



ESTRUCTURA	Por área.
ÁREA	Arquitectura
DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA	ARQUITECTURA 5
CÁTEDRA	TV7 SZELAGOWSKI - REMES LENICOV - DÍAZ DE LA SOTA
CICLO	Superior
UBICACIÓN EN LA CURRICULA	5° Año
DURACIÓN	Anual
CARÁCTER	Obligatoria
CARGA HORARIA	224
<p>OBJETIVOS DEL ÁREA (Plan V – 1981) (Plan VI – 2008)</p>	<p>Objetivos Generales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los métodos y procesos de diseño, así como los modos de operar de los mismos en orden a la resolución de problemáticas específicas - Utilizar al diseño como herramienta inherente al arquitecto, mediante la cual se opera en la construcción, transformación del hábitat humano - Desarrollar las capacidades necesarias para un desempeño idóneo en el proyecto, como acción nutrida por las condiciones de contexto regional y nacional, y por los desarrollos mundiales que aportan a la formación de un profesional de cultura y solvencia disciplinar. - Asumir una actitud comprometida en la resolución de cada una de las propuestas de diseño sea cual fuere la magnitud y complejidad de cada situación en particular. - Orientar para la realización de la síntesis teórico práctica del conjunto de conocimientos desarrollados en la carrera por medio de análisis y la concreción creadora, propios de la práctica de proyecto. - Posibilitar y asegurar una profundización progresiva en la práctica de proyecto y arquitectónica - Asegurar una variedad temática que brinde el suficiente grado de experiencia para abordar el ejercicio profesional <p>Objetivos en el Ciclo Superior</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sintetizar la experiencia proyectual, verificando la totalidad del proceso de proyecto. - Enfrentar a la comprensión: temática y de entorno complejo. - Incorporar temáticas urbano-ambientales como propuesta ordenadoras de proyecto.
EVALUACIÓN	Sin examen final

OBJETIVOS GENERALES

- Verificar la capacidad de síntesis proyectual adquirida en la práctica integral de la disciplina.
- Promover una intensa práctica sobre problemas e instrumentos complejos.

CONTENIDOS MÍNIMOS

- Resolución de proyectos de edificios complejos con la incorporación de temáticas urbano-ambientales como problemas condicionantes del mismo.
- Abordaje de problemas emergentes de edificios de alta complejidad surgida de complejos urbanos multifuncionales.
- Ejercitación en el manejo de la resolución tecnológico constructiva en el desarrollo de proyecto.

PROGRAMA ANALÍTICO

Los contenidos y enfoque propuesto para las seis asignaturas pueden desarrollarse en términos de núcleos temáticos de manera de constituir los programas de cada una de ellas.

Para cada asignatura proponemos un programa de actuación, un programa proyectual que pretende experimentar los diferentes temas de proyecto de manera que cada estudiante pueda construir sus procedimientos por fuera del “gusto” del docente.

Los programas propuestos son programas de investigación, exploración, con objetivos específicos para cada trabajo donde los metros cuadrados de función y los polígonos de base son simplemente una referencia. Son programas de trabajo, con pasos establecidos, con procedimientos, con búsqueda de caminos en vez de resultados.

Más allá de los objetivos y contenidos por nivel entendemos que parte fundamental de la verticalización es la constancia de temáticas que atraviesan todos los niveles, como temas constantes, en contra de un conocimiento en etapas o por agregación.

Cada nivel tendrá asignado temas de intensidad particular para cada trabajo práctico, donde se profundizará específicamente sobre algunos de los temas de proyecto. Esta forma de abordar los trabajos prácticos se encuentra en sintonía con los objetivos que pretendemos para el taller de arquitectura como espacio creativo, espacio crítico, espacio experimental, espacio reflexivo, espacio intensivo, espacio colectivo y como espacio de reflexión cultural.

Se realizarán cuatro trabajos prácticos por nivel, en dos de ellos se trabajará sobre un proyecto arquitectónico y en los otros dos, más cortos en su duración temporal, se profundizará intensamente sobre los temas propuestos para el nivel.

Para llevar adelante estos niveles de profundización sobre temas específicos se propone un trabajo colectivo entre alumnos y docentes, con gran rotación entre los docentes a cargo de los grupos estimulando a los mismos a cambiar de nivel según temáticas de formación propia.

Las temáticas se centrarán en los cursos divididos en semestres.

