

MUSEO LE PARC DE EXPERIENCIA SENSORIAL

FAU Facultad de
Arquitectura
y Urbanismo



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

AUTORA: Kruk Maria Eugenia

NÚMERO DE ALUMNO: 40744/2

TÍTULO: Museo Le Parc de experiencia sensorial

TALLER VERTICAL DE ARQUITECTURA: N1 Morano - Cueto Rúa

DOCENTES: Tutora Cappelli Celia - Asistencia Svagusa Clara

ASESORAMIENTO: Ing. Clivio Oscar (Estructuras) - Arq. Toigo Adriana (Instalaciones) - Marezzi Juan (Procesos constructivos)

INSTITUCIÓN: Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de La Plata

FECHA DE DEFENSA: 16/12/2024

LICENCIA CREATIVE COMMONS: 

01

ESENCIA

02

TEMA

03

SITIO

04

IDEA

05

PROYECTO

06

DESARROLLO
TÉCNICO

07

REFERENTES

08

BIBLIOGRAFÍA

01

ESENCIA



La razón de ser del hecho arquitectónico

La razón de ser de este proyecto radica en poder vivir la experiencia de la arquitectura. Tanto una mirada sensible y reflexiva como el aspecto fenomenológico fueron principales partícipes del proceso creativo de este Proyecto Final de Carrera.

Significar un aporte a la cultura platense, siendo esta la promotora de la participación e interacción ciudadana y la creadora de identidad, valida totalmente su estudio y trabajo.

02
TEMA

The word 'TEMA' is rendered in large, textured, light blue-grey letters. The 'T' and 'E' are smaller and positioned to the left of the main 'TEMA' block. Below the letters, a group of five children are running from left to right, their figures appearing to emerge from the base of the letters. The children are in various stages of a running stride, adding a sense of movement and playfulness to the design.

Un museo de experiencia sensorial en Meridiano V

EL JUEGO COMO MODO DE HACER

La improvisación permite la **creación**. La acción de improvisar conlleva libertad, la misma que tienen los niños al jugar. El proceso creativo no tiene lugar a la par del proceso racional; la eliminación de la estructura y de lo riguroso permite crear arquitectura jugando.

Los juguetes suelen despertar el interés de los arquitectos. Varios de ellos, los han empleado en diferentes momentos de la historia para expresar de forma sintética un determinado ideario arquitectónico. Ejemplo de ellos son **Charles y Ray Eames**, pareja de arquitectos relevantes del siglo XX.

En la **Bauhaus**, escuela de arquitectura, diseño, artesanía y arte fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar, Alemania, hubo un hilo conductor basado en una poderosa actitud lúdica. El antecedente más significativo es la relación entre el **arte y juguetes** en los artistas que conformaron la Bauhaus antes de llegar a ella. El concepto de juguetes pedagógicos que había nacido en Alemania con Froebel y que tuvo mucha influencia en arquitectos como Frank Lloyd Wright a la hora de hacer arquitectura.

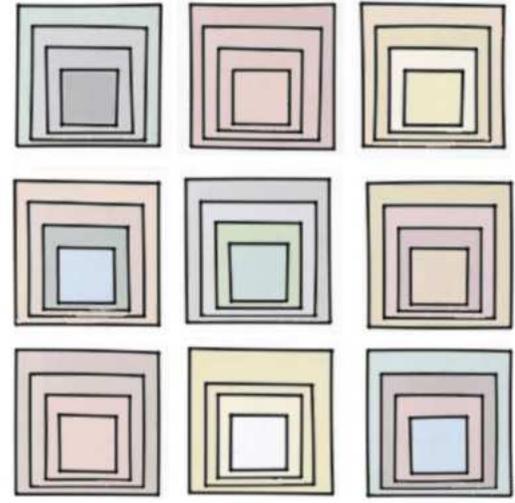
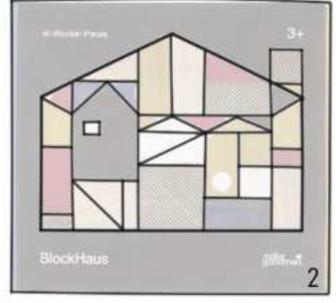
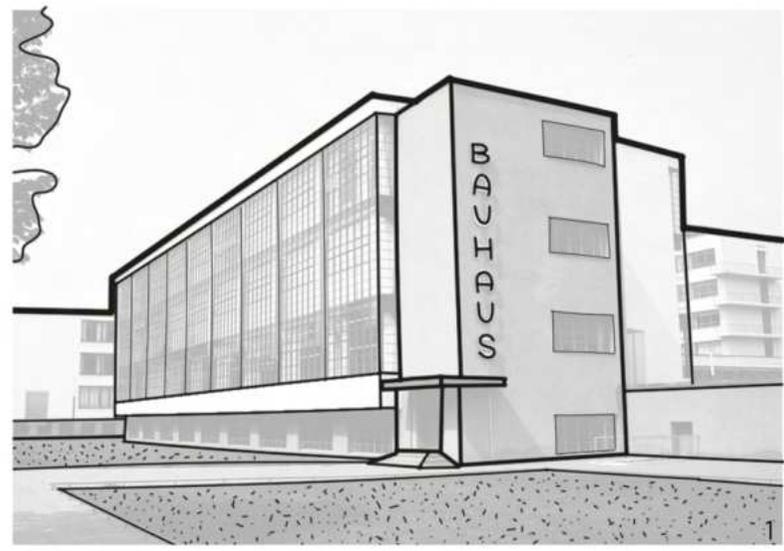
CONSTRUIR INVENTANDO Y OBSERVAR DESCUBRIENDO

El pasaje de la frase de "aprender haciendo" a "**descubrir jugando**" es la manera de concibir este Proyecto de Arquitectura, donde la creatividad y la exploración lúdica son los principales protagonistas del proceso.

Palabras como **geometría, escala, módulo, encastre, vacíos, ritmos, adición, sustracción** forman parte de este arte del proyectar

"Mi sueño era tener a gente trabajando en proyectos inútiles porque ahí está el germen de los nuevos conceptos" (Charles Eames, 1940).

Como advierte **Josef Albers**, artista y profesor alemán: "diviertanse. **Lo creativo si o si tiene que ser divertido**" (1950).



1. La Bauhaus, (1920) 2. Juego BlockHaus de la Bauhaus, (1920) 3. Charles y Ray Eames, (1940) 4. Ray Eames proyectando jugando en el patio de su casa, (1942) 5. Juego de la Bauhaus, (1925) 6. El sistema Froebel como representación más profunda de la existencia humana, (1830).

LO FENOMENOLÓGICO Y LA EXPERIENCIA SENSORIAL

La arquitectura tiene el poder de **inspirar** y **transformar** nuestra experiencia del día a día. El acto cotidiano de abrir una puerta hacia un cuarto bañado por la luz puede convertirse en un acto profundo si lo experimentamos con una conciencia sensibilizada. Ver y sentir estas cualidades físicas significa devenir el sujeto de los **sentidos**.

Más plenamente que el resto de otras formas artísticas, la arquitectura capta la inmediatez de nuestras percepciones sensoriales. **El paso del tiempo, la luz, la sombra y la transparencia; los fenómenos cromáticos, la textura, el material y los detalles...**, todo ello participa en la experiencia total de la arquitectura. Como afirma **Juhani Pallasmaa**, el ver y recorrer arquitectura se logra mediante una experiencia sensorial, (2010).

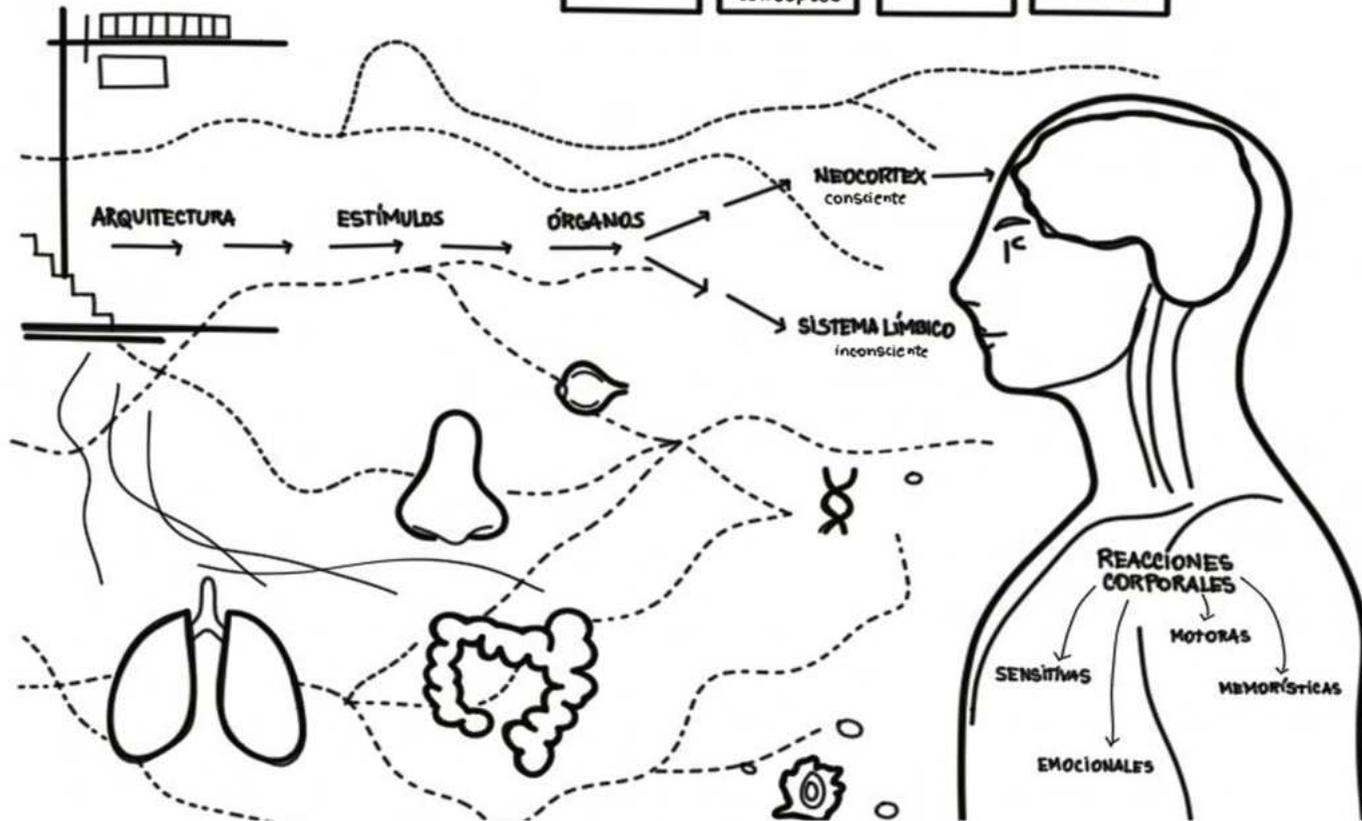
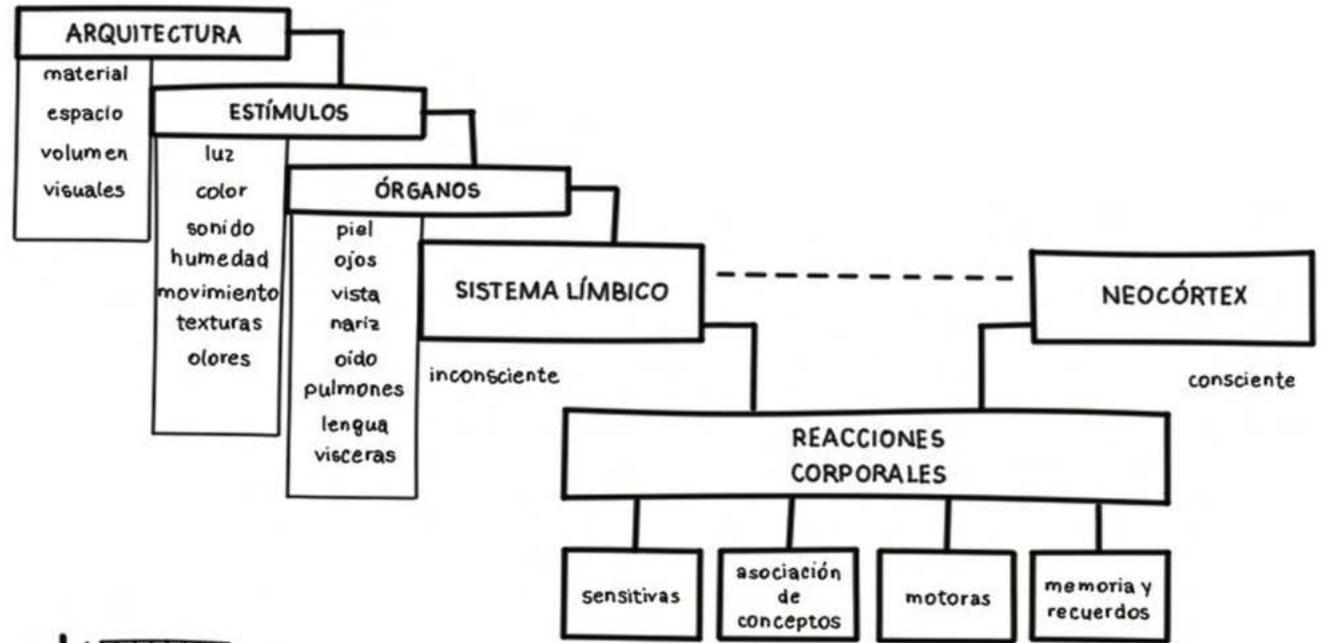
Esta puede evocar multitud de sensaciones y puede despertar simultáneamente todos los sentidos, todas las complejidades de la percepción y ponernos como seres humanos en primer lugar. Está pensada por y para nosotros.

LA URGENCIA DE LO MUNDANO

Para abrirnos a la percepción debemos trascender la urgencia mundana de las "cosas que hay que hacer". Debemos intentar acceder a esa vida interior que revela la intensidad luminosa del mundo.

Nuestro mundo está repleto de tareas mundanas de las que debemos liberarnos; la vida cotidiana está repleta de aparatos que captan nuestra atención y complacen nuestros deseos.

A medida que nuestros medios tecnológicos se multiplican, ¿maduramos o más bien nos atrofiamos desde un punto de vista perceptivo? Vivimos nuestras vidas en espacios construidos, rodeados de objetos físicos. Sin embargo, ¿somos capaces de experimentar plenamente los fenómenos de obtener placer de nuestras percepciones? Somos percepción. Somos receptores de todo lo que nos rodea. **El espacio y entorno** influyen constantemente e inconscientemente a nuestra mente.



Dibujo de Ana Mombiedro. Ilustración propia.

NEUROARQUITECTURA

El vínculo entre la **mente** y la **Arquitectura** ha sido examinado desde hace mucho tiempo por diferentes culturas con la idea del uso de espacios para inducir a ciertos estados de la conciencia.

La **neurociencia** ha contribuido con los conocimientos acerca de como actúa nuestro cerebro en correspondencia al mundo que nos rodea, así nace la **neuroarquitectura**, que según Ana Mombiedro, arquitecta y neurocientífica española, es una disciplina que estudia los requerimientos espaciales específicos de las personas de acuerdo a sus necesidades fisiológicas, socioemocionales, ofreciendo soluciones concretas para el diseño de espacios.

REACCIONES CORPORALES

La esencia de la arquitectura sucede cuando una persona entra en contacto con un **espacio**. Existe una relación entre el espacio construido y las reacciones corporales de nuestro cuerpo.

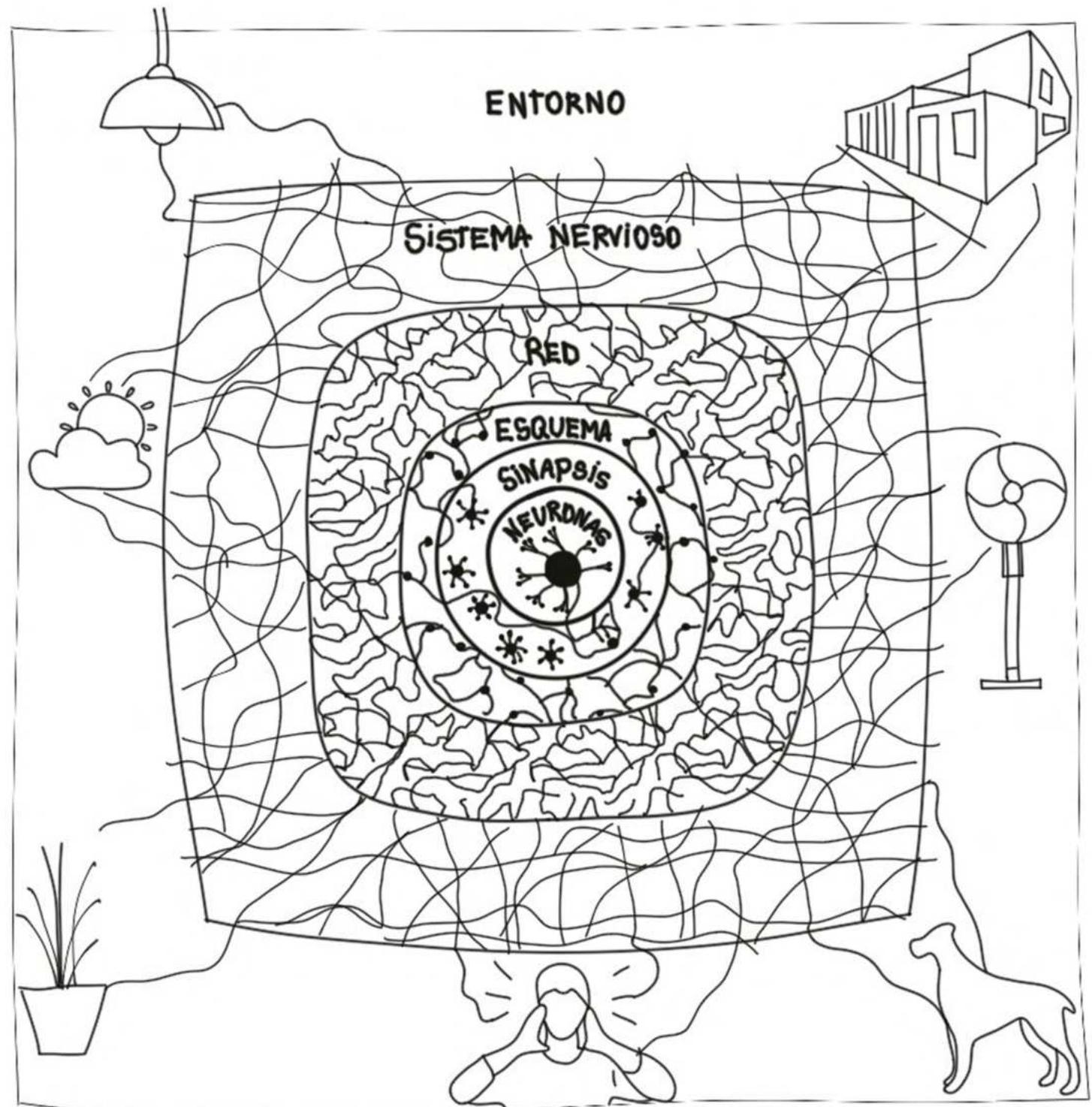
Las neuronas se juntan formando sinapsis y la sinapsis forma esquemas, lo cuales se juntan formando redes que dan lugar a nuestro sistema nervioso, que tiene sentido si se conecta con el entorno. **El espacio no solo lo vemos, si no que lo sentimos con la piel.**

"La arquitectura no se trata solo de formas y volúmenes, sino también de como los espacios se sienten y se experimentan a través de los sentidos" (Peter Zumthor, 1998).

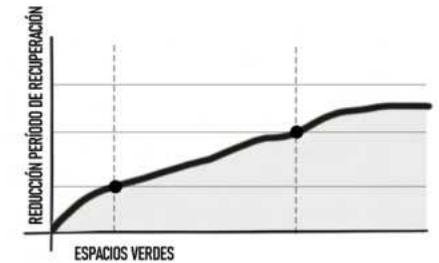
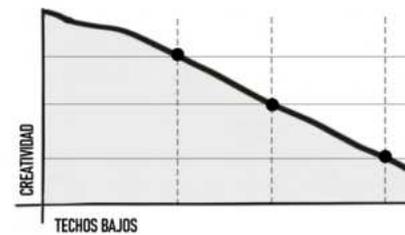
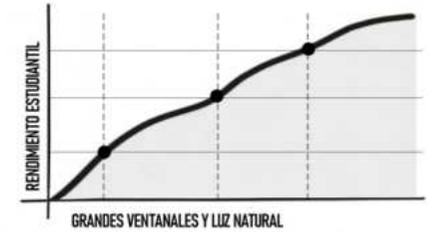
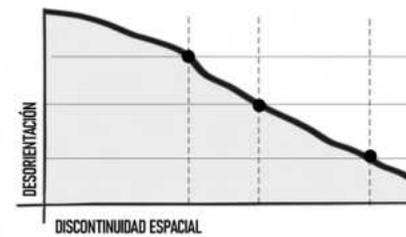
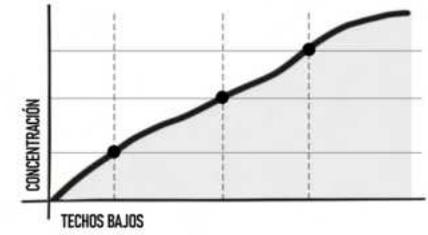
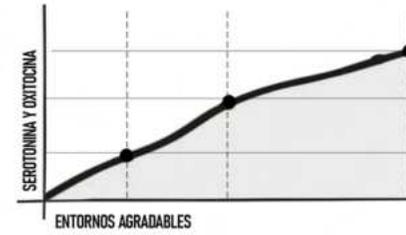
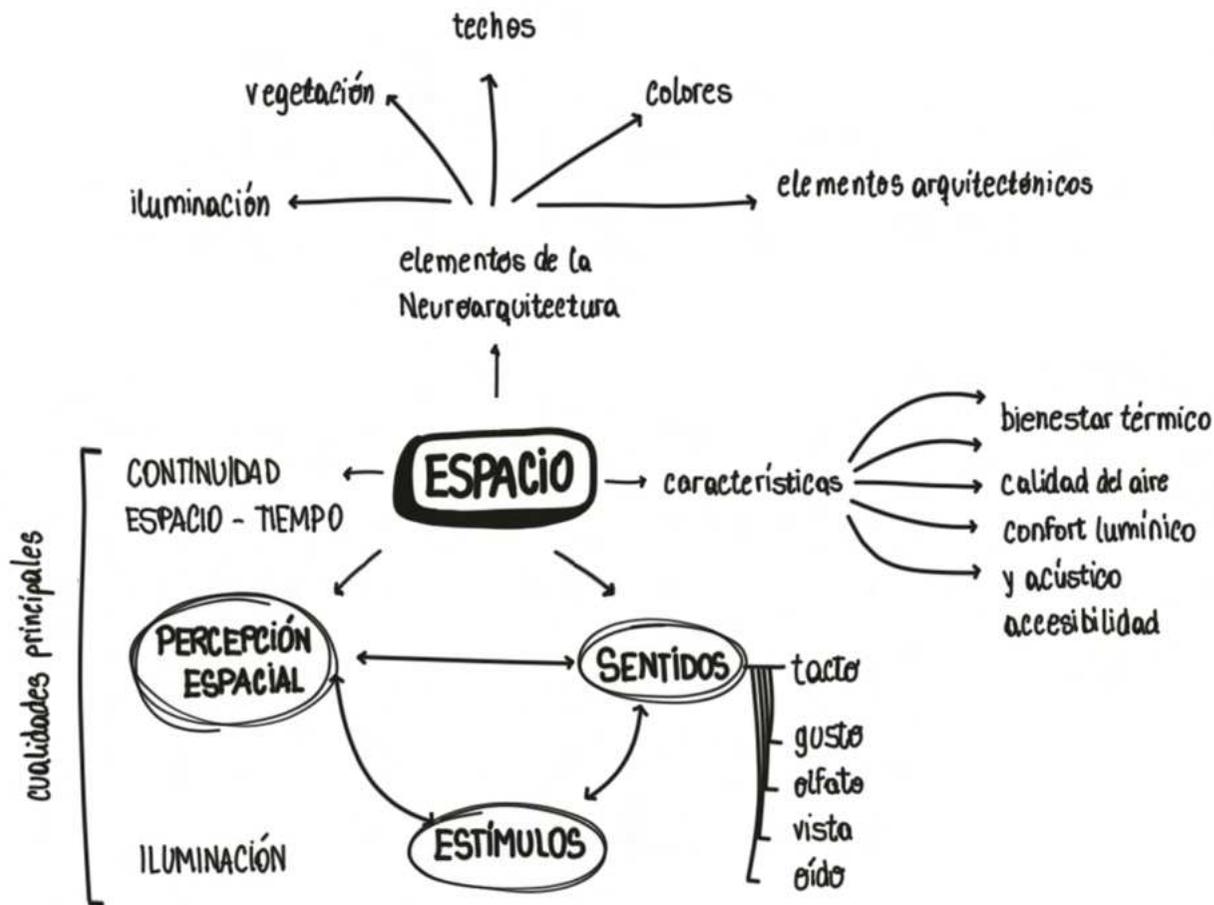
El espacio tiene que ver con los **estímulos** que surgen de la combinación de diferentes calidades espaciales y materiales. Estos estímulos son lo que llegan a nuestro cuerpo, a nuestros órganos y nos hacen sentir de una manera particular.

Los lugares donde vivimos o en los cuales pasamos mucho tiempo pueden llegar a influenciar fuertemente nuestra salud física y emocional.

Se puede construir desde lo que sentimos y la respuesta



Dibujo de Ana Mombiedro. Ilustración propia.



EL ESPACIO

Según la ANFA (Academia de Neurociencia de Arquitectura) existen tres factores claves para crear mejores espacios. El primero es la **continuidad espacio - tiempo**, ya que cuando estamos en un lugar o espacio específico, nuestras neuronas nos ayudan a fomentar de manera interna una idea del mundo exterior. El segundo es el impacto de la arquitectura en la **percepción espacial**, donde entran en juego nuestros sentidos principales y donde recibimos estímulos del espacio que nos rodea. Es importante tener en consideración que cualquier elemento en el espacio puede ocasionar algún problema para otro, como estrés, desorientación, nervios o molestia. El tercero es la **iluminación**, que desde aspectos fisiológicos es de vital importancia para el cuerpo humano. El no contar con una adecuada iluminación natural puede ocasionar estados de ánimo negativos y malestar.

