



LA EXPERIENCIA DE PROYECTO EN 24 PASOS SOBRE LA FORMA, EL CROQUIS Y EL PENSAR ARQUITECTÓNICO

Juan Esteban Alvarado Villarroel
Ex académico de la Escuela de Arquitectura
Universidad de Valparaíso
juanestebanalvarado@gmail.com

Resumen

El año 2011 se implementa el nuevo curriculum de talleres integrados de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Valparaíso, se da así la oportunidad para innovar con nuevas estrategias para ejecutar el taller de arquitectura de primer año, Se logró convocar un grupo de profesores para trabajar la idea de un programa con base en **modelos arquitectónicos** como fórmula procedimental. Para esto el taller desarrollo la optimización de las funciones que dan sentido a la forma:

- a.- En el horizonte de la performance
- b.- En la óptica del rendimiento.
- c.- En un campo de posibilidades

Durante 5 años más de 700 estudiantes ejecutaron 5000 modelos experimentales y 8 instalaciones de mediana escala. Estas experiencias se basaron en el supuesto que así como la escultura consigue utilizar algunas de las significaciones, imágenes, métodos y materiales utilizados habitualmente por la arquitectura sería posible el camino inverso, para generar un proceder arquitectónico en el campo de la forma. Los procedimientos empleados para hacer de la experiencia una realización permitirían plantear nuevos acercamientos a la manera de enseñar y plantear nuevos propósitos de aprendizaje en el espacio de la creación. Los modelos se ubican en el límite de lo que no es escultura y lo que no es arquitectura y buscan su propio lugar de legitimidad para operar en la frontera de las imágenes.



Palabras clave **modelo, poéticas arquitectónicas, proyecto**



Instalación 120 pilares de hormigón y un camino de 200 mts, parque laguna verde



1.- INTRODUCCION

Hace ya tiempo que la actividad escultórica dejó de ser un arte que penetraba en el espacio público principalmente por medio de operaciones cercanas a la ornamentación, ocupando pedestales en plazas y parques. Aunque esta disciplina mantiene vigente su tradicional forma de procedimiento material, también es cierto que existen expresiones escultóricas más híbridas, que han incorporado la tecnología, los medios y se han apropiado de métodos y maneras de operar de otras disciplinas en sus procesos creativos. Estas obras están impactando el espacio de la ciudad por medio de operaciones que consideran, la escala y el lugar como nuevos materiales.

A estas obras las hemos llamado Poéticas Arquitectónicas, las que hemos descrito como ejercicios sobre el espacio habitable que se incluyen en el proceso contemporáneo de desmaterialización de la escultura.

En este proceso los elementos gráficos, fotográficos, lumínicos, incluso los performativos usados para alterar la condición espacial de los edificios donde dichas obras están impactando, tienen como consecuencia una modificación de la escala representacional del mismo edificio.

Suponemos entonces que parte del éxito que la escultura está teniendo en los últimos años lo consigue al utilizar algunas de las significaciones, imágenes, métodos y materiales utilizados habitualmente por la arquitectura. Es decir, por la emergencia de recursos comunes entre ambas disciplinas y hemos concluido que entre estos elementos se encuentra, el modelo.

La idea, del uso de modelos como coproductores de realidad puede interpretar toda una línea de obras que intervienen en el espacio, en dichas obras la lectura crítica y el análisis entre el uso de los recursos y los recursos mismos se hace problemático en el límite de lo que es una obra de arquitectura y una obra de escultura.

Hemos llegado a entender las poéticas arquitectónicas como un sistema creativo experimental óptimo para referirnos a un tipo de obra que no se basa en una esencia a descubrir o leer, sino más bien y mejor, en la experiencia que el espectador-habitante tiene con determinados recursos puestos en funcionamiento. El modelo se considera así un proceso de realización de la obra.

2.- MODELO Y REALIDAD

“Estamos siendo testigos de un cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. Ya no evolucionamos del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que, en realidad, ambos modelos son reales. En consecuencia, podemos trabajar de un modo muy productivo con la realidad experimentada como un conglomerado de modelos. Más que considerar el modelo y la realidad como modalidades polarizadas, ahora funcionan al mismo nivel. Los modelos han pasado a ser coproductores de realidad.” (Eliasson, 2007, p. 11)

El modelo o maqueta en la arquitectura ha operado siempre como una representación del proyecto y como la manifestación física de lo que se ha ideado. Es una aproximación a su futura realización, para la arquitectura esta aproximación a la futura realidad no es



simbólica, es precisa y ajustada a los mejores parámetros de verosimilitud posible, materiales, terreno, tamaños, luz, clima, costos etc, de aquí deviene el éxito de los nuevos sistemas de representaciones digital.

La maqueta física está a una escala de la realidad miniaturizada y está a un matiz de diferencia con el universo construido. Marta Ubeda (2005), arquitecto de la Universidad de Valladolid ha distinguido hasta once tipos de maquetas: maquetas de estudio previo, los modelos didácticos, experimentales, producciones en serie, sintéticos, vivo, realizados en yeso o cera, dinámicos, anatómicos, miniaturas, y maquetas cinematográficas. Cualquiera sea la dimensión de modelo en que se trabaja los arquitectos elaboran modelos de prueba de sus ideas y estas se desarrollan a partir de las nuevas observaciones que esos modelos informan al arquitecto.

Es posible distinguir algunos arquitectos que se ubican en un campo de exploración sobre modelos formales mucho más experimentales en algunos casos y otros más teóricos, respecto de la forma y de la creación del espacio. Dicha experimentación consiste en interrogar la forma a partir de la construcción de objetos 1:1, en estos modelos se aprecia una valoración estética más cercana a la escultura, en la medida que se da una aproximación a la materia y las operaciones del espacio, una exploración más cercana a lo háptico. En Chile el arquitecto Smiljan Radic elabora maquetas o modelos como piezas independientes de su homólogo real, cada maqueta adquiere una cualidad material que expone sus propias características como objeto creado.



El trabajo de Alvaro Siza es un ejemplo de rechazo a la idea de una arquitectura que pueda estar sujeta a reglas preestablecidas. En la obra de Alvaro Siza se aprecia la tendencia a explorar sistemáticamente la capacidad de un sistema formal abierto, a establecer relaciones espaciales derivadas de la exploración con el dibujo y los modelos, lo que hace de su propuesta arquitectónica una profundización en procesos de transformación de los objetos. Una propuesta que se traduce en captar, con el mayor rigor, un momento preciso de la imagen fugaz de la realidad.

Otro caso significativo expuesto por Javier Madaruelo es el de Frederick Kiesler, cuya obra gira en torno al tema del 'espacio continuo'. Kiesler creó la denominada 'Casa Interminable', consistente en la conformación de una serie de espacios que se entrelazan unos con otros.

