aglutinante dinámico”<sup>11</sup>. Es decir, los procesos por su falta de anclaje, las formas provisionales capaces de modificarse, completarse y re-significarse, la capacidad de adaptación; son ahora más aptos que la producción de formas que una vez terminadas se mantienen cerradas sobre sí mismas y generalmente buscando cierto grado de durabilidad o quizás hasta de eternidad. Estos nuevos “objetos estéticos” como las performance, los meeting, las manifestaciones, las instalaciones, son considerados arte a partir de que representan momentos o situaciones de lo social o directamente producen lo social a través de su práctica.



Santiago Cirugeda. Centro Social en Benicassim



Los trabajos del sevillano Santiago Cirugeda y sus Recetas Urbanas, con colectivos culturales o sociales y grupos marginales, con una arquitectura de autoconstrucción, de reciclado de materiales y montajes rápidos que le permiten ocupar temporariamente espacios vacantes (legal o ilegalmente) y desocuparlos de la misma manera, están en sintonía con estas prácticas contemporáneas.

En la Universidad de Granada, por ejemplo, Santiago Cirugeda y sus alumnos construyeron un aula re-utilizando los materiales de un edificio industrial en desuso que ellos mismos se encargaron de desmontar, o podemos citar también, sus trabajos de completamiento y reciclado de estructuras arquitectónicas como el Centro Social en Benicassim del año 2011. Cirugeda dirá que la arquitectura es una excusa para hacer red. La arquitectura genera ámbitos para la relación, está viva mientras pueda provocar la relación, aquí la arquitectura es lo que está “entre” las personas.



Sou Fujimoto. Forest of light.

Pensemos en una obra del año 2013 del arquitecto Sou Fujimoto.

“Forest of light” es una instalación donde es la luz la encargada de crear las condiciones de espacio. Las personas son captadas hacia el “interior” de las luces que penden del techo, pero ese bosque de luces parpadean, se prenden o se apagan aleatoriamente generando movimiento también entre los espectadores.

Cuando Juan Jose Saer en su novela “El limonero real” describe la sensación de Rogelio acercándose con la bandeja a un grupo de comensales de asado, parece estar viendo y describiendo “Forest of light”, más de veinte años antes, materialidad en la luz, energía en la relación entre las personas, ámbitos para la relación en la luz y el espacio: “A medida que va aproximándose a la mesa ve, sin detenerse demasiado a considerarla, la complejidad de los movimientos de los comensales, que parecen constituir un cuerpo único del que los cuerpos individuales y los gestos que realizan no son más que manifestaciones parciales, fugaces, y del que él mismo (...) no es más que una simple

extensión a la que la elasticidad del cuerpo al que pertenecen ha permitido un alejamiento relativo. Un solo cuerpo en el interior de la luz, en la que no hay lugar más que para ese cuerpo solo, y del que la luz es la atmosfera o el alimento...”<sup>12</sup>

## **Conclusiones**

La práctica de la arquitectura (del arte) está en expansión. Nuevas áreas admiten la intervención de arquitectos. En esa expansión se desdibujan sus límites y se mezclan, se funde con otras disciplinas artísticas y también con prácticas científicas. A la vez la revolución digital permanente que la atraviesa, se va desarrollando, desenrollando y se explicita en el siglo XXI, sumado todo esto además a los avances a partir de los estudios genéticos, y así transformamos nuestro mundo y nuestra forma de concebirlo.

El arte contemporáneo en su inmediatez adquiere profundidad y contenido a partir de generar la reflexión exponiendo los actos, los problemas, las desigualdades de su contexto. El arte contemporáneo, al que ya no es posible percibir solo con los sentidos, y necesita de información, de contexto y de un trabajo intelectual para ser disfrutado, nos enseña atajos para comprender mejor todos estos cambios, este presente (tiempos superpuestos, virtualidad, instantaneidad, velocidad, información, guerras), un presente que no abarcamos, inmenso, en red, infinito.

¿Cómo es que esta realidad trastoca nuestra forma de pensar el espacio?

¿Podemos hoy seguir creyendo que el espacio solo se concibe en términos de relación entre sujetos y objetos? ¿Cómo se activan, como se trabajan esas relaciones interpersonales desde la arquitectura? ¿Cómo miramos a nuestra materia prima esencial, el espacio para el hábitat humano, entendido como el lugar de las fuerzas que mantienen la coherencia entre los individuos como en los átomos?

¿Puede el espacio arquitectónico ser concebido como una interfaz?

## Notas

- 1 Boris Groys. "La topología del arte contemporáneo". En "Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity", Duke University Press, 2008
- 2 Ibidem
- 3 Federico Soriano, Dolores Palacios. "El museo de todos los museos. Proyecto Taipei, Taiwan, 2011".
- 4 El Ramo Nash Circle estaba integrado originalmente por los artistas Yoon Ja y Paul Devautour que utilizaban como seudónimos los de Maria Wutz y Pierre Menard. El nombre del grupo está extraído de la tira de historietas de Herge "Tintin y el Arte Alfa".
- 5 Ver Ilya Pregonine, "Qué es lo que sabemos?"
- 6 Diller Scofidio y Renfro, Laura Kurgan y Mark Hansen. "Exit 2008-2015". (<https://www.youtube.com/watch?v=Db1ufTUfRg>)
- 7 Bruno Latour. Esperando a Gaia. Componer el mundo común mediante las artes y la política.
- 8 Nicolas Bourriaud. Estética relacional.
- 9 Jean-Louis Déotte. La época de los aparatos.
- 10 Nicolas Bourriaud. Estética relacional.
- 11 ibidem
- 12 Juan José Saer, "El limonero real". 1987.

## Bibliografía

- Nicolas Bourriaud. Estética relacional. Adriana Hidalgo Editora. 2006.
- Jean-Louis Déotte. La época de los aparatos. Adriana Hidalgo Editora. 2013
- Boris Groys. "La topología del arte contemporáneo". En "Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity", Duke University Press, 2008
- Michael Hays. "Architecture by numbers". Revista Praxis nro 7 Boston 2005.
- Anthony Vidler. "Architecture's expanded field" extraído de "Architecture between spectacle and use"
- Federico Soriano, Dolores Palacios. "El museo de todos los museos. Proyecto Taipei, Taiwan, 2011".
- [http://crac.laregion.fr/artiste\\_contemporain/676--cercle-ramo-nash/3172-artistes-art-contemporain-crac-montpellier-sete.htm](http://crac.laregion.fr/artiste_contemporain/676--cercle-ramo-nash/3172-artistes-art-contemporain-crac-montpellier-sete.htm)

# nivel 05

**intensidad  
rebelión!**

## **cuerpo docente**

Florencia Pérez Álvarez (semestre 01)

Emiliano Da Conceição (semestre 02)

## estudiantes

Echeverría, Santiago; Robbiano, María Emilia; Antezana, Karina Delia; Larrigaudiere, Miguel Ignacio; Walsh, Mauricio Julián; Roldan, Sofia; Wang, Morena Rocio; Gallego Quintero, Alejandro; Rubio, Florencia Lucila; Cosser Álvarez, Matías; Ornth, María Celeste; Palnares, Juan Martín; Villareal, Gimena; Seara, Ariel; Maria Eugenia Winschu Jaschek



emilia robbiano - matias cosser álvarez



nivel 05  
ejercicio 01

## **posición verbal**

## **posición práctica**

## **posición disciplinar**

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

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

### **Esquicio 01. Posición Verbal**

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

### **Esquicio 02. Posición Práctica**

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

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

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

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

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

### **Esquicio 03. Posición Disciplinar**

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

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

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

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

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



nivel 05  
ejercicio 02

## sistemas generativos

Buscaremos que el territorio tal cual lo conocemos deje de influirnos, ya que la historia como referencia absoluta comienza a ceder ante una geografía de datos operativos. La idea de representación deja lugar a la idea de mapa: diagramas en los que el lugar se potencia como un cruce de fuerzas, movimientos y relaciones, y en donde la forma surge de sistemas mas que de composiciones.

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

Este artefacto-ciudad del que habla-

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

Documentar un lugar que no se conoce es un ejercicio de gran alcance proyectual. Imaginarlo o inventarlo a través de la memoria y la información disponible, mapas, imágenes, datos, localización geográfica, dimensión, accidentes, organización topográfica, orografía, orientación solar, clima, vegetación, cultivos, vientos, mareas, movimientos sísmicos y tantos otros elementos aceptados pasivamente como datos del proyecto pasaran a ser elementos proyectuales primordiales.

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

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

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



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

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

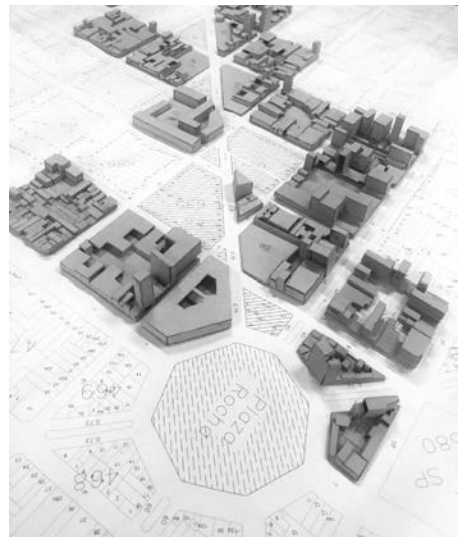
#### sistemas generativos

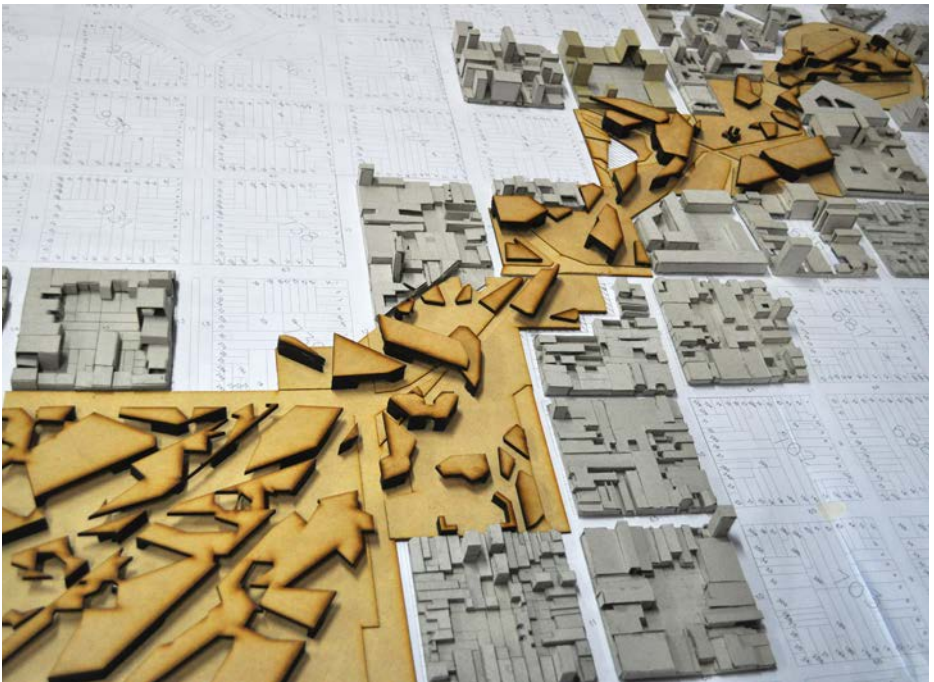
la realización de un proyecto tiene implícita la producción de un sistema de generación. el proyecto establece sus propias reglas que irán acompañando el desarrollo del mismo desde el inicio hasta el final, desplegando acciones y decisiones en cada paso. en este ejercicio buscaremos hacer consciente estos sistemas, estableciendo reglas a cada paso, hacia la producción de un proyecto definitivo. buscamos la producción de un sistema auto-organizable, donde el orden no está impuesto por el entorno sino que establece su propio sistema. esto no quiere decir que esté separado del mismo, sino que estará interactuando todo el tiempo, pero no determinado por sus lógicas sino conviviendo de manera colaborativa con el mismo. estos sistemas auto-organizables producen patrones de organización caracterizados por la independencia de las partes que responden a la comprensión de la totalidad.

Humberto Maturana y Francisco Varela llaman a esto autopoiesis, o auto producción. Es un sistema abierto que mantiene sus patrones de organización a pesar de los cambios del entorno, estableciendo una negociación constante entre ambos. este sistema se distinguirá de sus bordes por sus propias dinámicas, produciendo perturbaciones recíprocas, transformándose en inseparable.

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

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



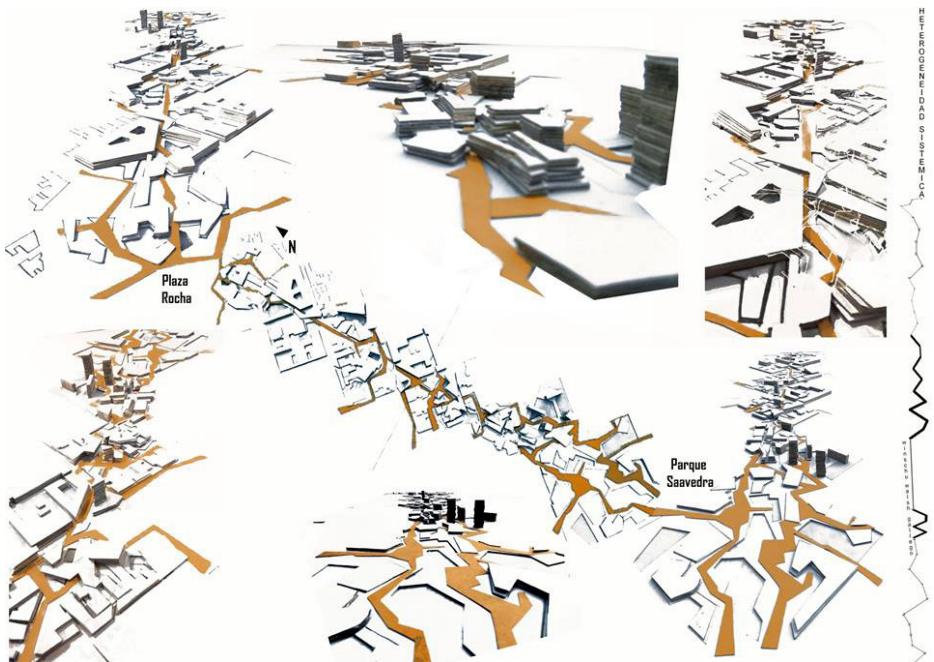


emilia robbiano - matias cosser álvarez  
taller de arquitectura 7 fau unlp











nivel 05  
ejercicio 03

## **[patterns]**

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

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

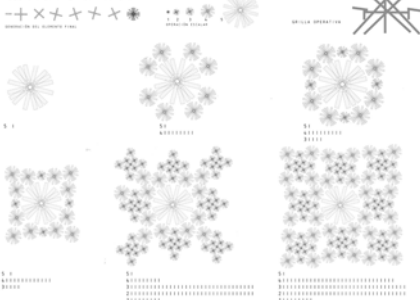
En otras disciplinas pueden conformar una matriz de elementos distribuidos según una estructura (Loeb); o definirlos como procesos, índices, relaciones más que referirse a las cosas (Kepes); o ser utilizados para saber qué información aparecerá a continuación (Bateson).