Entonces, queda explícito que todo aquello que nos rodea nos influye, porque es información que llega al organismo y hace que el cerebro ponga en marcha mecanismos de producción de hormonas, que acaban produciendo sensaciones y emociones. Estas respuestas, pueden afectar a nuestro estado de ánimo e inclusive a la salud. Aunque no nos demos cuenta, todo esto existe.

¿QUÉ ES LA ARQUITECTURA?

Es el arte y la técnica de diseñar, proyectar y construir edificios y espacios públicos. Dicha definición la podemos encontrar fácilmente. Pero, ¿qué es la arquitectura? ¿Qué es la no-arquitectura? ¿Se basa en un juicio meramente estético? ¿Cuántas son sus dimensiones?

En este intento de encontrar respuestas, **Bruno Zevi**, en 1960, determinó que las cuatro fachadas de una casa, de una Iglesia o de un palacio, por muy bellas que sean, no son más que la caja en la que está comprendido el hecho arquitectónico. Pueden ser una obra maestra, pero sigue siendo una caja en el sentido más literal de la palabra.

¿Cuántas dimensiones tiene la "caja de muros"?

Con el descubrimiento de la perspectiva y con ella de la representación gráfica de las tres dimensiones se creyó finalmente poder representar la arquitectura. El arte suele actuar en dos dimensiones, aunque puede sugerir tres o cuatro, mientras que la escultura actúa en tres. La arquitectura actúa en cuatro dimensiones, siendo la cuarta, el tiempo

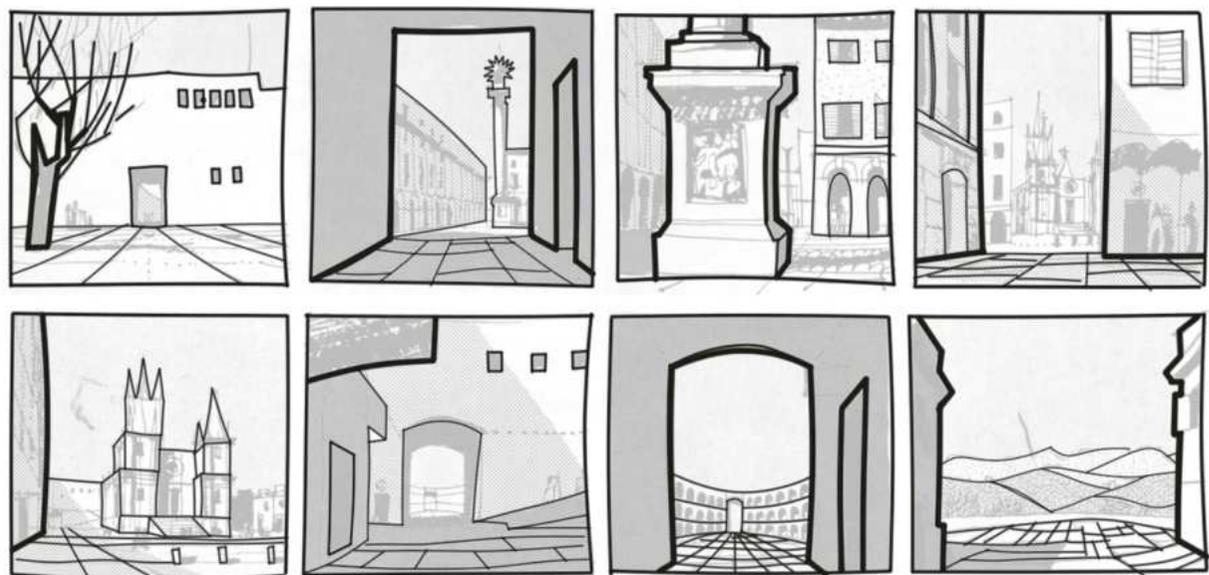
"Desde la primera choza del hombre hasta nuestra casa, hasta la escuela, hasta la Iglesia, toda obra de arquitectura, para ser comprendida y vivida, requiere el tiempo de nuestro recorrido, la cuarta dimensión" (Zevi, 1948, p. 25)

Sin embargo, una dimensión que es común a todas las artes no puede ser característica de ninguna, y por esto el espacio arquitectónico no queda definido en sus cuatro dimensiones. El espacio trasciende los límites de la cuarta dimensión.

La arquitectura tampoco se define en términos de construcciones bellas o no; ya que esos términos son relativos.

Por lo tanto, la definición más precisa que se puede dar hoy, es aquella que tiene en cuenta **el espacio**, que nos atrae, nos eleva, nos da curiosidad. Espacio de calidad tanto interior como exterior que conformen ámbitos que nos permitan vivir por completo la **experiencia del espacio arquitectónico**.

sentidos **TIEMPO** DIMENSIONES
cualidades sensoriales
PROMENADE experiencia
ámbitos entorno **ESPACIO**
recorrido



Thomas Gordon Cullen, 1981. El paisaje urbano. Ilustración propia.

LA PROMENADE

En cuestiones urbanísticas, se toman como centrales elementos como la admisión de diversidad de los modos de vida, la cuestión de la identidad cultural, la flexibilidad de usos y la variedad en el habitar, dando lugar a distintos niveles de asociación, y con ellos, diferentes lugares de encuentro y de funciones

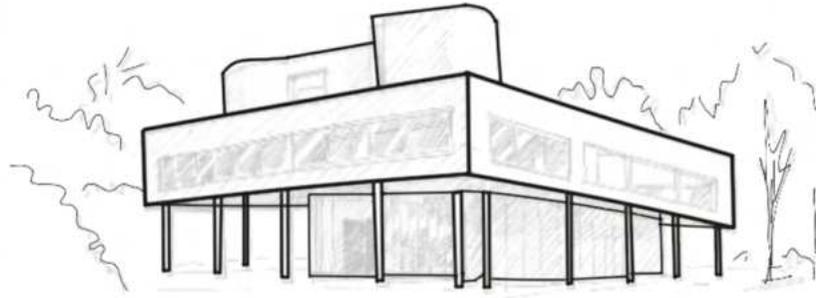
El elemento circulatorio que funciona como "alma" de la ciudad es la calle. **La calle** es ciudad, donde el usuario individual para a ser un usuario-comunidad y la arquitectura objeto, pasa a ser arquitectura-ciudad, donde el lleno y el vacío se ponen en relación para jugar el juego de la vida urbana, donde los dos principales protagonistas somos nosotros, y el espacio.

"Que el espacio, el "vacío", sea el protagonista de la arquitectura, resulta natural: ya que la arquitectura no es tan solo arte, ni solo imagen de vida histórica o de vida vivida por nosotros o por los demás; es también, y en primer lugar, la escena en la cual se desarrolla nuestra vida" (Zevi, 1948, pag. 31)

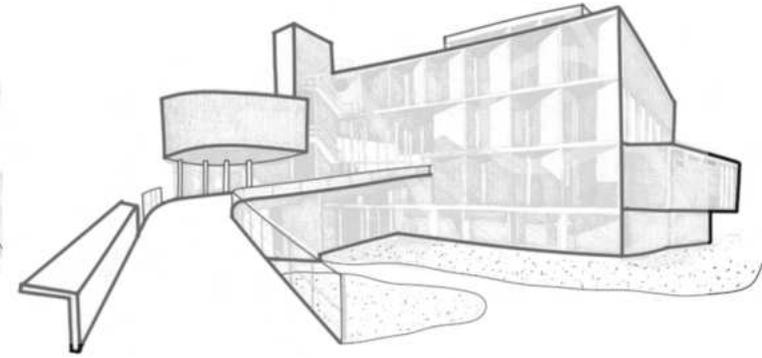
Si se habla del espacio, se debería mencionar **la promenade o recorrido arquitectónico**, que fue un objeto común en muchos de los arquitectos pioneros del Movimiento Moderno (1925-1965). En este caso, **Le Corbusier, arquitecto y urbanista francés**, proponía conscientemente una dialéctica entre el carácter fenoménico de la percepción arquitectónica y la forma abstracta de la obra. De esta manera, se podía vivir el espacio por medio del andar y con diversas estrategias establecidas en el proceso proyectual que permitan descubrir el entorno, disfrutarlo y que acerque a los usuarios a tener la experiencia de la arquitectura.

En uno de sus ensayos, en 1996, **Juhani Pallasmaa**, arquitecto finlandés dejaba en evidencia su preocupación por el creciente predominio del sentido de la vista en la reflexión en torno a la arquitectura, un fenómeno que ha silenciado el papel de las otras cualidades sensoriales y ha empobrecido nuestra concepción y experiencia del espacio construido.

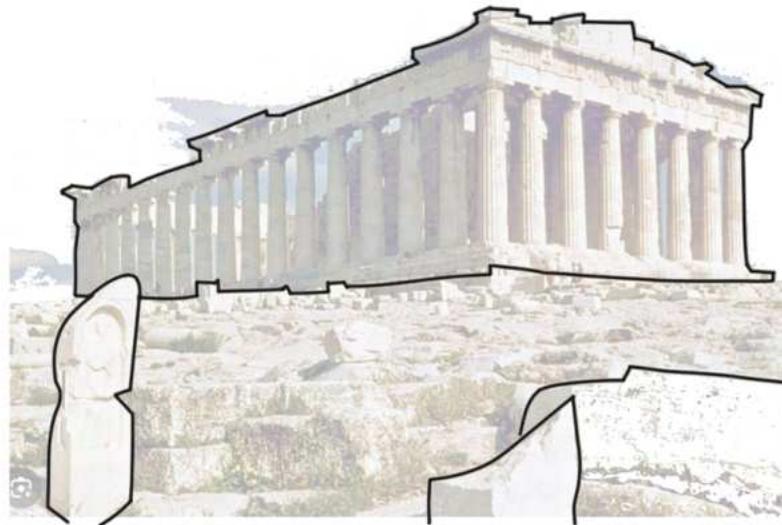
En síntesis, **el espacio arquitectónico puede ser vivido por medio del recorrido y acompañado de todos nuestros sentidos para así poder vivir la experiencia de la arquitectura.**



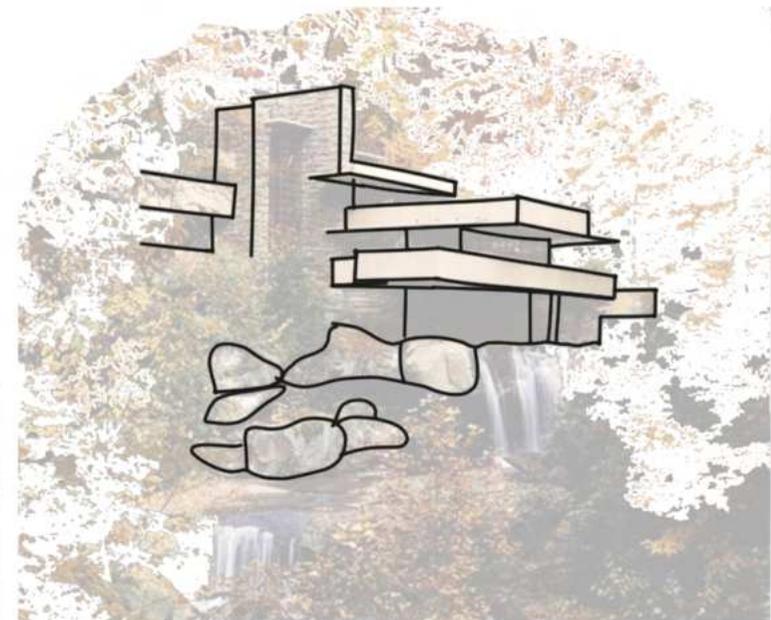
Le Corbusier, 1931. Villa Savoye, Paris, Francia.



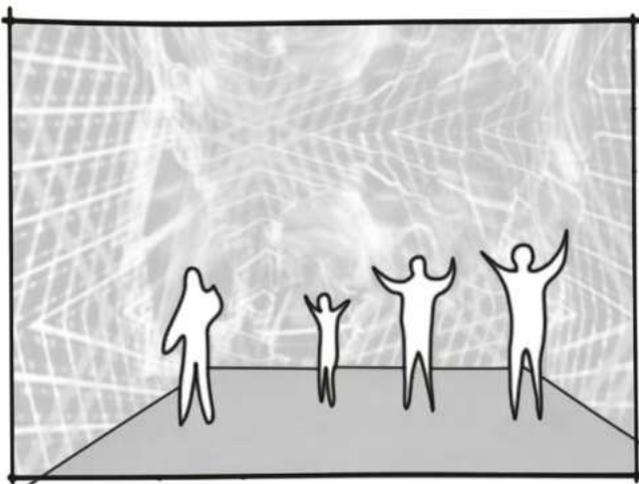
Le Corbusier, 1963. Carpenter Center for the Visual Arts, Massachusetts, Estados Unidos.



El Partenón, 438 A.C., Atenas, Grecia.



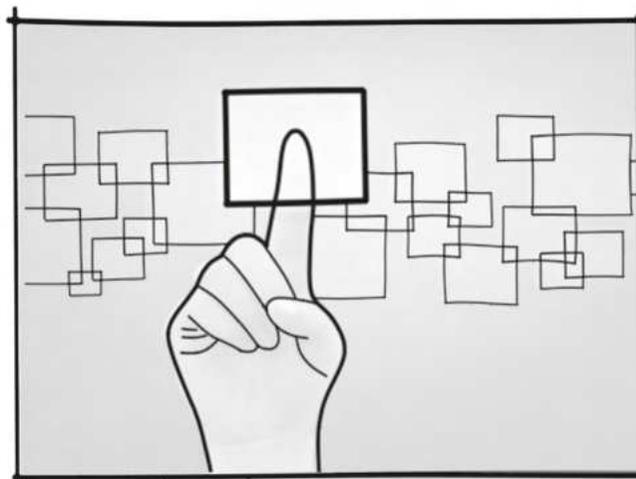
Frank Lloyd Wright, 1936. La casa de la cascada, Pensilvania, Estados Unidos



MUSEOLOGIA EXPERIMENTAL

La museología como disciplina académica y práctica profesional ha experimentado una transformación en las últimas décadas. Esta evolución fue impulsada por la necesidad de los museos de redefinir su relevancia en una sociedad marcada por cambios rápidos en el ámbito social, económico y cultural.

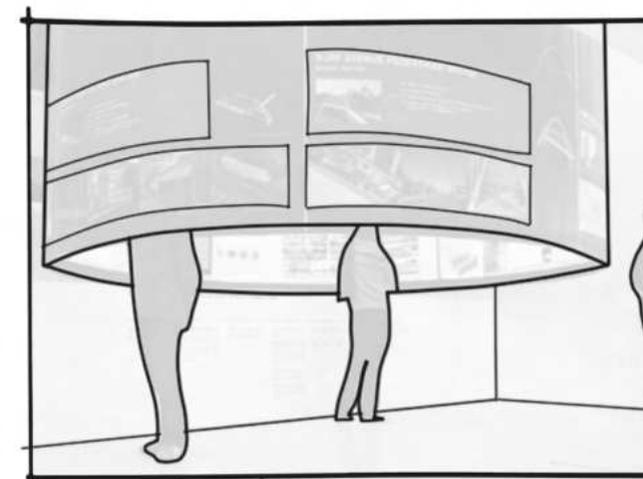
Este enfoque innovador define la renovación en la forma en que los museos interactúan con el público, equilibrando su rol tradicional de guardianes del conocimiento con la necesidad de adaptarse a las exigencias de la sociedad actual.



INMERSIÓN DIGITAL EN LA EXPERIENCIA MUSEÍSTICA

La tecnología digital colaboró en el cambio de la tradicional relación pasiva del museo con los visitantes y exposiciones a ser un agente activo co-creador de entornos inmersivos, que ofrecen experiencias multisensoriales que capturan la atención de los visitantes y los involucran como participantes activos.

La inmersión se refiere a la capacidad de una tecnología para producir en el usuario la sensación de presencia dentro de un entorno virtual. Esto se logra activando múltiples modalidades de la percepción humana, como la visión, el tacto y el oído.



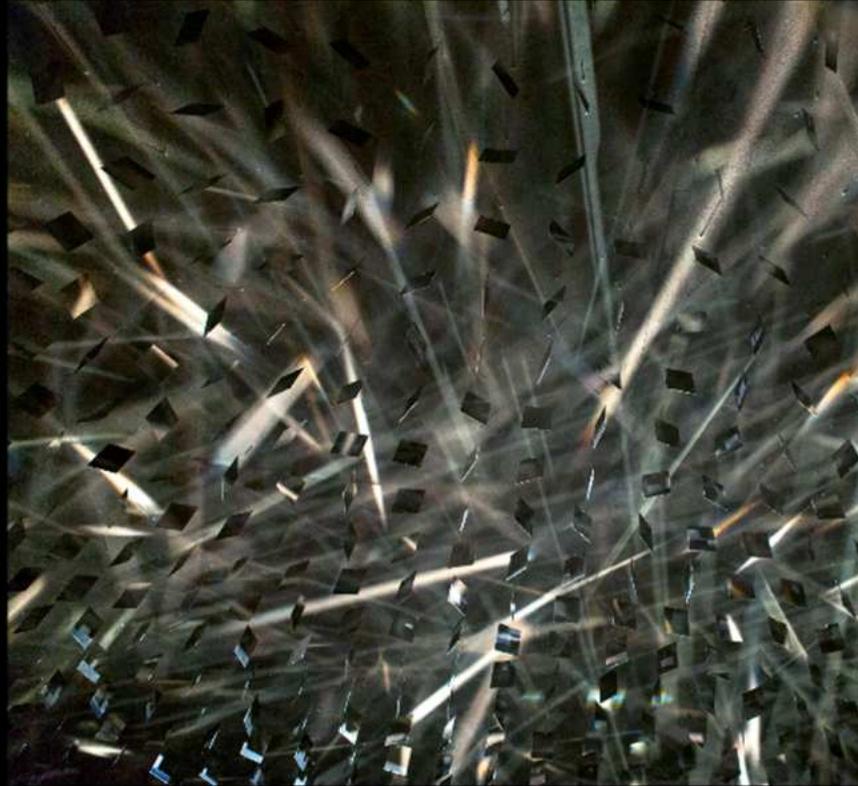
MUSEO Y CONCEPTO DE AGENCIA

Tradicionalmente valorados como instituciones elitistas dedicadas a la conservación y exposición de objetos culturales, los museos de hoy en día están adoptando un enfoque más inclusivo, promoviendo la participación pública y facilitando nuevas formas de aprendizaje y creación de conocimiento. Uno de los conceptos clave de esta transformación es el concepto de "agencia" que se refiere a la capacidad del público para actuar de manera intencionada y significativa dentro del espacio museístico.

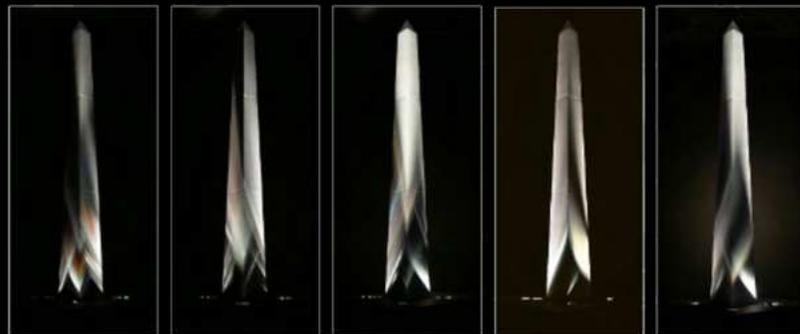
JULIO LE PARC

Julio Le Parc (Mendoza, Argentina, 23 de septiembre de 1928) es un escultor y pintor argentino que centra su obra en el arte cinético y en la participación e interacción activa entre la obra y quien la visita. Miembro fundador del Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) y autor de obras de arte premiadas, es una figura importante en el arte moderno argentino.

Poeta visual, que comunica belleza y comunica inteligencia mediante sus diversas formas de expresión.



Continuel-lumière au plafond. 1963-1996, Buenos Aires.



Maquette pour, 'Obélisque en lumière, 2012. Place de la Concorde, Paris



Cellule à pénétrer, 1963-2005. Palais de Tokyo, 2013



Espace à pénétrer avec trame, 2017. Galerie Emmanuel Perrotin, Paris, 2018



INSTALACIONES

"Las experiencias con la luz y el movimiento se relacionan directamente con la idea de alejarme de la obra fija, estable y definitiva. El espectador se encuentra rodeado de una multitud de cambios, acentuándose el soporte uniforme de los elementos y formas, sin distraer la inestabilidad puesta en evidencia. Así, el espectador percibe una parte de los cambios, lo que le basta para captar el sentido total de la experiencia" Le Parc.



Lumière en mouvement-installation, 1962-1999. Palais de Tokyo, Paris, 2013



Lumière en vibration, 1968-1996, Buenos Aires



Projection en vibration, 1968-2012. Centre Beaugrenelle. Paris, 2012

En su obra existe un flujo visual y sensorial que te da la posibilidad de "estar en otro mundo". A su vez, prevalece el arte cinético, así como el intento de expresión del movimiento, de lo intangible. Su arte es una invitación a **participar con los ojos y con el cuerpo**; a sentir. Se crea una fusión entre el que mira-participa de la exposición y el arte. Como afirma Le Parc, es importante que el espectador no se sienta sometido, inferior, ni necesite conocer de antemano signos y claves que le permitan entender la obra. En sus exposiciones, uno se ve interpelado por la calidad física del espacio, a la vez que el cuerpo también participa. **Su obra nace con el público.**

Como artista, Julio Le Parc trajo una nueva dimensión al arte contemporáneo: **el juego**. Este es la raíz fundamental de su trabajo, entendido como la acción fundamental que implica a los visitantes en cuerpo y mente.



Jeu-enquête Frappez les gradés, 1971. Städtische kunsthalle, Düsseldorf, 1972



Jeu-enquêtes Choisissez vos ennemis, 1970. Städtische kunsthalle, Düsseldorf, 1972

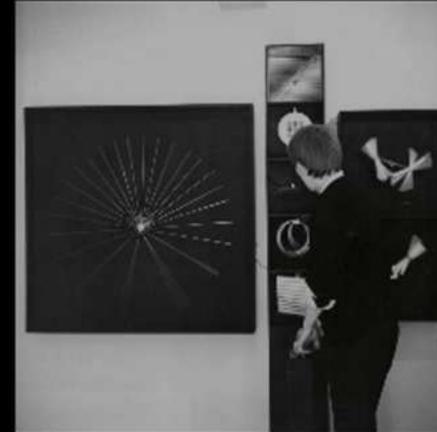


Jeu-enquête faites tomber les mythes, 1969. Serpentine Gallery, Londres et Plalais de Tokyo, Paris

JUEGOS

“Someter experiencias al espectador, el cual, sorprendido al ponerlas en movimiento al presionar un interruptor, constataba la diferencia entre el elemento estático y el elemento en movimiento, el cual iba acompañado del ruido que provocaba.

La participación no se limitaba a pulsar un botón. El factor sorpresa provocaba un reblandecimiento en el espectador, por lo general una actitud más respetuosa frente al «arte» Le Parc.



Boule sur ressort, 1963



Ensemble de 11 jeux surprise, 1965. Palais de Tokyo, Paris, 2013



Ensemble de 9 mouvements surprise, 1965 - Ensemble de 7 jeux surprise, 1965 - Siège à ressort, 1965 - Trame à manipuler, 1965





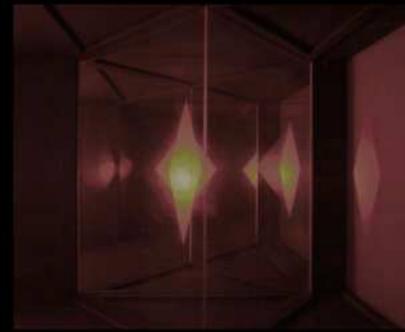
Continuel-lumière, 1960-1966.



Continuel lumière mobile, 1960-1966.

LUZ

"Como en otras experiencias, no se trataba en este caso de realizar cuadros luminosos. La luz no era sino un medio, como el plexiglás o las formas geométricas, para concretar algunas de mis preocupaciones, sobre todo la de aprehender el potencial de variaciones y manifestarlo en un solo campo visual." Le Parc.



Continuel lumière mobile, 1 Boîte Lumière en profondeur, 1960-1966.



Lumières alternées, 1967-1993.



Lumière visualisée, 1962-1981.



Lumière alternée, 1971.



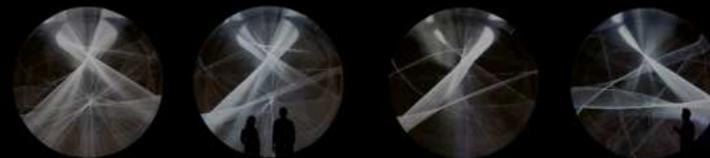
Continuel-lumière boîte n°3, 1959-1965, Miami.



Double Concurrency-Continuos Light 2, 1961



CoLL MoMA, New York, 1960



Continuel lumière cylindre, 1962-2003.

MUSEO LE PARC DE EXPERIENCIA SENSORIAL

Un museo que funciona como extensión de la fundación Tres Pinos que aloja parte de la colección de Julio Le Parc, donde se puede vivir la experiencia de la arquitectura, interactuando y dialogando con los espacios siendo influenciados por ellos, donde el factor sorpresa cobra protagonismo en la sucesión de diferentes atmósferas y distintos niveles de recorrido.

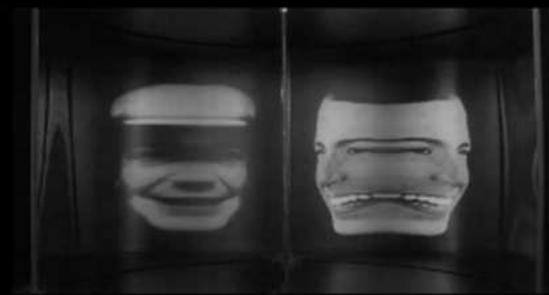
Un proyecto de encuentro, que pone en valor tanto la importancia de la cultura como de la recreación y el disfrute colectivo, significándose como un nuevo tipo de Museo en la ciudad de La Plata.