Ciclo Superior

s1: el proceso de proyecto a partir de lógicas ausentes de pasado, generadas a partir de diagramas.

s2: los procesos de proyecto a partir de lógicas automáticas de generación, profundizando en lógicas algorítmicas como base para un futuro desarrollo paramétrico.

s3: el paisaje como referencia cultural en un contexto complejo.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El proyecto es una construcción conjunta entre el docente y su grupo de alumnos, donde estudian, profundizan y llevan adelante procesos que en alguno de los casos culminarán con un objeto definido. Ya pocos discuten que la antigua tradición de dar al alumno un espacio definido y grupo de funciones con sus medidas solo lleva a un camino corto, sin desarrollo donde la figura del docente es crítica e impone una distancia con el alumno que solo puede plantear una discusión binaria (bien/mal) del tema. Esto lleva a que el estudiante elabore un “buen proyecto” en función de lo que cree que el docente quiere. Para el docente es una condición limitante ya que se encuentra repitiendo soluciones, gestos y comportamientos ya conocidos de trabajos anteriores donde se piensa que la complejidad aumenta con la cantidad de metros cuadrados. El docente ocupa aquí un lugar de opinólogo sabihondo de lápiz gordo que tiene la obligación de decir siempre algo, en general bastante crítico y poco benevolente. Detrás de este acto aparentemente tan simple se ocultan gran cantidad de temas no expresados: presupuestos, doctrinas, modelos, saberes previos, saberes simultáneos, etc.

El proyecto es un saber disciplinar en el sentido de brindar reglas y principios como guías, con una lógica propia y secuenciada. La experiencia proyectual requiere disciplina y una rutina de la misma, no es probar cuestiones solo por probar, esto también requiere orden y rigor. No podemos enseñar grandes ideas ni grandes proyectos, debemos enseñar técnicas, procedimientos, métodos, instrumentos que permitan ampliar los horizontes, la creatividad, la imaginación. Esa debe ser nuestra manera de formar arquitectos que en el futuro se puedan enfrentar con la sociedad. Al momento del proyecto tenemos una serie de disponibilidades que hacen que decidamos de una forma u otra, en ese momento activo la adquisición de saberes para ese proyecto es más difícil, ya que el mismo requiere tiempo y distancia para su aprensión.

Para enseñar proyecto debemos incentivar la autonomía del estudiante, formando personas con capacidad de tomar decisiones propias, con una posición personal frente a la disciplina que permita discusiones en el espacio del taller. Debemos comprender que el germen de un proyecto no necesariamente se da en la etapa inicial, puede comenzar a definirse un proyecto en el medio o al final del ejercicio. El docente debe acompañar los procesos de proyecto ya que algunos procedimientos rápidamente elaboran un conjunto de formas que irán modificando y otros donde ese conjunto formal recién se construye sobre el final. En ambos casos, y en todos sus intermedios, se debe buscar coherencia entre argumentos, procesos y consolidación formal. La enseñanza del proyecto debe estimular tanto una consciencia crítica como una creativa. Ambos caminos se deben construir uno sobre otro, estimulándose continuamente, acercando y alejándose para actuar en conjunto sobre el proyecto.

La iteración es la base de la enseñanza del proyecto donde se repiten procesos con el sentido de cumplir con alguno de los objetivos planteados, cada repetición será utilizada como punto de partida para la siguiente. Un trabajo metódico,

paciente y riguroso que colabora con la elaboración de un proyecto arquitectónico. Esta iteración debe ser parte también de un proyecto colaborativo, con la posibilidad de progreso o evolución conjunta donde lo realizado en un año sea utilizado para el año siguiente y de esta forma trabajar en una red de estudios evolutivos sobre temas de interés. Es una manera de llevar adelante una investigación colectiva, dentro del ámbito del taller o bien dentro del espacio de la facultad, en busca de estudios más profundos. En el sistema que domina hoy la FAU parece que va en contra de lo que decía Mies van der Rohe, “no podemos inventar una nueva arquitectura cada lunes”, donde se repiten los ejercicios año a año comenzando prácticamente desde cero cada vez. Una referencia oportuna es la película de Harold Ramis, *El día de marmota*, en la que el protagonista Bill Murray cada día que se despierta es el mismo día, repitiendo todas las acciones cada vez.

Para la enseñanza del proyecto el trabajo de taller es fundamental ya que el docente puede acompañar al alumno en todo el desarrollo del proyecto consultando y tomando decisiones durante el proceso mismo evitando el trabajo segmentado que culmina en una entrega. En un trabajo de taller, la entrega debe ser una celebración, la culminación de un trabajo conjunto, un momento donde se llega con la producción realizada, discutida, donde todos conocen el trabajo y no existen sorpresas de último momento, donde la entrega se usa para discutir cómo seguiría materializándose el proyecto. Se debe trabajar en el taller, sobre la mesa, sobre el hacer del proyecto mismo evitando de esta forma la crítica vaga del docente sobre trabajos sin terminar y con discursos para la ocasión por parte del estudiante. De esta manera podremos establecer una construcción teórica del hacer, sobre una base material y no simplemente discursiva, elaborando una concepción argumental durante todo el proceso y no solo para la entrega final. El docente se posiciona así colaborando en construir un saber hacer del estudiante, construyendo un pensamiento propio siempre a partir de la experiencia material.