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

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

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

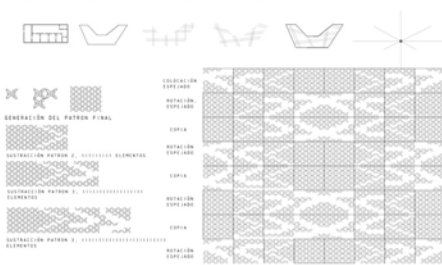
**PATRON 2 DEL BANCO A LA COMPOSICIÓN**



**PATRON 2 DE LA ABSTRACCIÓN DE LA CASA CHORIZO A LA COMPOSICIÓN**



**PATRON 3 DE LA ABSTRACCIÓN DE LA CASA CHORIZO A LA COMPOSICIÓN**

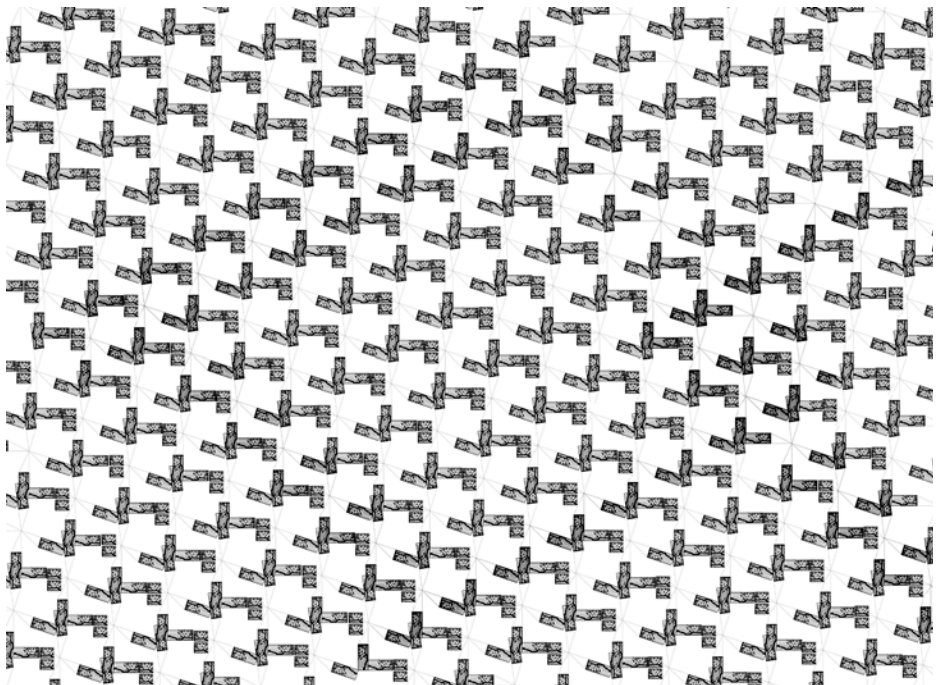


**1. GENERACION DEL ELEMENTO**



El árbol en la diagonal - abstracción de la luz, el plano del tronco, el haz de las hojas - ELEMENTO

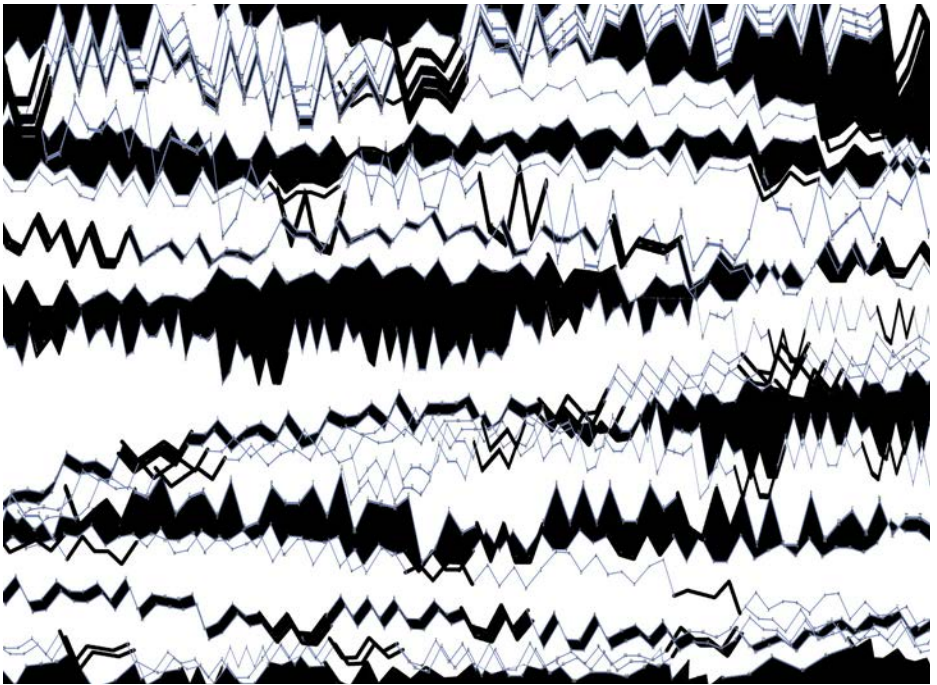
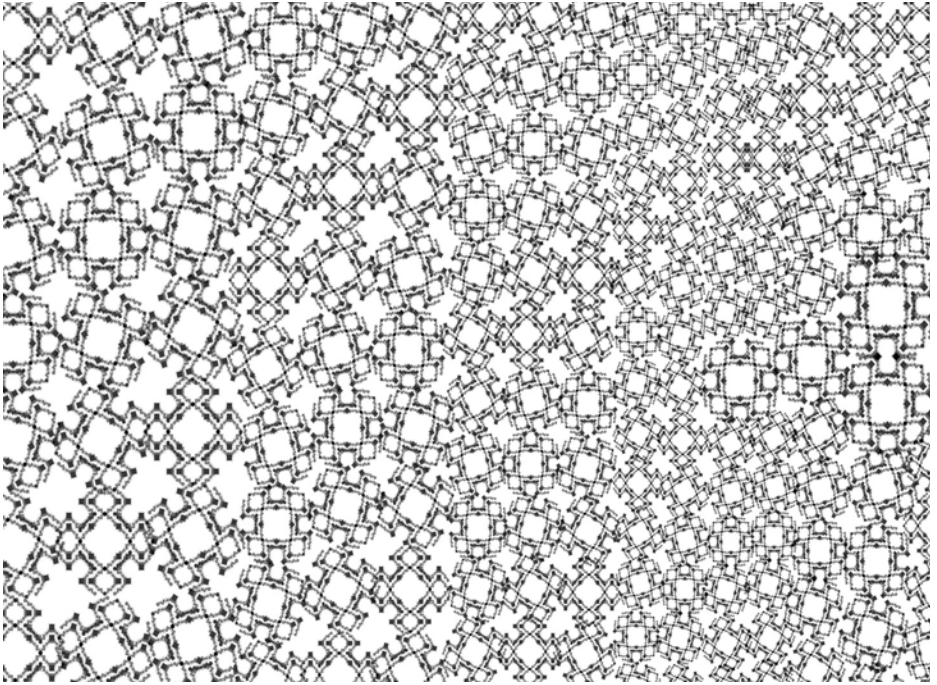
**2. EL ELEMENTO Y SU COMPOSICION CON LA ESTRUCTURA**



sofia roldán, morena wang



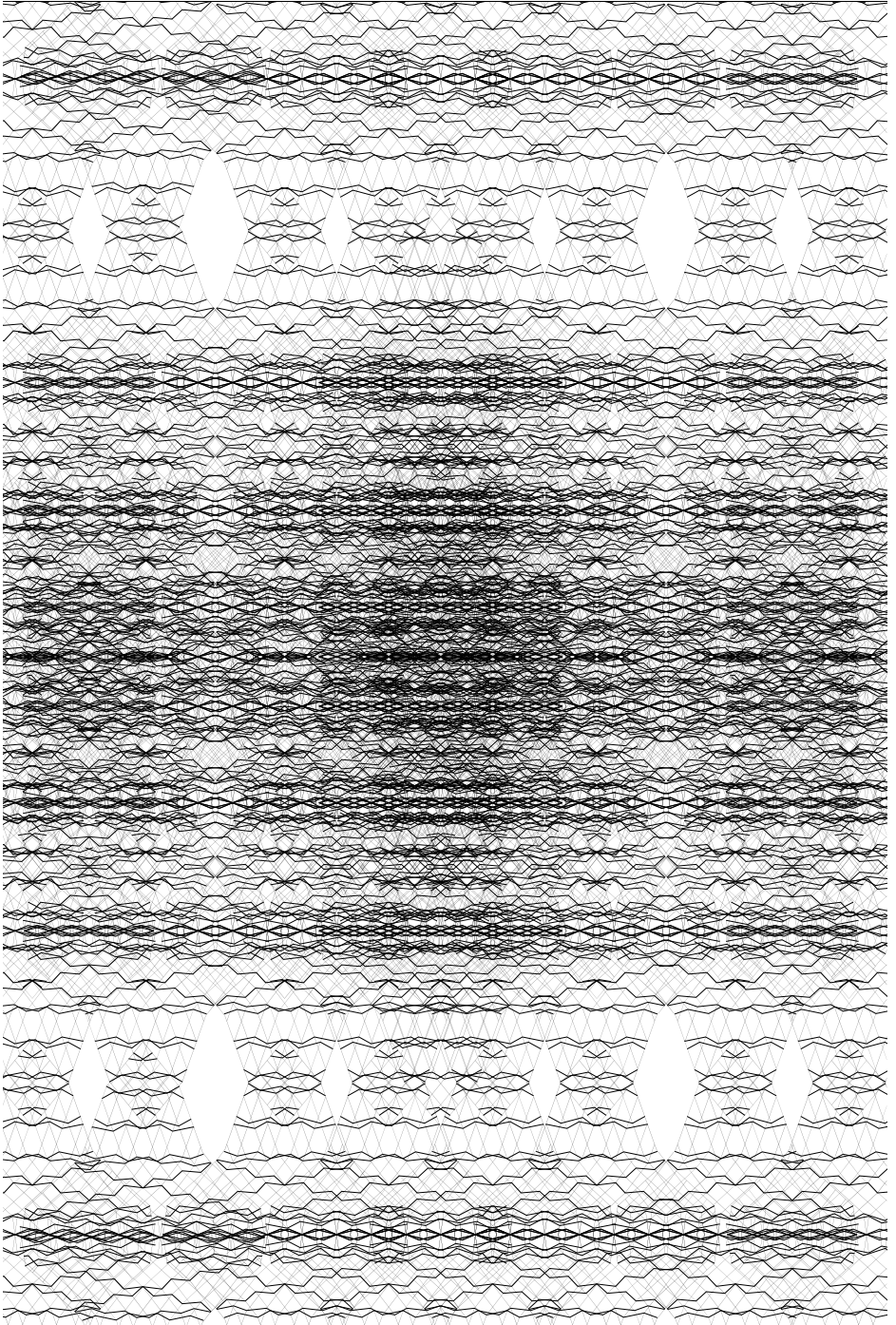




alejandro gallego, mauricio walsh, winschu







## las constricciones del cliché

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

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

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

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

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

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

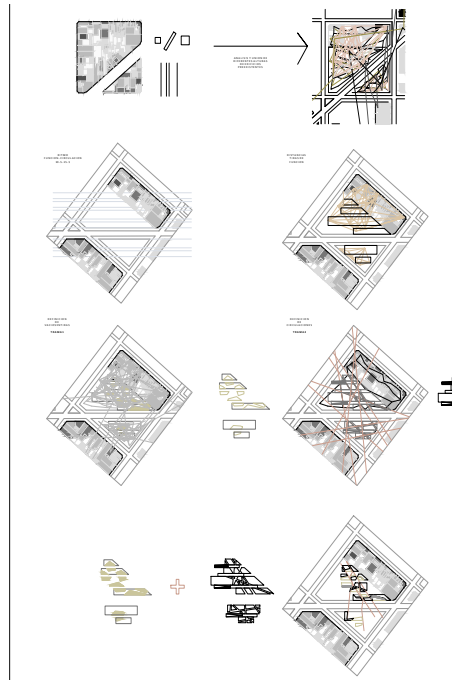
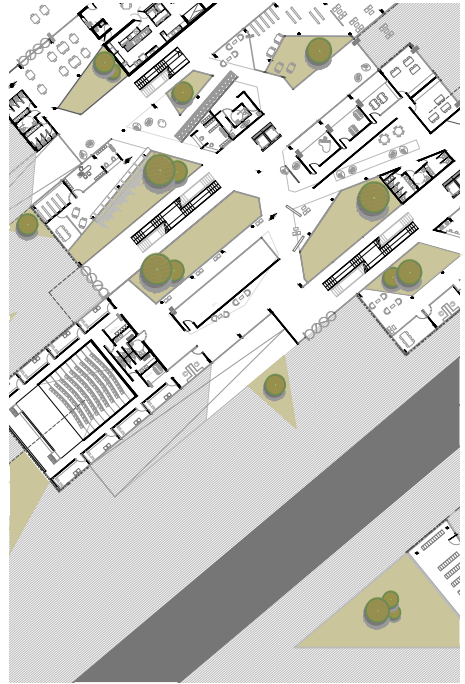
Las constricciones son opresiones, reducciones, limitaciones que se imponen, en este caso para escaparle a los clichés proyectuales que invaden la arquitectura contemporánea, repitiendo hasta el hartazgo soluciones conocidas para contextos completamente diferentes. Buscaremos en este trabajo definir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

En principio los clichés que evitaremos son los siguientes:

- . formas pitagóricas simples, repetibles y definibles (cubos, prismas, etc)
- . tipos de soluciones arquitectónicas reconocibles (torres, placas, tiras)
- . elementos articuladores entre objetos
- . organizaciones geométricas generadas y congeladas a partir de tramas simples . la piel como ornamento
- . la referencia arquitectónica como generación de lenguaje.