Cloison à lames réfléchissantes, 1966-2012



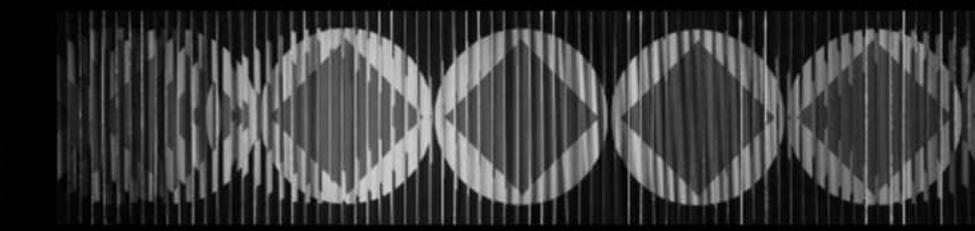
« Pour la vie » à partir d'un thème de 1965, 2018



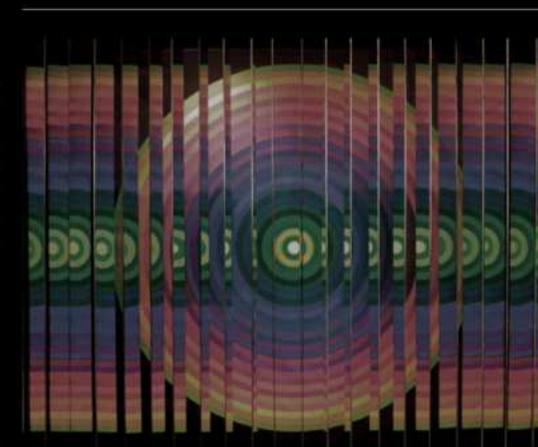
Cloison à lames réfléchissantes, 1966-2013. Dynamo, Grand Palais, Paris, 2013



Trame en mouvement virtuel, 1965-2015



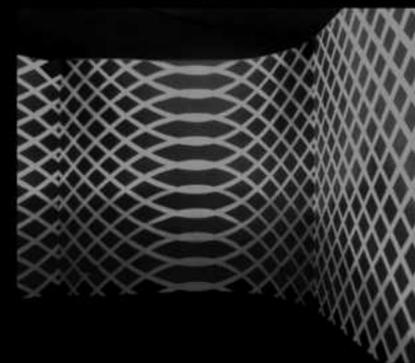
Rouge et blanc images fractionnées par déplacement du spectateur, 1965.



Cloison à lames réfléchissantes, 1966-2012.

DESPLAZAMIENTOS

“Las experiencias sobre el desplazamiento del espectador constituirían, de algún modo, una prolongación de los relieves. Aquí, las imágenes están en relación estrecha con el desplazamiento del espectador y su cambio sufre una aceleración ligada al movimiento de este”. Le Parc.



Formes virtuelles par déplacement du spectateur, 1966

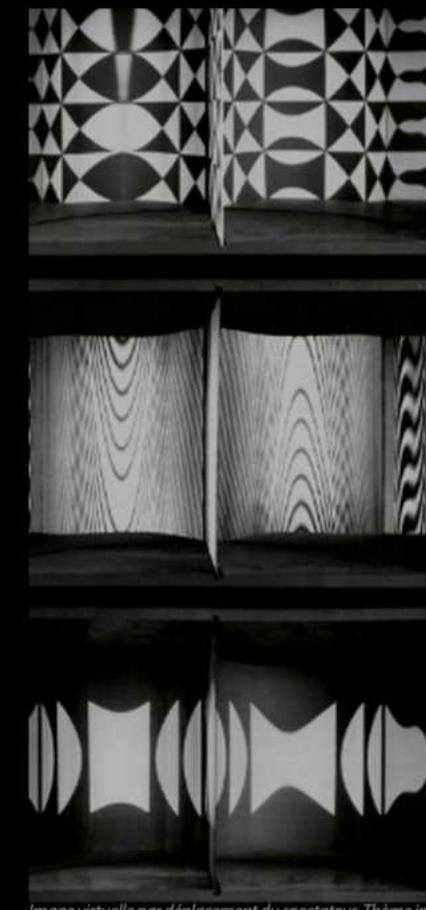


Image virtuelle par déplacement du spectateur. Thème interchangeable, 1954

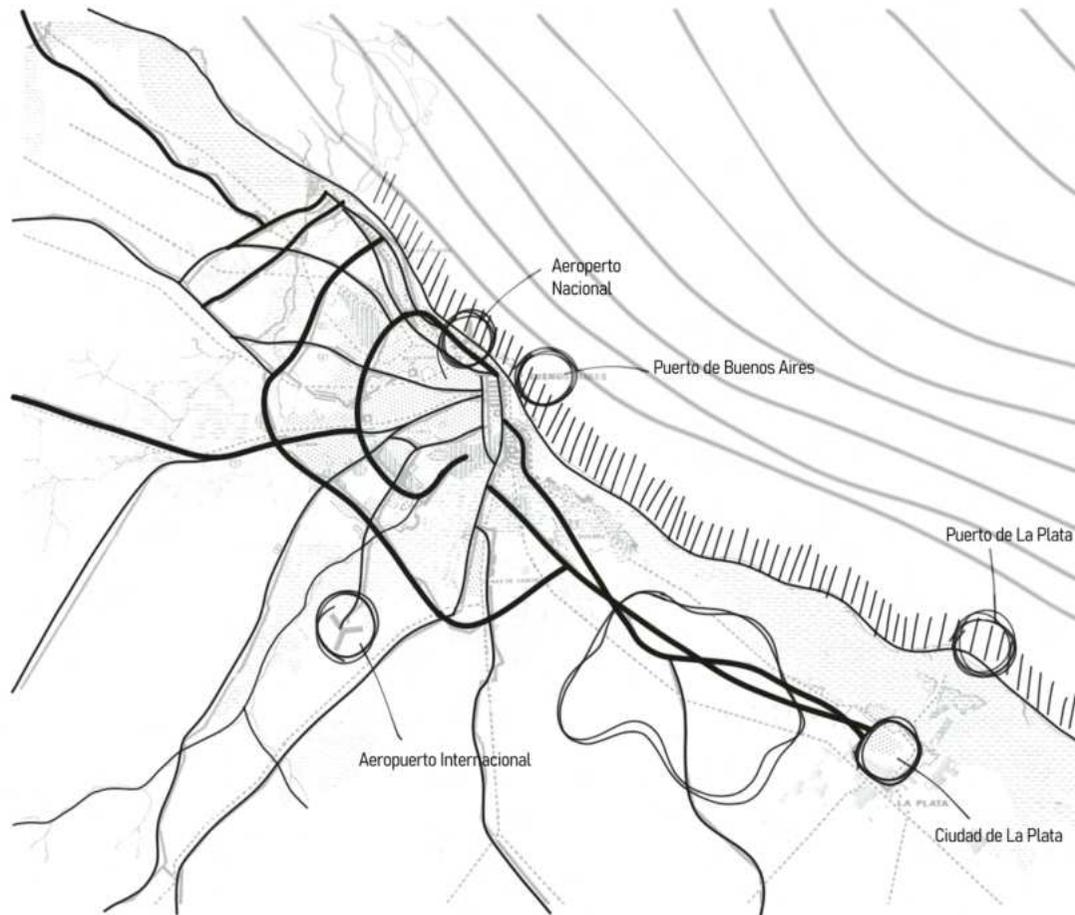
03

SITIO

SITIO

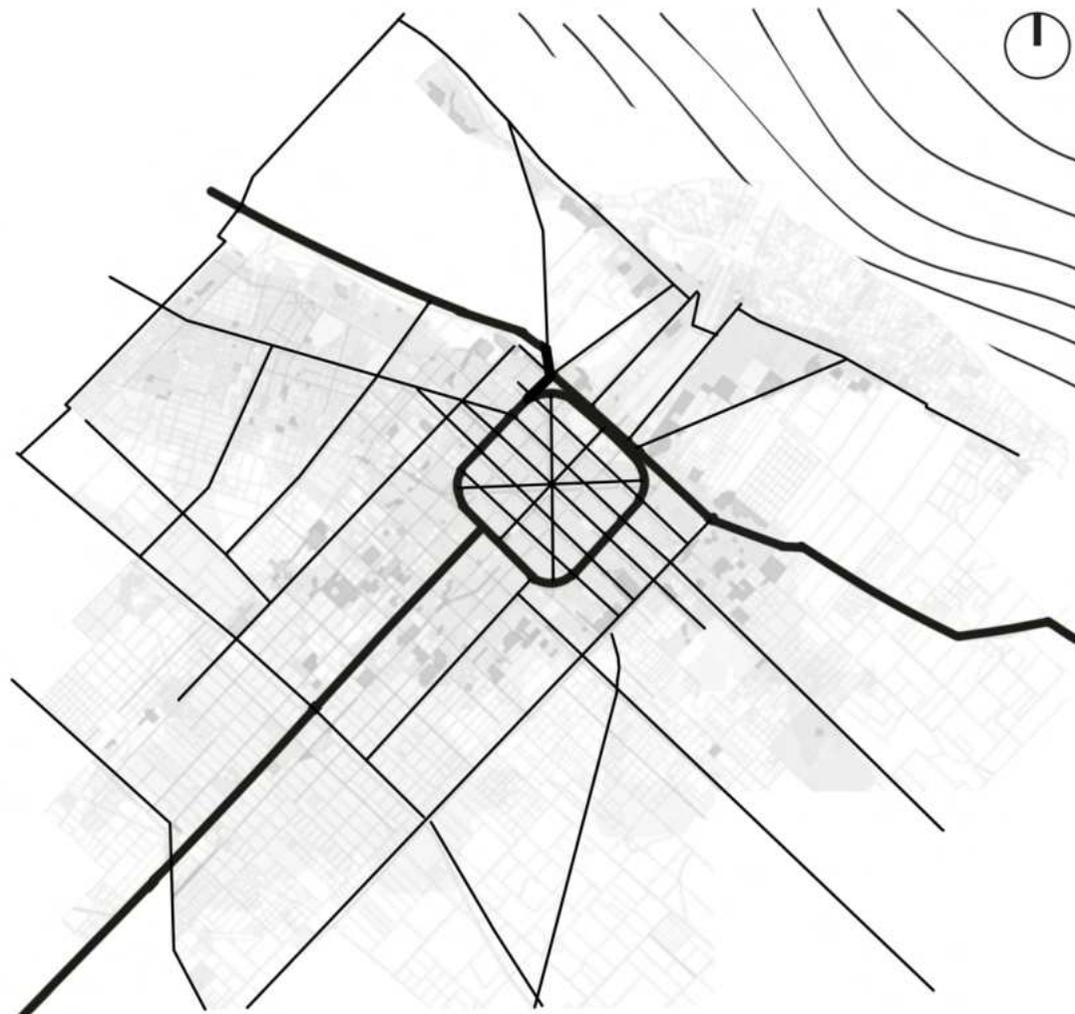


Predio Estación Provincial Meridiano V, ciudad de La Plata



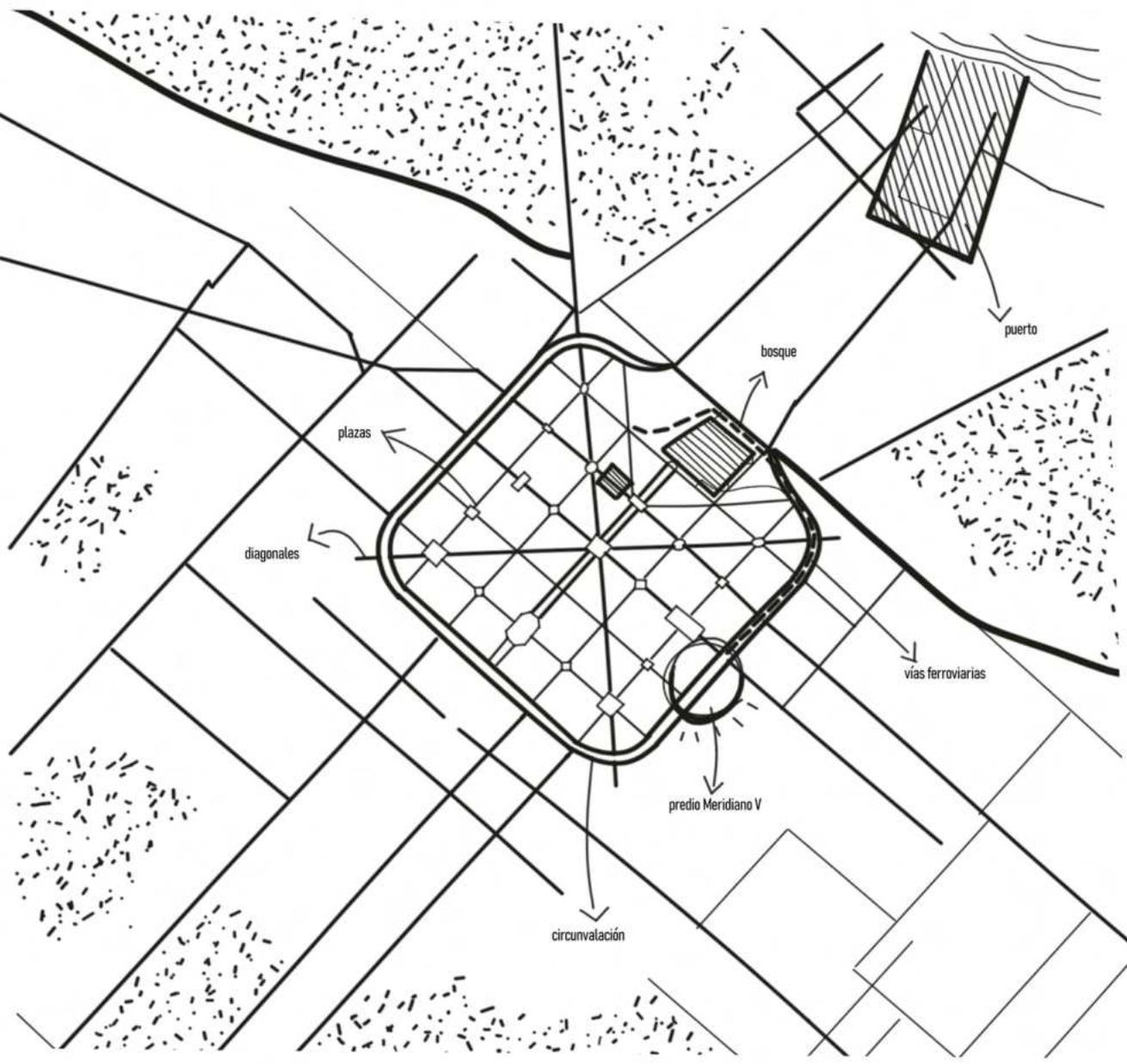
LA REGIÓN METROPOLITANA DE BUENOS AIRES

En febrero del año 1880, con la sanción de la ley que proclamaba a la ciudad de Buenos Aires como Capital Federal de la República Argentina, comienza el proceso político que culmina con la fundación de la ciudad de La Plata. La misma fue fundada en 1882 por Dardo Rocha y Pedro Benoit a cargo del proyecto. La ubicación de la nueva ciudad Capital se determinó con suma cautela porque esta debería tener una cercanía a la capital del país, una accesibilidad garantizada y una conexión con el río y el puerto.



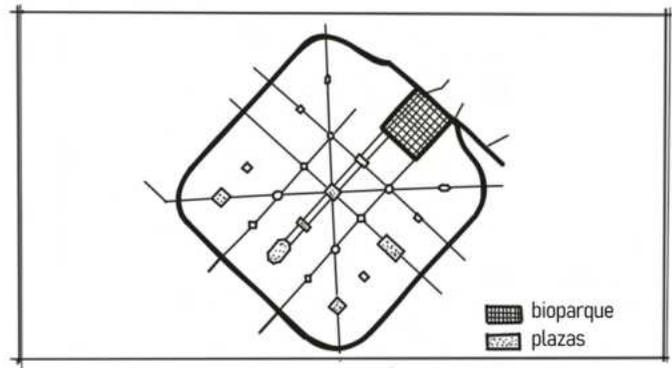
LA CIUDAD DE LA PLATA

Es considerada una ciudad ideal y perfecta. Es reconocida por su planificación, sus diagonales y la ubicación determinada de sus espacios verdes insertos en el tejido urbano. También, se suele caracterizar como "la ciudad del conocimiento" ya que cuenta con la existencia de la Universidad Nacional de La Plata la cual ha sido y seguirá siendo una pieza clave en su sistema urbano. Es por esto que la "ciudad universitaria" posee gran cantidad de estudiantes nacionales e internacionales.

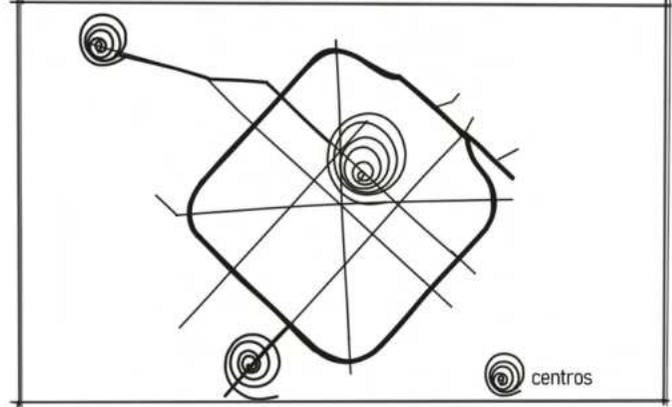


LA CIUDAD DE LA PLATA

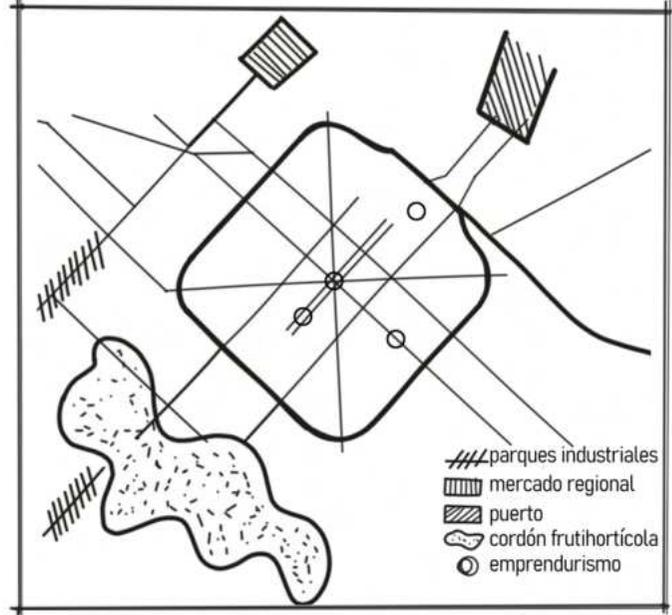
Además de sus atractores urbanos, se caracteriza por ser una **ciudad verde**, teniendo al Bioparque y a los espacios verdes insertos dentro de la trama urbana como protagonistas, por ser una **ciudad productiva**, contando con el cordón frutihortícola, el puerto, el mercado regional, emprendurismo y parques industriales y por ser una **ciudad cultural**, teniendo al centro del casco urbano, y a las localidades de City Bell y los Hornos como lugares con espacios culturales.



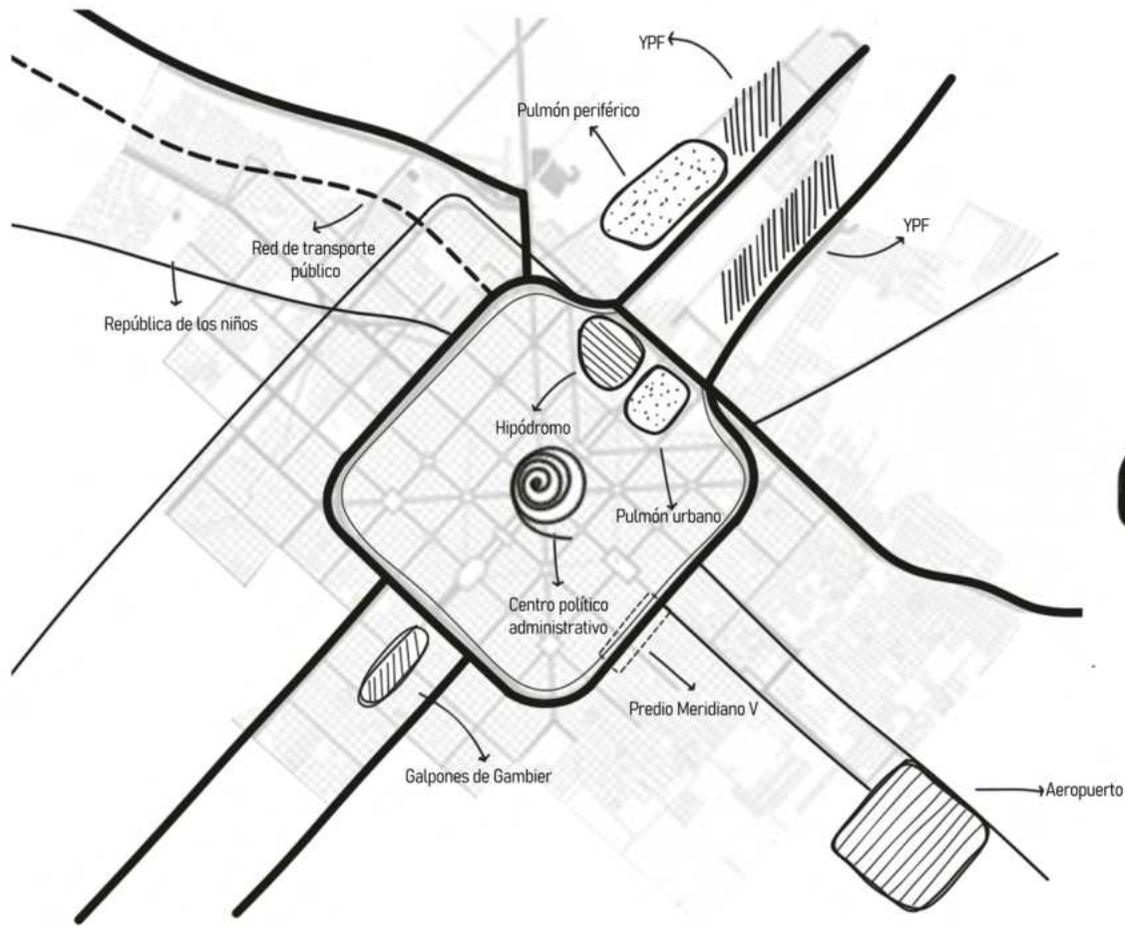
LA PLATA CIUDAD VERDE



LA PLATA CIUDAD CULTURAL



LA PLATA CIUDAD PRODUCTIVA



EL PODER DE LA CULTURA

La cultura, entendida como el conjunto de elementos y características propias de una determinada comunidad humana, es parte esencial de nuestro vivir ya que abarca aspectos como la moral, las artes, la religión, la historia, la economía, las costumbres y representa el modo de un grupo de pensarse a sí mismo, de comunicarse y de construir una sociedad.

Se vale de la creación y producción humana, es dinámica mutando de acuerdo a las necesidades del grupo. No existe una cultura **universal**, es aprendida y se transmite de generación en generación. Es **materal e inmaterial**. Es creada por el ser humano y está presente en los grupos sociales, por lo que todos los individuos se ven afectados e interpelados por ella. Es importante porque aporta **identidad, sentido de pertenencia** y es a través de ella que el individuo se expresa, incorpora un estilo de vida, comparte y se relaciona con sus pares.

EL ROL DE LA ARQUITECTURA EN RELACIÓN A LA CULTURA

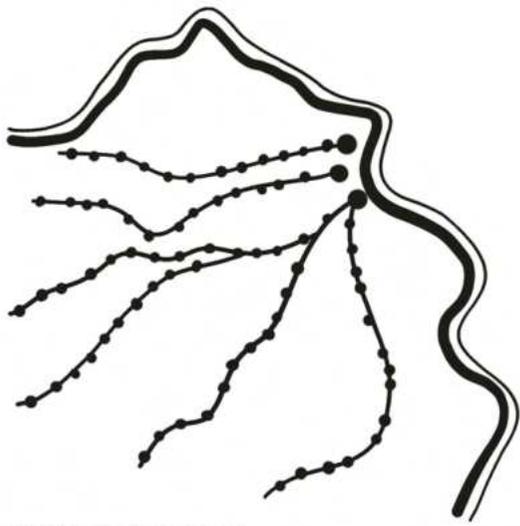
Se construye para el hombre, por lo tanto se lo estudia, analiza para responder eficientemente y de forma correcta a sus necesidades, se estudia su actividad, sus sitios, sus determinaciones; estudiamos su cultura. Se trata de ver, leer, interpretar e identificar los valores culturales para proyectar en relación a ellos y El arquitecto al hacer arquitectura construye cultura de forma inmaterial, mientras que, a la vez, la cultura construye arquitectos.

LUGARES CULTURALES EN LA CIUDAD

Los hay diversos, como la República de los niños como espacio recreativo, la casa Curutchet como ícono arquitectónico, el Museo de Ciencias Naturales, de Física, de Astronomía como lugares guardianes de la historia y expositivos, el Pasaje Dardo Rocha como lugar de paso y los atractivos del Bosque como el Teatro, inactivo actualmente. No se cuenta con ningún **paseo museístico** contemporáneo ni con espacios de gran valor cultural ni mucho menos con espacios que invoquen a la acción y al conocimiento.

