

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

## LA NARRACIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO: EXPLORACIONES ENTRE LO ANALÓGICO Y LO DIGITAL

Pablo Rescia

CESDIP-FAUD-UNMDP

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

**Resumen:** Esta materia electiva está cursando su primera experiencia en los talleres de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la UNMDP, para alumnos de 5° y 6° año.

En arquitectura durante el transcurso de la formación ,se estudia la relación de una serie de condicionantes (uso, contexto, tecnología ,etc.) que se ponen “en juego” en el desarrollo del proyecto entendiendo que “la mejor introducción a una disciplina es el trabajo con la disciplina misma” (J. Bruner), a partir de allí los objetos arquitectónicos son una causalidad de esa interacción, pero también son producto de otros objetos que la cultura arquitectónica pone a disposición a modo de ejemplos. Sin embargo en el desarrollo del proyecto también se gesta una dinámica entre los medios de simulación (dibujos, maquetas, modelos 3d, etc.) utilizados para establecer estas relaciones y el desarrollo del propio proyecto, esto en un contexto de aprendizaje que implica también el conocimiento de estas herramientas por parte del alumno. Establecer una reflexión entre las posibilidades y limitaciones de estas herramientas, de poder interpretarlas como un lenguaje que construye una “narración” i,es decir una serie de conjeturas, hipótesis, e historias sobre como ese objeto final establece una trama de relaciones más allá del objeto en sí, es el objetivo de esta electiva.

**Palabras Claves:** proyecto; narrativa; representación; analógico-digital.

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

## Introducción

Por su propia dinámica, el proyecto arquitectónico se basó en modelos representacionales para poder prefigurar el objeto antes de materializarlo.

Estos modelos estuvieron dirigidos principalmente a los destinatarios y los constructores, para que pudieran analizar la adaptación del proyecto a sus requerimientos, y para aquellos que tenían que materializarlo (técnicos, obreros, etc).

Sin embargo existe una fuerte relación entre el pensamiento proyectual y la elaboración de representaciones que se apartan de ciertos convencionalismos, buscando una identidad propia que promueva un dialogo en primera persona entre el proyectista y el objeto, basado en convenciones que parten del mismo proceso.

Este dialogo no solo se establece para “perfeccionar” el objeto, también involucra el conocimiento de lo que está por fuera del mismo, por ejemplo el entorno, el programa así como su propia esencia: la cualificación del espacio arquitectónico a partir del movimiento, la luz, etc.

Estos modelos de simulación, ampliaron el prisma de la mirada a partir de la aparición de los medios digitales<sup>ii</sup>, que posibilitaron la construcción de modelos “exactos” de una realidad que aún no se ha construido.

A pesar de ello esta realidad aún se mantiene “externa” al dialogo entre proyectista y objeto, ya que el mismo proceso de proyecto impone aproximaciones sucesivas donde la simulación adquiere formas diversas, a veces mas definidas (como podrían ser los modelos hiperrealistas) o más borrosas e inseguras (croquis y diagramas); sin embargo podemos estar seguros que ninguna de esas representaciones son inocuas al proceso de proyecto, sino que lo definen, lo limitan y lo guían.

La intención de esta electiva ,es hacer visible la relación entre los modelos de representación y el proceso de proyecto, sus puntos de contacto e inflexión, abriendo el abanico de posibilidades entre modelos analógicos y digitales y la interacciones de ambos, buscando

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



**ISBN: 978-987-544-778-3**

una mirada profunda que posibilite incorporar toda la complejidad del proceso proyectual en la búsqueda del objeto arquitectónico.

## **Objetivos de la Asignatura.**

- Desarrollar procesos proyectuales a partir del uso de instrumentos de representación diversos, en virtud de adquirir plena conciencia de las potencialidades y las limitaciones de los diferentes modos de simulación del objeto arquitectónico.
- Investigar la posibilidad de entrecruzamiento de los medios analógicos y digitales.
- Investigar la pertinencia de los medios analógicos y/o digitales como interfaz <sup>iii</sup> entre el objeto y el proceso de proyecto.
- Experimentar la influencia de los medios representacionales en el proceso de proyecto y en la generación de la forma arquitectónica.
- Ejercitar los posibles vínculos entre una narrativa arquitectónica y los instrumentos de representación.
- Comprender la relación entre los mecanismos del proyecto arquitectónico, sus instrumentos, y la sociedad que le da sentido.