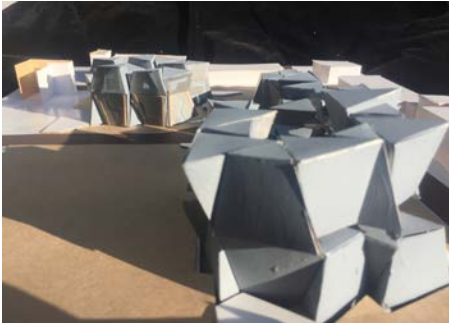
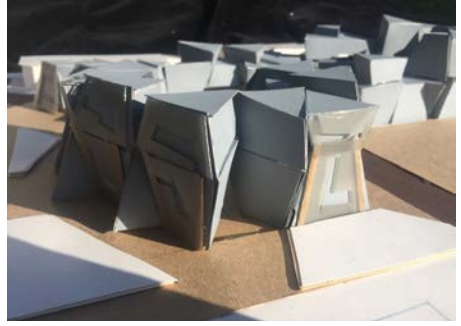
Definiendo estas constricciones, pudiendo sumarle otras a lo largo del trabajo según lo defina cada grupo de trabajo, buscaremos las siguientes operaciones de generación para llevar adelante el proyecto:

- . secuencias iterativas
- . deformaciones
- . variedad (diferencia) / variación (auto-similitud)
- . el proyecto generado desde la parte (ej. materia) y no desde la definición general
- . el sistema genérico y repetible (repetición entendida según sus variaciones)
- . la materia como generación de geometría y no la geometría que domestica la materia

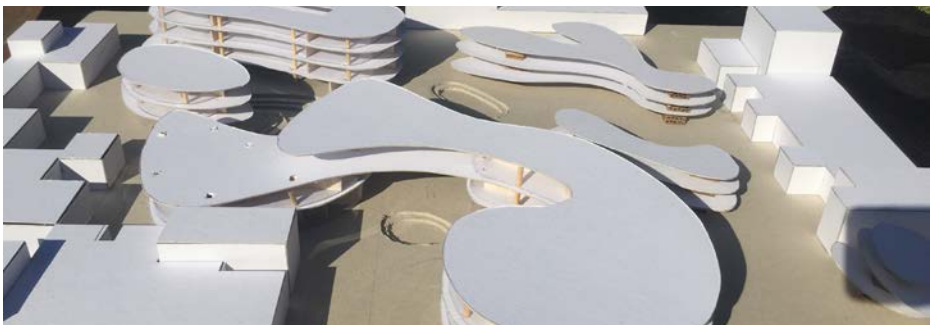
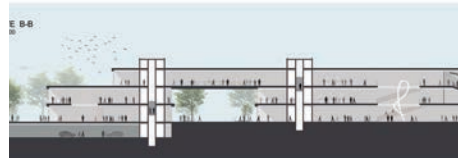
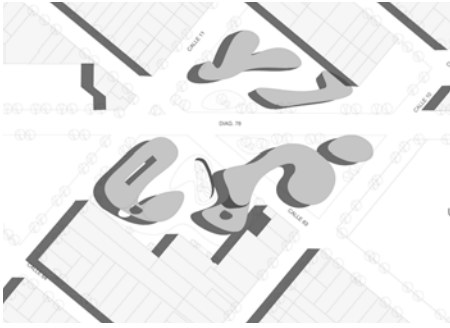


celeste ornth, florenia rubio  
taller de arquitectura 7 fau unlp

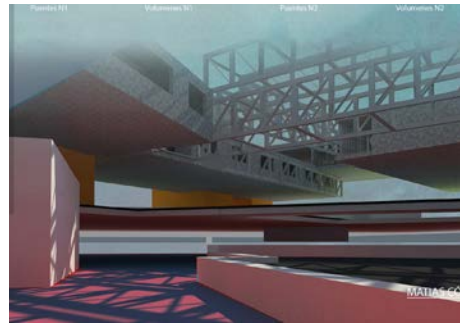
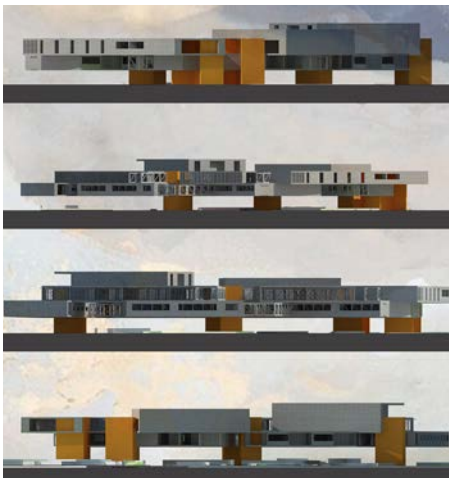
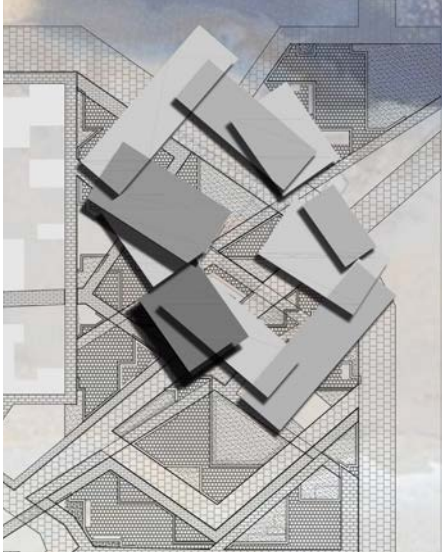




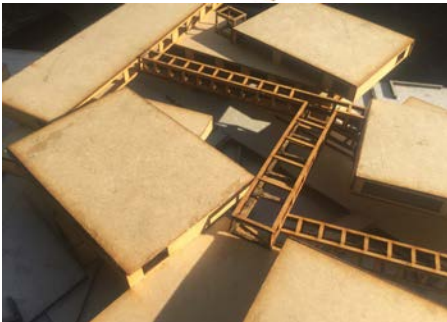
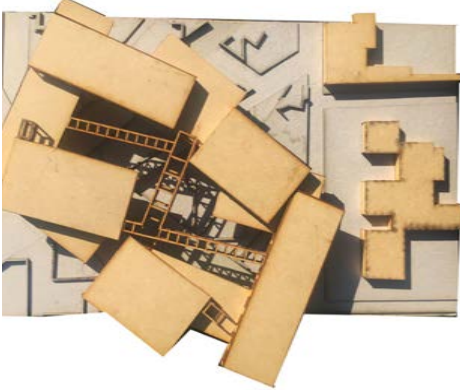
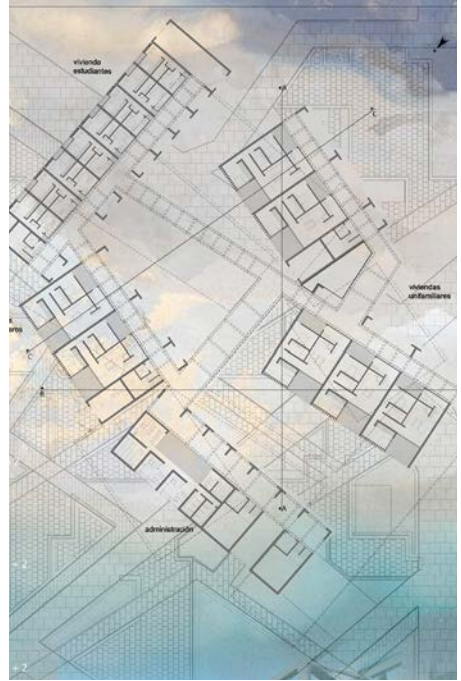
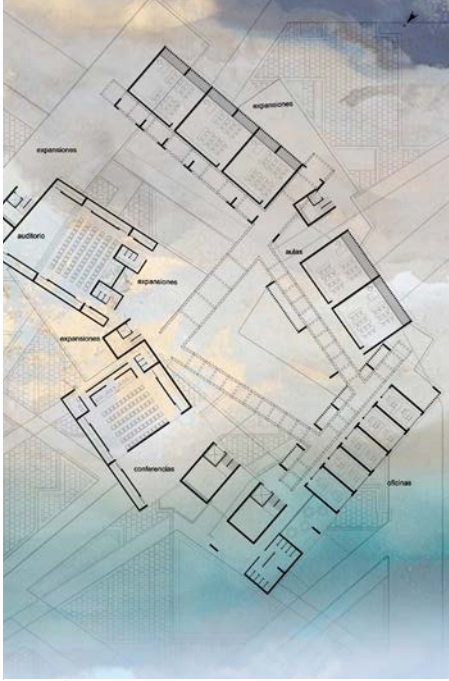


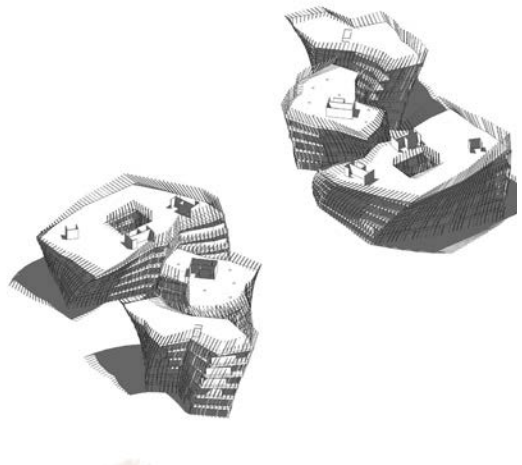
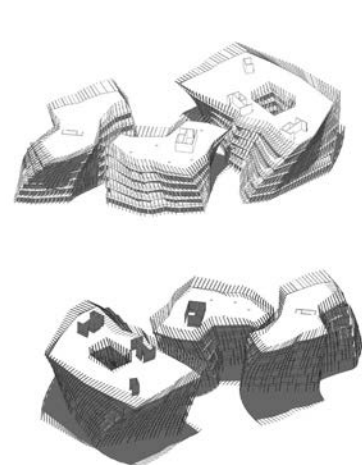
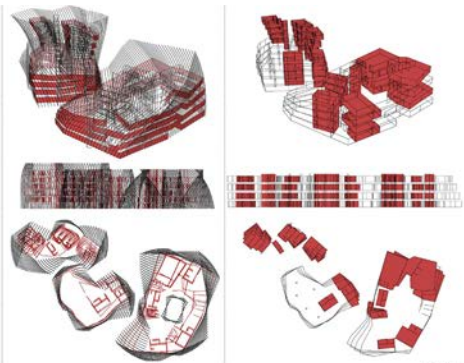
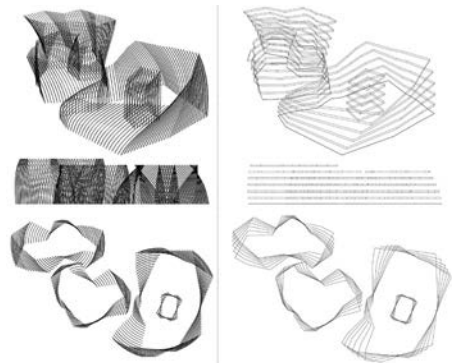
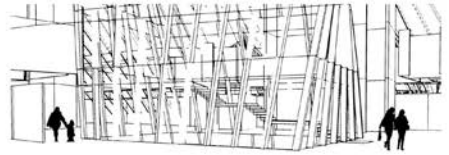
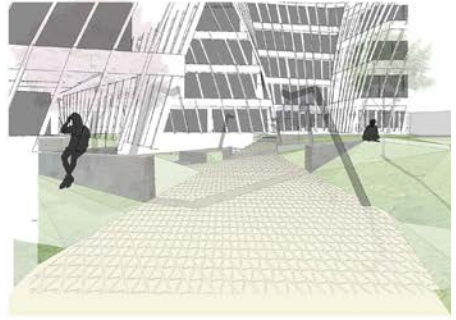
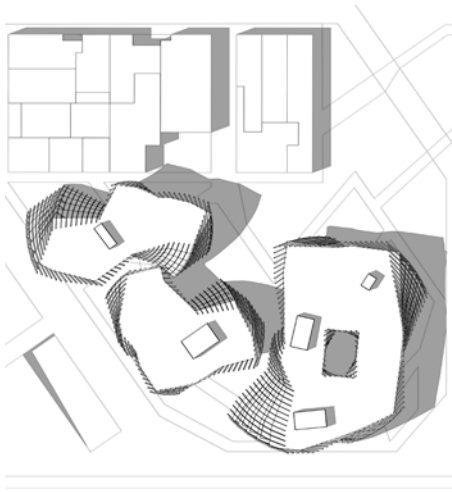




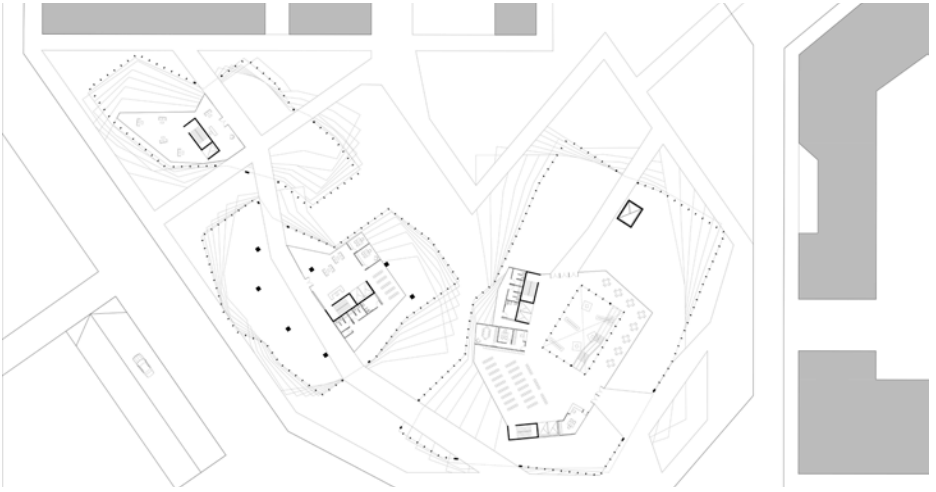


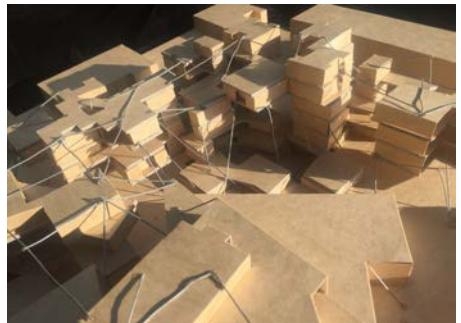
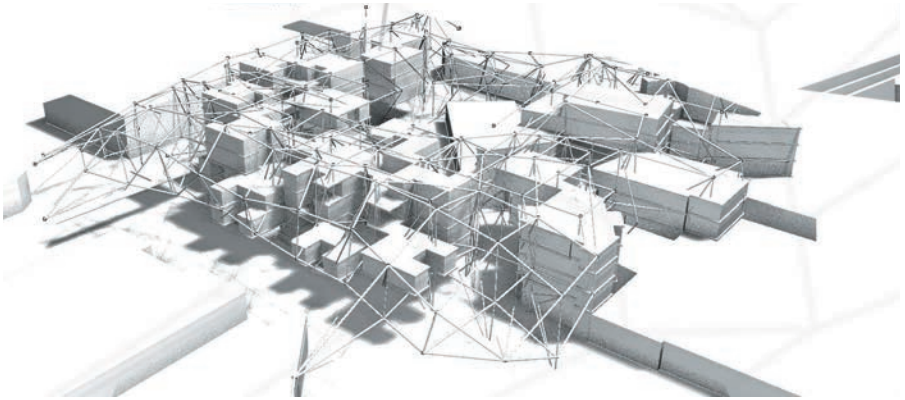


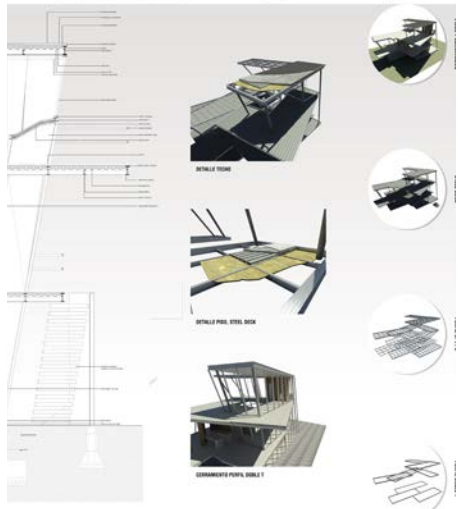
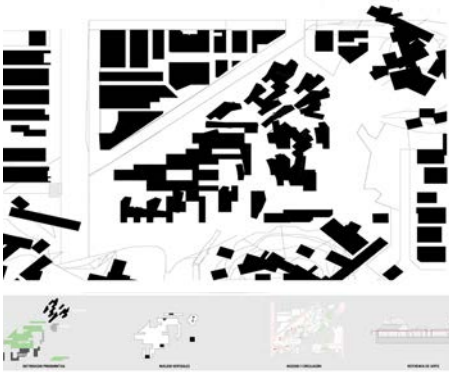
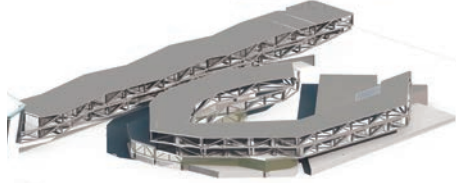
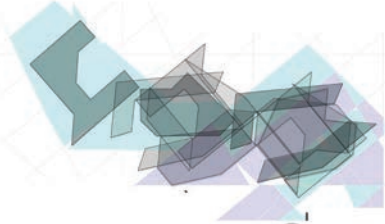
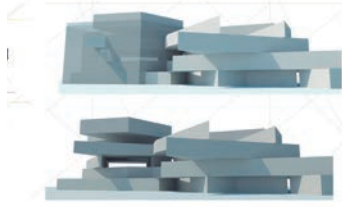