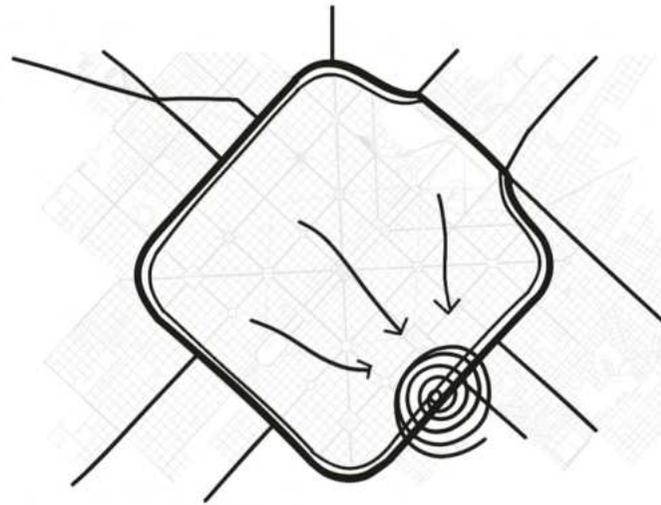
MERIDIANO V A TRAVÉS DEL TIEMPO





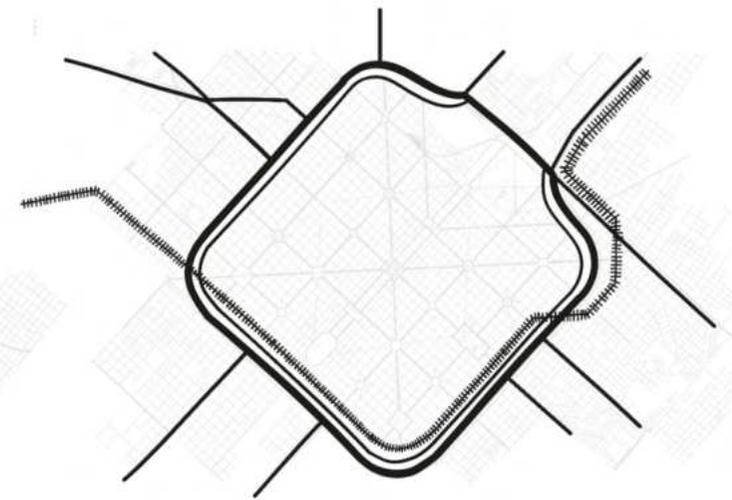
MERIDIANO V Y LA PROVINCIA

El 27 de abril de 1910 el Ferrocarril Provincial modificó la situación ferroviaria bonaerense integrando vastas zonas que antes estaban incomunicadas y abarató los gastos de los traslados. La estación cabecera estaba ubicada en las calles 17 y 71, Meridiano V, La Plata.



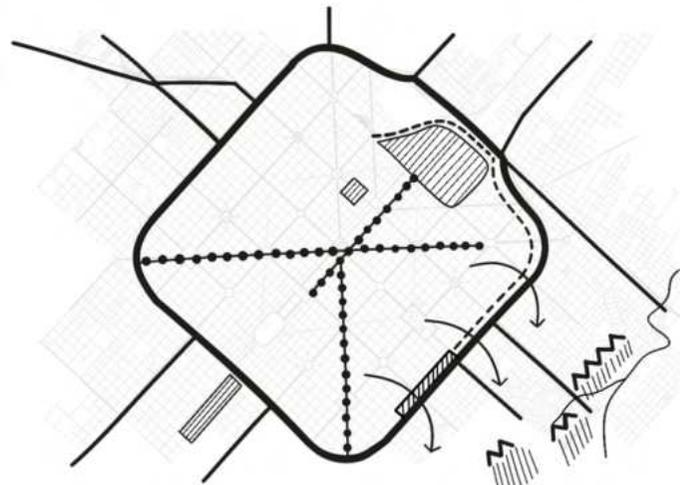
MERIDIANO V Y SUS INICIOS

El ferrocarril fue creciendo con los años gracias a su poder estratégico, porque no solo era un medio de transporte y una fuente de trabajo, si no que también conectaba con los pueblos del interior, generaba una **identidad barrial**, un vínculo **laboral, social y cultural** y múltiples **actividades recreativas**.



MERIDIANO V Y EL FERROCARRIL

El ferrocarril provincial funcionó adecuadamente hasta 1961, cuando el "Plan Larkin" que implementó el presidente Arturo Frondizi eliminó un tercio de los ramales y despidió a miles de ferroviarios. Desde entonces el predio de Meridiano V es un espacio subutilizado en la ciudad de La Plata.



- Zonas universitarias
- Bicisendas
- Arroyo Maldonado
- Meridiano V
- Vías ferroviarias
- Barreras urbanas

DIAGNÓSTICO

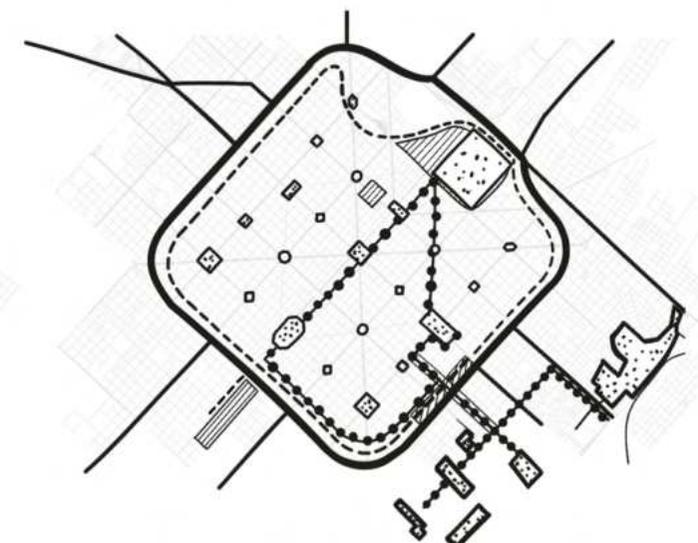
La condición de borde urbano determina grandes potencialidades y debilidades. Se lee a la periferia desconectada del sistema urbano, del sistema circulatorio urbano, hay una notable baja de densidades, presencia de basurales, asentamientos precarios, donde la Av. Circunvalación hace de barrera urbana física y espacios verdes subutilizados hacen de barrera urbana natural.



- Espacios verdes

SISTEMA DE ESPACIOS VERDES

Trabajando con la potencialidad del predio se quiere vincular casco urbano y periferia urbana entendiendo que las dos son ciudad y que Meridiano V puede funcionar como un nodo urbano vinculante y atractor. La estrategia para lograrlo se da mediante la extensión del sistema de espacios verdes y de las redes viales, donde el predio pasa a ser un verde más.



CONFIGURACIÓN DE PLAN MAESTRO

Se genera una nueva categoría de verde en la ciudad: un parque con equipamiento, ubicado entre zonas universitarias y que toma al tren universitario como elemento de proyecto y se configura el Plan Maestro.

PLAN MAESTRO - PARQUE DE LA CIENCIA

Co-autores: Perujo Valentina y Soloaga Francisco

Tema: **EDUCACIÓN Y VIVIENDA**

Se propone un nuevo **parque con equipamiento** que apoye al sistema universitario actual

Al Plan Urbano para el predio de meridiano V lo caracterizan cinco puntos:

1. Respeta y entiende la **historia** como elemento de proyecto para no perder la esencia del barrio. Se trabaja con las preexistencias y con los programas culturales y deportivos entendidos como los principales puntos de anclaje barriales

2. Trabaja en múltiples escalas, teniendo un impacto directo en el barrio, generando una nueva categoría de verde urbano, ofreciendo viviendas y funcionando como parque de la ciencia

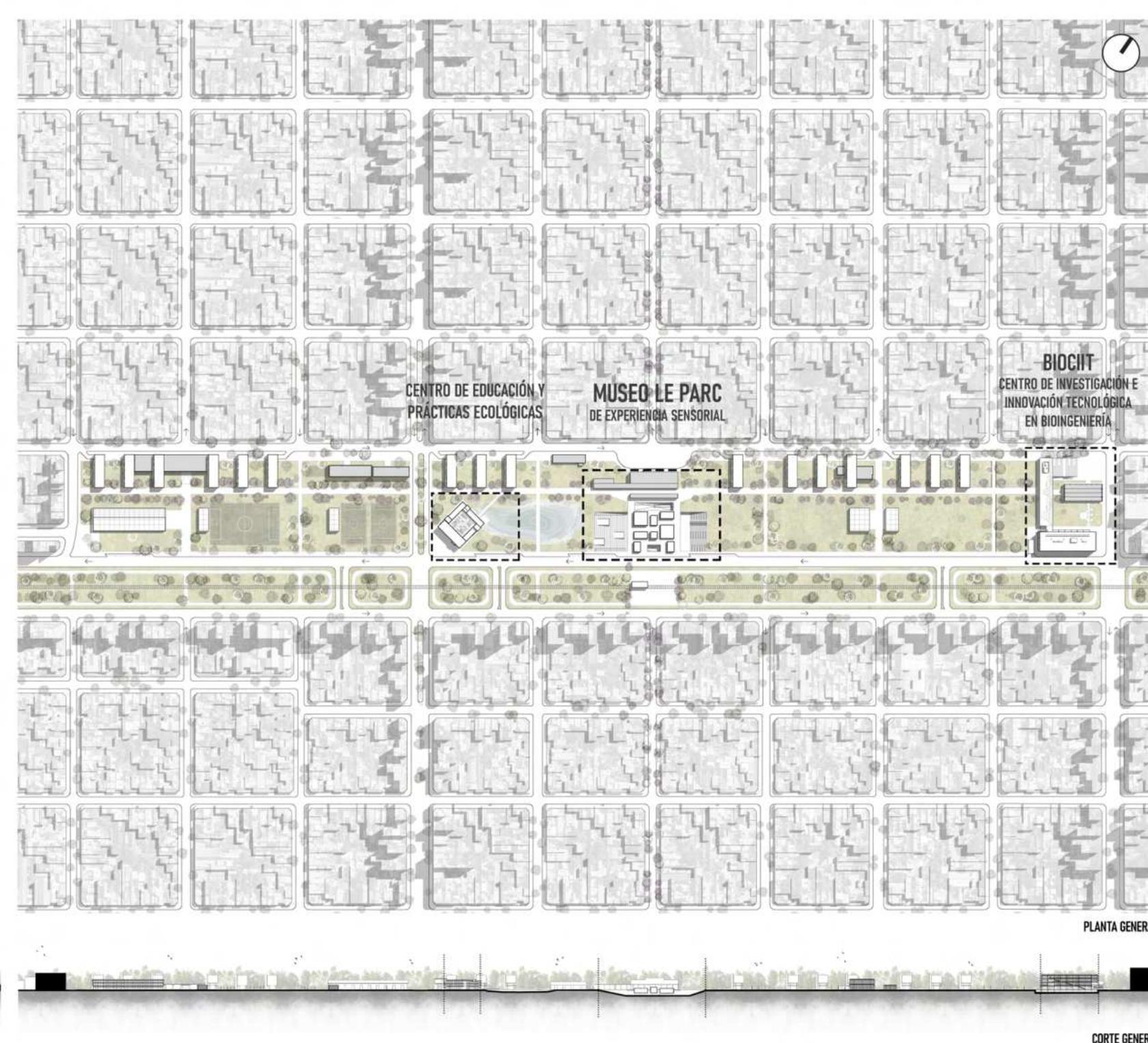
3. Propone ser un **polo universitario**, dando respuesta al crecimiento del sistema universitario y a la falta de infraestructura actual del mismo evidenciado en la etapa investigativa

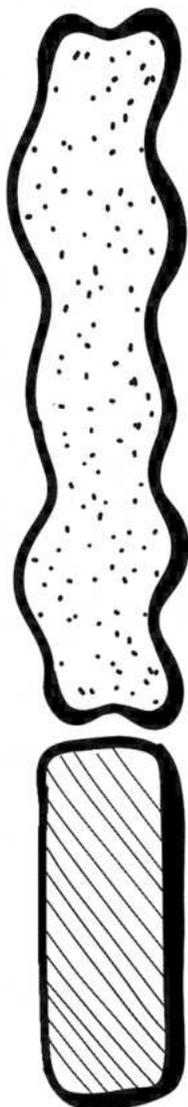
4. Ofrece **viviendas sociales**, donde se deja de lado el mercado inmobiliario y la especulación financiera, garantizando el acceso a la vivienda digna

5. **Hace ciudad**, insertándose en un tejido urbano preexistente, generando dinamismo espacial e intentando ser un espacio de encuentro para todos los sectores de la sociedad.

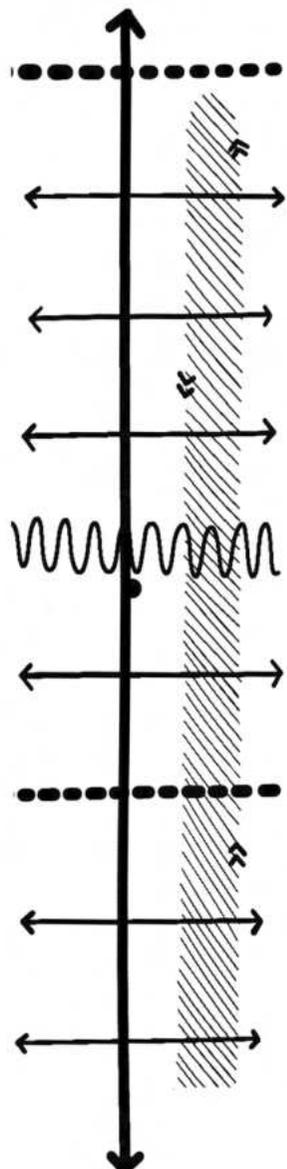
SECTOR A DESARROLLAR

En relación al tema elegido, programa propuesto y el valor cultural que enmarca el proyecto, se toma a la preexistencia de la Vieja Estación como referencia cultural y con la cual dialogar. Por lo tanto, la propuesta se desarrollara en el contexto inmediato de la misma potenciando los programas culturales de ambos espacios y funcionando como un gran nodo atractor de la cultura.

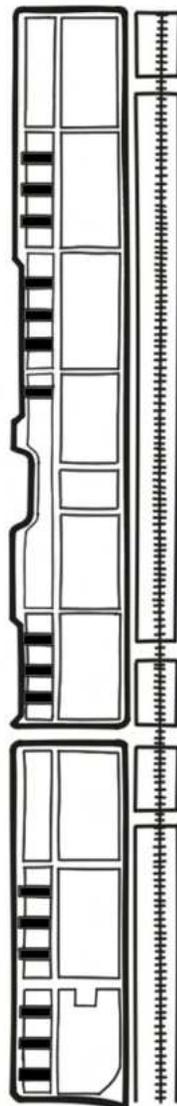




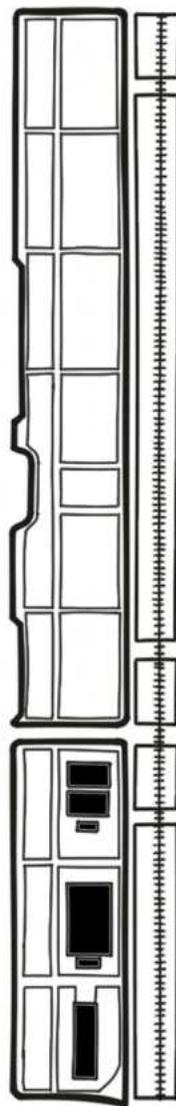
- Sector deportivo
- Parque de la ciencia



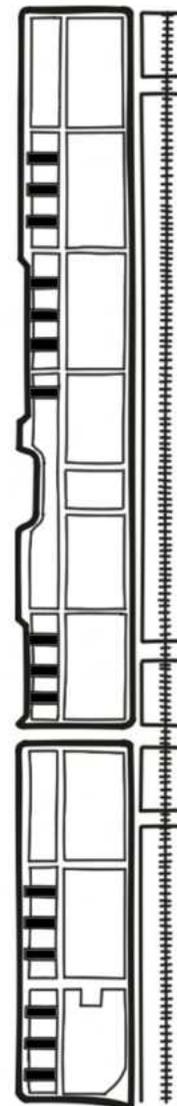
- Pasante urbana
- Cruces vehiculares
- Cruces peatonales
- Sector verde
- Cruce peatonal cultural



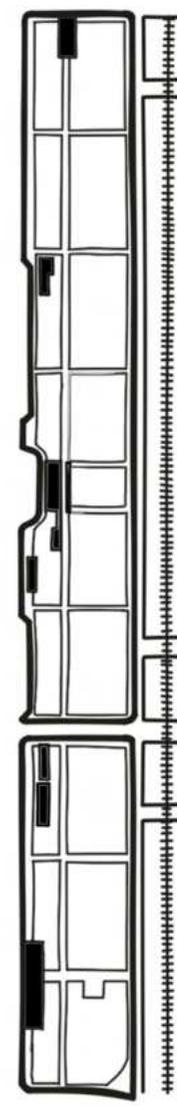
RESIDENCIAS
estudiantiles y sociales.
FOT 0,6 - NIVELES 5 -
DENSIDAD 300hab/ha



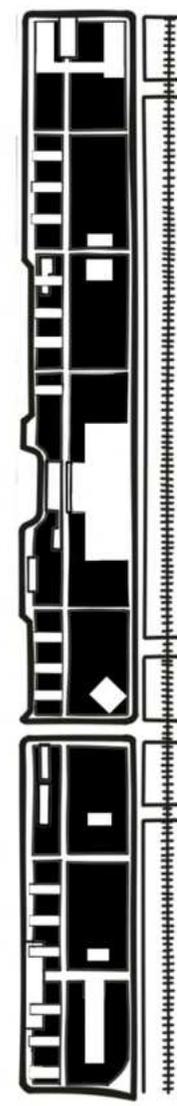
EQUIP. DEPORTIVOS
como puntos de anclaje
barriales



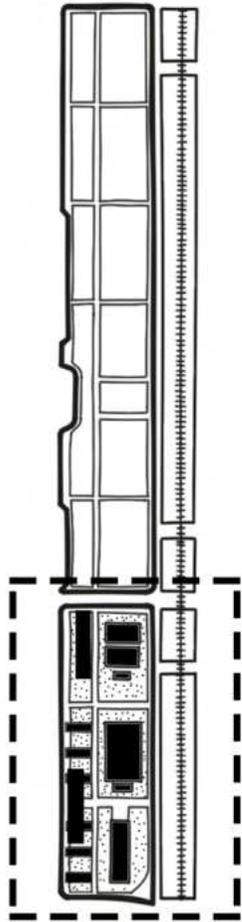
COMERCIO Y TRABAJO
generadores de empleo y
potenciadores de calle 71



PREEXISTENCIAS
refuncionalizadas como
espacios culturales y
recreativos. identidad
barrial

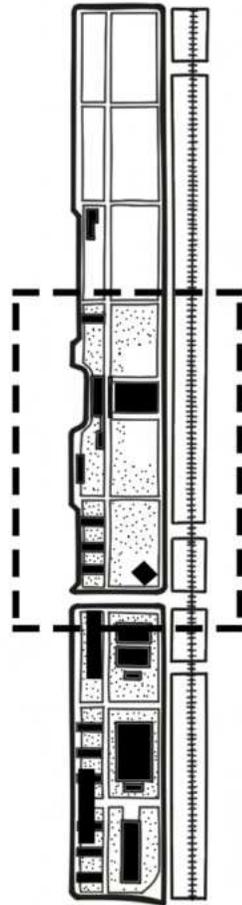


SUELO ABSORBENTE
65% de suelo permeable
- FOS 0,15%



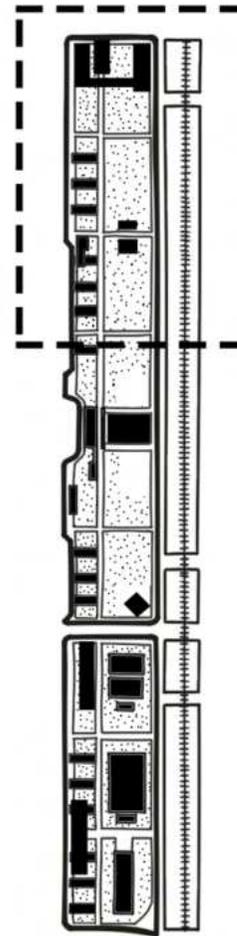
ETAPABILIDAD. ETAPA 1: SECTOR DEPORTIVO

Se comienza por este por la necesaria relocalización de los clubes deportivos en el corto plazo y por la demanda de viviendas. Se anexa un polideportivo que en conjunto con las canchas de fútbol conforman el primer área a intervenir.



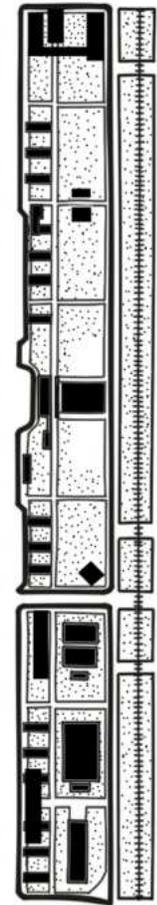
ETAPABILIDAD. ETAPA 2: PARQUE DE LA CIENCIA

Se lleva a cabo el desarrollo del "Parque de la Ciencia" con equipamientos de gestión privada. El desarrollo de este sector atraerá inversiones y generará ganancias para que el Estado continúe avanzando con la construcción de las viviendas.



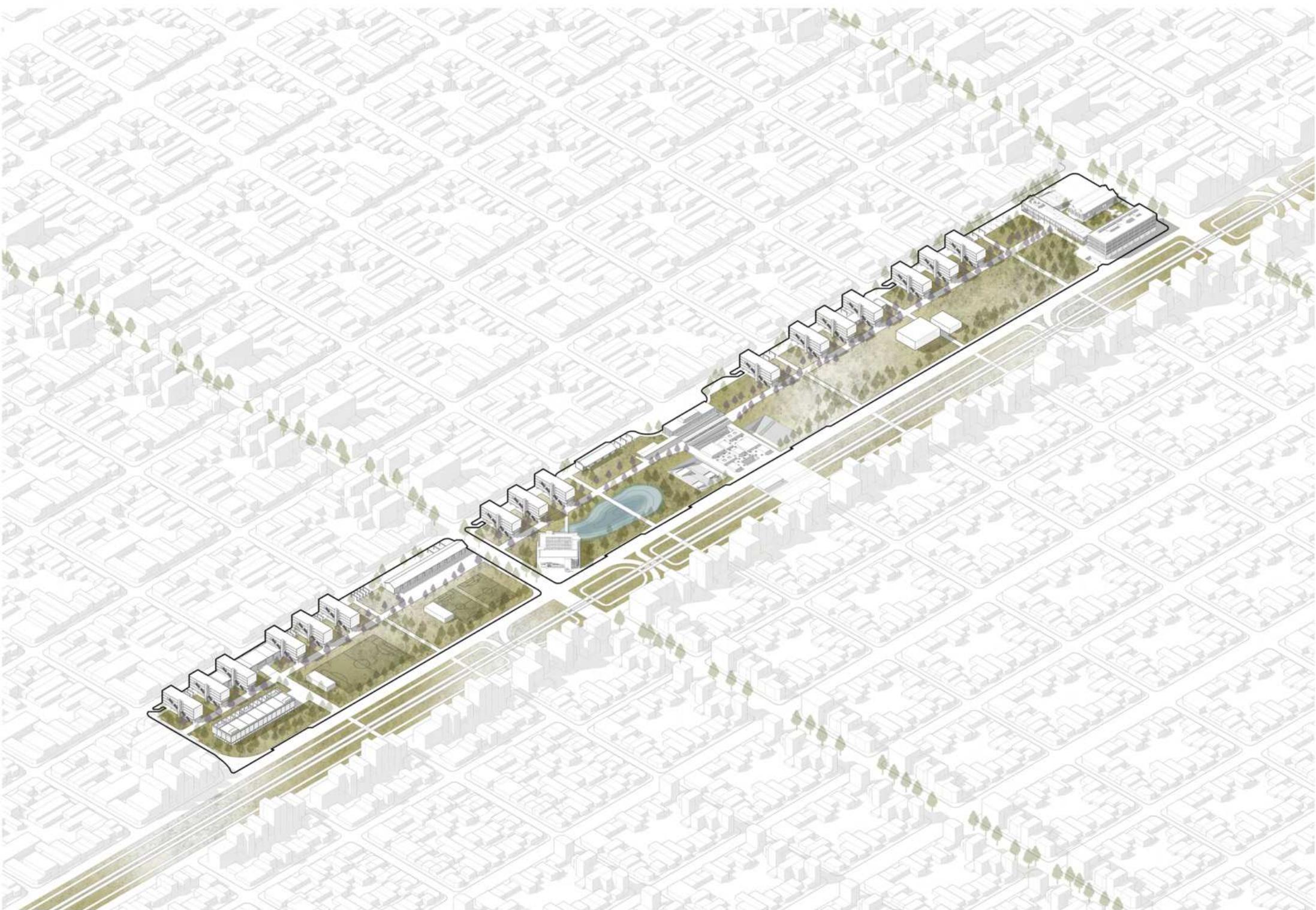
ETAPABILIDAD. ETAPA 3: PARQUE DE LA CIENCIA

Se finaliza con la construcción de viviendas sociales y estudiantiles, y se materializan los equipamientos propuestos.



GESTIÓN

Se plantea la creación de una APP (Asociación Público-Privado) entre el Estado Provincial y empresas privadas. El Estado aportará las tierras con ciertos incentivos y el sector privado se encargará de las inversiones. Queda propuesto trabajar con convenios urbanísticos para definir compromisos entre ambas partes.