¹ Imagen 12 de 23 de la galería de Exposición 'Ilustraciones' de Smiljan Radic + Alejandro Lüer. Casa para Poema del Ángulo Recto.

² La muestra antológica In/Disciplina del Museo Serralves de Porto retrata los más de sesenta años de trabajo del Premio Pritzker portugués Alvaro Siza. febrero de 2020.

³ Figura 34_Maqueta de proyecto Endless House. Frederick J. Kiesler, 1950. Diseñada para el jardín del Museum of Modern Art de Nueva York.



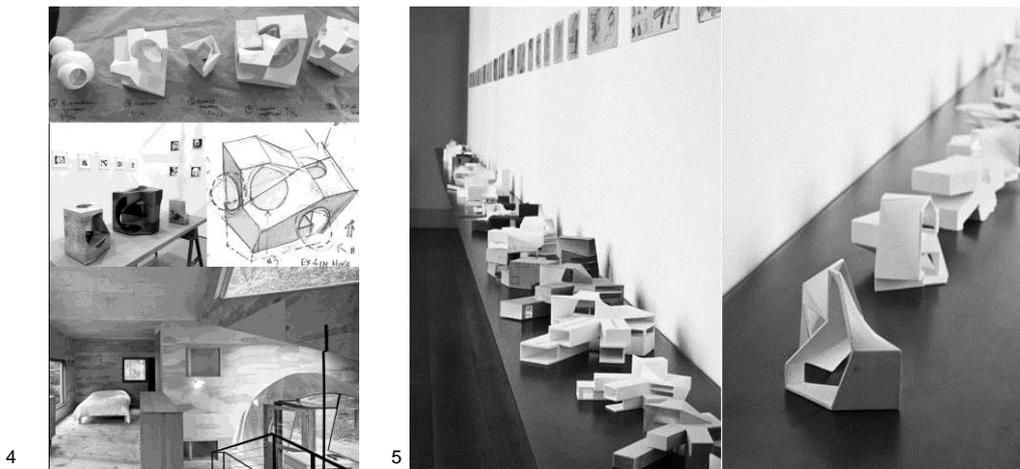
Tras varios años de gestación, termina por construirse como maqueta para la exposición 'Environmental Sculpture', celebrada en 1964 en el MOMA de Nueva York. Es un ejemplo de como un trabajo exploratorio de arquitectura llegaría a ser expuesta como obra de escultura, reafirmando esta relación de complicidad en el tratamiento del espacio.

Los procesos creativos de arquitectos como Steven Holl, Daniel Libeskind o Frank Gehry entre otros, están teñidos por exploraciones con modelos que no pretenden ser la representación tridimensional de lo dibujado, sino mas bien y mejor, avanzan hacia una preconcepción del espacio a escala real, que luego podrá derivar en representaciones bidimensionales del proyecto de arquitectura.

Ex of In House, es un proyecto experimental de la oficina de Steven Holl (diseño Steven Holl & Dimitra Tsachrelia. 2014-16), se trata de una casa de huéspedes y estudio para un artista en Rhinebeck, Nueva York. La casa es parte de la investigación, exploraciones en "In", que cuestiona las formalizaciones actuales del lenguaje arquitectónico y la práctica comercial. Explora el lenguaje espacial, la energía, la apertura y el espacio público. En el manifiesto de la oficina se exponen siete puntos para exploraciones de "in":

- 1.- Estudiar la arquitectura liberada del puro objetivo material.
 - 2.- Desde los orígenes de la arquitectura se explora el "in".
 - 3.- "in": todo el espacio es espacio sagrado.
 - 4.- La arquitectura del "in" domina el espacio vía el espacio.
 - 5.- El "in" intrínseco es una fuerza elemental de sensual belleza.
 - 6.- "in" no es útil, pero en el futuro será usado. El propósito encuentra "in".
 - 7.- La cosa que contiene no es la cosa contenida
- (Casa Ex de In / Steven Holl Architects, 2016, 7 noviembre)

El trabajo experimental con modelos está muy cercano al trabajo de escultores, incluso dicho trabajo se presenta como una exposición independiente de su relación con la obra construida.



⁴ Vivienda experimental Ex of In. Steven Holl Architects, 2016. Rhinebeck, Estados Unidos. Modelos de estudio, dibujos y fotografías de vivienda.

⁵ Exposición Steven Holl Architects: Forking Time. Steven Holl Architects, 2012. Centro de Arquitectura de Virginia, Estados Unidos



El 13 de septiembre del 2012 se inauguró la exposición 'Forking Time', en el Centro de Arquitectura de Virginia, en la cual se expuso el diseño del proyecto para el nuevo Commonwealth University Institute for Contemporary Arts de Steven Holl. La muestra contaba con 30 pequeños modelos de estudio que concluían en un gran modelo del diseño completo o casi terminado del Institute of Contemporary Arts. Las iteraciones son ejercicios formales, que consisten en varias piezas con diversos grados de complejidad que han hecho de la experimentación con modelos materiales una estrategia creativa.

Se puede apreciar un cambio significativo entre los modelos a escala que simulan pequeñas construcciones, a modelos de reflexión o exploración sobre el espacio y una creciente tendencia a radicalizar las posturas entre los modelos digitales y modelos analógicos, los primeros con fines representacionales y los segundos con fines más exploratorios. Se puede concluir que la maqueta o el modelo no sólo puede ser un proceso intermedio del proceso creativo del arquitecto, sino que también puede ser un objeto susceptible de contemplación estética. De aquí se obtienen dos posibilidades de trabajo que hemos despejado para el trabajo de enseñanza de la arquitectura:

1. El modelo como boceto. Para los primeros años
2. El modelo como prototipo. Para proyectos de título

Se entiende que existen por un lado los efectos de realidad que los modelos proporcionan al sujeto, y por otro un campo de referencias donde hacen eje estos efectos, en esta bisagra se encuentra los 3 objetivos del taller integrado de arquitectura para primer año.

1.- En el horizonte de la performance, (performance, en francés, la forme est devenue performante, mientras que en inglés se entiende como form performs). Usamos este término para referirnos a un trabajo que implica análisis y reflexión creativa donde la forma se optimiza en función de lo que se hace. Se trata de hacer operaciones de rendimiento que producen forma es si se quiere una inversión, se aprende sobre las acciones que hacen posible el proyecto. Funcionamiento (de una máquina), ejecución, realización o cumplimiento Con esto se hace referencia a dos áreas de conocimiento en el arte; la eficacia de la forma y a una epistemología de la acción.