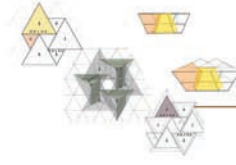






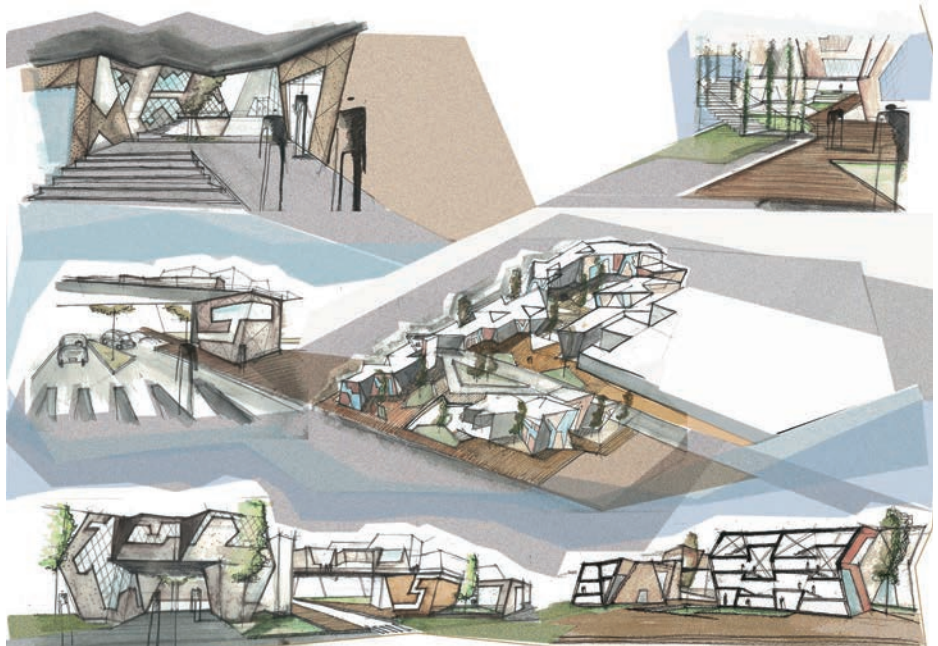
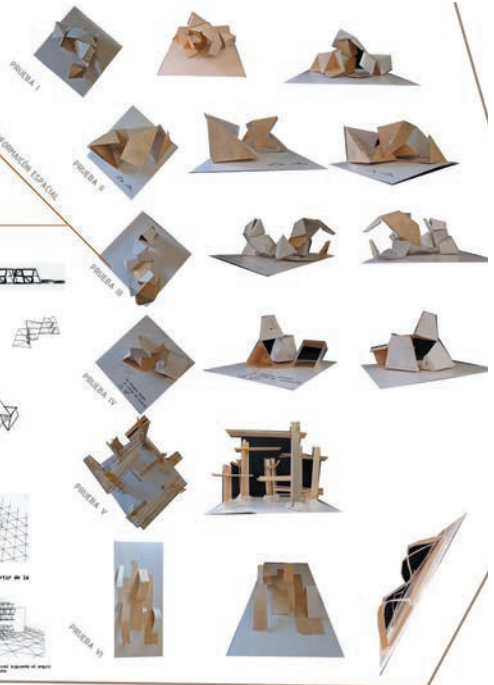
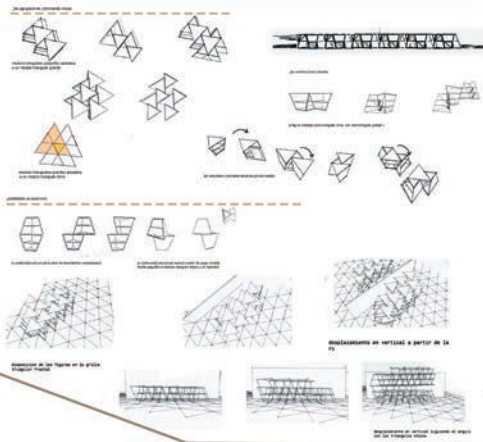


MEMORIA PROYECTUAL

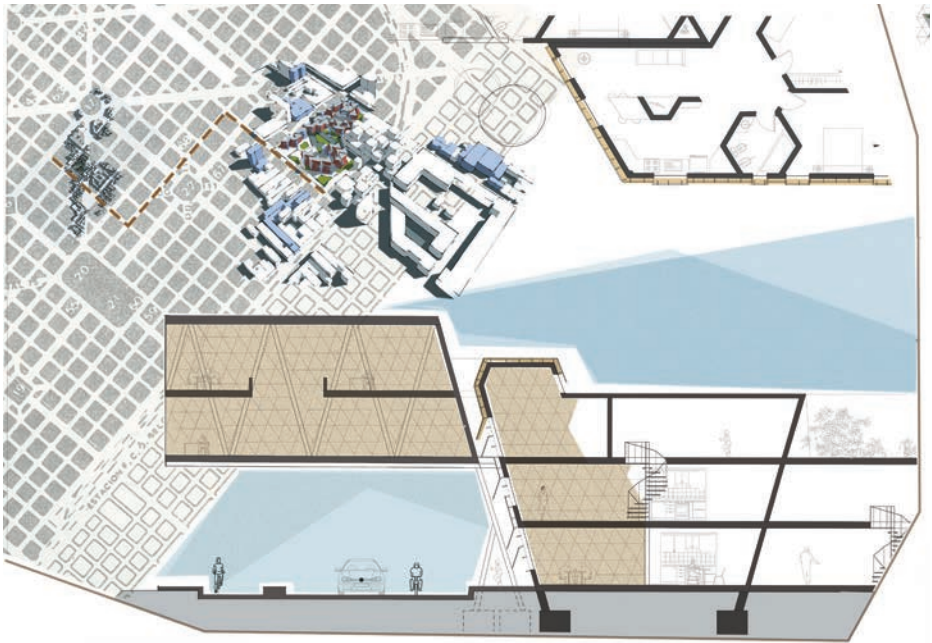
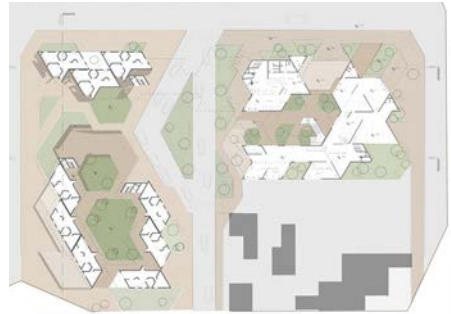
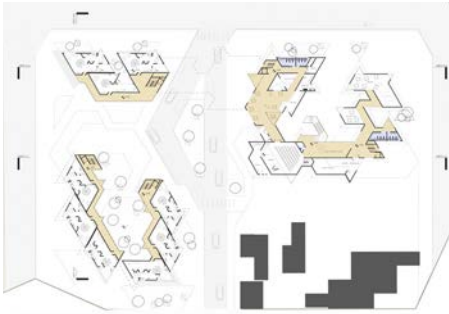


MANIPULACIÓN DE PRUEBA III PARA LA  
Conformación en planta con el soporte  
grilla espacial.

RESTRICCIONES PARA EL DESPLAZAMIENTO Y COFORMACIÓN DEL VOLÚMEN DE LA PIEZA ELEGIDA







# nivel

## 06

**intensidad**  
**actualización y**  
**campos de**  
**consistencia**

**cuerpo docente**  
Eugenia Durante

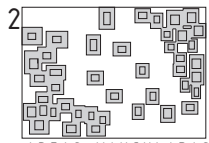
estudiantes  
Velazquez, Vanesa Soledad; Ferrer,  
Mariana Andrea; Monjeau, Lucia; Jal-  
din Villarroel, Lionel; Marten, Sofia;  
Meschiany, Sebastian



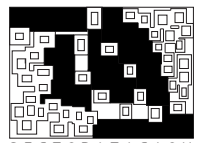
AREAS VINCULADAS



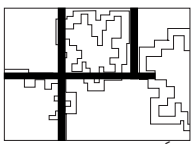
SECTORIZACION



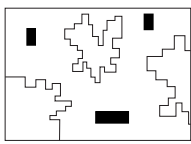
AREAS VINCULADAS



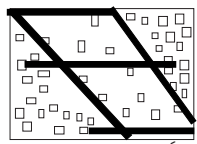
SECTORIZACION



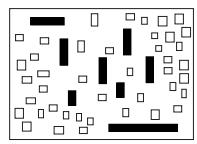
CIRCULACION



SERVICIOS



CIRCULACION



SERVICIOS

sofia marten

nivel 06

## actualización genealógica

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

Esta ejercitación pretende la autoexposición de los trabajos de cada estudiante entendiendo que al comienzo del nivel 6 ya se tiene una trayectoria proyectual, un caudal, sobre el cual cada estudiante deberá realizar un ejercicio crítico de autorreflexión proyectual determinando y ordenando ese caudal. Es un momento de intervalo entre proyectos.

El estudiante posee un saber proyectual ya incorporado, no solo adquirido en la facultad sino también de otras actividades que lo han formado. Este trabajo es un momento de reflexión como todos los momentos entre pro-

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

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



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

Separar, descomponer, comparar, clasificar, asociar, inducir, deducir, extrapolar, transponer, trasladar, fundir, generalizar, etc. produciendo así un catálogo argumental, operativo y productivo para poder encarar el último trabajo de la carrera. Revisar toda la producción propia de proyecto estudiando temas recurrentes y también temas ausentes. Reconstruir la personalidad proyectual de manera de afianzar lo adquirido y abrir espacios de exploración posibles.

Se buscarán además temas de interés a futuro:

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

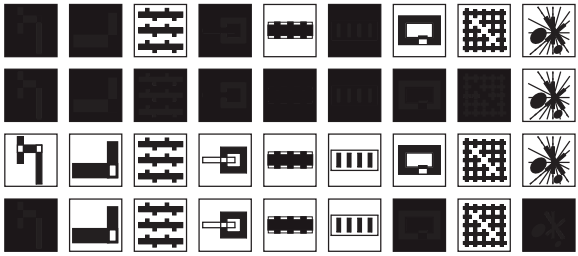
\_ Plantearse una serie de descubrimientos de los sucesos, intentos y experimentos fallidos donde se indica su manera de mirar, de investigar, de pensar, de nombrar y sobre las posiciones especulativas de sus proyectos.

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

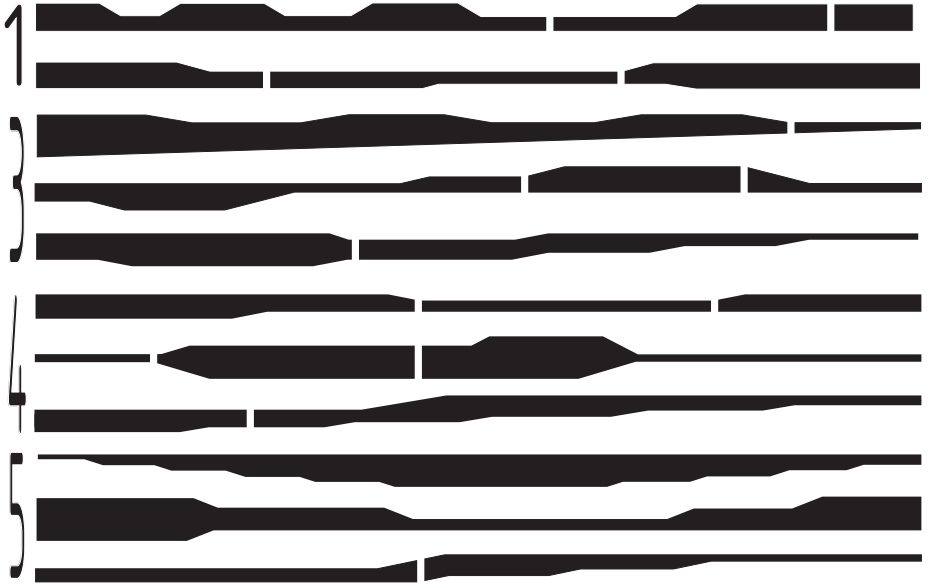
En una segunda fase se trabajará en rastrear esos temas a lo largo de la historia de la arquitectura, buscando referentes conscientes o inconscientes a las mecánicas trabajadas y de los posibles nuevos espacios de exploración.

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





POROSIDAD  
 TRAZADOR GEOMETRICO  
 SECUENCIA ESPACIALES  
 OPERACIONES EN EL CERO

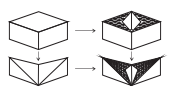


POROSIDAD

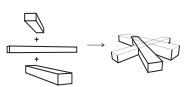
COMPOSICION

ORGANIZACION ESPACIAL

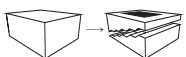
240 VIVIENDAS



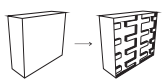
POLIDEPORTIVO



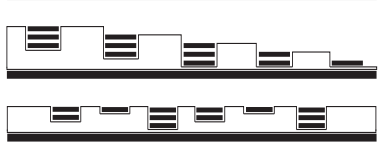
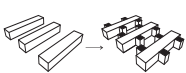
ESQUICIO DE VIVIENDAS



EDIFICIO EN ALTURA



16 VIVIENDAS



sofía marten

taller de arquitectura 7 fau unlp

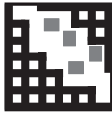


MASA

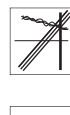
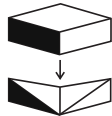
ARQUITECTURA 5  
240 VIVIENDAS  
D I S P E R S A D O S  
E N T O D O E L T E R R E N O  
D E N T R O D E U N A  
M A S A D E S F R A G M E N T A D A  
H O R I Z O N T A L M E N T E  
Y V E R T I C A L M E N T E



ESTRUCTURA ESPACIAL



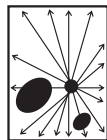
DELIMITACION DE LA FORMA



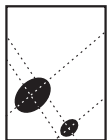
LA MASA SE DESFRAGMENTA HACIA EL PARQUE, MULTIPLICANDO EXTERIORES VERTICALMENTE



MASA-ESPACIO INTERIOR/PORO-ESPACIO EXTERIOR



PUNTO CONDENSADOR



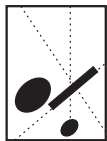
FORMAS EN EL TERRENO



EJES DEL TERRENO



FUNCION/ESPACIO GRAN ESCALA



FUNCION/ESPACIO PEQUENA ESCALA



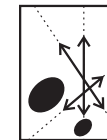
FUNCION/ESPACIO PEQUENA ESCALA



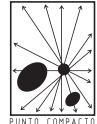
COMPOSICION



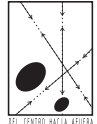
DE AFUERA HACIA ADETROR



DE ADETROR HACIA AFUERA



PUNTO COMPACTO



SECC. DENTRO HACIA ARRIBA

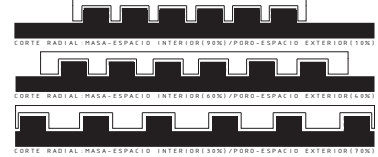


EXTERIOR ESCALA INTERMEDIA

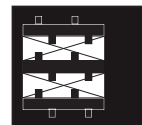


DE-A COMPACTIDAD

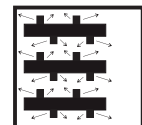
ARQUITECTURA 5  
POLIDEPORTIVO  
DE POROSIDAD  
PROGRESIVA  
A MEDIDA QUE  
EL EDIFICIO SE  
EXPANDE EN EL  
TERRENO.