ATRAVEZANDO EL PARQUE

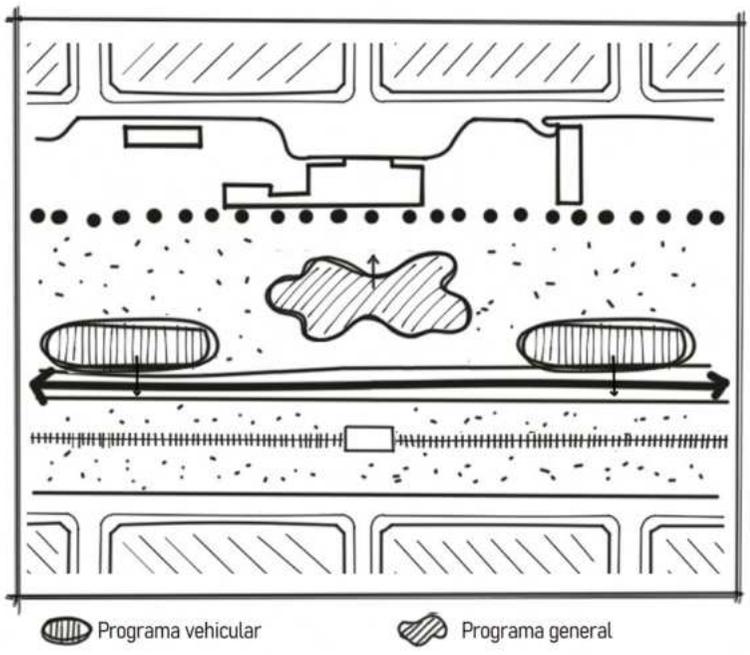
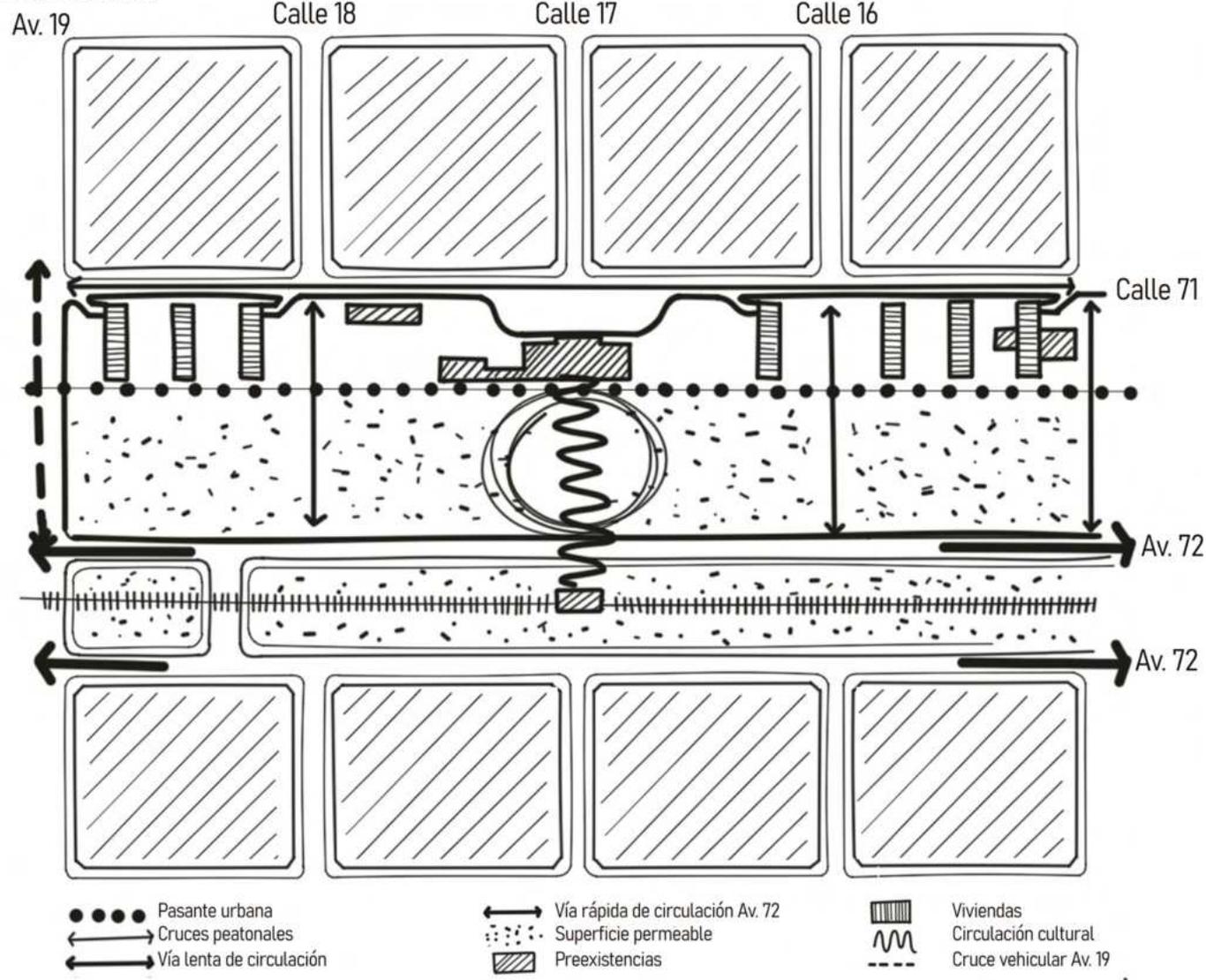
04

IDEA

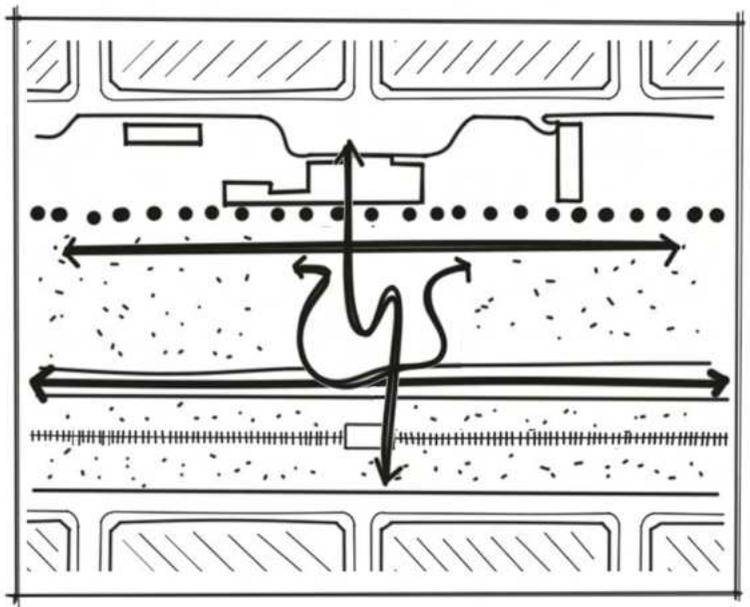


Punto de partida y estrategias proyectuales

DIAGNÓSTICO



CIRCULACIONES Y UBICACIONES PROGRAMATICAS

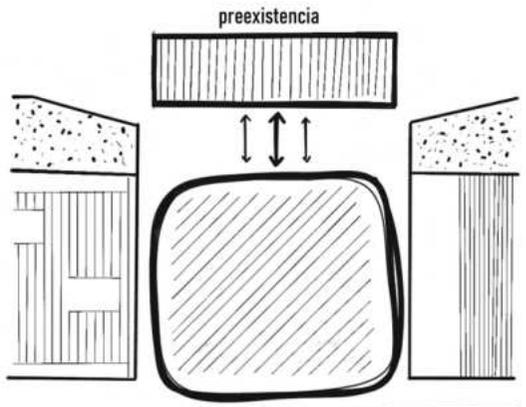


RECORRIDOS URBANOS

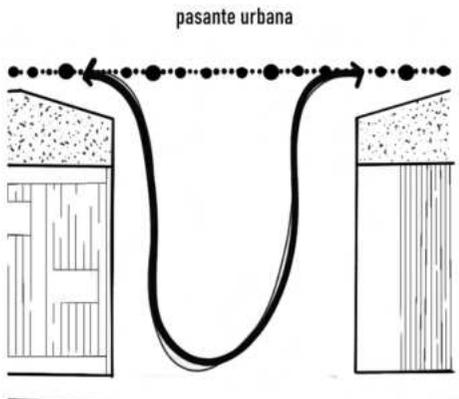
En esta pieza urbana seleccionada, se identifica la existencia de tres vías de circulación vehicular, dos rápidas en Av. 71 y Av. 19 y una lenta en calle 71. La protagonista del sector es la pasante urbana que cose preexistencias y viviendas. Se lee que la máxima carga cultural está en el cordón peatonal conformado por la Vieja Estación de Meridiano V y la parada del tren universitario. Es ahí donde se localizará la propuesta.

La distribución programática queda determinada por las circulaciones propuestas en el Plan Maestro, donde la Avenida 72 estará en relación al estacionamiento del proyecto mientras que la pasante urbana se vinculará con los espacios principales del proyecto. La ubicación estratégica de la propuesta permite tres recorridos urbanos principales, los cuales son circular por la pasante urbana, circular por la pasante recorriendo la propuesta subterránea y circular por el cordón cultural atravesando la plaza seca estando en relación con los elementos emergentes del proyecto.

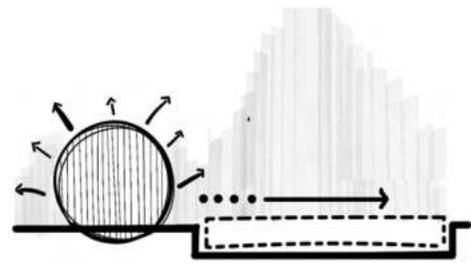
ESTRATEGIAS DE OCUPACIÓN



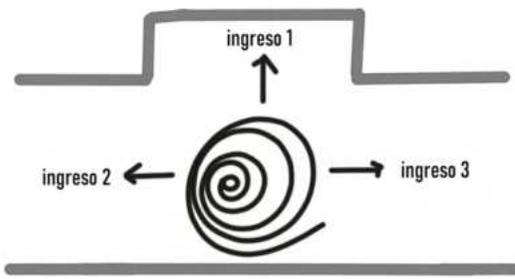
UBICACIÓN
 Trabajar frente a la Vieja Estación para ponerla en relación y potencia su valor cultural, con la propuesta que tiene como tema la cultura.



RELACIÓN CON LA PASANTE URBANA
 Entendida como la estructura circulatoria principal del Plan Maestro, garantiza el acceso al proyecto y pone en relación a la preexistencia con la plaza seca dinámica en recorrido.

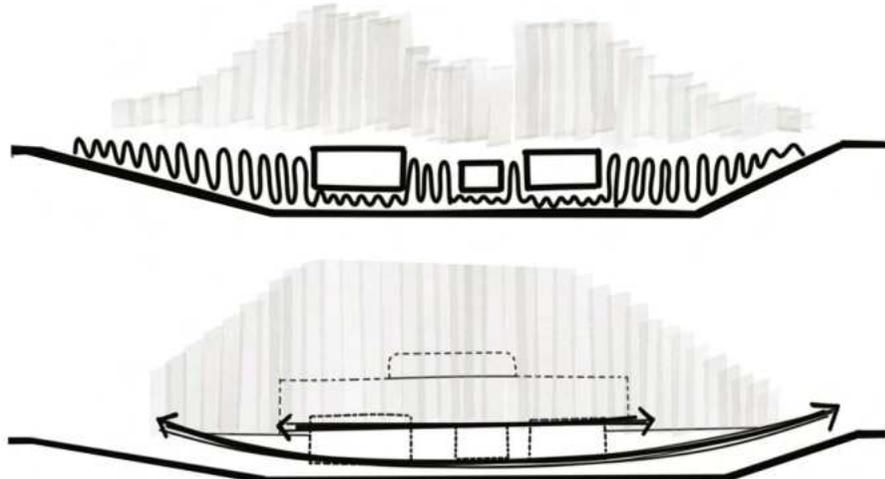


ACCIÓN DE SOTERRAR
 Como idea de proyecto para no competir ni opacar a la Vieja Estación estando en cercanía a ella.

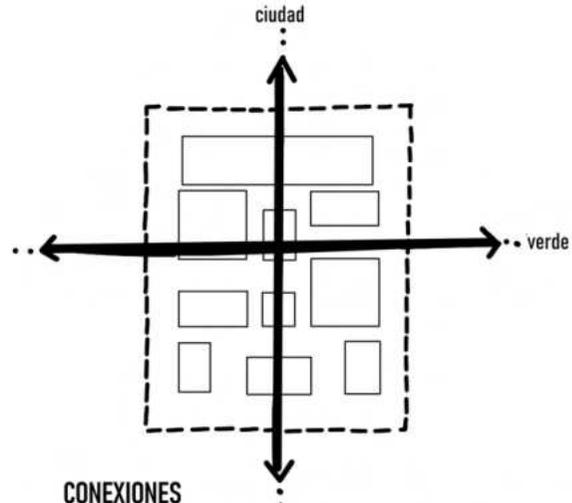


GESTIÓN DEL PROYECTO
 El Museo Le Parc de experiencia sensorial es gestionado por el sector privado el cual provee los fondos necesarios para su desarrollo y construcción.

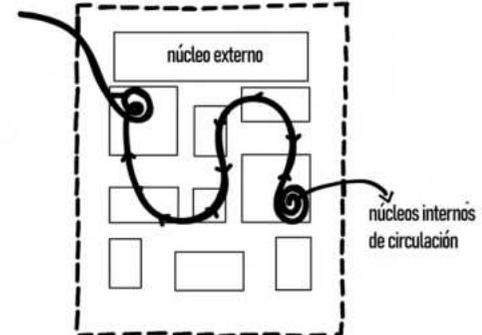
MEMORIA DE PROYECTO



ATMÓSFERAS Y CONEXIONES CON LA PIEZA URBANA
 Se propone una variedad de atmósferas especiales generando diferentes visuales y sensaciones del espacio a medida que la cubierta sube y baja. Con ello varía el ingreso de luz natural. Se genera una conexión peatonal ininterrumpida lineal a la altura del nivel cero, mientras que a la vez el mismo cero se suspende para atravesar el proyecto por debajo.



CONEXIONES
 En el eje vertical el proyecto conecta con la ciudad mediante la plaza seca dinámica en recorrido y visuales. En el eje horizontal conecta con el verde propuesto en el plan maestro mediante el cero suspendido.



RECORRIDO
 Con núcleos de circulación tensionados en diagonal, el usuario llega al nivel -7 y desde ahí, recorre el proyecto hasta llegar al nivel 0 y finalizar el recorrido; "bajar para subir recorriendo"

PROGRAMA.....8.080m2

ÁREA SOCIAL INTERIOR1850m2

- Exposiciones temporales.....100m2
- Estar.....480m2
- Cafetería.....140m2
- Tienda.....130m2
- Salas de exposiciones Le Parc.....930m2
- Servicios.....70m2

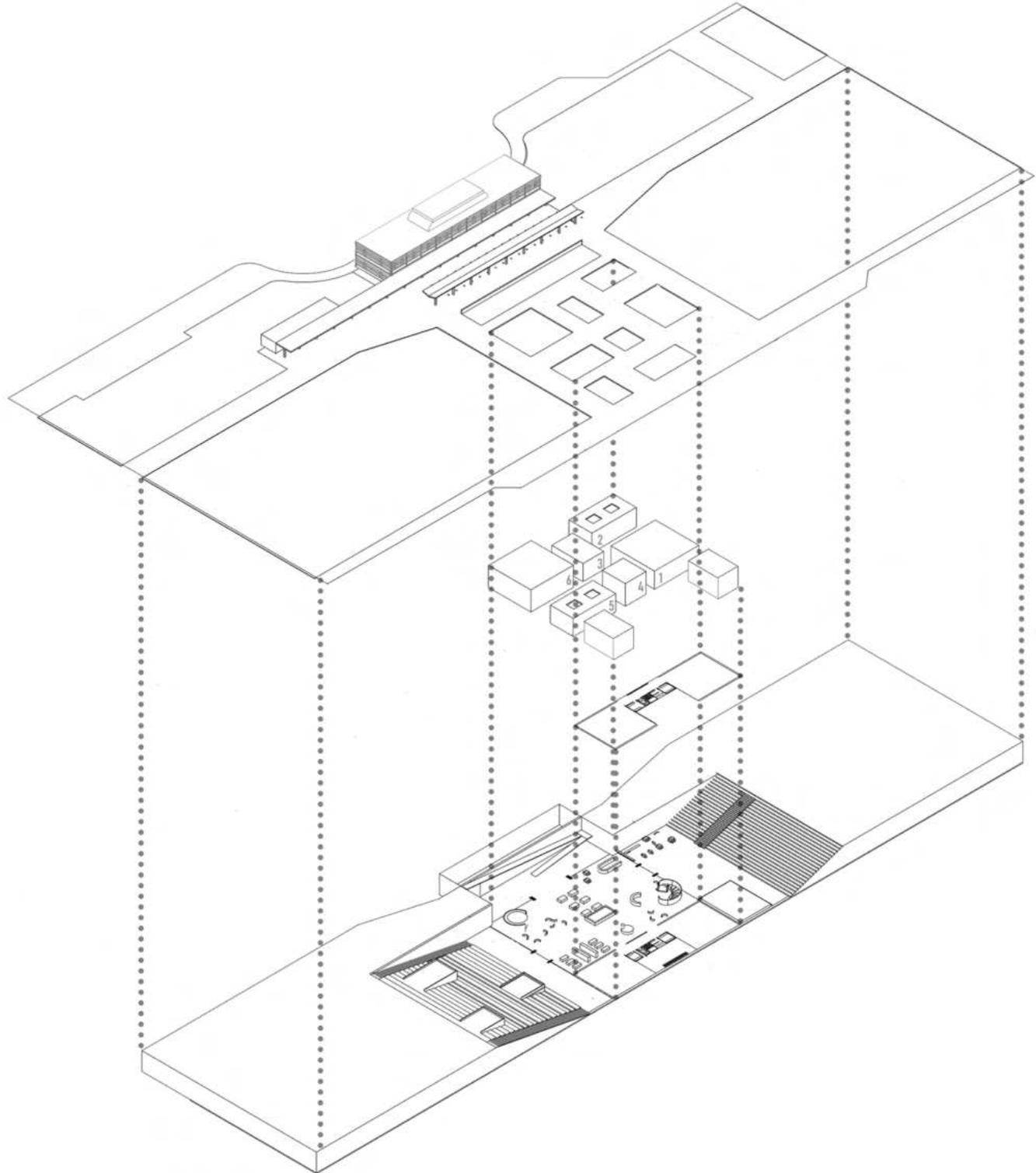
AREA SOCIAL EXTERIOR.....4210m

- Rampas de circulación.....570m2
- Anfiteatro1.700m2
- Bar exterior.....140m2
- Verde arrampado.....1.800m2

ÁREA ADMINISTRATIVA.....1650m2

- Sector administrativo
- Co-working
- Dirección515m2
- Mantenimiento.....30m2
- Maestranza.....15m2
- Sala de guardado de exposiciones + montacargas.....700m2
- Sala de máquinas..... 390m2