## **Desarrollo.**

El desarrollo de esta materia electiva está pensado en una articulación de:

6 clases teóricas.

10 clases prácticas-taller.

Total 16 clases. Total horas catedra: 64.

Día: Martes de 8:30 a 12:30 hs.

## **Reuniones teóricas.**

1. Épocas. Representación, narración y arquitectura.
2. Continuidades proyectuales. De donde vienen los objetos.
3. Caligrafías. Representación y proceso de proyectos. De la modernidad a la actualidad. (Mies, LC, Stirling, Eisenman, Siza, Holl )

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

*OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN*



**ISBN: 978-987-544-778-3**

4. Herramientas del tercer entorno. Entre lo analógico y lo digital, la construcción de la narrativa proyectual.
5. Representación de lo intangible (luz, tiempo, movimiento y espacio) en arquitectura.
6. Atmosferas. Mecanismos de la percepción.

## **Procesos de intervención pedagógica**

Estarán definidas por herramientas conceptuales (textos, teóricas, análisis de obras) y herramientas experimentales (ejercicios proyectuales, debates y correcciones grupales)

## **Clases Teóricas**

Las clases teóricas serán las encargadas de cimentar la sustancia conceptual a las actividades de taller. Así, después de cada teórica se presenta una labor en los grupos de alumnos, de reelaboración de los temas, aclaraciones o ampliaciones de algunos conceptos.

No debe ser considerada como una actividad en si misma sino un momento enhebrado en el desarrollo del curso.

En general estas clases plantearan el estado de la cuestión de la problemática, con la finalidad de “engrosar” el espesor conceptual del problema de una forma paulatina. Esto tiene por objetivo que el alumno tenga un tiempo para plantear el problema desde sus conocimientos previos, de su visión como aprendiz de arquitecto o como usuario de arquitectura. Así, la clase ampliara ese mundo de interrogantes que el estudiante ya se ha planteado, intentando evitar ser un catalogo de respuestas.

## **Prácticas de taller**

Hoy, las prácticas de taller están instaladas como una acción pedagógica superadora. En variados discursos disciplinares, cualquiera sea el objeto de enseñanza, el taller es la meta del esfuerzo pedagógico. Esta experiencia se resume en los siguientes aspectos:

- Aprender a proyectar se hace proyectando. La disciplina proyectual está dentro de las disciplinas en las que se aprende haciendo. Este hacer se hace en el taller, que es el ámbito ideal de la experiencia proyectual.

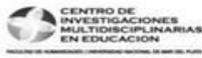
7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



**ISBN: 978-987-544-778-3**

- Así la arquitectura se enrola en las disciplinas en las que puede desarrollarse un aprendizaje basado en problemas. (Mazzeo & Romano, 2007)
- La respuesta o el hecho arquitectónico a un problema, es siempre compleja y alternativa. Así como no es lineal el proceso de diseño, tampoco hay una sola solución sino un abanico de posibilidades. El modo en que el alumno se involucra en el problema dispara sucesivas alternativas que luego el docente emplea para instaurar diversos puntos de vista sobre un mismo tema, para presentar el debate, para hacer colectivo el conocimiento surgido del estudio de esas alternativas.

Las reflexiones así obtenidas en el ámbito de experimentación del taller permiten la obvia relación docente alumno, pero también la relación alumno-alumno. Esto posibilita entender las dinámicas de los procesos de sus compañeros de ruta en la enseñanza, perfilando una construcción propia del conocimiento y no una suma de datos inconexos.

## **Trabajos prácticos.**

Las actividades de aprendizaje están basadas en la modalidad ABP, es decir Aprendizaje Basado en Problemas. Consiste en plantear a los alumnos un tema que en sí mismo encierra un problema y estructurar una resolución mediante un proceso proyectual guiado.