ESTAR ALTERA LA FORMA DE TIRA

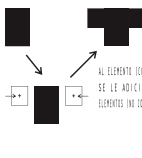


EXTERIOR ESCALA INTERMEDIA



ESTAR ALTERA LA FORMA DE TIRA

ARQUITECTURA 3  
16 VIVIENDAS  
EN 3 TIRAS  
AL QUE SE AGREGAN  
CAJAS TRANSPARENTES  
QUE SE VINCULAN  
CON EL CERRO



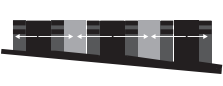
AL ELEMENTO (COMPACTO) SE LE AÑADICIONAN 2 ELEMENTOS (INCOMPACTOS)



OCUPACION DE-A-COMPACTIDAD



MASA-ESPACIO INTERIOR/PORO-ESPACIO EXTERIOR



ESPACIOS DE-A-COMPACTIDAD

## DUPLICACION DEL CERO

### A3. MUNICIPALIDAD

A PARTIR DE UN MISMO PUNTO, DE ACCESO PUBLICO SE PUEDE IR A 2 FUNCIONES DIFERENTES. EL TERCERO ACCESO POSTERIOR, ES SOLO EN EL CERO Y ES DE CARACTER PRIVADO.



### A4. POLIDEPORTIVO

PARA PODER SECTORIZAR PUBLICOS, FUNCIONES Y ESCALAS, EL PROYECTO PLANTEA DOS ACCESOS DONDE UNO ASCIENDE Y EL OTRO DESCENDE, GENERANDO 2 SECUENCIAS CONTINUAS SOBRE UNA MISMA SUPERFICIE.



## SECUENCIAS DE CERO ASCENDENTE

### A1. CAFETERIA

EL CERO ASCIENDE DENTRO DEL EDIFICIO, MARCANDO DOS ESPACIALIDADES DIFERENTES DE LA CAFETERIA



### A3. 16 VIVIENDAS

EL CERO RECORRE LA PLANTA DE ACCESO EXTERIOR QUE ASCIENDE POR EL CERRO.



### A4. EDIFICIO EN ALTURA

EL 00 PLANTEA UNA PLAZA DE ACCESO SOBRE AV DEL LIBERTADOR UNA VEZ QUE SE ASCIENDE, SE MARCA EL USO PRIVADO DE ACCESO AL HALL DEL EDIFICIO, ASI COMO TAMBIEN EL PARQUE PRIVADO.

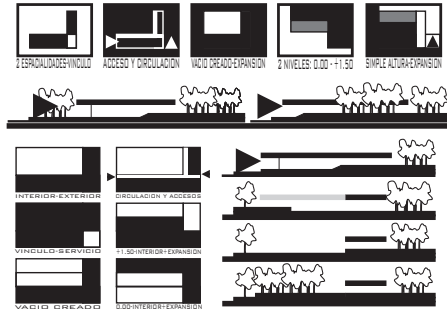
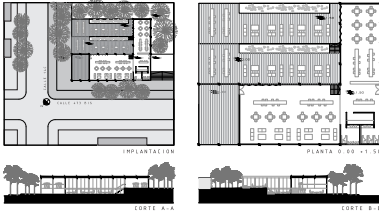


### A5. 240 VIVIENDAS

EL 00 COMIENZA CON UNA CALLE PUBLICA COMERCIAL, LA CUAL ES DE GRAN ESCALA (TRIPLE ALTURA) LUEGO DE ACCESOS AL SECTOR PRIVADO DE ACCESOS AL COMPLEJO Y PARQUE PRIVADO.

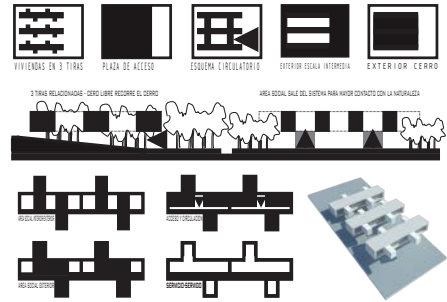
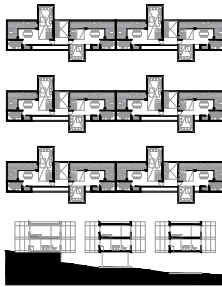


0 1 2. CAFETERIA DOCUMENTACION



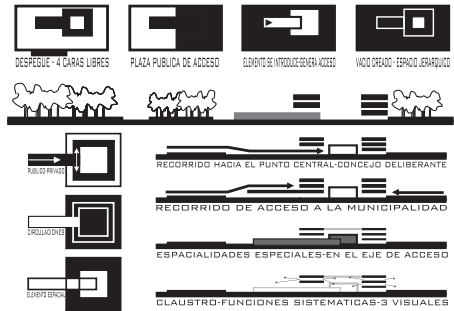
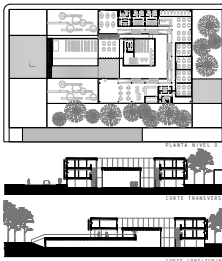
ARGUMENTOS OPERACIONES

0 3 16. VIVIENDAS DOCUMENTACION



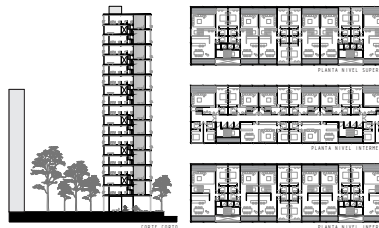
ARGUMENTOS OPERACIONES

0 3 4. MUNICIPALIDAD DOCUMENTACION



ARGUMENTOS OPERACIONES

0 4 5. EDIFICIO EN ALTURA DOCUMENTACION



**METODOLOGIA DE APLICACION**

	OPERACIONES ESPACIO	USO	PROGRAMA	CONTEXTO	MATERIALIDAD
<b>SUSTRACCION</b>	MASA TOTALIZADORA SE DESPARRAMA PENETRA AL SUELO ESPACIALIDADES NATURALES	EL PROYECTO POSEE UN LIMITE MARCADO, DIFERENCIA PUBLICO Y PRIVADO	EL PROGRAMA TIENE CONTINUIDAD EN SECTORES, O ROMPE EL ESQUEMA DANDO JERARQUIA	SU RELACION SERA, A PARTIR DE LIMITES QUE INTENCIONARAN PUNTOS DE VINCULACION	LOS LIMITES SERAN SOLIDOS HOMOGENEOS PROTEGE EL INTERIO LOS POROSOS TRANSLUCIDOS PERMEABLES
<b>ADICION</b>	PARTES EN UN TODO INDEPENDENCIA ARTICULACION INTERSTICIO	EL PROYECTO SE DISPERSA EN EL MEDIO SEGUN LOS ESPACIOS BUSCADOS	CADA PROGRAMA TIENE SU ESPACIO CADA ESPACIO TIENE SU PARTICULARIDAD	EL CONTACTO EN EL ENTORNO ES DEFINIDO SEGUN INTENSIDADES	PIEL DEL PORO QUE HOMOGENIZA LAS PARTES Y SE RELACIONA CON EL INTERSTICIO POR TRANSPARENCIA
<b>GRADACION</b>	EL ESPACIO CREA DIFERENTES CALIFICACIONES ESPACIALES	EL PROYECTO SE CONCENTRA EN PUNTOS JERARQUICOS Y SE DESARMA HACIA OTROS TIPOS DE USO	LA GRADACION CONCENTRA Y DESCOMPACTA INTENCIONALMENTE PARA ALZAR DIFERENTES FUNCIONES	TOMA DATOS DEL ENTORNO PARA VINCULARSE Y APORTARLE AL CONTEXTO.	SUPERPOSICION COMUESTA DE SOLIDOS Y huecos GENERA TEXTURAS Y PERMEABILIDADES



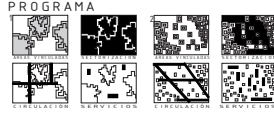
# SUSTRACIÓN



**USO**

EL USO DE SERA ABSTRACTO POR SU VINCULACIÓN CON LOS POROS

1. EL PORO DE MAYOR ESCALA PERMITE ACTIVIDADES DE CARÁCTER PÚBLICO O DE UN GRANO MÁS PERMEABLE. ÁREAS DE ACCESO O ESPACIOS COMUNES. AQUELLOS ESPACIOS VINCULADOS CON EL PORO SERÁN INTERIORES PÚBLICOS O DE USO COMÚN. EN EL CASO DE VIVIENDAS U OFICINAS, SERÁN ADELLAS ÁREAS DE USO PÚBLICO. A MEDIDA QUE SE AVANZA EN EL INTERIOR, LOS ESPACIOS SERÁN MAS CONTENIDOS Y PRIVADOS.
2. EL PORO DE MENOR ESCALA PLANTEA UNA MASA HOMOGENEA DONDE LAS INTERFERENCIAS SERÁN REITERADAS, PERMITIENDO UNA TEMPORALIDAD DENTRO LA DIFERENCIA DE LA ESCALA. SERÁN TAN MARCADAS, SINO QUE EL PORO ALIMENTARA LOS USOS QUE SE DAN EN EL INTERIOR. SI SE ENABLAN, AQUELLOS PROGRAMAS QUE SE AVANZAN EN LA MASA, SERÁN MAS CONTENIDAS, Y POR LO TANTO LOS USOS MAS PRIVADOS.



**PROGRAMA**

EL PROGRAMA SE DISPONDRÁ ESPACIALMENTE TOMANDO LOS POROS PARA INCORPORAR UN ORDEN ACCESO:

1. EN LA MAYOR ESCALA SE DELIMITAN PROGRAMAS EN QUE SE INCORPORAN AL SISTEMA ESPACIAL DE LOS POROS. A SU VEZ EL PORO CONDICIONARA LA ORGANIZACIÓN DE CIRCULACIÓN Y LA SECTORIZACIÓN DE ÁREAS.
2. EN LA MENOR ESCALA EL PROGRAMA ABRAZA LOS POROS PARA ADELLAS FUNCIONES QUE SON COMÚN Y PUEDE EN LA ESCALA INTERMEDIA SER DE MAYOR ESCALA. PARA FUNCIONES MAS ESPECIFICAS, LA ESCALA DEL INTERSTICIO TOMARA DIMENSIONES MAS PEQUEÑAS.

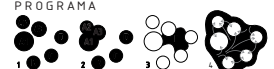
# ADICIÓN



**USO**

EL USO SE DIFERENCIA EN 2 NIVEL. DENTRO DE LA FORMA, Y EXTERIORES DE LAS FORMAS.

1. EL INTERIOR TENDRA UN PROGRAMA ESPECIFICADO DE CARÁCTER MAS PRIVADO DE LA FUNCIÓN QUE ALBERARA. LOS TAMAÑOS PODRAN VARIAR EN FORMA, ALTURA Y LONGITUD, SIEMPRE QUE LOS USOS SEAN DIFERENTES.
2. INTERMEDIO SE DESARROLLAN USOS DINÁMICOS DE MOVIMIENTO EN EL PROYECTO. DE CARÁCTER MAS ABIERTO QUE LOS FLUJOS SE DARÁN EN RELACIÓN A LOS VINCULOS QUE PRODUCE Y LA ESCALA DEL ESPACIO. PARA ACCEDER A FUNCIONES DE MAYOR CALIDAD, EL ESPACIO INTERMEDIO SERA DE MAYOR ESCALA.



**PROGRAMA**

EL PROGRAMA AFECTARÁ FRAGMENTADOS EN LOS POROS.

1. EL PARA AUTONOMÍA A CADA ESPACIO CUANDO ESTE AISLADO ADELLAS PROGRAMAS PODRAN ACCEDER POR CANCHAS, CANTINA, PASADIZOS POR EL INTERSTICIO.
2. CUANDO DOS O MAS POROS SE CONTACTAN, PODRAN UNA NUEVA CELULA QUE PERMITE LA MULTIPLICACIÓN DE PROGRAMAS EN UN PORO CONJUNTO.

EL PROGRAMA ESPECIFICADO TENDRÁ SU LUGAR DENTRO DEL PORO PARA TENER MAYOR CONTENCIÓN.

PODRÁ TAMBIÉN EL PROGRAMA SER PARTE DEL INTERSTICIO, TENDIENDO CUANTIDADES MAS O MENOS DE ESPACIO, Y MENOR REPERCIÓN.

A LOS VINCULOS Y MOVIMIENTOS ENTRE EL PROYECTO ALIMENTAN A LOS PROGRAMAS.

# GRADACIÓN

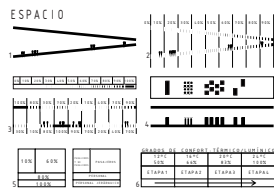
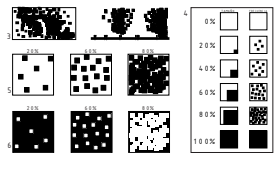
**OPERACIONES**

1. LA GRADACIÓN OPERA CON INTENSIDADES DE MATERIA. DE HECHO SE DISPONE EN EL TERRENO INTERIORES PUNTO MAS COMPACTO O DISPERSO PARA DARLE IDENTIDAD Y JERARQUÍA A LAS INSTANCIAS DEL PROYECTO.
2. EN SECUCIÓN DE PLANTA O DE CORTE QUE LOS ESPACIOS SERAN GRADADOS, PARA PODER TENER RECORDOS DE PROYECTO QUE APROXIMEN O DISPONEN AL USUARIO.



3. ESTA APROXIMACIÓN SERA DESDE EL EXTERIOR DEL PROYECTO HACIA EL INTERIOR, AUNQUE NO SERA LINEAL PROGRESIVO EL PROCESO PROYECTUAL DE GRADACIÓN. SE DISPONEN O COMPACTO, SINO QUE VARIA PASANDO POR ESPACIOS MIXTOS.

4. LOS GRADOS SERAN POR TAMAÑO Y FRECUENCIA, PERMITE DEL EN ALGUN GRAN NÚMERO DE VARIANTES.
5. GRADACIÓN POR SUSTRACIÓN GRADO 1-2-3
6. GRADACIÓN POR SUSTRACIÓN GRADO 1-2-3
7. A MEDIO DE EEMPLIFICACIÓN, SOLO SE REPRESENTA LOS GRADOS 20% 60% Y 80%. LAS VARIANTES PUEDEN SER DIVERSAS.

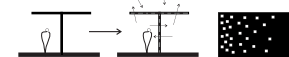


# CONTEXTO



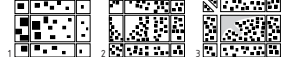
TOMA DATOS DEL CONTEXTO PARA INCORPORARSE DE FORMA QUE LOS CONDICIONANTES EXTERNOS SE INTERPRETEN Y CONFIGUREN EL PROYECTO. LA MASA SE ORADA PARA IR AMOLDÁNDOSE AL CONTEXTO. EL AMBIENTE, LOS FLUJOS, LAS ALTURAS, ILUMINACIÓN, Y OTRAS PARTICULARIDADES DEL SITIO CONFIGURAN DE QUE MANERA SE CONSOLIDA EL PROYECTO. LOS DATOS SERÁN SEGUN ALTURAS, DENSIDADES, TEXTURAS DEL LUGAR, Y VERDE PRESENTE Y LA POSIBLE NECESIDAD, PUNTOS FOCALES, EQUIPAMIENTOS, USOS, RETRANQUIDOS, FORMAS.

# MATERIALIDAD



LA SUSTRACIÓN PARTE DE UN SÓLIDO, AL QUE SE LE SUSTRAYEN PARTES PARA DEJAR PASAR VISUALES. LUZ, CONDICIONES EXTERIORES. LA SUSTRACIÓN DELIMITA UNA MASA PREVIA, LA CUAL PODRÁ COBRIR UN ESPACIO, PERO LUEGO SE DESFRAGMENTA PARA LOGRAR GRADOS DE INTERÉS PARA EL USUARIO. PUEDE SER DE MADERA, METAL, HORMIGÓN, ETC. LO QUE SERA IMPORTANTE ES LA MANERA COMO SE SUSTRAYE MATERIA. EL GRADO QUE SE REPITE Y LA MANERA EN QUE SE AGRUPAN, GENERANDO TRANSPARENCIA Y PERMEABILIDAD.