2.- En la óptica del rendimiento y por ello posee un cálculo y una medida. La exploración con modelos es óptima para tener experiencia con la medida la proporción, la escala, se busca por medio del dibujo de los modelos un conocimiento sobre sus propias condiciones, sus cualidades, con ellos se aplica un cálculo de la forma, que deriva en un emplazamiento en un lugar determinado, orientación tamaño, extensión excavación, altura magnitud son condiciones estéticas que el estudiante experimenta para hacer un modelos real.

3.- En un campo de posibilidades o en un espacio de potencias del habitar, en un espacio de potencias del habitar. Abrir un horizonte es – precisamente- lo propio de un pro-yecto, palabra que significa -lanzado hacia delante- REF. "toda acción de ocasionar aquello que, desde la no-presente, pasa y avanza a presencia es ποιήσιν, pro-ducir traer-ahí delante. [3, 14], Platón. (Banquete, 205b-205); Traducida al castellano, la traducción de Heidegger (1889-1976) por Pablo Ortúzar.



La diferencia entre bocetos y prototipos, aun cuando se les considere estados de un mismo proceso creativo, tienen distintos objetivos; los bocetos sugieren, exploran y cuestionan, son tentativas y no se comprometen con la definición de la obra.

En cambio los prototipos atienden, describen y refinan, son capaces de dar respuestas a interrogantes de la forma del espacio, en lugar de cuestionar simplemente ponen a prueba hipótesis y resuelven problemas específicos. Se deriva de lo anterior que los prototipos son una idea puesta en obra. A diferencia del boceto de proyecto, los que tratan de las variables del mismo. Se tiene en este caso un rasgo nuevo en la representación de la arquitectura: el modelo ya no representa algo, aun usando materiales para la representación (maquetas digitales). Las variaciones en los modelos son parte de un proceso abierto y genérico. Por lo tanto los modelos no están al final de la proyección arquitectónica sino son parte constituyente del proceder mismo. Es decir se trataría mas bien de “modelos tipo boceto”, así vemos que mientras la arquitectura y la escultura se acercan por distintos lados a un límite de la comprensión de los modelos de realidad, también van coincidiendo en la escala.

El proceso creativo que va desde el boceto al prototipo, es mucho más cercano al trabajo de la arquitectura, se trataría de modelos exploratorios que se van convirtiendo en prototipos. para ocupar un límite que implicaría un desplazamiento progresivo de lo real por sus sustitutos simbólicos más recurrentes, la imagen.

En el caso de las experiencias de primer año que estamos presentando se ha optado por un tránsito desde los modelos como boceto a un prototipo como una metodología de aprendizaje que implicaría hacer andar una serie de estrategias docentes para que el estudiante aprenda y comprenda mientras resuelve los ejercicios y use las habilidades que le han sido entregadas y desarrolladas.

De esta manera entendemos que lo fundamental del aprendizaje de taller en primer año consiste en lograr que un estudiante conciba un proyecto de arquitectura, es decir pueda llegar a dar forma a una idea de proyecto emplazada en un lugar esto se logra por medio de un trabajo de sucesivos modelos y acciones.

Se trata de 24 temas a resolver los que se van reiterando y materializando en modelos y operaciones de transformación.

HACER, conocimientos que hacen posible la realidad material de la forma se trabaja principalmente sobre esfuerzos básicos, características y cualidades de los materiales, dosificación, moldajes, sistemas constructivos básicos.

FORMA conocimientos que hacen posible representar la forma, grafica bidimensional, representación planimetría, escala humana, color, modelos tridimensionales en diversos materiales,

LOCALIZACION conocimientos que hacen posible emplazar una forma introdujo al estudiante en los conceptos de territorio y paisaje, orientación, ciudad, nociones básicas de urbanismo.

PROYECTO conocimientos que hacen posible que la forma sea una arquitectura posible.



3.- EXPERIENCIAS ACADEMICAS

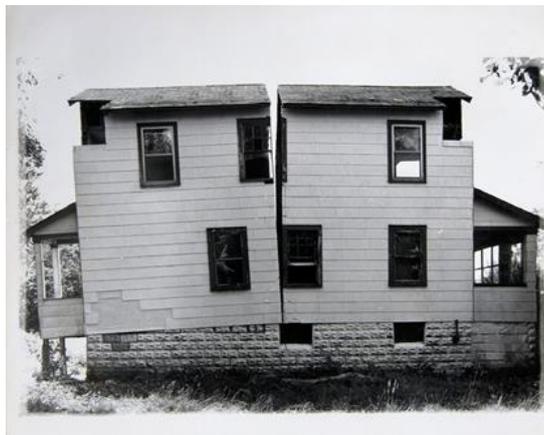
La hipótesis que hemos trabajado señala que, a consecuencia de un redimensionamiento de las funciones del Arte, se da la posibilidad para que un tipo de expresiones artísticas del tipo escultórico se manifiesten en una escala espacial-habitable, integrándose al espacio arquitectónico. Lo que hemos trabajado en las experiencias académicas es la posibilidad de que las expresiones del tipo arquitectónico a propósito de elaborar recursos de la escultura puedan llegar a transformarse en espacios y programas arquitectónicos. La idea, del uso de modelos como coproductores de realidad ha puesto en obra una serie de iniciativas y experiencia en torno al modelos que van desde el uso del papel hasta el hormigón cartón latas, maderas, yeso, poliestireno expandido de alta densidad, tela, plástico arena, agua, materiales diversos trabajando a una escala intermedia y exponiendo a gran escala explorando transformaciones y variaciones de una estructura teórica de exploración en 24 pasos que se deriva de 24 herramientas para el aprendizaje de la arquitectura. Se concluye que la maqueta no sólo puede ser un proceso intermedio del proceso creativo del arquitecto, sino que también puede ser un objeto susceptible de contemplación estética.

El trabajo de los 5 años de desarrollo en torno a 3 artistas y tres obras estas referencias instruyeron cada uno de los encargos de taller y sus consecuentes resultados.

ETAPA 1 GORDON MATTA CLARK

Corte

Hemos elegido la obra Splitting 1974 de Gordon Matta-Clark una casa residencial en Englewood Nueva Jersey, se trata de la operación de corte en un contexto arquitectónico, su objetivo es explorar y experimentar con el espacio, alterando la relación interior-exterior para dejar de identificar donde están los límites. Una edificación ya construida es particionada y mediante bocetos y planos procede a su “deconstrucción” manipulado los materiales y la casa como un objeto.