ESTACIONAMIENTO EXTERIORES..... 370m2



05

PROYECTO

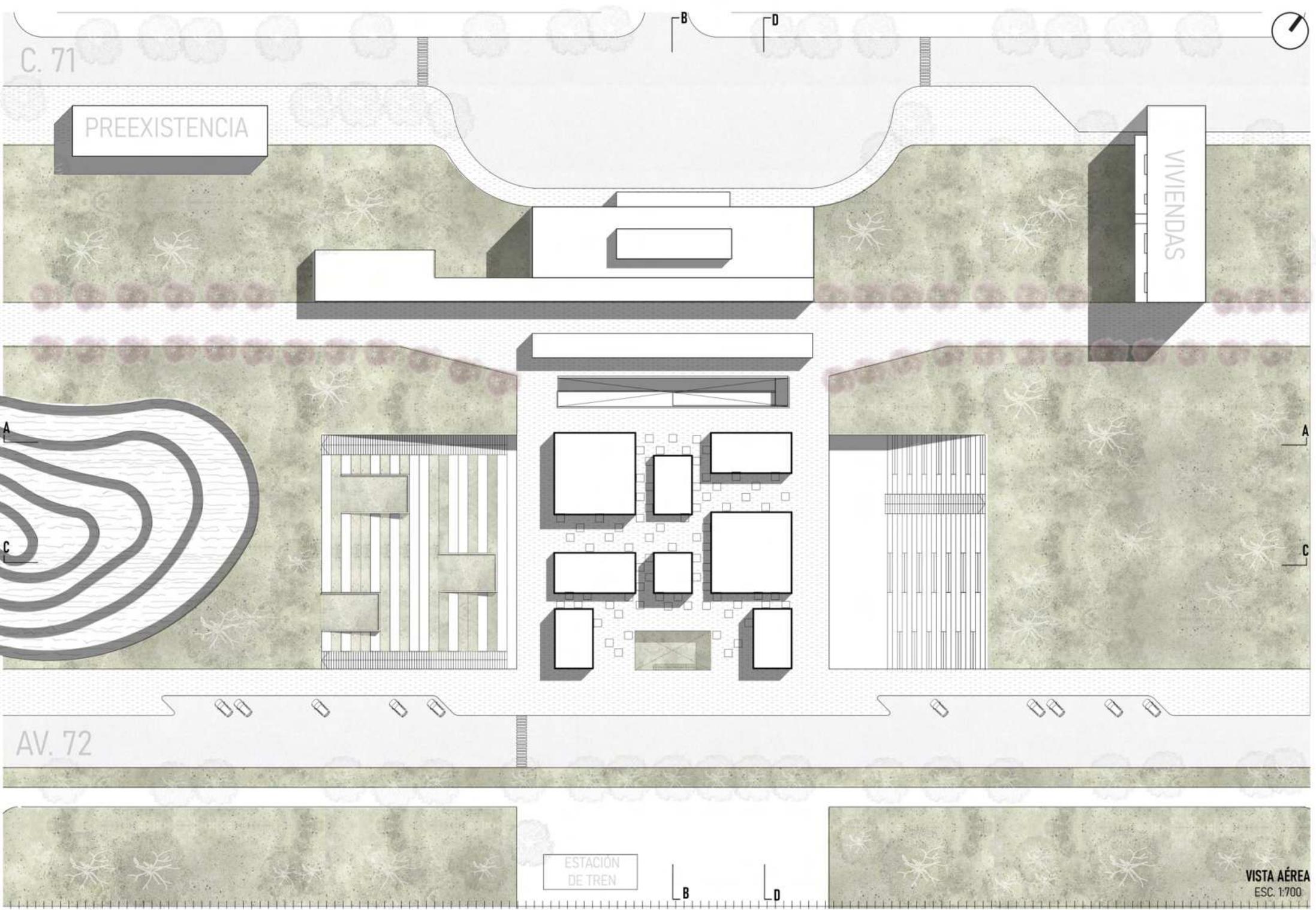




C. 71

PREEXISTENCIA

VIVIENDAS



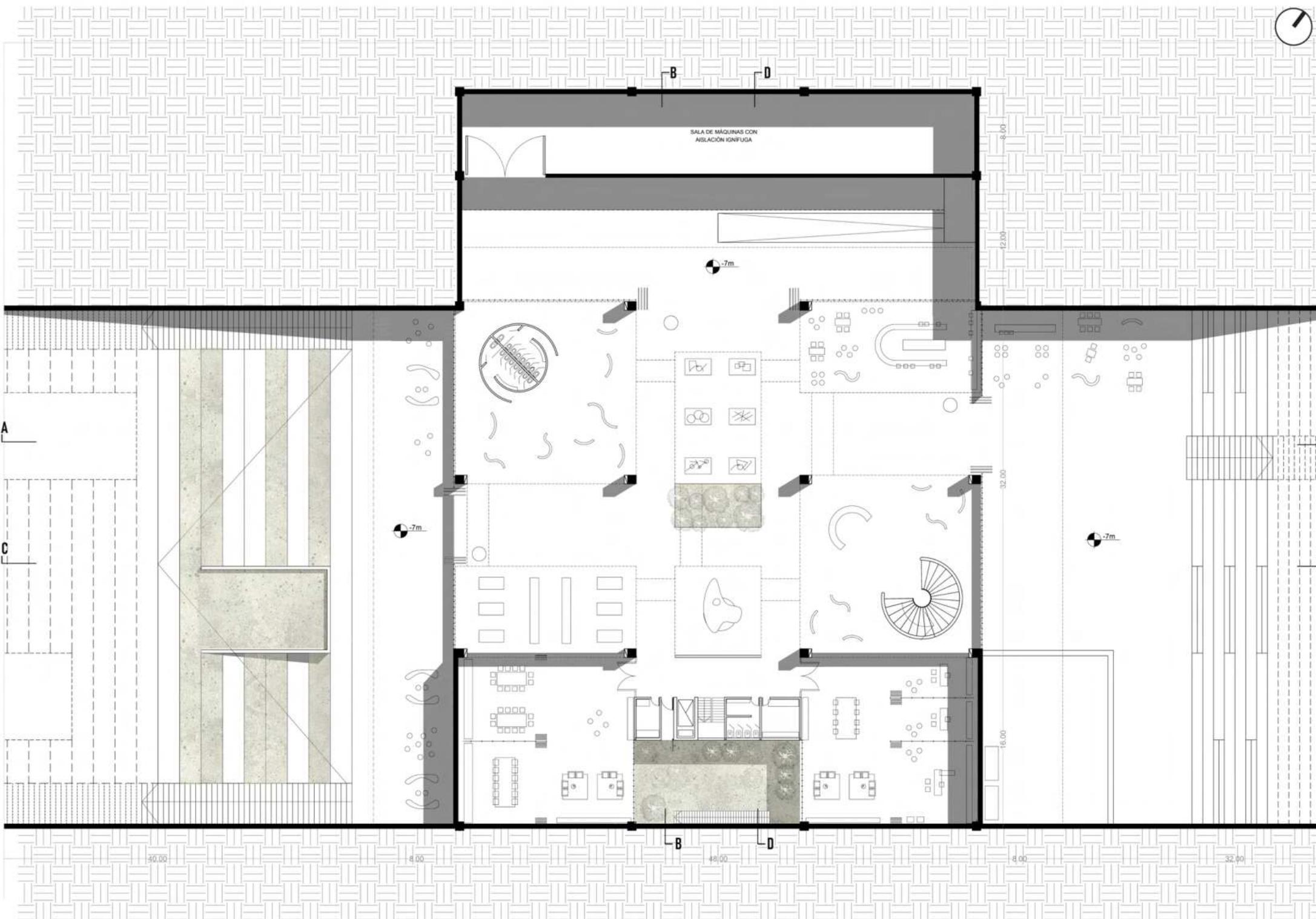
AV. 72

ESTACIÓN DE TREN

VISTA AÉREA
ESC. 1/700

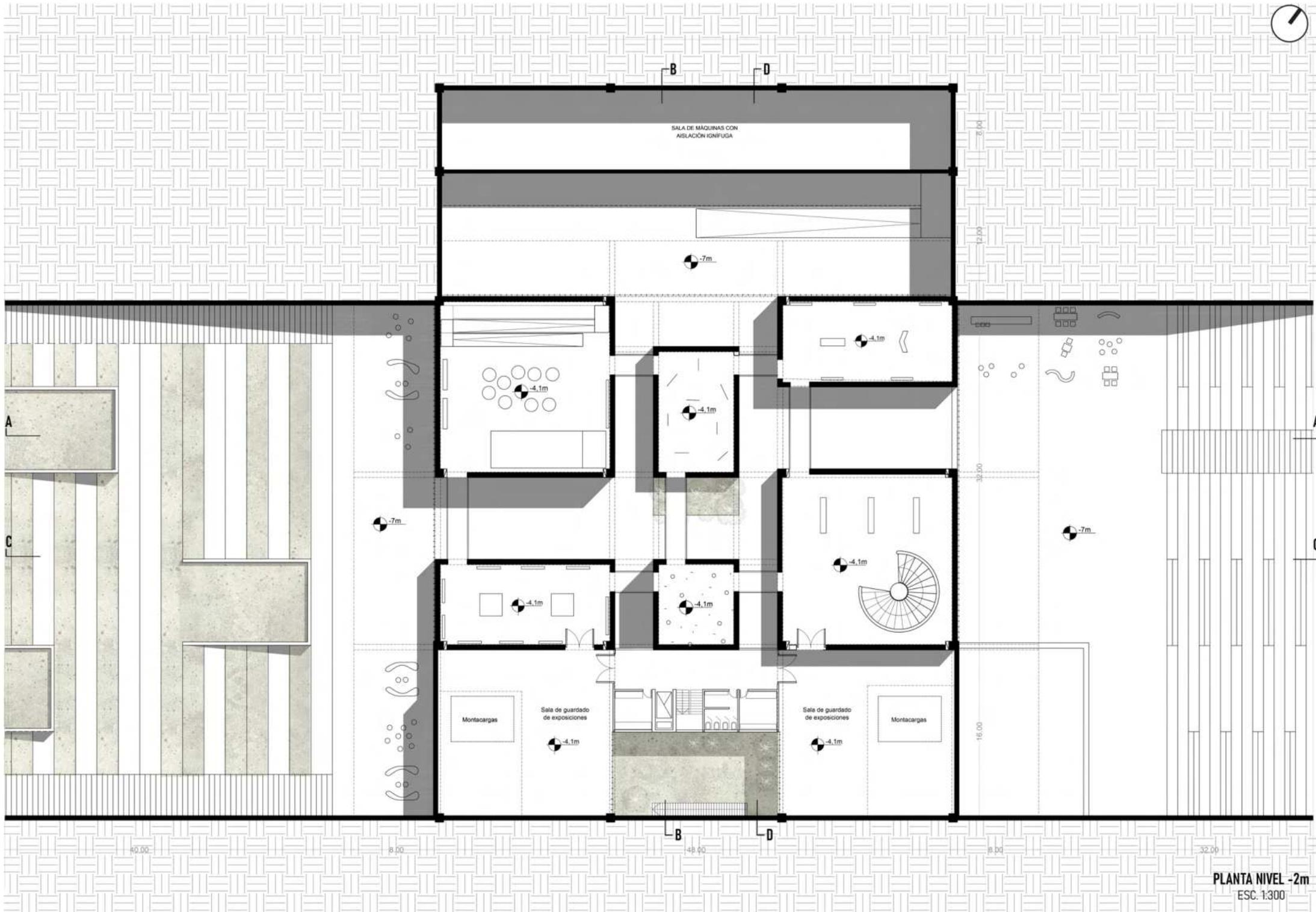


DESDE LA ESTACIÓN DE TREN CAMINO AL MUSEO LE PARC





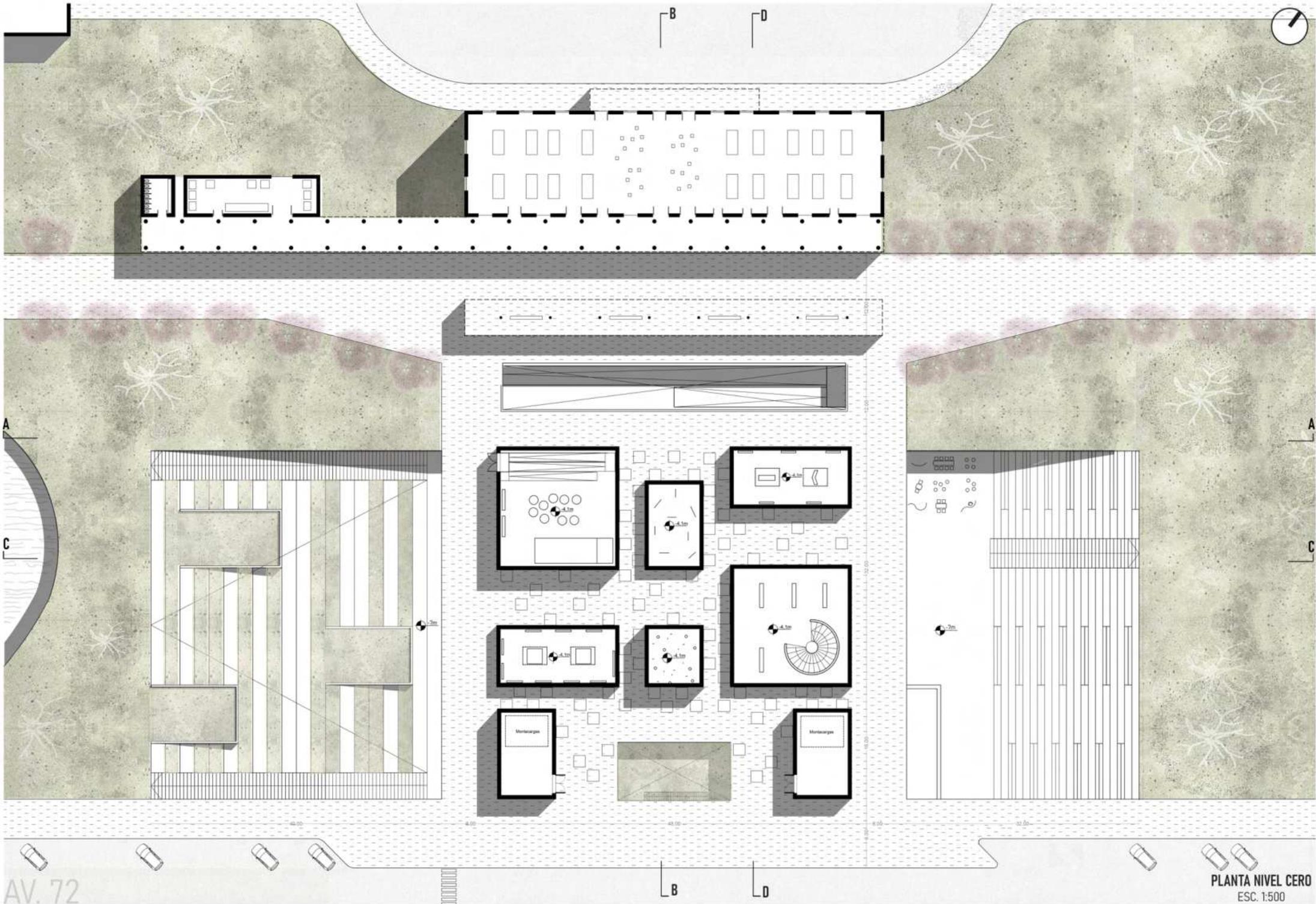
DESDE EL VERDE ARRAMPADO POR INGRESAR AL ESPACIO PRINCIPAL



PLANTA NIVEL -2m
ESC. 1:300



DESDE LA PASANTE URBANA

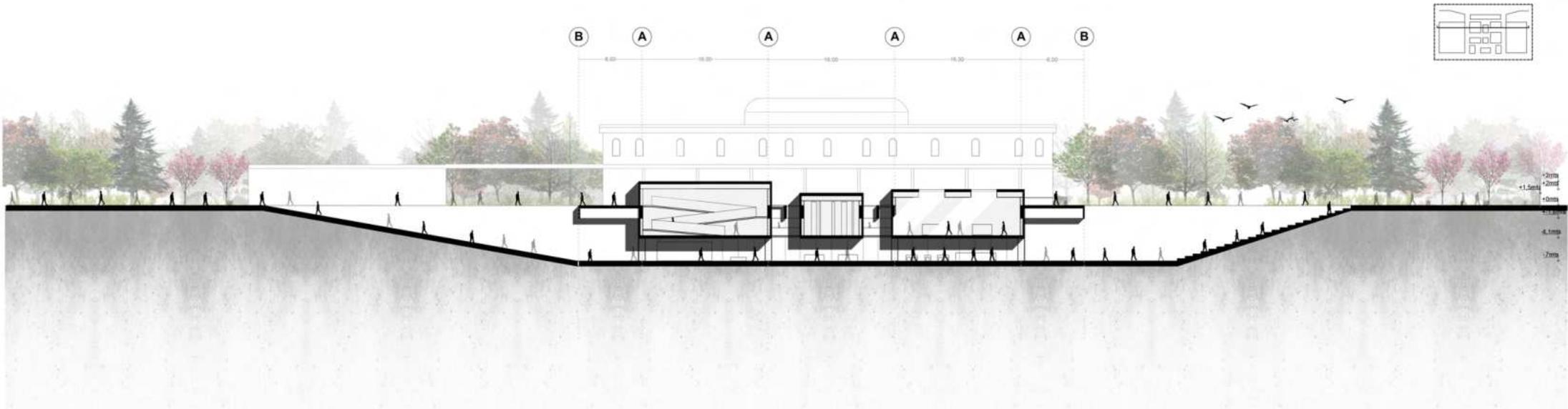


AV. 72

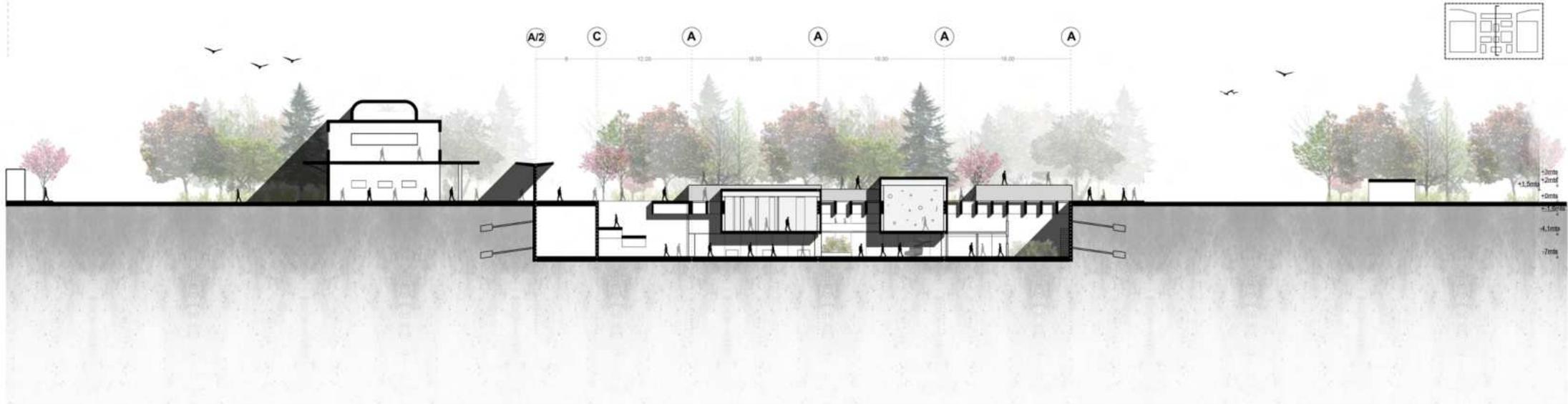
PLANTA NIVEL CERO
ESC. 1:500



ATRAVEZANDO Y OBSERVANDO EL PROYECTO ENTRE VOLÚMENES



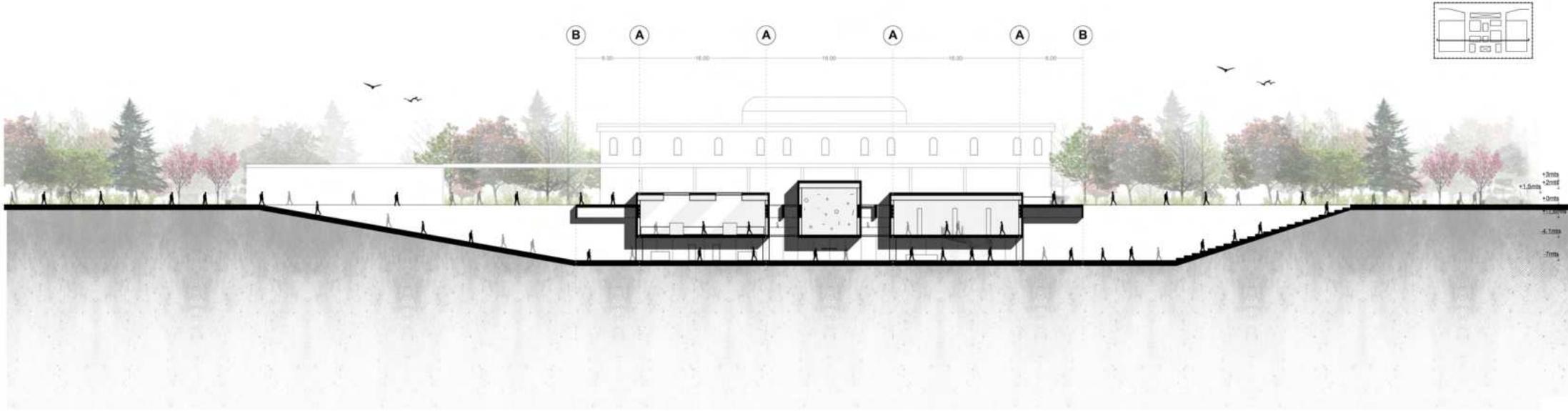
CORTE A-A
ESC. 1:500



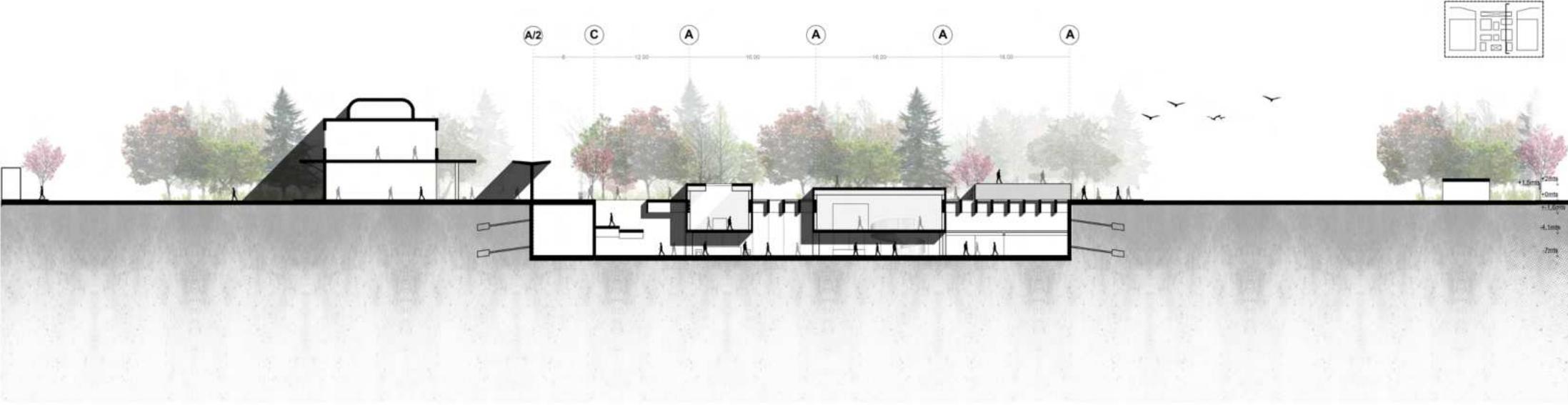
CORTE B-B
ESC. 1:500



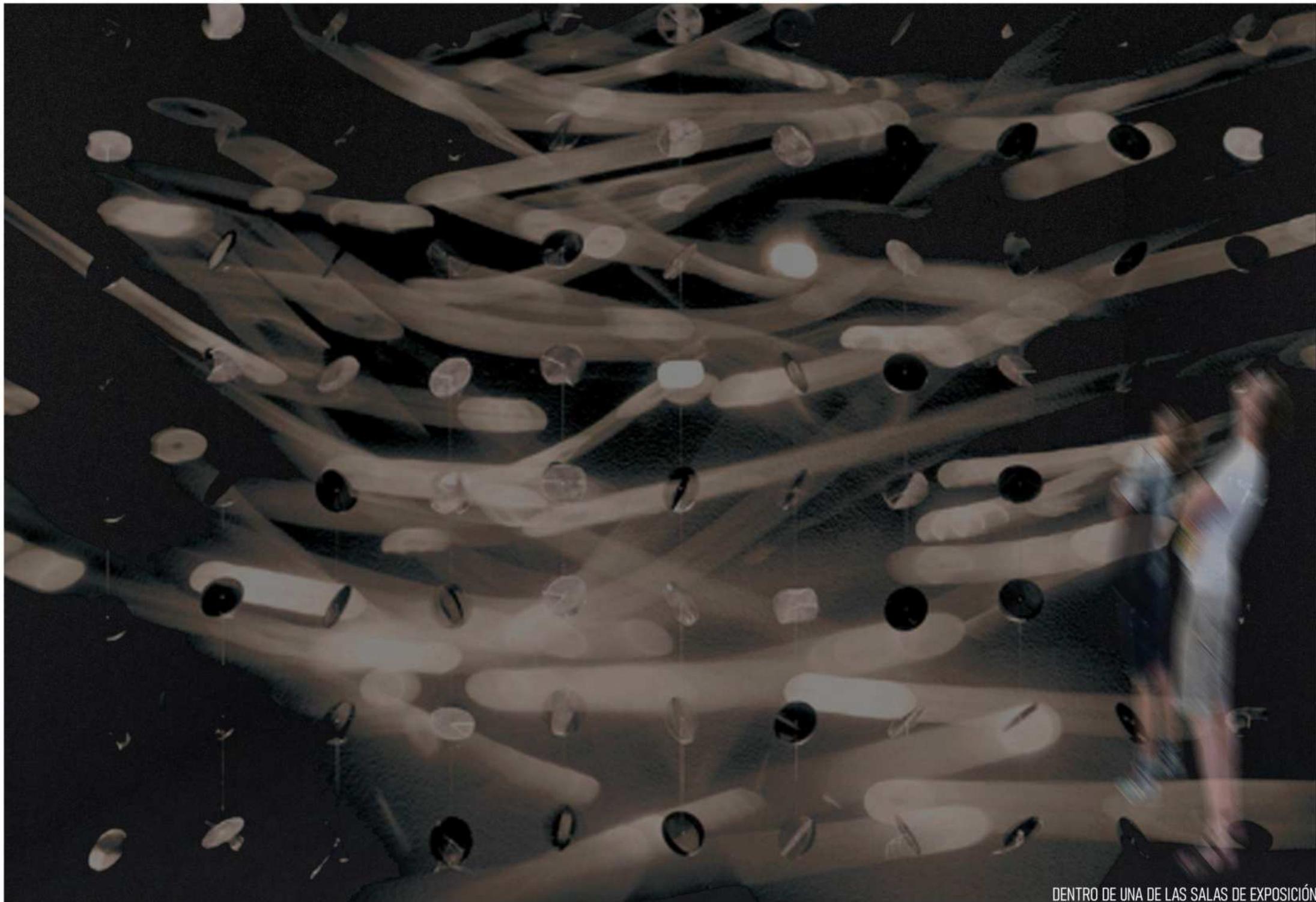
INGRESANDO AL ESPACIO PRINCIPAL DEL PROYECTO



CORTE C-C
ESC. 1:500



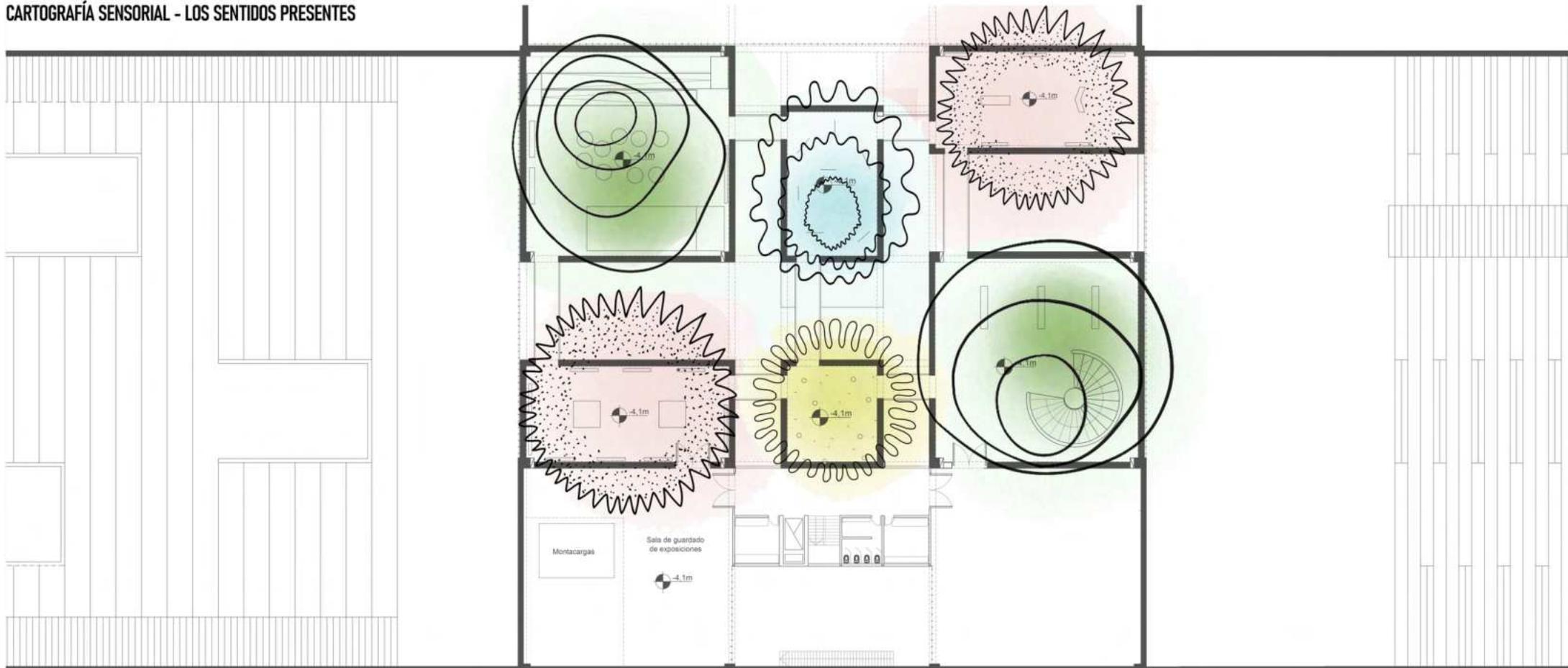
CORTE D-D
ESC. 1:500



DENTRO DE UNA DE LAS SALAS DE EXPOSICIÓN



DENTRO DE UNA DE LAS SALAS DE EXPOSICIÓN



PREDOMINA EL SENTIDO DEL TACTO



PREDOMINA EL SENTIDO DEL OLFATO



PREDOMINA EL SENTIDO DE LA VISTA

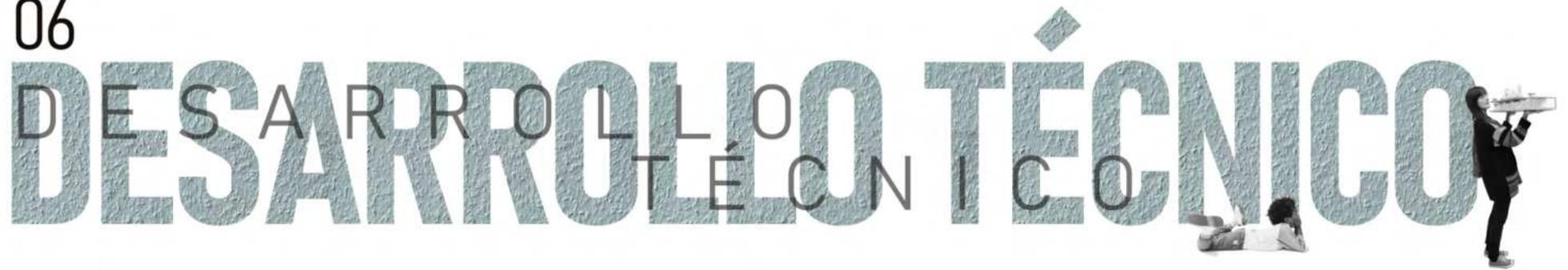


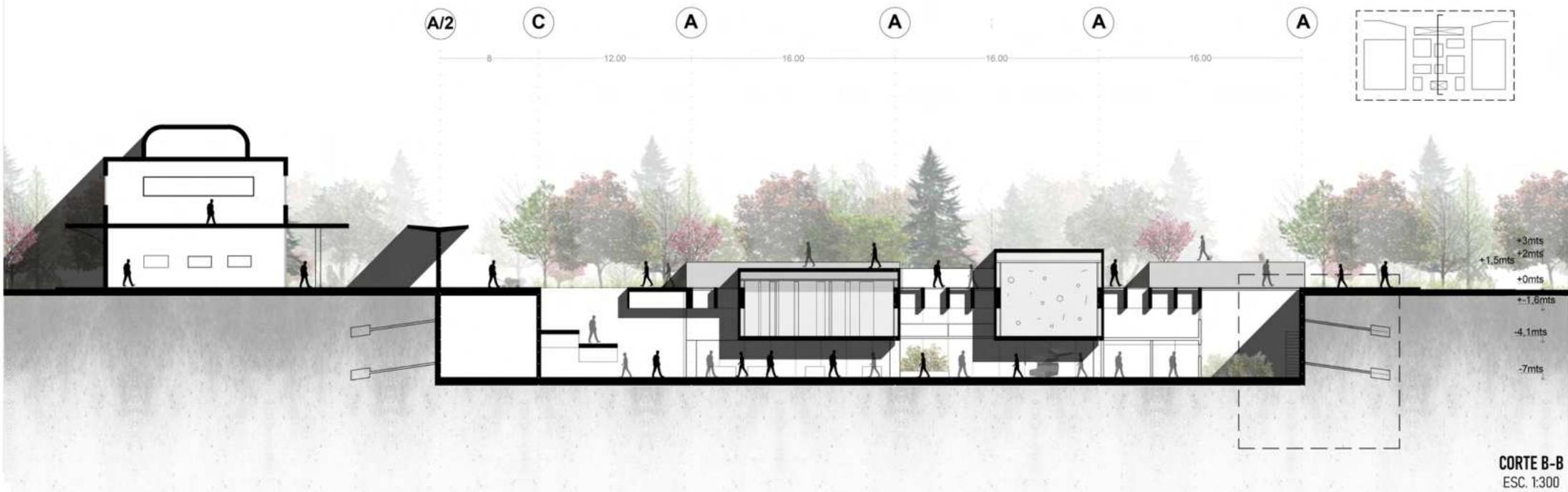
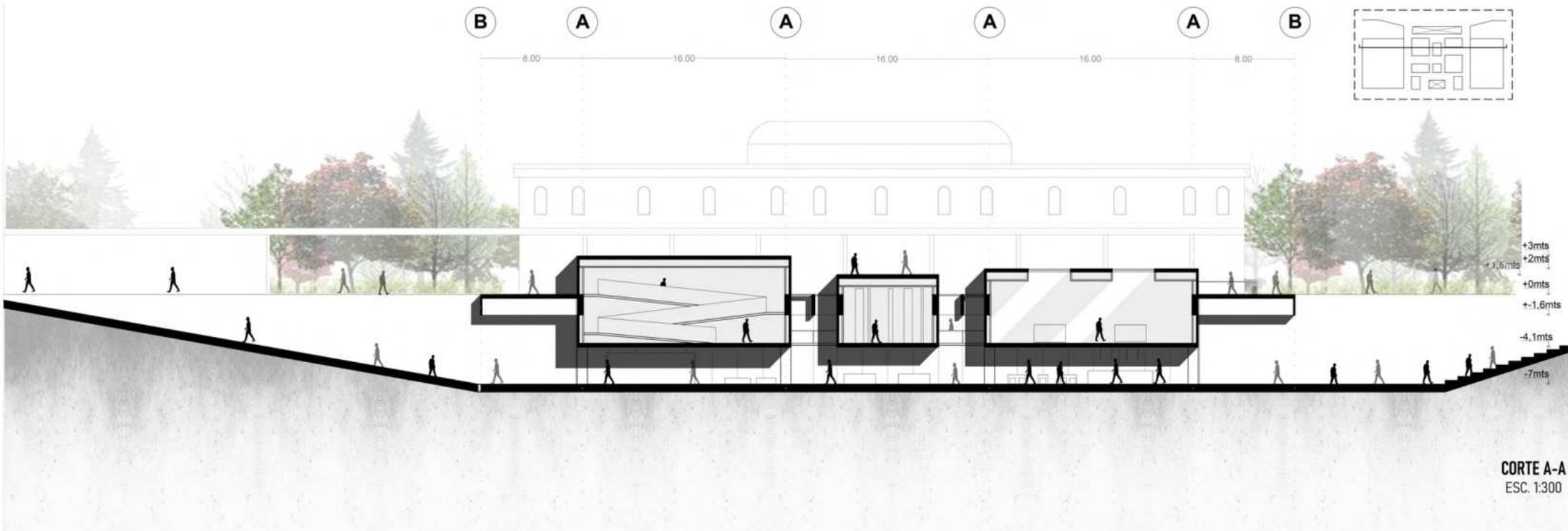
PREDOMINA EL SENTIDO DE LA AUDICIÓN