# CONTEXTO



LA ADICIÓN TRABAJA CON LA SUMATORIA DE CELULAS.

1. SE INTERPRETA AL CONTEXTO EN LOS MISMOS TÉRMINOS PARA TOMAR DATOS QUE ABORDEN CARACTERÍSTICAS AL PROYECTO DE UNA MANERA, ASÍ COMO EN EL CONTEXTO SE ADICIONAN FORMAS PARA HACER UN CONJUNTO MAYOR. EL PROYECTO ADICIONA SUS PROPIAS FORMAS, PERTECENCIENDO EL INTERIOR O UN ORDEN SUPERIOR.
2. SE TOMARA EN CUENTA TAMBIÉN LOS INTERSTICIOS PRESENTES EN EL CONTEXTO, LOS CUALES SERAN PARTES PARA INTRODUCIRSE COMO ESPACIOS AL PROYECTO.
3. LOS INTERSTICIOS SERAN RELACIONADOS A LOS FLUJOS DINÁMICOS SIENDO EL PROYECTO SENSIBLE A SUS MOVIMIENTOS EXTERIORES.

# MATERIALIDAD



ADICIONAN COMPLEJOS GENERA EN LA MATERIALIDAD TEXTURAS

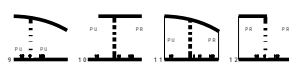
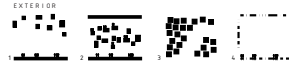
LA TEXTURA TENDRA COMO MATERIAL 2 MATERIALES. SE PRODUCE EL FENOMENO DE FIGURA-FONDO

POR EJEMPLO: EL FONDO PUEDE SER ESPESO, Y LA FIGURA BLOQUES DE HORMIGÓN, LOS CUALES SERAN REPETIDOS PARA TRATAR LO SÓLIDO CON DIVERSAS POSIBILIDADES DE COMBINACIÓN

PODRÍA INCORPORAR UN TERCER MATERIAL COMO PIEDRA, Y ASÍ SUCCESIVAMENTE APLICANDO ELEMENTOS QUE CONTRASTAN LA TEXTURA

1. LA COMPOSICIÓN SERA DE FORMAS HOMOGENEAS O HETEROGÉNEAS (EN FORMA Y TAMAÑO)
2. SERAN LAS FORMAS AISLADAS, O EN CONTACTO, Y ESTE CONTACTO SERA DIFERENTE: GRADO, POR LO QUE SE MODIFICARÁ SEGUN LA PRECUCIÓN QUE PREDOMINE. SERA UNO LA FIGURA, Y EL OTRO EL FONDO, O VICEVERSA.

# USO



LA GRADACIÓN PROPONE DIFERENTES USOS. PODRIAMOS EN PRIMER LUGAR HABLAR DE INTERIORES Y EXTERIORES. LOS MISMOS PODRAN SER:

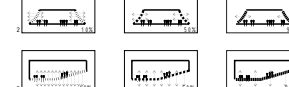
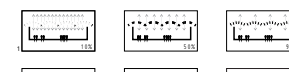
1. EXTERIOR DE PASO
2. EXTERIOR DE ALGARMIENTO
3. EXTERIOR PARA SECTORIZAR
4. EXTERIOR ARTIFICIAL
5. INTERIOR DE PASO
6. INTERIOR DE ALGARMIENTO
7. INTERIOR PARA SECTORIZAR
8. INTERIOR NATURAL

PODRÁ TAMBIÉN INTENCIONAR USOS SEGUN PÚBLICO O PRIVADO A TRAVÉS DE LOS TIPOS QUE SE USAN:

9. PÚBLICO AFUERA A PÚBLICO ADENTRO
10. PÚBLICO AFUERA A PRIVADO ADENTRO
11. PÚBLICO ADENTRO A PRIVADO ADENTRO
12. PRIVADO ADENTRO A PRIVADO

ESTAS ÚLTIMAS 4 RELACIONES SERÁN EN SUS DOS SENTIDOS

# MATERIALIDAD



# actualización genealógica

pablo szelagowski, pablo remes lenicov, carlos j.díaz de la sota

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 juicio, de elección y de actuación. El objeto del trabajo genealógico es el de construir la propia memoria de proyecto para aplicarla en el proyecto final de carrera.

## **foucault y la genealogía**

De manera de encuadrar este tema-problema proyectual podemos comenzar con una palabras de Peter Eisenman, quien sugiere que el pasado de la arquitectura, todo el conocimiento acumulado por cada uno de nosotros como proyectistas será lo que condicione nuestro hacer, nuestra forma particular y característica. De manera de estudiar este modo proyectual vamos a discutir el concepto de Genealogía, para poder saber qué disponibilidades tenemos al momento de enfrentarnos a un proyecto en particular.

En la obra de Foucault se habla de un período genealógico para referirse a las obras dedicadas al análisis de las formas del ejercicio de poder. Foucault escribió e investigó sobre diversos dispositivos y estructuras de la sociedad. Es historiador, es filósofo; esta entre medio de varias disciplinas. recorriendo sus libros, se recorre también su propias genealogía de ideas.

En el nacimiento de la Clínica podemos encontrar una arqueología de la mirada médica donde se revisa cómo las enfermedades se agrupan en síntomas (lo que se hace visible) y qué establecen los médicos a partir esos síntomas en los siglos XVIII y XIX. En las Palabras y las Cosas, nos encontramos con una arqueología de las ciencias humanas, un análisis profundo de la representación en los siglos XVII y XVIII, y su posterior crítica en el siglo XIX. La arqueología del saber nos aporta, entre otros temas, una teoría de los enunciados y su relación con los conceptos, criterios de estrategia, y concepto de archivo, todos temas relacionados con la genealogía y relacionables directamente con el proyecto.

En el libro Nietzsche, La Genealogía y la Historia se trabajan el concepto de historia vs. el criterio de genealogía, naturalmente ligados al pensamiento del autor de Zaratustra.

Es entonces que la genealogía en Foucault no es una ruptura ni

una oposición a la arqueología. En ambos casos se apoya sobre una base común: escribir la historia sin referir a la base fundadora del sujeto en donde se busca romper con la historia atada a una subjetividad, y con la idea de historia lineal, progresiva y unitaria. Su genealogía no busca describir acontecimientos hacia una nueva objetividad, sino moverse en una región intermedia, más sólida, más arcaica, menos dudosa y siempre más valiedera que las teorías.

La genealogía para Foucault no es una disciplina interpretativa, no trata a los documentos como signos de otra cosa, sino que los describe como prácticas. La genealogía no busca la invención o la novedad ni el origen, sino la regularidad de los enunciados, la repetición variada de las cosas. No busca un texto ideal, continuo, sino que preserva las asperezas, las dudas en un espacio en que el sujeto no es el centro, por lo que no trabaja sobre las expresiones sino sobre los hechos. Con la arqueología, Foucault, busca liberarse del peso de la filosofía de la historia tradicional de las ideas y de las cuestiones que plantea la racionalidad del devenir: prever lo que viene o pensar que la historia es un continuado en el que si entiendo el pasado puedo prever lo que sigue. Pensar que puedo entender lo que está latente en la historia o pensar el presente como un pasado inacabado, el presente como aquello que está por concluir del devenir del pasado...

Foucault comienza la búsqueda genealógica a partir de una crítica a la historia no como la conocemos, sino reencontrar la discontinuidad, el acontecimiento, la singularidad y los azares, buscando un enfoque que no pretenda reducir su diversidad, sino que busque su eco. Acontecimiento que más adelante desarrollará Deleuze como la idea de una historia menor, hecha de infinitud de huellas silenciosas, relatos minúsculos, fragmentos de existencias. De ahí el interés de Foucault por los archivos como material de trabajo, como mecanismo de generación de ideas construyendo una verdadera historia del acontecer, donde el acontecimiento es la intersección entre duraciones.

De esta manera si la historia no es memoria, sino genealogía, el análisis histórico es simplemente una construcción crítica del pre-

sente. Esa búsqueda histórica aparece muchas veces como una búsqueda del modelo a seguir. Busca una historización de nuestra propia mirada a partir de lo que ya no somos. La Genealogía no es la búsqueda del origen ya que buscar el origen sería una cuestión metafísica. El genealogista va a la dirección opuesta: va hacia lo externo, lo accidental, hacia las diferencias (como se puede ver en la obra de Warburg). La esencia de las cosas son máscaras, una vez que la describimos debajo existe otra cosa, y debajo otra, y otra. No hay final. No hay inicio. El inicio sería un estado ideal, eso no existe. La verdad aparece como afirmación de un modo de vida, como el instante actual. Una tesis que nos debe importar en esta instancia es la diferencia entre lo visible y lo enunciable. Ver-hablar es un par no correspondido. Nunca se ve eso de lo que se habla, nunca se habla de eso que se ve. Por más que procedamos por metáforas, desplazamientos, jamás se hace ver lo que se ve.

En este punto nos encontramos con el problema de la verdad, entender la verdad como una conformidad entre la cosa y la representación, conformidad entre el ver y el decir. Las descripciones que realiza Foucault en sus textos sobre Las Meninas de Velazquez o en Esto no es una pipa, dicen mucho más de lo que vemos. Cada uno lanza su flecha en el blanco del otro, “es una batalla” dice Foucault, porque en una batalla porque nunca se van a poner de acuerdo.

En este ámbito, ¿qué es la genealogía? Es el estudio de formaciones históricas, un estudio que se eleva por encima de las condiciones de lo visible y de lo enunciable. La historia nunca podrá hablar sobre enunciados o visibilidades puras, le faltará un análisis filosófico. Una formación histórica será así un agenciamiento entre lo visible y lo enunciable, una de las combinaciones posibles. Solo una de las posibilidades. En términos de Foucault será un dispositivo. Un dispositivo que opera entre lo visible y lo enunciable, volviendo al problema de la verdad: umbrales de saber, que combinan lo visible y lo enunciable, como un procedimiento. La verdad no pueda estar lejos del procedimiento ya que como vimos necesitamos de él para construir una verdad.



Hacer filosofía no es contar la historia de la filosofía, historiar los temas filosóficos, sino construir temas, construir conceptos. Idear. En este plano, tanto Foucault como Deleuze escriben sobre otros autores, no para “contar lo que piensan esos autores sino para trabajar sobre ellos; utilizar la obra para construir desde allí algo nuevo. Es así que en este contexto, el conocimiento deviene en invención. El conocimiento no es repetir una copia, es inventar. La genealogía deconstruye la verdad, ya que en la mayoría de los casos, es descubierta por casualidad, respaldada por la operación del poder o la consideración de interés, por lo tanto, todas las verdades son cuestionables.

Señalando la falta de fiabilidad de la verdad, que es acusada de tener la tendencia de relatividad y nihilismo, la genealogía niega rotundamente la uniformidad y la regularidad de la historia, destacando la irregularidad y la inconstancia de la verdad y derribando la noción de que la historia progresa en un orden lineal.

### **aby warburg y el archivo**

Abraham Moritz Warburg, genial y revolucionario historiador del arte de principios de siglo XX, plantea una crítica a la disciplina de tal forma que trastoca profundamente las bases que la sustentaban: desplaza los ejes habituales del pensamiento y la filosofía; ignora los clásicos encasillamientos de los períodos históricos y niega el eurocentrismo como irradiador primordial o único de la cultura occidental.

Aby Warburg incorporó a la historia del arte, las culturas africanas y a las tribus indígenas de América del Norte (vivió seis meses con las tribus Pueblo y Navajo) y relacionó el pensamiento racional con el pensamiento mágico propio de esas culturas. Su método es inclusivo, incorpora otras disciplinas, multiplica los puntos de vista y explora nuevos modos de aproximación a la información.

El sustento de esta estrategia investigativa era su biblioteca que en 1929 llegó a tener 65.000 volúmenes. Hoy en día, esta biblioteca se encuentra en Londres y pertenece al Instituto Warburg, uno de los más prestigiosos centros de estudios históricos del mundo

occidental. “En este espacio rizomático, la historia del arte como disciplina académica sufría la prueba de una desorientación regulada: allá donde existían fronteras entre disciplinas, la biblioteca procuraba establecer vínculos” (George Didi-Huberman). Una biblioteca de trabajo y en constante construcción. Según Fritz Saxl, colaborador y sucesor de Warburg, la biblioteca era “un espacio de cuestiones; un lugar para documentar problemas, una red compleja en donde el tiempo y la historia eran las cuestiones primordiales”. La actitud de Warburg era heurística ya que la experiencia del pensamiento no estaba prefigurada por el axioma de su resultado.

Podríamos destacar tres conceptos claves para abordar los lineamientos básicos de su proceso de trabajo: Mnemosyne, Nachleben y Pathosformel.



Figura 1: Atlas Mnemosyne, panel 42. Expresión del sufrimiento en inversión energética.

## Mnemosyne

El Atlas “despliega en el montaje la capacidad de producir, mediante encuentros de imágenes, un conocimiento dialéctico de la cultura occidental”. Didi-Huberman

El Atlas Mnemosyne o Atlas de la memoria, fue el proyecto más ambicioso de Warburg al cual estaba dedicado al momento de su muerte. Un proyecto ciclópeo, sin fin y en expansión permanente. Consistía en un riguroso montaje de imágenes en paneles que eran susceptibles de cambios tanto de su contenido (imágenes) como de su ubicación relativa, estableciendo sistemas abiertos de relaciones entre sí, de gran coherencia estructural y rigor científico: las imágenes eran meticulosamente numeradas, codificadas e identificadas. Cada panel constituía una unidad de configuración predeterminada en donde se producían asociaciones libres de imágenes pertenecientes a tiempos históricos diferentes y de localizaciones geográficas disímiles, y que, no intentan abordar problemas desde la unidad sino desde la complejidad y multiplicidad. Cada combinación, cada proximidad, cada diálogo disparan el pensamiento, crean nuevos significados y nuevos patrones de trabajo. Su biblioteca era su archivo, y el origen de las imágenes que utilizaba era múltiple y excedía por mucho el repertorio de imágenes provenientes de Europa central ligadas a las fuentes clásicas de la historia del arte; incluía diagramas realizados a mano por el propio Warburg, fotografías del SXX, afiches publicitarios, dibujos de culturas primitivas, entre otros. Su método no tiene fin, se puede seguir completando infinitamente incorporando al futuro, en una coexistencia de tiempos heterogéneos: el tiempo propio de las imágenes, el de sus huellas, y el de sus relaciones en el presente. Es, básicamente, un método que recopila información creando un extenso archivo que Warburg utiliza específicamente para desentrañar el proceso artístico producido durante el denominado Renacimiento Italiano del siglo XV, pero que, como modelo metodológico y desarrollo teórico, trasciende el objeto de estudio original, permitiéndonos refundar nuestro saber sobre el pasado, a la vez que aplicar sus

métodos como fuente de conocimiento y creación.

El cambio radical que plantea Warburg entonces, es su forma de ver e interpretar la historia del arte: renuncia al modelo del progreso histórico, proceso lineal sin interrupciones que presupone un saber fijo, convirtiendo a los hechos del pasado en cosas inertes frutos exclusivos de su propio tiempo; y lo reemplaza por el concepto de Memoria (Mnemosyne) en donde ese pasado está activo y se involucra con nuestro presente. El eje está puesto entonces, no en el hecho del pasado en sí, sino en el movimiento que lo trae a la memoria. El presente, así, es capaz de reconfigurarse y de encontrar nuevas substanciaciones a partir de este nuevo enfoque del tiempo. Para Warburg existe una memoria doble, individual y colectiva, donde el pensamiento encuentra lugar para desarrollarse.