Splitting, 1974, Gordon Matta-Clark

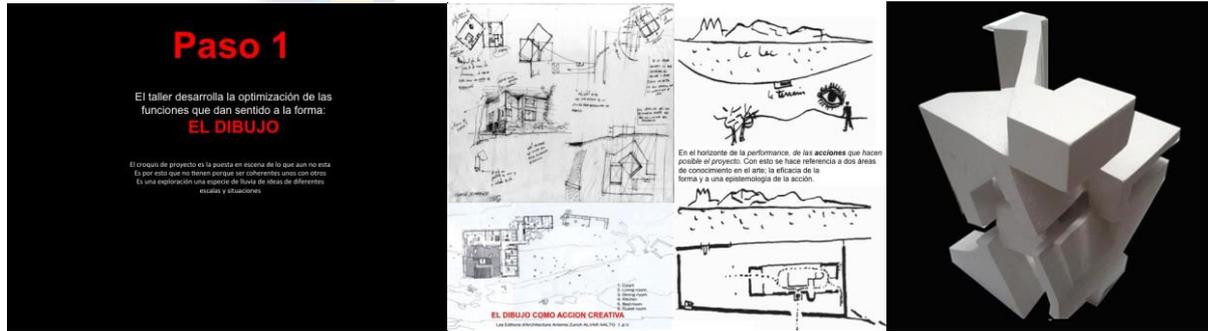


ENCUENTRO LATINO AMERICANO

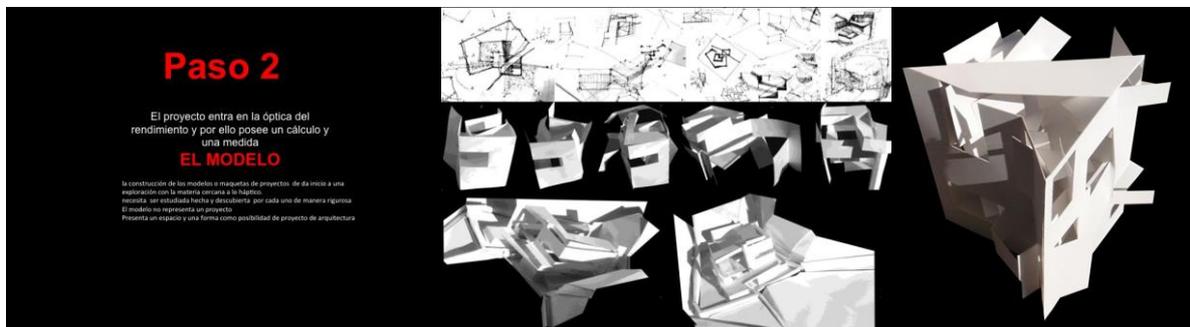
Introducción a la enseñanza de la Arquitectura.
POR EL SER PARA EL SER DESDE EL SER

CONCEPCIÓN, CHILE, 27,28,29 DE MAYO 2020

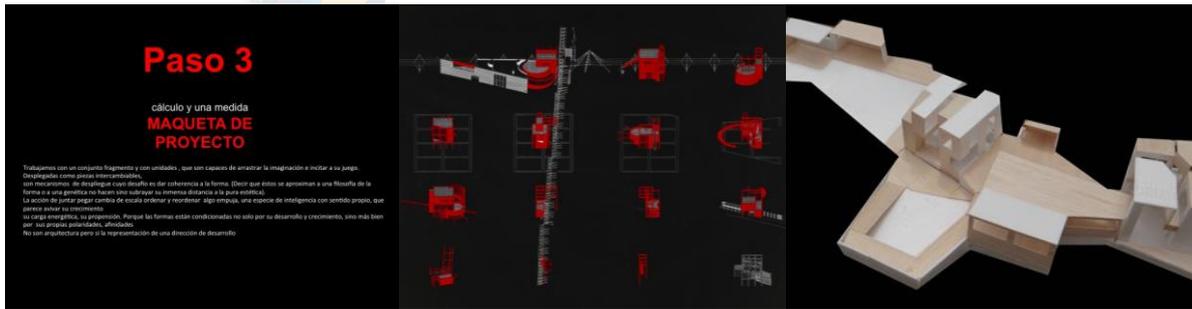
5 to



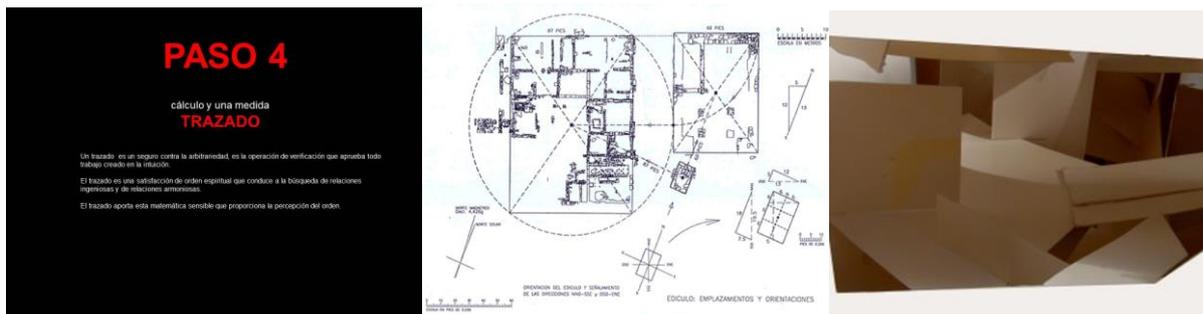
El dibujo. El croquis nos ayuda a visualizar el proceder y verificar sus avances en la medida que se va ejecutando cada paso, es una anotación un registro pero también es la manifestación en imagen de la forma. Se tiene un cuaderno y se aprende a dibujar como anotación. El taller desarrolla la optimización de las funciones que dan sentido a la forma. Esto quiere decir que operamos fundamentalmente con operaciones que hacen posible el proyecto, movimientos que funcionan ligados unos a otro en una cadena de acciones, nos preocupamos por una manera de operar. Se trata de aprender y experimentar una manera de proceder, de hacer lo que se está encomendado a hacer, se trata de elegir las acciones y resolver para lograr que aparezca un objeto tridimensional producto de la eficacia de la forma. Porque la forma va guiando y va solicitando recursos, este aprendizaje es lo que denominamos una epistemología de la acción por eso lo hemos llamado performance, porque se estructura la acción y lleva a su realización el modelo es el resultado no previsto del seguimiento crítico de un encargo.



El modelo. La forma entra en la óptica del rendimiento y por ello posee un cálculo y una medida, el modelo no representa un proyecto mucho menos una idea, por el contrario es en si mismo un proyecto porque presenta la posibilidad del espacio y el tiempo del habitar. El modelo exalta una forma como anticipo de la arquitectura. El modelo puede ser de papel, madera o cemento en lo que ponemos especial cuidado es en la conciencia de su aparición y la posibilidad de no poder anticipar el resultados, el objeto debe ser capaz de sorprender al ojo, en esta etapa todo lo que lo aptico tiene mucha importancia. El cálculo esta en las relaciones que el objeto propone a esta lectura le decimos rendimiento de la forma.