En algunos casos estos problemas serán planteados manera diferente a una situación profesional. Sin embargo la resolución de dicho problema estará guiada en dos sentidos de trabajo: una experimentación proyectual (individual o grupal según el caso) y una conceptualización grupal (en el taller de proyectos), permitiendo que los temas planteados sean referentes de estrategias y criterios que implique un conocimiento perdurable en la actividad proyectual, y no la repetición de formas arquitectónicas vacías, la reproducción de arquitecturas de moda o clisés del momento.

Esta forma de aprendizaje ejercita la comprensión del problema y no la mera repetición de conceptos, así como también permite la construcción de su aprendizaje, enriquecido por la contrastación de su trabajo con el de sus compañeros.

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

## Taller de proyectos.

El taller acompaña en paralelo los contenidos puestos a disposición de los alumnos en las clases teóricas, textos y análisis de ejemplos.

## Objetivos del Taller.

### 1. Producción de procesos y no objetos.

Al contrario de las prácticas pedagógicas de grado, el producto del taller no será un objeto que emule una respuesta profesional a las condicionantes de proyecto, sino que el producto será un objeto-proceso. Entendiendo que la respuesta de arquitectura es siempre un objeto mutable que se transforma constantemente en su proceso de ideación, de concreción y de uso.

### 2. Pluralidad de lecturas.

Este objeto –proceso será el resultado de las manipulaciones de los proyectistas y de las sucesivas construcciones colectivas propias de un taller de proyectos, en función de generar una socialización de los conocimientos.

### 3. El proceso de proyecto como “no lineal”.

El proceso no es una línea continua que une problema con solución, sino que es una construcción del pensamiento que se manifiesta en una acción. Muchas veces estas acciones toman caminos diversos, se bifurcan, buscando explicar el problema a partir de un proyecto, es decir desde algo que no existe, que se está creando en ese momento.<sup>iv</sup>

En síntesis el proceso de taller favorece:

- El proceso por sobre el objeto.
- La no-linealidad del proceso de proyecto.
- Transformar los problemas en oportunidades, las necesidades en recursos.
- Construir un proceso grupal contra el individualismo objetual.

## Dinámica del Taller.

- Cada taller se dividirá en tres momentos, una introducción, un intercambio dirigido, y un plenario de cierre. La idea de la introducción es que sea un disparador de proceso<sup>v</sup>,

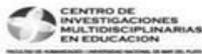
7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



**ISBN: 978-987-544-778-3**

un incentivo al pensar y al hacer, para establecer los parámetros y criterios básicos abriendo los caminos hacia procesos proyectuales alternativos.

- El intercambio dirigido por los profesores del taller y los invitados tendrá como objetivo construir un colectivo proyectual alimentado de los procesos proyectuales de los alumnos.
- El plenario es la conclusión de este proceso y la apertura hacia el próximo encuentro. Se propondrá bibliografía y textos para analizar y se darán las consignas del trabajo para la próxima reunión.

## **Ejercicio n°1. Taller Atlas Mnemosyne.<sup>vi</sup> cartografías de la memoria.**

### **Enunciado:**

Construir un atlas de imágenes que representen valores, inquietudes, posibilidades Y anhelos, dentro del mundo de la arquitectura, incluidas algunas imágenes (croquis ,dibujos etc) desarrolladas por el alumno en alguna de las técnicas de representación en el que se maneje con soltura.

Se elaborará a partir de una encuesta-entrevista sobre la habilidades de representación de los alumnos y sus objetivos y deseos relacionados al proyecto de arquitectura y su proyecto futuro; un atlas será un compendio de intereses, que resuma utilidades, aspiraciones, preocupaciones, perturbaciones y también destrezas y capacidades . No se trata de generar una sistematización, ni una catalogación sino una aproximación intuitiva, accidental y porque no caótica. Finalmente esta construcción individual se hará colectiva mediante un proceso de construcción colaborativa, que nos haga partícipes de un atlas de presente y futuro de la arquitectura “desde nosotros”.

### **Objetivos:**

- Concientizar al alumno de las herramientas de representación que utiliza.
- Reflexionar sobre esas herramientas y el proceso de proyecto ,sus posibilidades y limitaciones.