Figura 2. La muerte de Orfeo. Antigua Grecia (S V ac), A. Durero (1498), Emile Levy (1866)

## Nachleben

Nachleben (supervivencia), es el vehículo que desarrolla Warburg para navegar por ese “otro” tiempo, el de la memoria.

El tiempo de la historia era el que describía Johann J. Winckelmann: “el objeto de una historia razonada del arte es remontarse hasta su origen, seguir sus progresos y variaciones hasta su per-

fección, y marcar su decadencia y caída hasta su extinción”. Es el tiempo de los períodos históricos, el de la vida y la muerte o el de la grandeza, la decadencia y el renacimiento; encuadrado en el concepto de *Zeitgeist* (espíritu de la época) en donde cada objeto es producto de un tiempo y un entorno socio-cultural específicos.

En cambio, el de supervivencia, es el tiempo propio de las imágenes, anacrónico, que niega la linealidad del relato histórico y rompe con toda presunción del sentido cronológico de la historia. Las cosas de valor según Warburg son aquellas que tienen una gran capacidad de resistencia al espíritu de época.

Warburg elabora el concepto de supervivencia en el marco de su principal objeto de estudio -el Renacimiento italiano, primero y el flamenco y el alemán después- como una crítica a la visión clásica de la historia. Se centra provocativamente en el Renacimiento porque allí comienza la historia del arte como saber. El Renacimiento es dentro del discurso histórico “la edad de oro en la historia de las artes”, un período de una gran pureza, claridad estilística y rigor teórico. Era obvio que el precio de esa pureza era la omisión, la exclusión de rasgos del pasado que no encajan en el discurso, que solo complejizan y dañan la unicidad del objeto de estudio. Para estudiar el Renacimiento, Warburg en cambio, utiliza imágenes provenientes de la antigüedad clásica Greco-Romana, de la Edad Media, del propio Renacimiento e imágenes de culturas indígenas de otros continentes o del presente. No excluye, no omite, en cambio mezcla, superpone, repite, complejiza.

Para Warburg, las imágenes sobreviven porque son el resultado de movimientos que provisionalmente se han cristalizado. Es decir, no tienen valor como una entidad estática sino como un cuadro de un movimiento, como si se tratara de un fotograma dentro de una secuencia fílmica. Estos movimientos que atraviesan la imagen tienen una trayectoria que proviene de un pasado y que preanuncian un desarrollo más allá de ella. La imagen es un momento energético que responde a las lógicas de las “ondas mnémicas”, pierden intensidad, vuelven a cobrar vida, laten en





Figura 3. Laocoonte. Anónimo romano sobre original griego (S III ac), caricatura de Niccolò Boldrini (1550), xilografía de Girolamo Franzini (1596) y ritual Hopi de la serpiente (1924).

## Pathosformel

El trabajo sobre las imágenes que plantea Warburg no es un estudio superficial de la evolución estética de las formas sino que plantea una búsqueda profunda de los fundamentos psicológicos y antropológicos de la creación artística. Para ello desarrolla el concepto de pathosformel (fórmulas de la emoción), que refiere a la emoción íntima presente en una obra de arte capaz de provocar otra similar en el sujeto que la contempla. Según el historiador del arte argentino José Burucúa, el pathosformel es un “conglomerado de formas representativas y significantes, históricamente determinado en el momento de su primer síntesis, que refuerza la comprensión del sentido de lo representado mediante la inducción de un campo afectivo donde se desenvuelven las emociones precisas y bipolares que una cultura subraya como experiencia básica de la vida social”. Warburg considera a las pasiones como un devenir que se encausa en formas, como si los flujos y las intensidades de las pasiones pudieran cristalizarse en fórmulas capaces de tener un sentido profundo.

El pathosformel designa una dualidad latente en las formas, que se debaten en tensiones entre dos polos opuestos. La palabra pathosformel constituye también un montaje de dos palabras que encierran una contradicción, es decir, es un concepto dialéctico: el Pathos: lo sentido, lo padecido, la Fórmula, la forma, el grafos. Warburg piensa la imagen sin esquematizarla, sosteniéndola en

su complejidad, y estudiando las transformaciones de sus supervivencias.

Ernest Casirer escribía sobre Warburg: “Su mirada, en efecto, no descansaba en primer lugar en las obras de arte, sino que sentía y veía detrás de las obras las grandes energías configurantes. Y, para él, esas energías no eran otra cosa que las formas eternas de la expresión del ser del hombre, de la pasión y del destino humano.... Allá donde otros habían visto formas determinadas delimitadas, formas que descansaban en sí mismas, él veía fuerzas en movimiento, veía lo que llamaba las grandes ‘formas del pathos’ que la Antigüedad había creado como patrimonio perdurable de la humanidad”

Para Agamben, “un concepto como el de Pathosformel, hace que sea imposible separar la forma del contenido, porque designa la indisoluble imbricación de una carga emotiva y una fórmula iconográfica”, entendiendo a la imbricación como una configuración en la que cosas heterogéneas y hasta opuestas se manifiestan juntas, nunca sintetizables pero imposibles de separar. En la creación artística subyacen lo racional de carácter apolíneo y lo pasional dionisiaco y en el momento de mayor exaltación de la forma estos extremos se tocan y son capaces de fundirse en la misma imagen.

Para Warburg, el pathos es lo que engendra la forma y lo que la lleva a su mayor esplendor: es su energía motriz, le da vida, su razón de ser, y la convierte en una imagen conmovedora y eficaz para el observador.

El valor de aporte de Warburg al estudio genealógico, es este criterio de archivo que se forma a partir de sus tres componentes esenciales. El archivo es el material de trabajo, de significancias y el lugar de la invención sobre lo dado o sobre lo hecho. Es una revisión significativa en términos propositivos, no contemplativos, como interés en la proposición de lo nuevo (proyecto).

## los arquitectos y la genealogía

Como ejemplo de lo desarrollado anteriormente en relación a los conceptos de genealogía y de Archivo, y dentro del campo del proyecto de arquitectura, revisamos algunos casos en los que los proyectistas, explícita o implícitamente trabajan en un modo proyectual que refiere a un estudio genealógico, en el sentido de trabajo de elaboración de un archivo, desde el cual se despliegan nuevos significados, nuevos proyectos. Un análisis de casos refleja cómo los arquitectos comprenden la actividad genealógica en clave proyectual.

FOA (Foreign Office Architecture), compuesto por Alejandro Zaera-Polo y Farshid Moussavi, publica en 2003 *Filogénesis*, un libro que se subtitula *Las Especies FOA*. Esta obra, no es más que una reflexión de diez años de proyectos en un estudio en el que la reflexión acerca de las cuestiones de identidad, consistencia y operatividad de la práctica del proyecto las cuales serán fundamentales para programar acciones futuras del estudio. Un acto consciente de lo proyectado, clasificando la población de proyectos mediante siete categorías que representan superficies operativas.

Rem Koolhaas junto a Bruce Mau publica en 1995 el libro *SMLXL*, un estudio de lo proyectado, los textos teóricos y hasta un glosario de arquitectura como manifiesto retroactivo y sobre todo prospectivo, donde las obras se recorren por escala mediante textos teóricos que las ubican en su contexto cultural.

En el libro *Diagram Diaries*, Peter Eisenman expone su obra total, clasificada y analizada a partir de modos operacionales y herramientas, referidos directamente a los criterios de interioridad y exterioridad que en los textos que acompañan desarrolla.

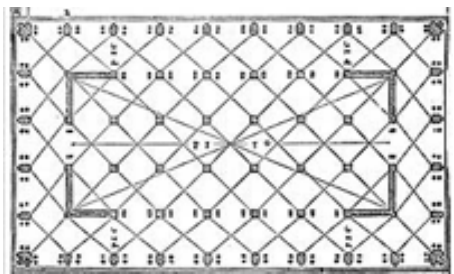
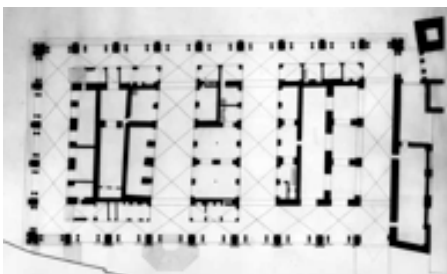
Cuando MVRDV publica *FAR MAX*, presenta una revisión de sus obras filtradas mediante un tema o problema de proyecto que en este caso es el de la Densidad. A la Manera de Koolhaas los textos teóricos encuadran cada proyecto de este estudio genealógico.

Sadar+ Vuga, Arquitectos eslovenos han mostrado y publicado su obra mediante lo que ellos llamaron en un principio *Tenden-*

cias y que luego rebautizaron Fórmulas las cuales representaban los criterios proyectuales de toda la obra producida en los primeros años del estudio. Una tendencia podía ser la explicación de los conceptos de uno o de varios proyectos. Monolito Suspendido, Estructura Cinemática, Cáscaras Secuenciales, Área Vital Extendida, Objeto Paisajístico son entre otras las tendencias estudiadas dentro de su propia producción.

Quizás el libro que por su título más claramente denuncia el procedimiento genealógico del arquitecto, es el de Aldo Rossi titulado Autobiografía Científica. Rossi analiza su formación proyectual mediante el estudio de las obras visitadas, estudiadas y las colecciones de imágenes visualizadas en su trayectoria, entendiendo que las relaciones entre las cosas otorgan al proyecto más significados que los que poseen las cosas mismas. La idea de una arquitectura análoga comienza con una sencilla capacidad de ver, según palabras de Rossi.

Cuando Andrea Palladio, en sus cuatro libros pretende establecer un tratado sobre la arquitectura, referida a los criterios de la antigüedad clásica romana, realiza una operación genealógica con su obra, agregando la posibilidad de llevar al campo de lo ideal sus proyectos, como sucede cuando presenta la basílica para Vicenza.



Palladio Basílica Vicenza, obra real vs plano ideal

Quizás la mejor genealogía en sentido conceptual y clave lúdica es la realizada por James Frazer Stirling para la convocatoria de Argan denominada Roma Interrota. El cuadrante del plano Nolli que Stirling trabaja mediante su MFA Solution lleva adelante va-

rios objetivos. En primer lugar muestra a la par su obra proyectada y su obra realizada. En un segundo nivel opera una mecánica de selección de obras en la priman los criterios de ser apropiadas por sus aspectos contextuales y posibilidades asociativas, según su posición en el contexto original y su posible recontextualización en Nolli, según el criterio de tipo, y según las propiedades de sus proyectos de preservar, integrar e intensificar los monumentos romanos, asignando nuevos roles a sus edificios y proponiendo nuevas conexiones, en un contexto cultural en el que la historia de la ciudad es material de proyecto.



James Stirling proyecto para Roma Interrota

La operación realizada por Stirling no es novedosa totalmente, puesto que ya en 1957, en el contexto del concurso para Berlin Hauptstadt, le Corbusier realiza el proyecto usando sus obras y proyectos anteriores estableciendo la distinción entre tipo y modelo para promover tres tipos de ciudades: una ciudad verde, una ciudad en relación a los monumentos y una tercera idea de ciudad contextual, por fuera de la singularidad de cada obra. De



este modo LC presenta en su proyecto los rascacielos en Ypsilon, los cilíndricos, las viviendas en redents y otros tipos urbanos junto a modelos representados por obras como la asamblea de Chandigarh, el pabellón Philips, el museo en Tokio, la boîte à miracles y hasta una sección del Palacio de los Soviets como elementos del proyecto.



Le Corbusier, proyecto Berlin Hauptstadt

Finalmente, podemos citar un caso local de proyecto genealógico, revisando un proyecto no tan difundido de Amancio Williams. Cuando se llama a concurso para el Parc de la Villette, Williams realiza una operación similar a las de Stirling y Le Corbusier cuando desarrolla su proyecto estudiando la capacidad de cada una de sus obras antes realizadas de poder establecer una propuesta acorde al programa y a sus intereses arquitectónicos. Nuestra experiencia en el taller de proyectos sobre el trabajo genealógico progresa a partir de que cada estudiante estudia su caudal, su trayectoria proyectual, la tipifica, la clasifica, la indexa y extrae de ellas criterios del saber hacer, temas recurrentes, formas exploratorias y operativas estudiadas y temas pendientes, de manera de poder enfrentar su Proyecto Final de Carrera con un proyecto consciente de sí mismo y con búsquedas e investigaciones propias del estudiante, más allá del programa, el lugar o la complejidad del tema a proyectar.



## Bibliografía

- Foreign Office Architecture, Filogénesis (2003)  
 Foucault, M. Nietzsche, la genealogía, la historia (1988)  
 Foucault, M. La arqueología del Saber (1969)  
 Huberman, Didi. La imagen superviviente. Abada editores (2009)  
 Aby Warburg. La pervivencia de las imágenes. Miluno editorial (2014)  
 Aby Warburg. Atlas Mnemosyne. Ediciones Akal, (2010)  
 Koolhaas, R. y Mau, B. SMLXL (1995)  
 Le Corbusier Oeuvre complete 1957-1965 (1994)  
 Mabardí, J.F Maestría en Proyecto (2012)  
 MVRDV Far Max. Rotterdam (1998)  
 Stirling, J. Buildings and projects. New York. Rizzoli (1993)  
 Warburg, A. Atlas Mnemosyne, Madrid, Akal (2010)  
 Williams, C. Amancio Williams, Obras y textos. Buenos Aires. Summa+ Libros. (2008)

# proyecto final de carrera

## terminal de pasajeros del aeropuerto de la plata

### **cuerpo docente**

Florencia Pérez Álvarez (semestre 02)

estudiantes  
Sofía Marten

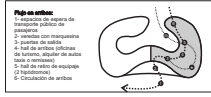
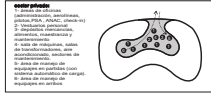
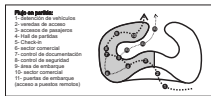
la experiencia de trabajo genealógico proyectual realizada en el nivel 6 del taller es la base de trabajo necesaria para la definición del tema de proyecto. Esta ejercitación realizada consistió en la autoexposición de los trabajos de cada estudiante entendiendo que al comienzo del nivel 6 ya se tiene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

intervalos, debemos tener una postura intelectual interrogativa. Debemos preguntarnos qué nos falta para llegar a una mejor calidad. Es una autoevaluación constructiva, formativa. Cada estudiante tiene en sí mismo más de lo que cree o piensa. Se trató de descubrir su formación construida para afianzar su autonomía. Debe asociar el conocimiento y el saber “existencial” al conocimiento disciplinar especializado para enriquecer las capacidades de comprensión, de juicio, de elección y de actuación. El objeto de este trabajo fue el de construir la propia memoria de proyecto. De este trabajo genealógico-proyectual realizado surgen temas antes trabajados que se desean profundizar,

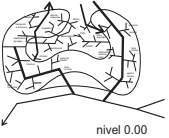
o bien temas ausentes en la experimentación proyectual de la carrera. Estas temáticas son las que deben trabajarse para construir el tema de desarrollo del PFC. Cuando se habla de tema se está haciendo referencia a un problema (teórico, operativo, etc) que el estudiante interpone en el proyecto, independiente del programa de trabajo que el destino del proyecto sugiera. Es decir, se construye una hipótesis de trabajo que será el motor de investigación de temas-problema que el estudiante defina y sean aplicados en la proyectación del edificio solicitado, en este caso el plan general y el diseño de la terminal de pasajeros del Aeropuerto de La Plata.