La maqueta de proyecto es una idea de conjunto y fragmento operando como unidad desplegadas, se trata de piezas intercambiables unas con otras, es un tipo de mecanismo donde vigilamos la coherencia interna y su funcionamiento estético. Usamos la inteligencia de la forma para tomar decisiones materiales y espaciales que se nos ocurra, porque esa ocurrencia está alimentada por un conocimiento inconsciente de los que hemos estudiado anteriormente. A esta inteligencia le llamamos cálculo. Se trata de hacer operar los referentes para que la forma quede gobernada por sus propios principios.



El trazado, se dibuja con instrumentos los elementos distinguibles del modelos y su posible impacto en un realidad espacial, el dibujo genera un trazo, una dirección, una hendidura un tipo de huella que opera con el suelos y su entorno, es una operación de verificación de las voluntades del modelos, es decir, se trata de encontrar sus valores positivos y hacerlos encajar con otra realidad espacial, así se marca el lugar, el trazado es una satisfacción del orden espiritual de las matemáticas y conduce a relaciones calculadas, pueden parecer decisiones arbitrarias porque no necesitan justificación, pues están dirigidas a proporcionar un orden el caos. Ese orden es una voluntad del arquitecto saber dirigir este orden es saber sobre la arquitectura.



ENCUENTRO LATINO AMERICANO

Introducción a la enseñanza de la Arquitectura.
POR EL SER PARA EL SER DESDE EL SER
CONCEPCIÓN, CHILE, 27,28,29 DE MAYO 2020

5 to



El referente, el trabajo siempre esta guiado por referencias de la arquitecturas, estos son siempre obras que preferimos, porque son didácticas, son arriesgadas, presentan una novedad y porque los recursos puestos en funcionamiento permiten aprender de ellas a veces es un enredo hace que las preguntas que se han lanzado se confundan, sin embargo tarde o temprano hacen aparecer un resultado sospechoso, una muestra que reclama atención por su viveza es una hipótesis descabellada o evidente, el referente aparece porque hay algo que se busca, algunos contienen la totalidad de la maraña de un modo que la trasciende. Otros solo fragmentos.



El paisaje. Tratamos la idea de paisaje como una escena o una imagen construida con medios digitales o con el croquis o cualquier técnica de representación que mida la obra en el mundo a distancia vemos desde lejos aprendemos a ver desde lejos, el paisaje es ese defecto que aplana la distancia, es la postal que se retiene en la memoria. Sin tramites impactamos el modelo en una imagen, el modelo se somete a una nueva proporción que tiene que ver con un paisaje real - en la imagen- hacemos este impacto para medir la distancia, usamos la perspectiva para poder proporcionar y calcularlas alturas y las longitudes, la imagen puede ser desescalada o enorme, no importa, el paisaje es la búsqueda de la proposición y el encaje de las diferentes escalas.

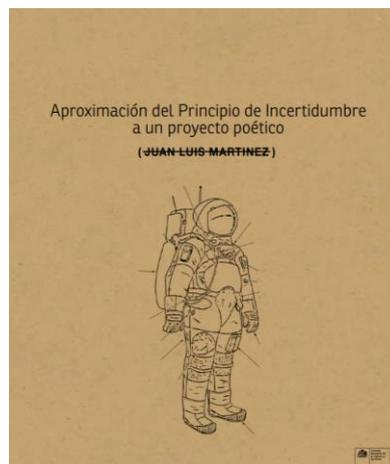


ETAPA 2 JUAN LUIS MARTINEZ

Collage rasgadura

Se ha elegido la obra Aproximación del Principio de Incertidumbre a un proyecto poético de Juan Luis Martínez esta obra póstuma constituye la culminación de una acción creativa para el poeta es un libro complejo altamente enigmático desarrollado durante los años 1990 y 1991 gracias a los fondos la beca Fundación Andes. Publicado el año 2010 por la galería D21, Santiago de Chile.

Leemos en la combinatoria de las imágenes y la superposición una reiteración en diferentes claves visuales, la idea de un sistema regular que asume reglas de variación en la Nueva Novela el recorte o rasgaduras de poemas, manuscritos, fotografías dibujos documentos escritos a máquina, y textos sobre su obra tomados de periódicos y revistas, todos ellos fotocopiados para integrarse. La gran diversidad de fotografías y dibujos, distintos tipos de papeles e incluso objetos como un anzuelo y un grabado chino están combinados de manera muy precisa lo que le una cierta condición de artefacto. Esfuerzos por abolir las nociones de autoría y originalidad.

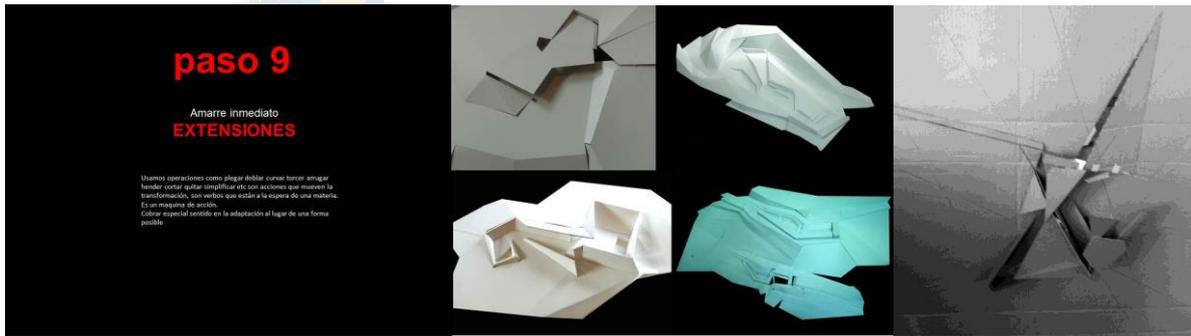




La planta de arquitectura es un interrelación de distintas capas de dibujos, un dibujo es una forma de mirar sucede que una planta es una combinatoria de miradas, los dibujos puestos y superpuestos unos con otros intentan dar cuenta de una idea del espacio, posee una geometría y un trazado que va construyendo lo que hemos modelado, la planta tiene múltiples lecturas es la idea de lo que se pensó hacer, pero es también todo lo que no se pensó hacer. Usamos la planta para visualizar todo eso es decir que a partir del plano bidimensional se pueda reformular el espacio y no representarlo, hacemos plantas de obras de arquitectura o de fragmentos y los hemos puesto en configuraciones diferentes,