En la enseñanza lo implícito es peligroso y puede llegar a parasitar la comunicación entre los estudiantes y los docentes para pensar y obrar juntos, para desarrollar una formación en proyecto.

La enseñanza es un careo entre seres humanos y necesita que uno acepte al otro como ser humano. Oscila entre emoción y racionalidad, desde que aceptamos que sin emoción, ninguna acción existe. El profesor es ante todo un aperitivo, debe dar ganas de aprender. El grupo de seres humanos (los estudiantes) son la referencia inicial y final.

La formación es un proceso de transformación que necesita dos motores: La formación instruida, en la que el profesor y la institución son los responsables y en un segundo lugar la formación construida: en la que el estudiante es el motor, y el profesor, si integra los conocimientos adquiridos por el alumno en las otras asignaturas no tiene más que una parte de de la responsabilidad. En la formación hay promotores y motores: El profesor es el promotor, es responsable de poner la dinámica en marcha. El motor es el alumno; es responsable de mantener la dinámica y de utilizarla de manera óptima.

La finalidad de la enseñanza es el crecimiento de la autonomía del estudiante de pensar, elegir y actuar en un dominio definido, y si es posible, trasladando esas capacidades a otros dominios. Acrecentar la autonomía permite ejercer el derecho de determinar libremente las reglas a las cuales se somete para pensar, tomar posición, poner juicios, decidir, actuar en un campo específico. Esto aumenta en la medida que crezcan las opciones, crezcan los conocimientos para ejercer juicios y elegir una opción, existan las competencias y las capacidades para asumir la opción elegida, y finalmente crezca la conciencia de la identidad.

En la enseñanza de proyecto, las preguntas son más importantes que las respuestas para ello la rutina y el estudio sistemático permitirá quedarse bastante tiempo en las cuestiones para llegar al fondo de ellas.

Para el aprendizaje del proyecto hay que “darse una disciplina”, en el sentido

de darse reglas y principios como guía porque el experimentar tiene sus reglas, sus condiciones, su rigor; no es hacer cualquier cosa en cualquier momento y de cualquier manera.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS

Se realizan diversas acciones pedagógicas para producir nuevos conocimientos y estimular a los estudiantes a mantener sus inquietudes durante todo el desarrollo de la asignatura. La enseñanza del proyecto es central dentro del plan de estudios y por ello durante todo el año llevamos adelante diversas acciones. El centro siempre es el estudiante haciendo proyectos, y alrededor de eso giran las modalidades de enseñanza. Buscamos que el estudiante produzca material durante el transcurso del día de la cursada, con los docentes moviéndose de mesa a mesa discutiendo con cada estudiante en su lugar de trabajo, donde buscamos evitar una corrección individual con espectadores que esperan su turno para corregir e irse a, en el mejor de los casos, seguir trabajando en sus casas. Como apoyo de esta modalidad, realizamos algunas acciones como seminarios con temas específicos con exposición de los profesores, lecturas guiadas, búsqueda de material específico por parte de los estudiantes para luego discutir entre sus compañeros.

En general todos los días finalizan con una última hora de exposición y comentarios colectivos sobre lo realizado en el día, donde entre todos podemos realizar algunas conclusiones.

EVALUACIÓN

- Sistema de aprobación sin examen final.
- Los trabajos prácticos podrán desarrollarse individual o colectivamente de acuerdo a lo que disponga cada cátedra. Uno de ellos, como mínimo, será desarrollado en forma individual.
- El alumno tiene obligación de concurrir al 80 % de las clases teóricas y prácticas, previas a cada entrega o tarea parcial y realizar el 100 % de los trabajos correspondientes al programa de cada curso.

BIBLIOGRAFÍA

Allen, Stan (1999). *Points + Lines: Diagrams and projects for the City*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Bergson, Henri (1945). *La evolución creadora*. Aguilar.

Quatremere de Quincy (2007). *Diccionario de Arquitectura. Voces teóricas*. Buenos Aires: Nobuko.

Eisenman, Peter (1999). *Diagram Diaries*. Universe.

Evans, Robin (1995). *The projective cast*. Cambridge: MIT Press.

Gausa, Manuel (2010). *Open: espacio tiempo información*. Barcelona: Actar.

Lynn, Greg (1998). *Folds, Bodies and Blobs*. Bruselas: La Lettre volée.

Lynn, Greg (2014). *The archeology of the digital*. Canadian Centre for Architecture.

Sarquis, Jorge (2007). *Itinerarios del proyecto. La investigación proyectual como forma del conocimiento en arquitectura*. Buenos Aires: Nobuko.

Schumacher, Patrik (2011). *The autopoiesis of architecture*. Chichester: John Wiley & Sons Ltd.

Soriano, Federico (2004). *Sin tesis*. Barcelona: Gustavo Gili.

Tufte, Edward (1992). *Envisioning information*. Graphic Press.