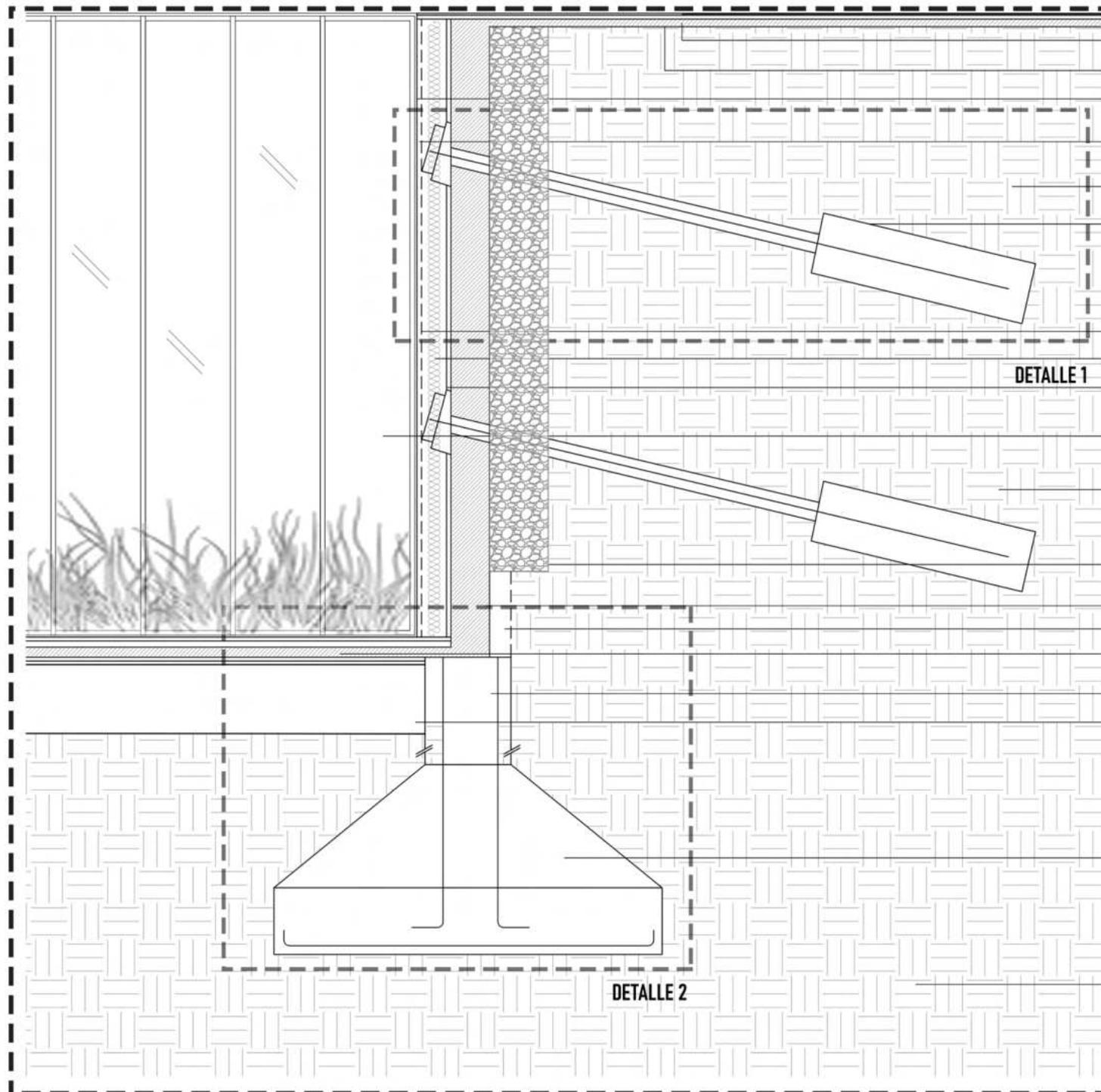
06

DESARROLLO TÉCNICO





CORTE CRÍTICO

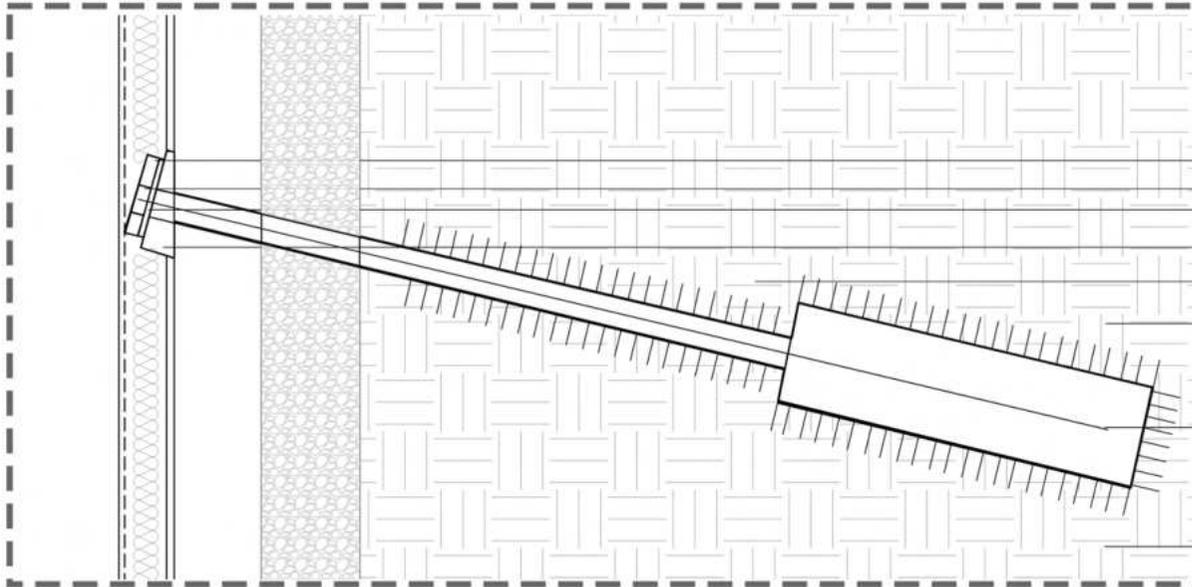


DETALLE 1

DETALLE 2

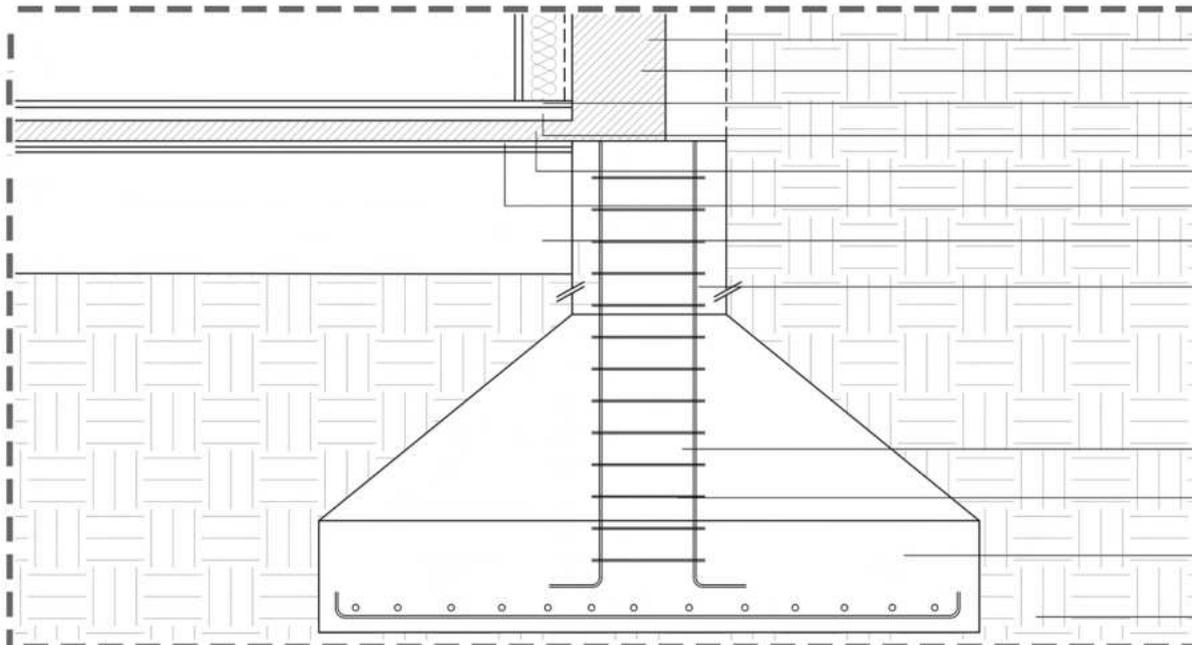
- terminación exterior baldosas
- carpeta de nivelación 4cm
- contrapiso 8cm
- placas de durlock de 1,20 x 2,40m
- montante de chapa galvanizada entre aislantes
- sustrato de tierra 1 s/ estudio de suelos
- muerto de hormigón como anclaje estructural
- barrera de vapor - film de polietileno
- aislante térmico - lana de vidrio 15cm
- aislante hidrófugo - pintura asfáltica
- carpintería metálica en vista
- sustrato de tierra 2 s/ estudio de suelos
- bolsa de grava de 60cm
- muro de contención de 40cm de hormigón armado
- columna en vista
- contrapiso de hormigón pobre de 10cm
- tronco de columna de hormigón armado
- viga de arriostamiento de hormigón armado s/c
- base aislada como fundación de hormigón armado s/c
- sustrato de tierra 3 s/ estudio de suelos

DETALLE CONSTRUCTIVO 1 - ANCLAJE ESTRUCTURAL

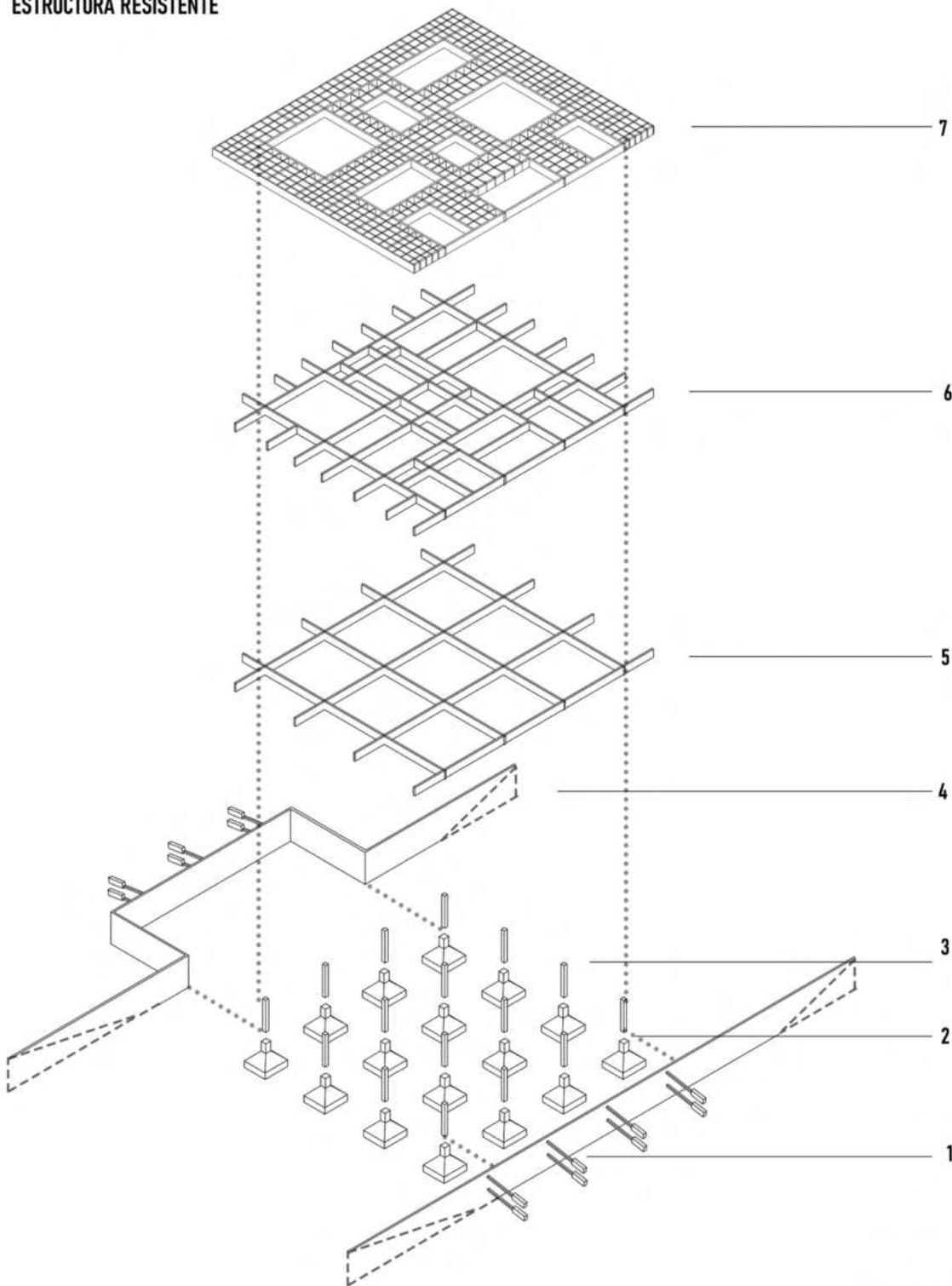


- cabeza
- cuñas
- placa de apoyo
- refuerzo de hormigón
- zona libre
- bulbo o zona de anclaje
- relleno - lechada
- tierra

DETALLE CONSTRUCTIVO 2 - FUNDACIÓN Y ENVOLVENTE HORIZONTAL Y VERTICAL



- columna en vista
- muro de contención de 40cm de hormigón armado
- terminación exterior baldosa
- carpeta de nivelación c/ azotado hidrófugo como aislante hidrófugo de 6cm
- contrapiso de hormigón pobre de 10cm
- film de polietireno como separador de suelos
- viga de arriostamiento de hormigón armado s/c
- tronco de columna de hormigón armado
- hierros s/c
- estribos c/ 20cm s/c
- base aislada de hormigón armado s/c
- tierra



El proyecto cuenta con una estructura resistente de materialidad hormigón armado, la cual se materializa a partir de una grilla estructural de 16m x 16m, siendo estas las luces máximas entre apoyos.

1. ANCLAJES ESTRUCTURALES

Transmiten los esfuerzos de tracción para lograr la estabilidad del muro de contención y lograr contrarrestar el empuje que ejerce la tierra hacia el espacio interior del proyecto.

2. BASES AISLADAS COMO FUNDACIÓN

Elegidas según estudio de suelos, las cuales alcanzan el plano de fundación teniendo la resistencia suficiente para soportar las cargas. Se prevee una posible depresión de napas si es que el estudio de suelo así lo indicase.

3. COLUMNAS

Como elementos verticales de hormigón armado, de apoyo puntual, con dimensiones de 80cm x 80cm según cálculo. Son estos elementos los que, con el tronco de columna, llegan a la fundación para descargar las cargas.

4. MUROS DE CONTENCIÓN

Como elementos verticales de hormigón armado de 40cm de espesor, que tienen como función resistir el empuje lateral ejercido por la tierra al estar en una profundidad de 7m.

5. GRILLA DE VIGAS PRINCIPALES

Como elementos estructurales horizontales de hormigón armado de 1,60m x 60cm, que encuentran descansar las cargas en los apoyos puntuales propuestos.

6. APOYOS EN VIGAS PRINCIPALES

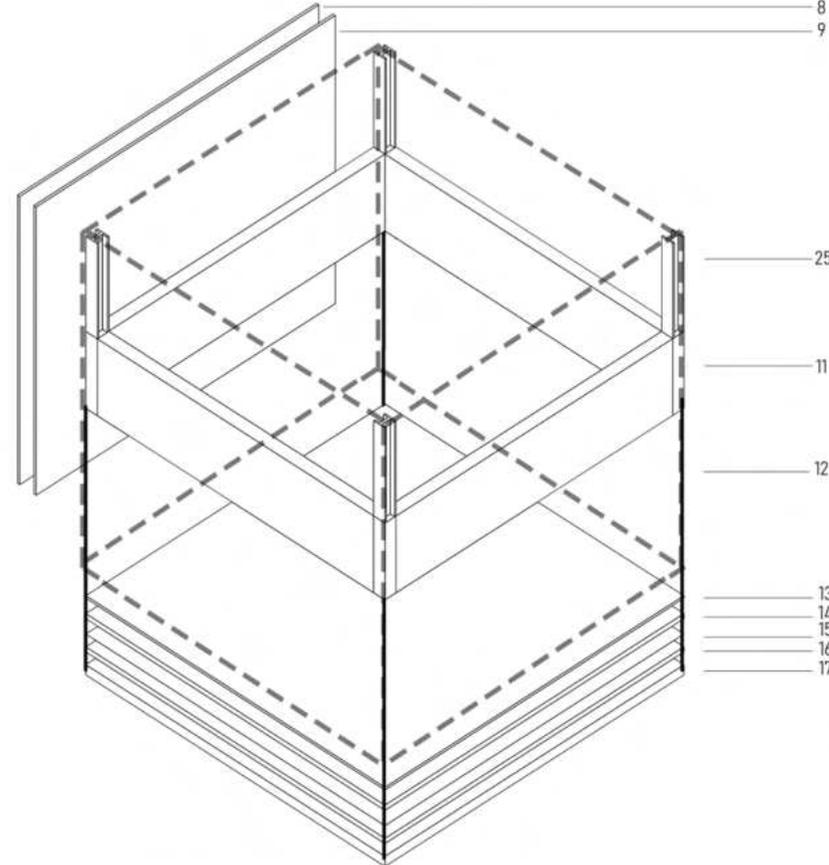
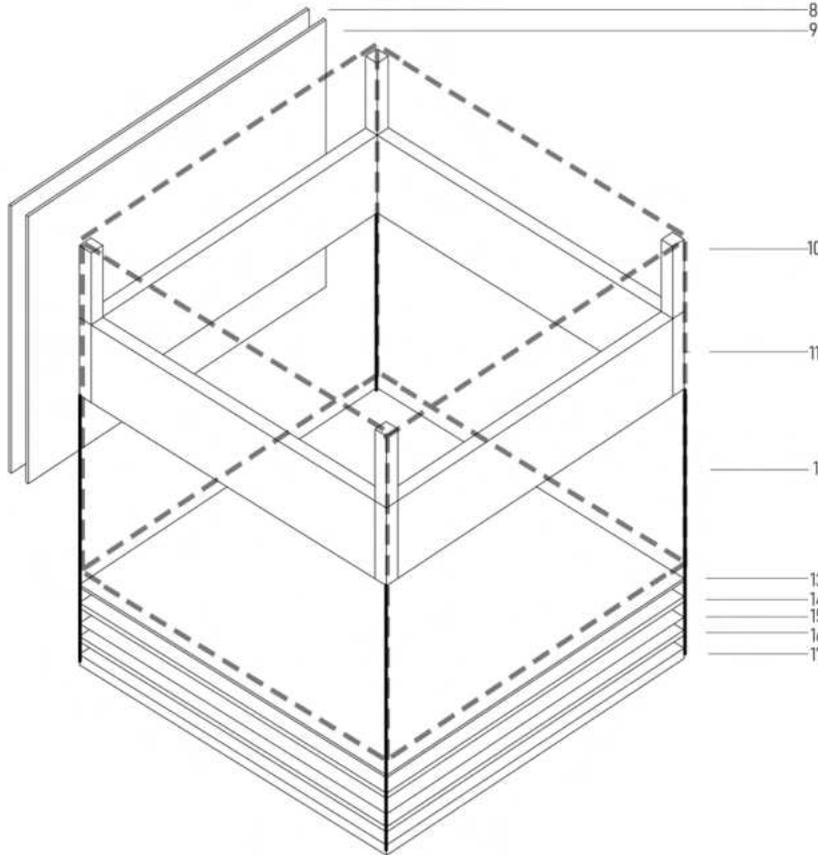
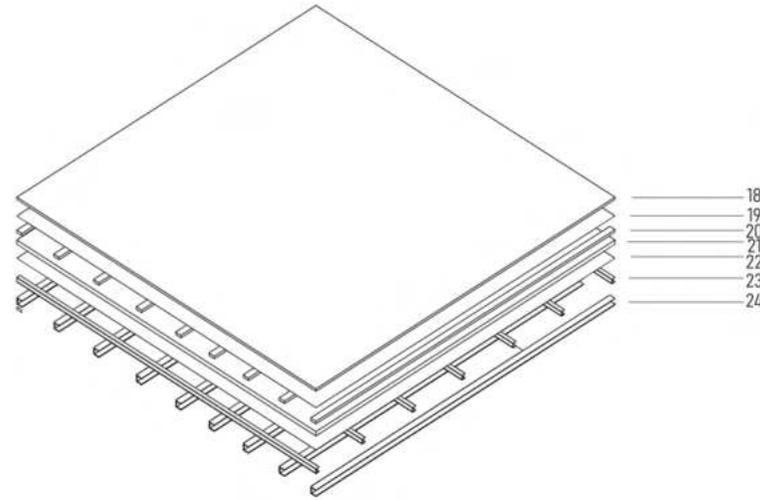
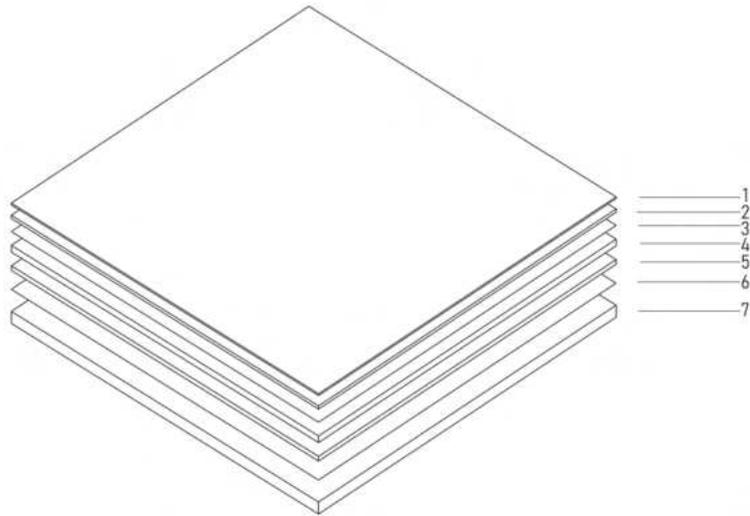
Como elementos estructurales horizontales de hormigón armado de 1,60m x 60cm, como respuesta a tener que derivar las cargas correspondientes de cada espacio interior aéreo.

7. ENTRAMADO DE VIGAS SECUNDARIAS

Como elementos horizontales de hormigón armado con medidas s/c con función de poder soportar y permitir cubrir todo el espacio interior del proyecto.