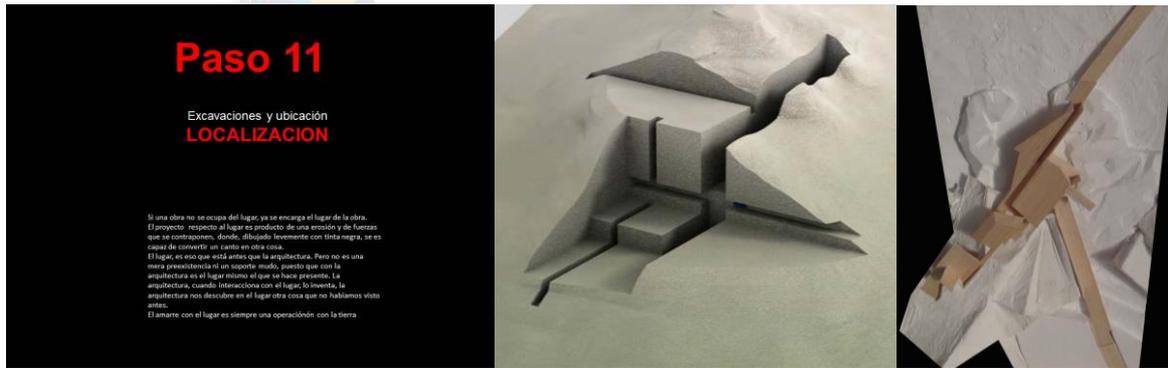
El croquis de proyecto, es la puesta en escena de lo que aún no está. Por esto no siempre son coherentes entre sí. Consiste en ir explorando los modelos emplazados Es una especie de lluvia de ideas dibujadas, anticipaciones a diferentes escalas y situaciones. Son dibujos rápidos acompañados de cortes o pequeñas plantas que aún no están muy claras. Se pueden explorar diferentes técnicas de dibujo. Lo que un maqueta no puede representar como la luz cualificada y las posibilidades del habitar La medida del lugar Pequeños rincones donde podría suceder algo. También se puede adelantar algunas materialidades.



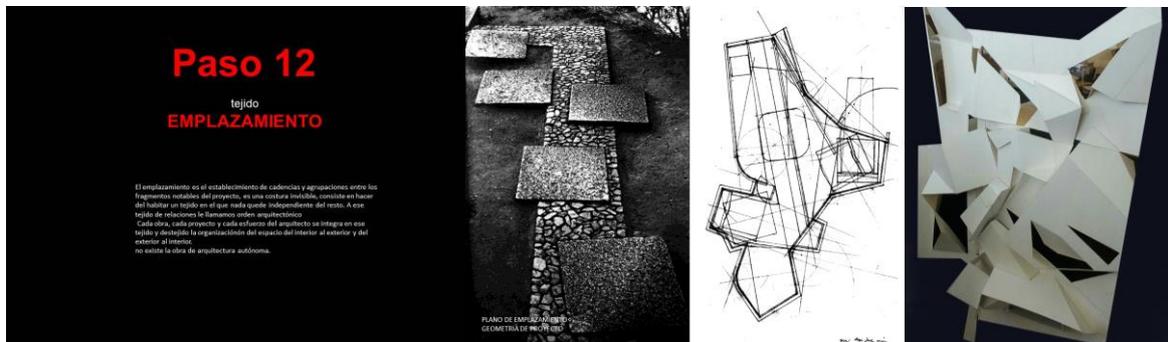
Las Extensiones se trata de elaborar las extensiones materiales como una manera de amarrarse con el lugar o con otros objetos, usamos operaciones simples como plegar, curvar, torcer o arrugar, son todas acciones que se realizan para generar la transformación de un objeto en otro, se hace de acuerdo con el material y sus cualidades, por eso hay que elegir bien que se hace y con que se hace. Toda extensión juega con un límite de la forma es decir, calculamos hasta donde deja de ser el objeto que es y se transforma en otro implica por lo tanto un conocimiento del modelo. Extender es una operación en el espacio, intenta atrapar las cualidades del lugar.



La cualidad sin nombre, la cualidad es algo que tiene que ver con la luz y con la atmósfera, es algo que se reconoce pero que no se puede nombrar, hemos usado expresiones como integrado, fluido, unidad continuidad para describir cuando un modelo alcanza esta cualidad en su interior. Hacemos esto dibujando posibilidades habitables del espacio a partir de los modelos también usamos la fotografía es necesario poner el objeto a una escala del hombre, la cualidad es algo que hay que imaginar y colocar en el contexto del lugar, solo la experiencia puede ayudar a saber si hay o no una cualidad, sin embargo no es posible hacer los modelos sin esto pues es lo constituyente de la arquitectura.



Localización se hacen excavaciones en la ubicación del proyecto para localizar la forma, un modelo tiene la voluntad de arquitectura cuando se ocupa del lugar donde estará impactado, el proyecto es producto de una erosión y de unas fuerzas que hay que discriminar, el lugar es soporte pero no esta inactivo no puede quedarse quieto tiene que ser afectado por operaciones contrarias delicadas y precisas para que el modelos calce con su morfología, lugar y modelos se acoplan como las imágenes poéticas de Juan Luis Martínez, el modelo cumple con el amarre del lugar y cobra por tanto identidad única en ese lugar y no en otro es una operación con la tierra una estrategia del hendir y surcar.



El emplazamiento es como tejido, cuando el lugar ha sido preparado y el objeto a concluido sus operaciones internas se busca un emplazamiento se usan los fragmentos notables para encausar una organización del espacio se hacen plantas de arquitectura se colorean las distribuciones para hacer operar el interior con el exterior, en una organización del espacio que se distribuye en grandes y pequeños lugares que consiguen una secuencia.



ETAPA 3 EUGENIO DITTBORN

Escala temporal

Las pinturas aeropostales de Dittborn se construyen desde un procedimiento que considera cada parte que la compone, inclusive lo que podría parecer azaroso en la obra, como lo son las manchas, estas decisiones operan en el sistema de la representación pictórica e implican la producción y la puesta en circulación de la obra. Las pinturas tienen una característica particular que las constituye, un doblez que hace posible enviarlas por el sistema postal. Consideramos el trabajo aerpostal una forma de modelos que trabaja bidimensionalmente las condiciones en el uso del espacio y el tiempo que derivan de un conocimiento sutil de la naturaleza del viaje. Las estructura dada por las marcas que los dobles dejan en la tela arman un diagrama dicha cuadrícula es una matriz sobre la cual desplegar los diversos procedimientos aparecen las imágenes fotos serigrafiadas que recupera de revistas antiguas de actualidad, manuales de dibujo, viñetas y noticias de diarios, ilustraciones, dibujos hechos por niños y manos inexpertas, trae todo esto como imágenes al presente en una operación arqueológica, La aerpostal To Return está dividida en seis módulos –telas independientes que son montadas como un todo una vez que llegan a destino– en diversos sentidos teóricos la secuencia de pasos en el proceder de los modelos tiene que ver con esta idea espacial y temporal de la obra de tarta de un montaje condicionado a un a manera de explorar.