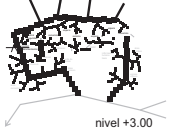
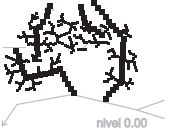




superposición - flujos + "contorno"



esquema ocupación ramificación



**dimensionamiento**

**tipología de flujos**

- 1. flujo de acceso → 150 personas
- 2. flujo de salida → 150 personas
- 3. flujo de circulación → 150 personas
- 4. flujo de estancia → 150 personas
- 5. flujo de salida → 150 personas
- 6. flujo de salida → 150 personas
- 7. flujo de salida → 150 personas
- 8. flujo de salida → 150 personas
- 9. flujo de salida → 150 personas
- 10. flujo de salida → 150 personas
- 11. flujo de salida → 150 personas
- 12. flujo de salida → 150 personas
- 13. flujo de salida → 150 personas
- 14. flujo de salida → 150 personas
- 15. flujo de salida → 150 personas
- 16. flujo de salida → 150 personas
- 17. flujo de salida → 150 personas
- 18. flujo de salida → 150 personas
- 19. flujo de salida → 150 personas
- 20. flujo de salida → 150 personas

**superficie hall partidas**

A = 150 x 150 = 22.500 m<sup>2</sup>

S = 371,25m<sup>2</sup>

**superficie hall partidas**

A = 150 x 150 = 22.500 m<sup>2</sup>

S = 371,25m<sup>2</sup>

**superficie hall equipaje**

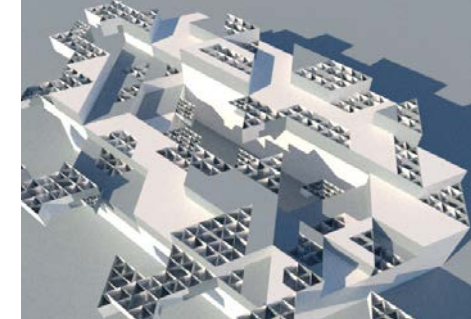
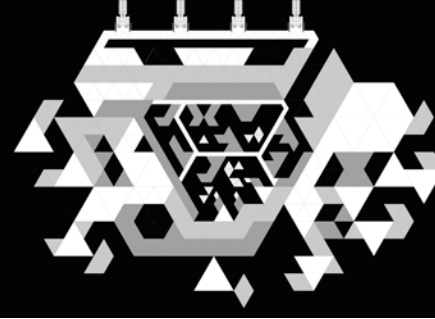
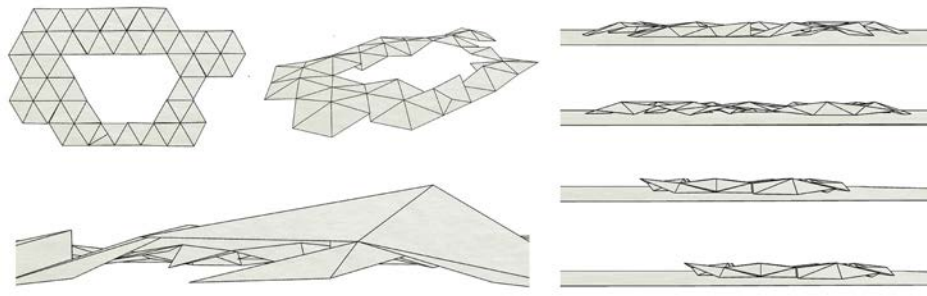
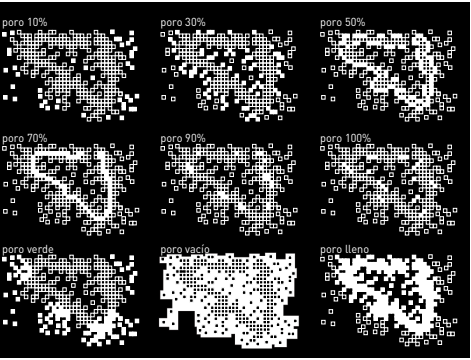
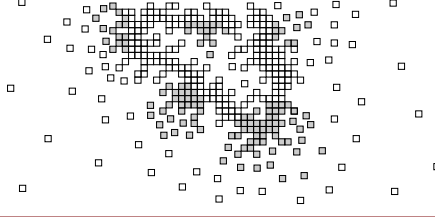
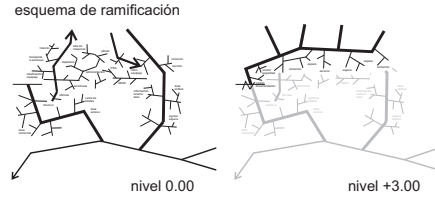
A = 150 x 150 = 22.500 m<sup>2</sup>

S = 371,25m<sup>2</sup>

**superficie hall arribos**

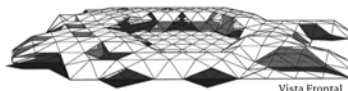
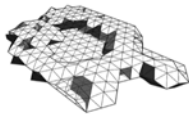
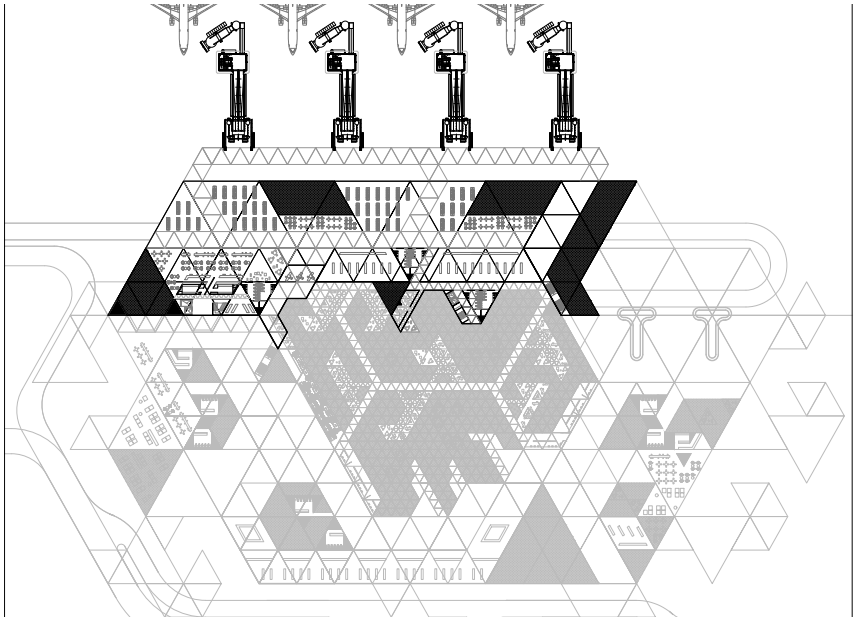
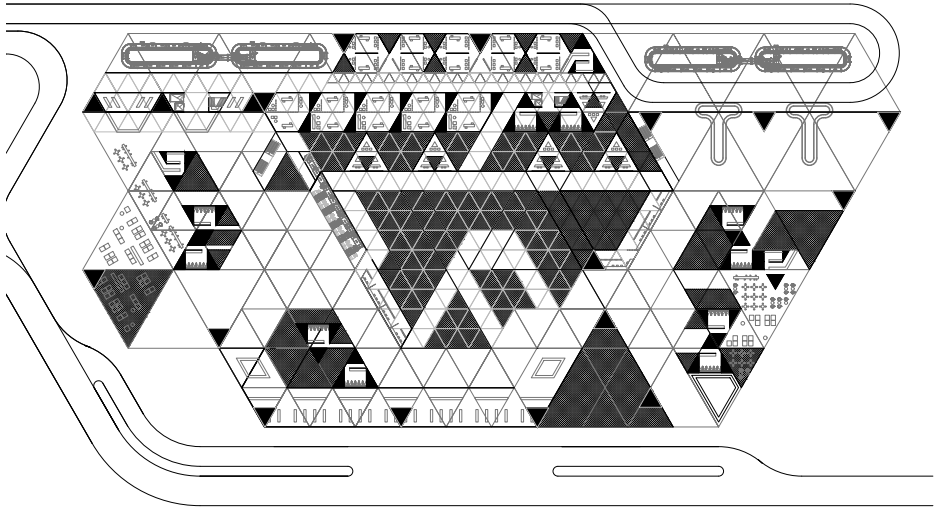
A = 150 x 150 = 22.500 m<sup>2</sup>

S = 371,25m<sup>2</sup>

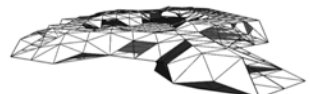


sofia marten (trabajo en proceso)  
taller de arquitectura 7 fau unlp

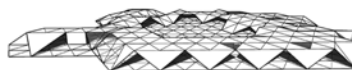
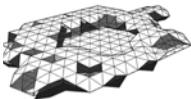




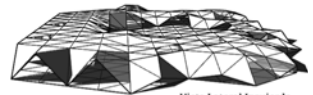
Vista Frontal



Vista Lateral Derecho

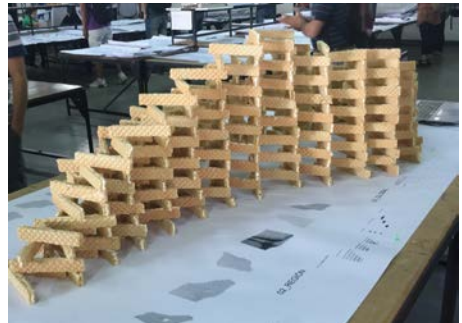
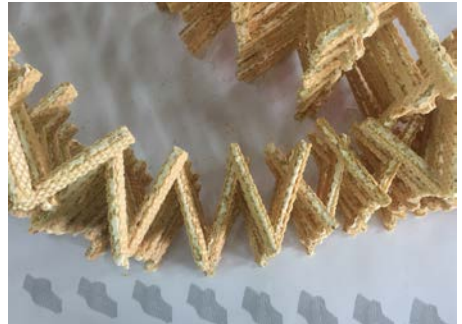
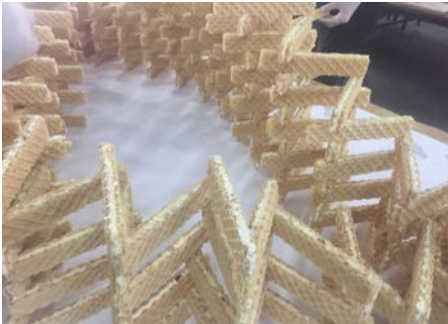


Vista Posterior



Vista Lateral Izquierdo

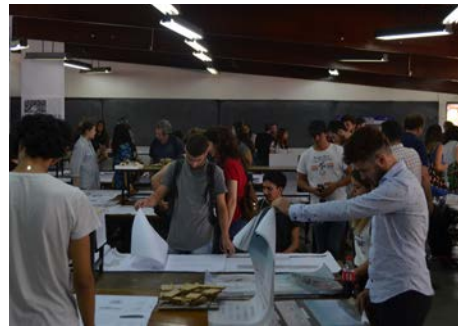
todos los niveles  
**exposición anual**



instalación a cargo de osvaldo almendra  
taller de arquitectura 7 fau unlp













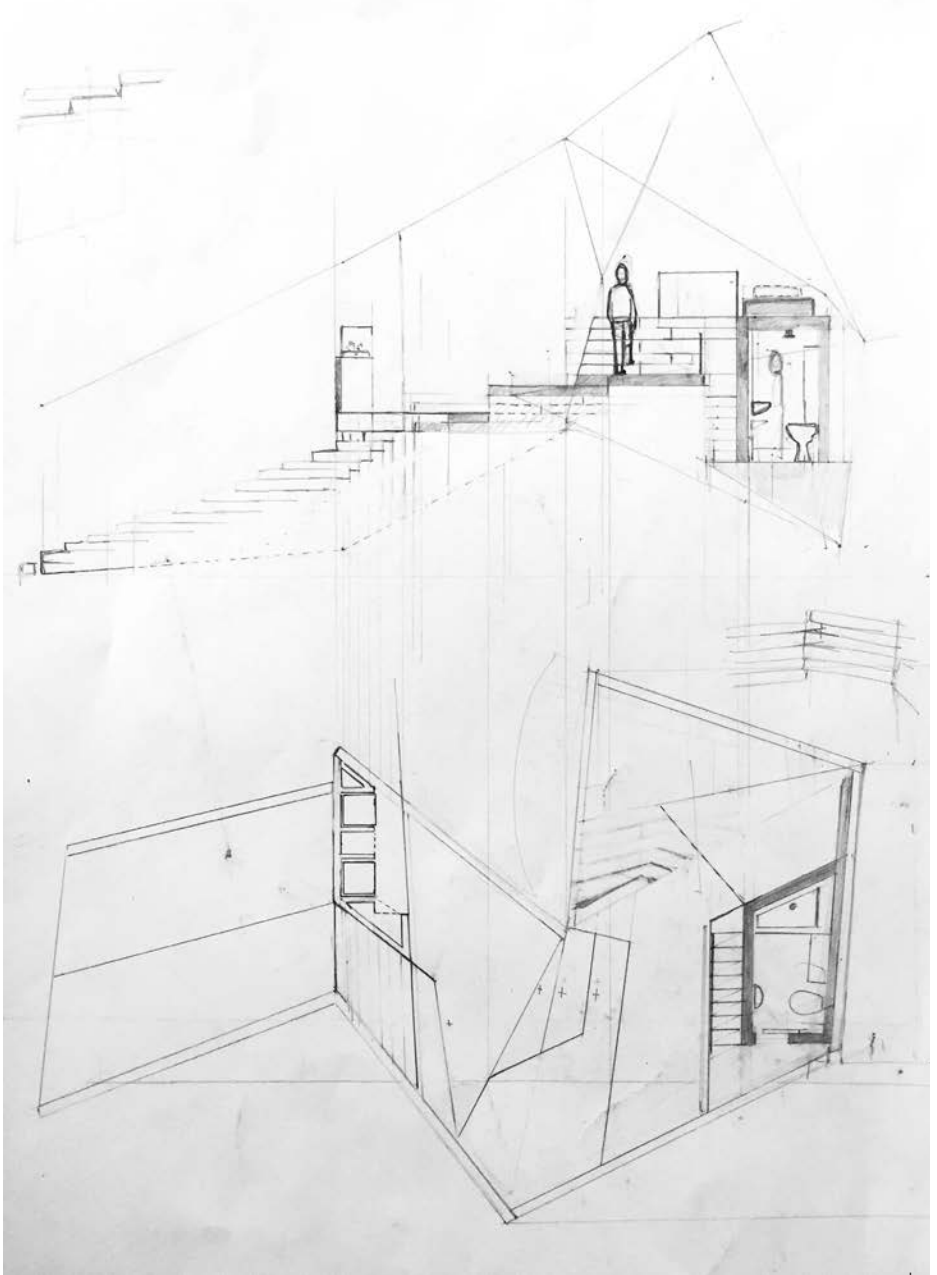
pablo szelagowski, pablo remes lenicov, carlos díaz de la sota

## índice

estudiantes 2017	007
ejercicios realizados	008
<b>nivel 01 - geometría y materia</b>	010
el dibujo como escritura - raul w. arteca	028
<b>nivel 02 - función y creatividad</b>	036
repensar los usos_desplegar la función - raul w. arteca	066
<b>nivel 03 - procesos de archivo</b>	074
hacia una política de apropiación - sebastián gril	100
<b>nivel 04 - contexto y concepto</b>	106
prácticas contemporáneas en expansión-díaz de la sota	128
<b>nivel 05 - rebelión!</b>	140
<b>nivel 06 - genealogía proyectual</b>	172
actualización genealógica - pablo szelagowski, pablo remes lenicov, carlos j.díaz de la sota	180
<b>proyecto final de carrera</b>	196
exposición anual	200



## libros publicados



taller 7

neyra recky