ESTRUCTURA Y ENVOLVENTE EN VOLÚMENES TRANSITABLES: 1, 3 Y 5

ESTRUCTURA Y ENVOLVENTE EN VOLÚMENES NO TRANSITABLES: 2, 4 Y 6

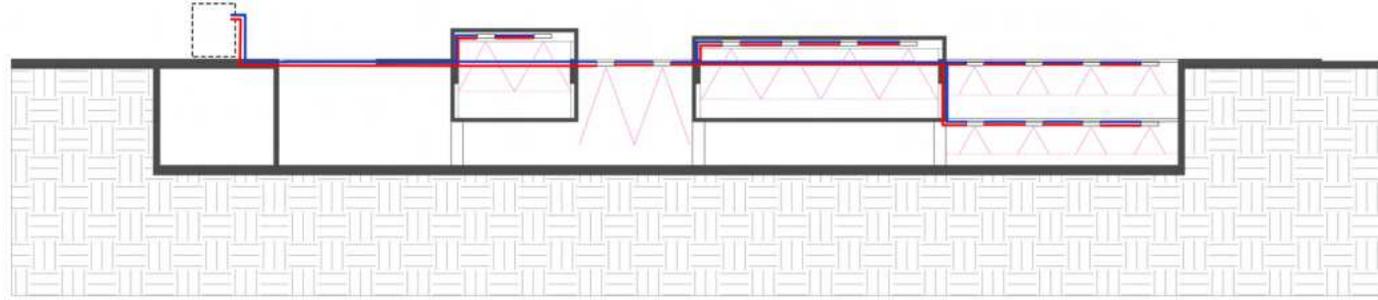


1. Terminación exterior: pintura gris
2. Carpeta niveladora de 4cm
3. Mortero impermeable
4. Hormigón con pendiente 2%
5. Aislante térmico: placa eps poliestireno
6. Barrera de vapor: pintura asfáltica
7. Losa de hormigón armado s/c
8. Placas de durlock de 1,20 x 2,4 con montantes y soleras de chapa galvanizada
9. Aislante térmico y acústico: lana de vidrio entre placas de durlock
10. Columnas de hormigón armado s/c sobre cordón de vigas
11. Cordón de vigas que van al encuentro de las vigas principales
12. Tensor de hierro s/c
13. Terminación interior: piso de porcelanato
14. Carpeta niveladora de 4cm
15. Mortero impermeable
16. Contrapiso de 8cm
17. Losa de hormigón armado s/c
18. Terminación exterior: chapa gris
19. Unión estanca engrafada
20. Caño anclado con tornillo autoperforante al travesaño
21. Membrana impermeable de polietileno con doble cara de aluminio
22. Red o malla tensada de fibra
23. Travesaño perfil C galvanizado s/c
24. Larguero perfil C galvanizado s/c
25. Perfil IPN s/c sobre cordón de vigas

INSTALACIONES

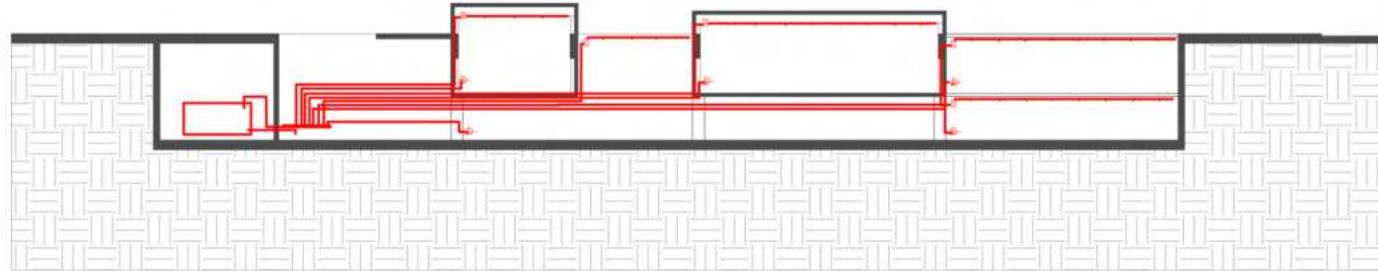
INSTALACIÓN DE ACONDICIONAMIENTO TÉRMICO

Se propone un sistema de Acondicionamiento Mixto Fan Coil. Fan Coil Individual, ubicados en las salas de exposición para que puedan independizarse del resto del proyecto en momentos en que no se usen. Fan Coil Zonal, ubicados en el espacio principal del proyecto, donde la altura máxima alcanza los 7 metros y puede ser controlado de manera central.



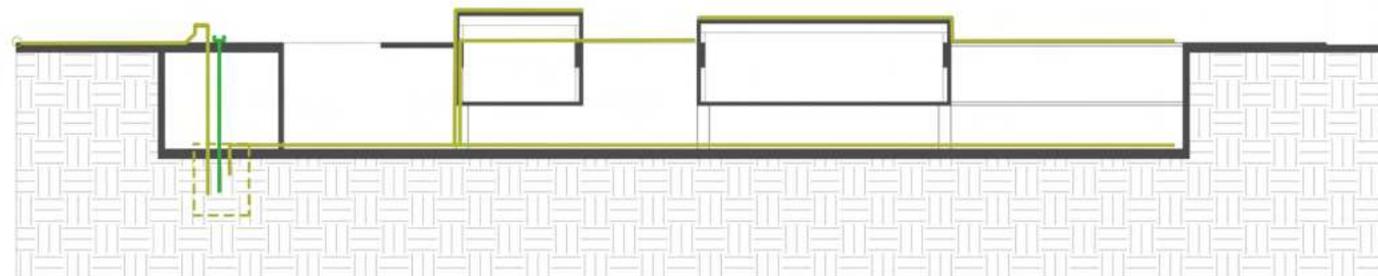
INSTALACIÓN DE INCENDIO

Se provee de un sistema de extinción por agua con un sistema de bomba jockey con tanque de reserva único de litros s/c ubicado en sala de máquinas. Se utilizan Bocas de Incendio Equipadas en cada espacio del proyecto conectadas a la red de abastecimiento de agua y rociadores automáticos en todos los niveles. La propuesta cuenta con los puntos de evacuación suficientes según distancias reglamentarias a recorrer en caso de evacuación.



INSTALACIÓN PLUVIAL

El proyecto cuenta con un pozo de bombeo pluvial con capacidad de litros s/c, con dos bombas sumergibles impulsan el agua de lluvia recolectada mediante rejillones longitudinales que con su respectiva pendiente llegan al pozo. Además, cuenta con una rejilla de ventilación que llega al nivel +0m para que el sistema pueda funcionar por gravedad. El agua es evacuada al cordón vereda de calle 71.

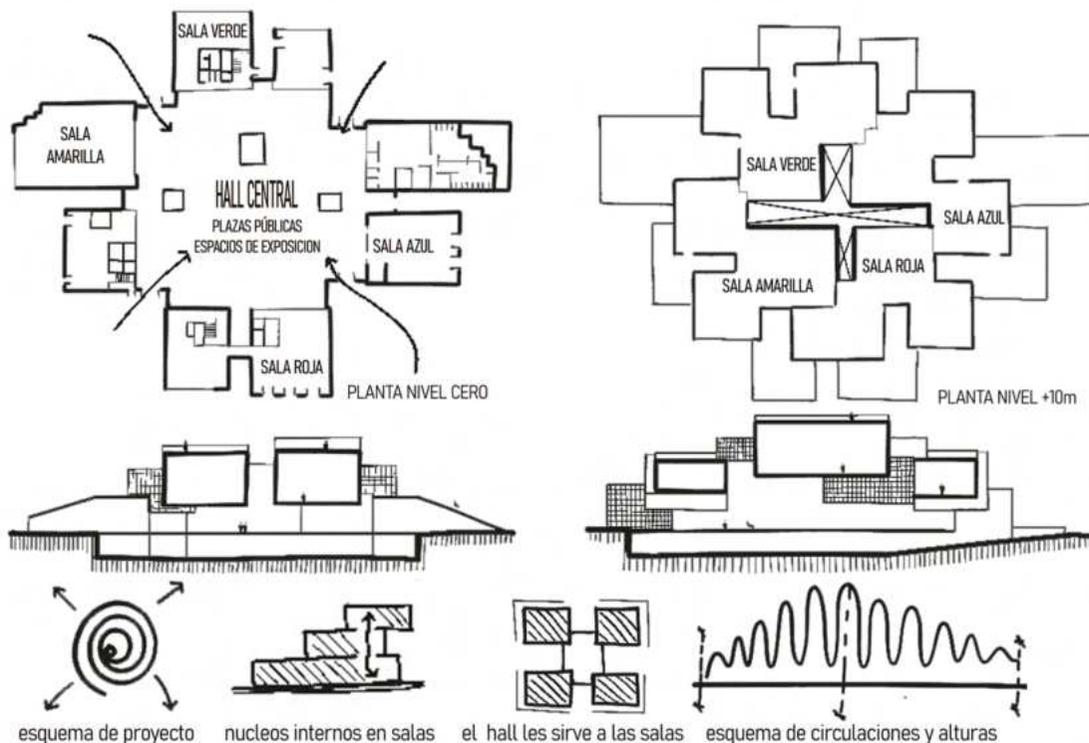
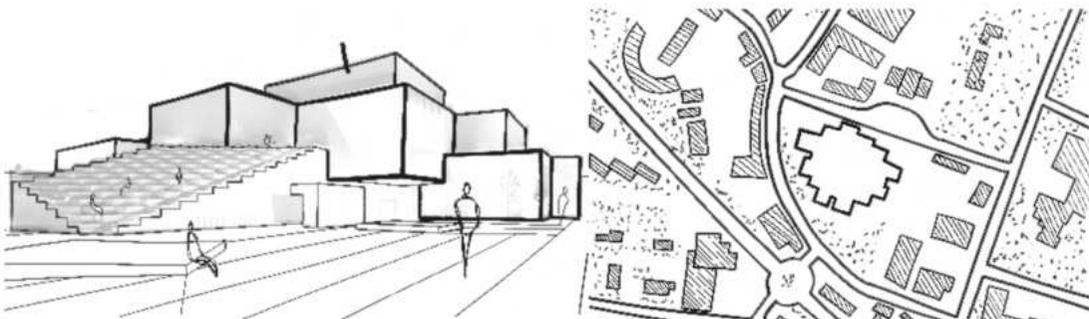


06

ARQUITECTONICOS REFERENTES



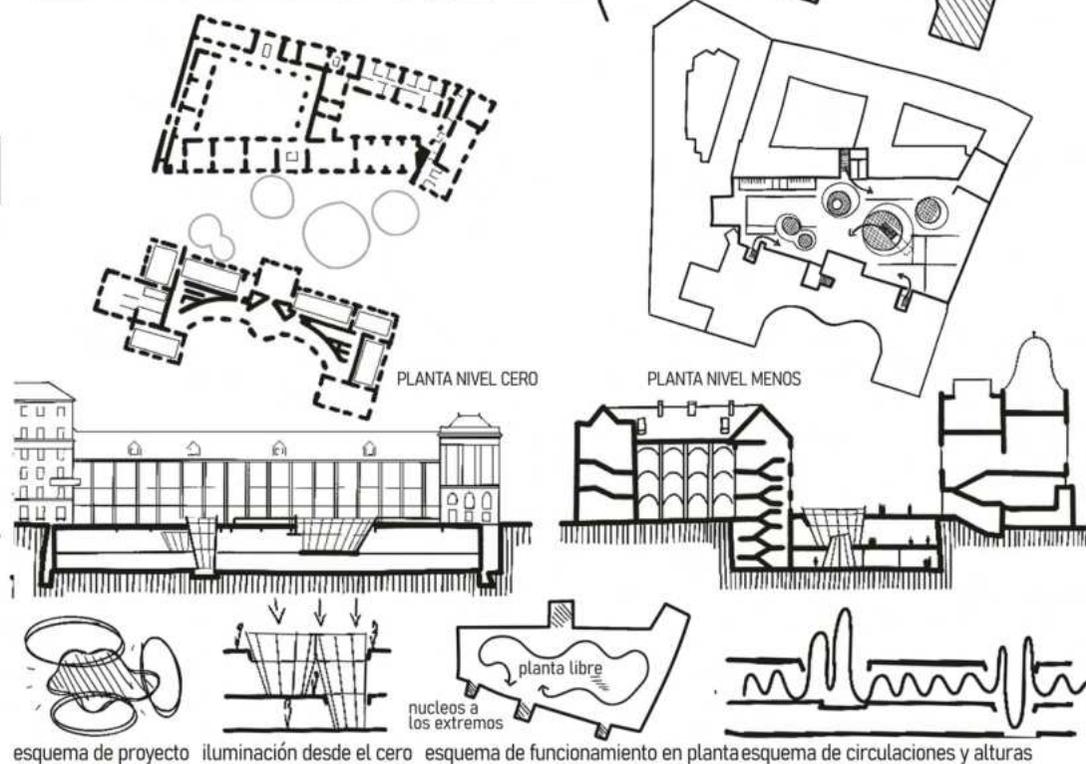
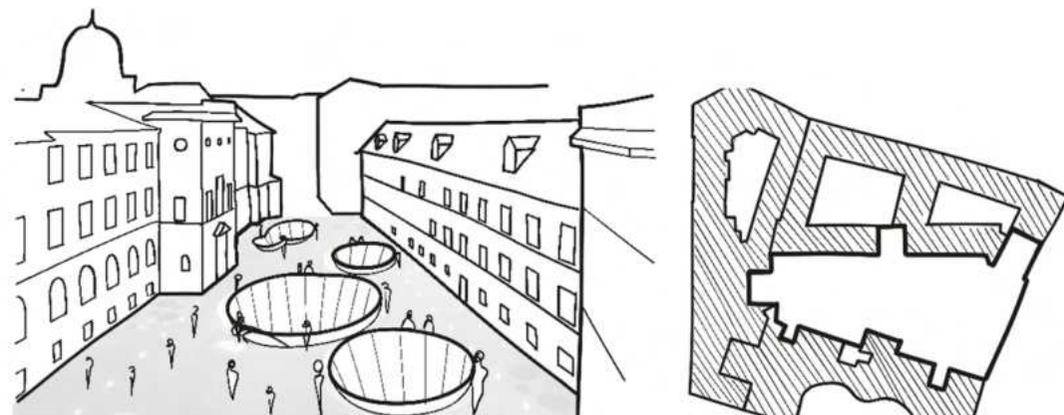
REFERENTE 1



CASA LEGO; MUSEOS Y ESPACIO DE EXHIBICIÓN - ESTUDIO BIG, 2014, BILLUND, DINAMARCA

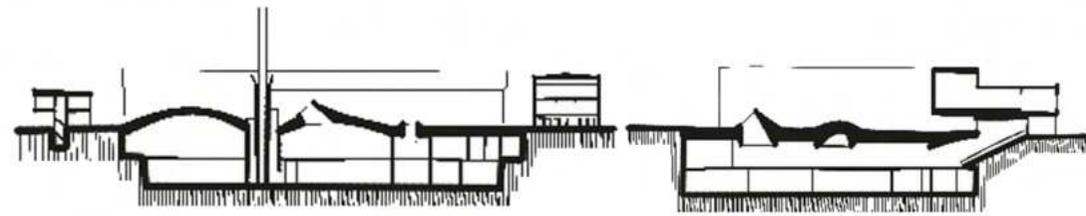
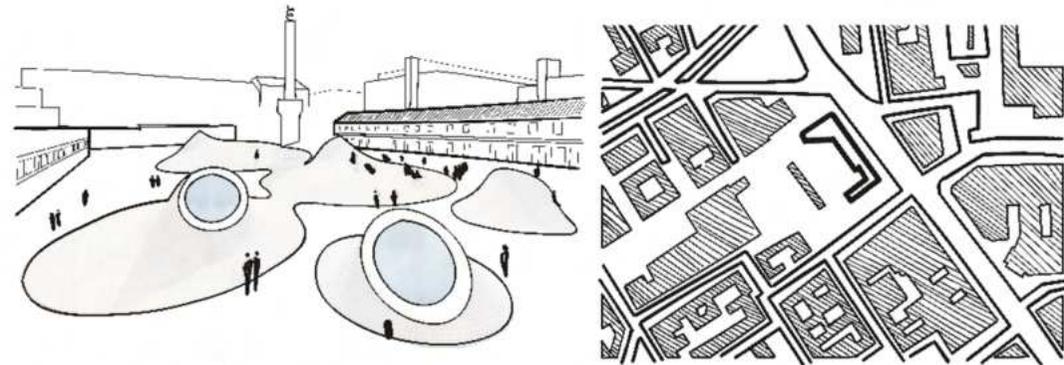
La construcción de este edificio de 12.000 m² reemplaza el antiguo edificio del ayuntamiento, con el apoyo de la familia LEGO y el alcalde de la ciudad. Propone ser un centro de experiencia para los fanáticos del juego así como un hito arquitectónico y un paso significativo hacia el objetivo convertirse en una capital para los niños. La obra se compone de espacios de exhibición y plazas públicas que representan la cultura y los valores de todas las experiencias de LEGO, donde las actividades en la casa están relacionadas con la filosofía LEGO de que aprender a través del juego promueve la innovación y la creatividad.

REFERENTE 2

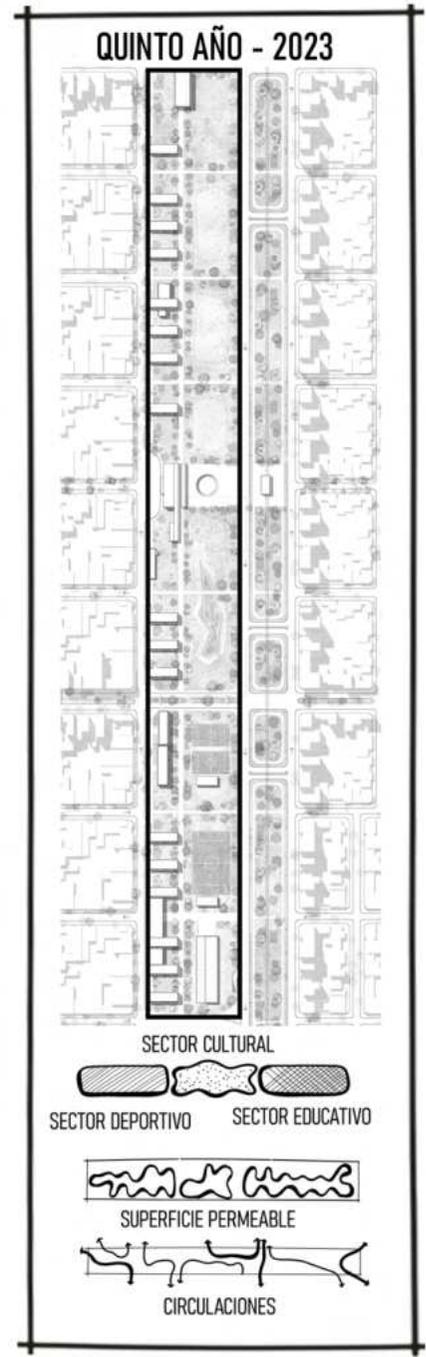


MUSEO SUBTERRANEO JOANNEUMSVIERTEL - NIETO SOBEJANO, 2019, GRAZ, AUSTRALIA

Este proyecto es una transformación arquitectónica y urbana. Conecta tres edificios históricos: la Galería de Arte Moderno, la Biblioteca Regional de Stiria y el Museo de Historia Natural del siglo XVIII. Se convierte en un centro de servicios para ambos ofreciendo áreas administrativas, salas de conferencia, salas de lectura y el archivo. Además, funciona como una plaza pública para la ciudad con elementos urbanos que permiten al conexión del nivel cero con el menos.



AMOS REX MUSEO - JKMM ARQUITECTOS, 2018, HELSINKI, FINLANDIA
 El proyecto de 22.000m² se construyó entre la ciudad de Helsinki y Föreningen Konstsamfundet, fundación artística que financió la obra. El origen del mismo lo determinó el deseo de actualizar el viejo Museo de Arte Amos Anderson. La obra consta de una plaza pública y de galerías subterráneas que cuentan con cúpulas con tragaluces inclinados que enmarcan la vista de los edificios circundantes y permiten el ingreso de luz natural en el interior del Museo. Los restaurantes y tiendas circundantes de la plaza contribuyen a la vitalidad de la misma siendo esta un punto focal en la vida social del centro de la ciudad.



EL RECORRIDO ACADÉMICO COMO ESTRATEGIA PROYECTUAL

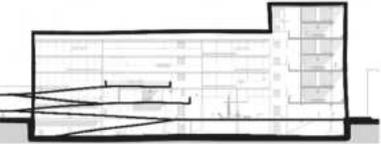
El recorrido académico propio como evidencia de la información proyectual decantada a lo largo de los años, que mediante su análisis y reflexión permite rescatar principales aspectos característicos a la hora de proyectar y servir como referente gracias a las ideas y diversas propuestas creadas a lo largo del camino atravesado en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo

La propuesta pedagógica del Taller vertical de Arquitectura 1 sostiene que el signo característico de la Arquitectura de nuestro tiempo es precisamente, el del pasaje de la **Arquitectura del objeto a la Arquitectura de la ciudad** y que desde esta perspectiva, la arquitectura puede ser concebida como una síntesis entre **actividad albergada y ámbito albergante**. Es entre estos conceptos que se desarrolla este recorrido académico.

En su análisis, queda evidenciado el manifiesto de proyectar con el **promenade**, vinculando de esta manera **ciudad-arquitectura** y trabajando con usuarios y peatones. El dinamismo y el recorrido como los principales protagonistas del espacio.

A modo de reflexión personal, entiendo que la Arquitectura es **Espacio**, y que para vivirlo hay que experimentarlo, por lo tanto la arquitectura es una **experiencia sesorial**. Son estos términos los que guiaron el desarrollo del proyecto.

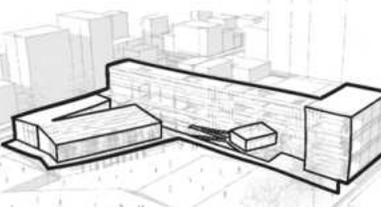
TERCER AÑO - 2021



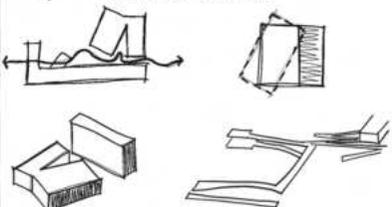
CONJUNTO DE VIVIENDAS



JUEGO DE ALTURAS

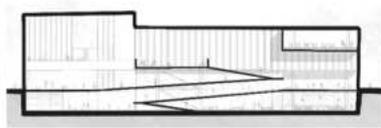


CLUB DEPORTIVO

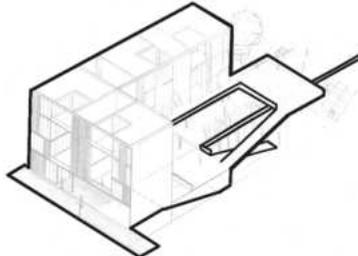


ARQUITECTURA DINÁMICA

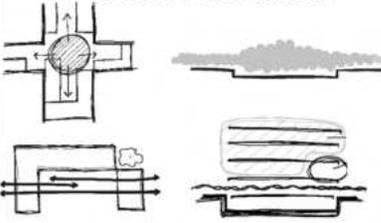
SEGUNDO AÑO - 2020



BIBLIOTECA



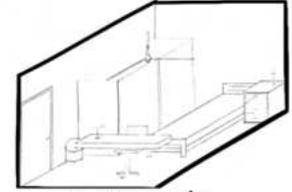
CONJUNTO DE VIVIENDAS



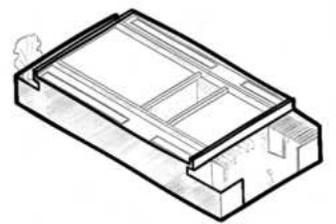
RECORRIDO

LA VOLUNTAD DE LO URBANO

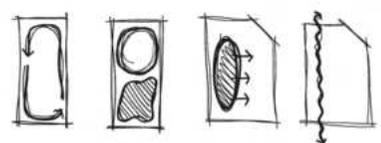
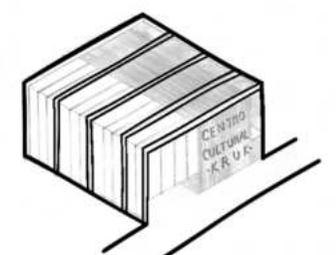
PRIMER AÑO - 2019



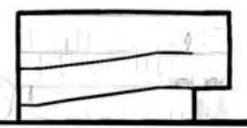
LA HABITACIÓN



VIVIENDA PARA ESTUDIANTES

CENTRO CULTURAL KRUUS



ESPACIO CULTURAL

LA BÚSQUEDA DE LOS INICIOS

Esta propuesta nació jugando, poniendo en práctica la seductora idea de proyectar divirtiéndose, esencia primordial del hecho de jugar.

Al igual que interactuando con el juego Froebel (sistema que inspiró a Frank Lloyd Wright), donde el niño al jugar forma energía, sustancia, color y sonido, en este caso, con las piezas de Lego, el movimiento, los encastramientos y las dimensiones nació la inspiración, que conjugó ideas y dió como resultado este Proyecto Final de carrera.

"Examinemos la inspiración a aprender" Louis Kahn, 1940.

08
BIBLIOGRAFÍA



LECTURA

Holl, Steven (2011). Cuestiones de percepción. Fenomenología de la arquitectura.
Zevi, Bruno (1948). Saber ver la arquitectura.
Hertzberger, Herman (1991). Lesson for Students in Architecture.
Pallasmaa, Juhani (2014). La mano que piensa: Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura.
Pallasmaa, Juhani (1996). Los ojos de la piel.
Nachmanovitch, Stephen (2013). Free play. La improvisación en la vida y en el arte.
Khan, Louis I. (1961). Forma y diseño
Culle, Gordon (1974). El paisaje urbano: tratado de estética urbanística.
Mombiedro Ana, (2022). Neuroarquitectura. Aprendiendo a través del espacio.
Achiam Marianne, Haldrup Michael and Drotner Kristen (2021). Experimental Museology. Institutos, Representatios, Users.
Merleau-Ponty Maurice (1945). Fenomenología de la percepción.
Galeano, Carolina y Rodrigues, Valeria (2024). Mobiliario & Escala. La creatividad.

ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Gage, Fred (1998). Neurogenesis in the adult human hippocampus
Gage, Fred (2015). Environmental enrichment and neurogenesis from mice to humans
Mombiedro, Ana (2023). Tuning architecture with humans: neuroscience applied to architectural design.
Elizondo, Andrea y Rivera, Nora (2017). El espacio físico y la mente: reflexión sobre la Neuroarquitectura.

CINEMATOGRAFÍA

La película de la Bauhaus. "Lote am Bauhaus"
Powers of Ten (1977)
Eames - The Architect and the Painter. Full Documentary
Julio Le Parc. Bifurcations.

Me parece importante que como profesionales de la arquitectura diseñemos en base a esta nueva disciplina; proyectar hospitales que colaboren en la recuperación, escuelas y facultades realmente diseñadas para aprender y ser creativos, crear lugares de trabajo donde las personas puedan concentrarse y rendir más, espacios para poder recrearnos y hogares para descansar y reflexionar. Tomar estos nuevos conocimientos para diseñar espacios donde las personas tengan la posibilidad de vivir mejor, y ser más felices.

Muchas gracias.