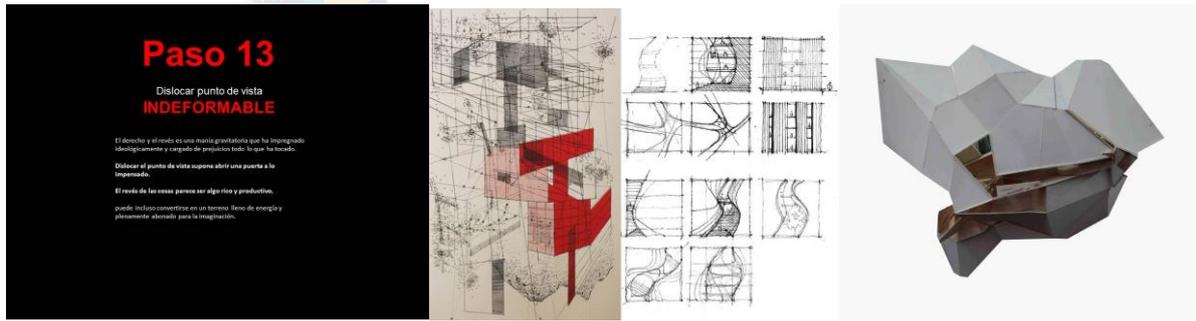




ENCUENTRO LATINO AMERICANO

Introducción a la enseñanza de la Arquitectura.
POR EL SER PARA EL SER DESDE EL SER
CONCEPCIÓN, CHILE, 27,28,29 DE MAYO 2020

5 to



Lo indeformable trata sobre el derecho y el revés de todo objeto espacial, dislocar el punto de vista supone ver lo que no ha sido pensado y queda abierto a la imaginación. Cuando se elabora el objeto en la reglas planteadas y se resuelven las preguntas de su ejecución el objeto no tiene sentido ni orientación no tiene posición en el espacio, ni hacia arriba ni hacia abajo o derecho o izquierda, el objeto tiene que encontrar un lugar para ser visto, la estabilidad de la forma que se persigue no es totalizante pero depende fuertemente de un cumulo de decisiones bien trabadas unas con otras que permite resolver su indeformabilidad.



El detalle es un acercamiento a los fragmentos, en cada modelos hay partes que sugieren algo que toca la intimidad de la arquitectura y de habitar, hay que dibujarlos intuirlos y ponerlos a prueba por medio de nuevos modelos digitales o analógicos, se trata de los puntos singulares de la obra, esos detalles constituyen a lo largo el rastro del autor.



Idea de proyecto con los dibujos de representación, la ubicación del objeto y su estabilidad formal es necesario declarar una idea de proyecto, esta idea informa sobre el programa la luz las atmosferas, su destino, se hacen croquis dar cuenta de esos detalles cuando los dibujos no se pueden realizar querrá decir que el objeto aún no ha llegado a sus exceso de posibilidades.



El monstruo, se llega a final de un proceso después de una serie de operaciones el modelos queda en posición de poder llegar a ser un proyecto de arquitectura, a este modelo final le llamamos el monstruo, según explica Leonardo el monstruo un dragón por ejemplo, es una animal hecho de partes de otros animales, no se trata de la deformación sino de la construcción a propósito de fragmentos, el dragón está fabricado por partes de león, águila, serpiente, lagarto etc, así lo ha dibujado Leonardo, en la exploración de los gatos y otros dibujos indagatorios, el monstruo es una forma imaginada, los modelos que hemos realizado corresponde a esta idea, por medio de reglas de ejecución los modelos nacen de operaciones y el objeto va formándose a partir de transformaciones, quiebres, reveces y giros, cambio de escala, extensiones, sumas y restas, estudios dibujos hasta encontrar su indeformabilidad y aun ahí seguirá agregando cambios. El monstruo es también aquello que consideramos digno de mostrarse, que se da para ser visto, animal formal que marca los tiempos de un proceso de búsqueda y exploración, no tiene justificación estética en si misma salvo el relato que el autor le ha ido anónimamente impregnando, a este relato le llamamos experiencia.



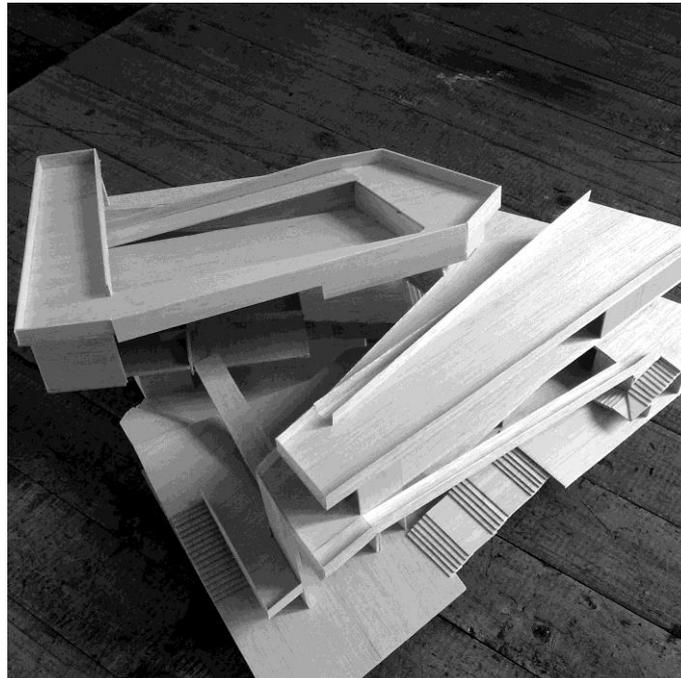
ENCUENTRO LATINO AMERICANO

Introducción a la enseñanza de la Arquitectura.
POR EL SER PARA EL SER DESDE EL SER
CONCEPCIÓN, CHILE, 27,28,29 DE MAYO 2020

5 to



Proyecto para avanzar desde el modelo al prototipo es necesario concebir un proyecto para ello el estudiante debe resolver 8 temas presentación de su proyecto en formato arquitectónico y se inicia un largo procedimiento técnico y espacial. Con este propósito se distinguen piezas de emplazamiento valores urbanos y condiciones del programa arquitectónico, consideraciones estéticas, referentes de obras notables, partes de la forma especialmente atractivas por su fuerza y proporción. Escenas importantes y elección de las condiciones de lugar como si fuera la memoria de lo que no está construido aun. Es un arrojito, es una forma lanzada hacia el futuro de su existencia la señal de un impulso como el lanzamiento de unos dardos. Desde los pasos iniciales al proyecto de arquitectura existe una cronología que se interrumpe por escalones, en ocasiones insalvables y contrarios al creador, por obstáculos de todo orden, en estos estadios intermedios se verifica un trabajo lento y constante de la arquitectura.





CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1.- Para implementar la metodología de los modelos es necesario evaluar el grupo de estudiantes y encontrar un piso básico común a la mayoría los estudiantes de tal manera que los requerimientos solicitados puedan ser resueltos, se tiene que elaboraran test iniciales para comprobar competencias básicas de entrada, sobre inteligencia viso espacial, matemáticas, dibujo, comprensión lectora, competencia de resolución de problemas y sobretodo una fuerte nivelación en el croquis, sin esta competencia es muy difícil avanzar en cada uno de los pasos, se debe resolver en particular los grupos más desnivelados y no en general. Este tiempo invertido asegura un alto nivel de respuesta a los encargos posteriores.

2.- Es fundamental la planificación y coordinación de todo el equipo de taller de 12 profesores y un mantener un solo grupo de 130 estudiantes, esto permitiría que no hubiera fragmentación en la recepción de los discursos, esto fue por años un problema metodológico difícil de resolver, mantener la coherencia de los discursos permite que los estudiantes se confundan menos y se colaboren más entre ellos, así los objetivos y los ritmos de entrega de conocimiento se mantengan unificados y coincidentes, los módulos deben tratar de mantener una coordinación adecuada para que la aplicación de los conocimientos entregados sea cercana a la producción de los encargos del taller.

3.- De manera paulatina y controlada hay que ir dotando al estudiante de una caja de herramientas, es tanto física como intelectual, debe tener lápices, escuadras, escalímetros alicates, taladros, martillos etc., así como debe tener conocimientos de la historia y la teoría de la arquitectura. Esta caja de herramientas es la que le ayuda a resolver con calidad los encargos, en la medida que esta caja se va llenando el estudiante tiene más recursos y puede recurrir a ellos para resolver los problemas a los que se le va enfrentado. Por ningún motivo se debe suponer que al llegar a la universidad ya tienen algo de esto.

4.- Hemos llegado a la comprensión sobre la enorme importancia del croquis para el pensar arquitectónico, el dibujo en todas sus maneras permitiendo solo representar el proyecto sino estudiar anticiparse, visualizar las posibilidades de la forma, en la medida que un estudiante es capaz de hablar de su proyecto dibujándolo es capaz de darse cuenta a si mismo de sus errores y de las posibilidades de mejorar, dibujar otros proyectos la ciudad las personas va haciendo comprensible el mundo desde una perspectiva visual que le entrega conocimientos sobre el valor de las cosas.

5.- En primer año siempre partimos de modelos preexistentes, cubo de papel, plumavit de aparatos electrónicos, caja de madera, origamis, maquetas de obras de arquitectura, los modelos de forma, cajas de pizza, etc es necesario partir con preexistencia dado que el estudiante aún no tiene experiencias para hacer aparecer una forma sin embargo es capaz de resolver operaciones básicas como cortar doblar extender, multiplicar, sumar, incrustar, etc, mediante estas operaciones los

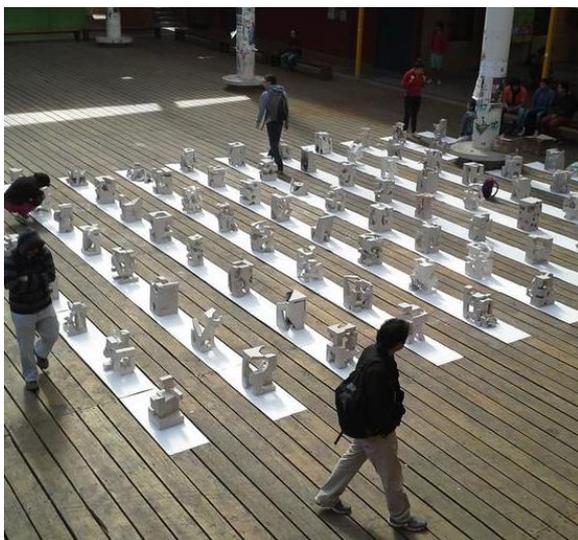


modelos se van transformando hasta hacerse mas complejos. En los proyectos de titulo los modelos son planteados por los estudiantes de acuerdo a sus preocupaciones estéticas o arquitectónicas y avanzan hacia un camino de exploración y conocimiento que le permite rápidamente llegar a un emplazamiento.

6.- Hemos tenido especial cuidado en proceder de tal manera que los recursos económicos, educaciones o experiencias previas, el género las discapacidades o las habilidades anteriores generen una diferencia al momento de enfrentarse a los problemas. Ciertamente existen diferencia entre los estudiantes que no pueden ser superadas, sin embargo, aunque mayores recursos pudieran ayudar a resolver un encargo se cuida que exista una igualdad en la capacidad para resolver problemas y en una inteligencia para administrar los recursos de conociendo que se le ido entregando.

7.- sobre el montaje hemos llegado a la comprensión de que las instalaciones en la ciudad y en formato de exposición constituye una experiencia de gran aprendizaje para los estudiantes porque se logra desprender el trabajo personal y convertirlo en un trabajo de conjunto, donde se puede visualizar el sentido de cada uno de los pasos realizados. Es posible en el conjunto de la muestra visualizar las diferencia e igualdades que existen en cada uno de los trabajos, esta experiencia otorga al estudiante la posibilidad de mostrar su trabajo.

Hemos realizado montajes con la intencionalidad de simplificar el espacio de la muestra, en una gran escala cada presentación individual se conjuga para una totalidad. Se han hecho instalaciones en el bosque, en sitios eriazos en muelles, en grandes patios, en sótanos etc., en cierta medida hemos tratado de cubrir o simplificar la arquitectura para que la muestra transforme el lugar o más simplemente abstraerla en espacio. Para que de esta manera quede el cuerpo enfrentado un espacio.





**ENCUENTRO
LATINO AMERICANO**
Introducción a la enseñanza de la Arquitectura.
POR EL SER PARA EL SER DESDE EL SER
CONCEPCIÓN, CHILE, 27,28,29 DE MAYO 2020

5
to