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

- Reflexionar sobre la posibilidad de incorporar otras herramientas ,y en qué momento serían útiles dentro del proceso de diseño.

## Desarrollo:

Sobre una lámina rígida de 70x100 se compondrá una cartografía que incorpore un MONTAJE de datos gráficos de una reflexión intuitiva, abierta ,indeterminada; sobre el proceso de proyecto y los medios de representación que el alumno maneja o que desearía manejar, también que posibilite establecer un universo propio del proceso de proyecto.

## Ejercicio n°2. Taller Construcción de Maquetas cognitivas.<sup>vii</sup>

### Enunciado:

A partir de una serie de imágenes en 2d, indagar sobre la construcción de mecanismos de de simulaciones en 3d. La posibilidad de que a partir de una representación en 2d se pueda avanzar hacia un objeto tridimensional y que en este proceso construir un objeto-proceso que incorpore la interpretación “volumétrica” de una imagen ,pero también la posibilidad de “ficcional” (proyectar) un nuevo objeto. El producto 2d tiene un carácter figurativo (representa una cosa) aunque su traducción a 3 dimensiones incorporara inevitablemente un proceso de abstracción, construcción e interpretación que refleje una necesaria conceptualización del momento histórico desde donde se parte, de las características del espacio arquitectónico y de cómo puede ser reinterpretados esos objetos por los herramientas de representación puestas en juego.

### Objetivos:

- Indagar sobre los pasajes de modelos de tres dimensiones analógicos o digitales y los modelos en 2 dimensiones ,sus interrelaciones y posibilidades.
- Reflexionar sobre el curso histórico de la representación y sus relaciones con el espacio arquitectónico, la obra de arquitectura y la ciudad.

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

## Desarrollo:

A partir de una imagen se construirá en maqueta ,real o virtual, del espacio arquitectónico representado en la imagen , llegando a “ficcional” (proyectar) espacios lindantes ,espacios exteriores que aparezcan en segundo o tercer plano de la imagen.

Se expondrán los productos conseguidos intercambiando experiencias en la “reconstrucción” enfatizando la reflexión entre el ida y vuelta de los procesos creativos entre modelos de 3 y 2 dimensiones , y la relación entre la representación ,la arquitectura ,la ciudad y la sociedad que le dio sentido a lo largo de la historia.

## Ejercicio nº3. Cartografías

### Enunciado:

A partir de un objeto arquitectónico , que se toma como disparador , se construirá un pasaje hacia un objeto “otro” ,que incorpora en su proceso los condicionantes externas habituales de un proyecto arquitectónico ,pero no ya como un rasgo de partida, sino como una consecuencia del propio proceso ,donde los instrumentos de representación guiaran ese proceso como condicionantes “internas”.

### Objetivos:

- Desarrollar procesos proyectuales a partir del uso de instrumentos de representación diversos, en virtud de adquirir plena conciencia de las potencialidades y las limitaciones de los diferentes modos de simulación del objeto arquitectónico.
- Investigar la posibilidad de entrecruzamiento de los medios analógicos y digitales.
- Investigar la pertinencia de los medios analógicos y/o digitales como interfaz entre el objeto y el proceso de proyecto.
- Ejercitar los posibles vínculos entre una narrativa arquitectónica y los instrumentos de representación.

### Desarrollo:

Etapas 1: a partir del análisis de un objeto referencial (relacionado con el mundo de la arquitectura) el alumno lo analizara en términos proyectuales ,es decir que pasara de la

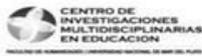
7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



**ISBN: 978-987-544-778-3**

comprensión del objeto a su uso como proceso, buscando, no ya describirlo sino descifrar una nueva mirada sobre el objeto. Esta etapa termina con la elección de un fragmento <sup>viii</sup> en el sentido de aquello que es parte de un todo, que se ha escindido de él, pero que también es lo que puede perdurar.

Etapa 2: a partir de establecer operaciones proyectuales con el fragmento se definirá una narrativa <sup>ix</sup> que enlace las definiciones espacio temporales que impliquen la redefinición del objeto referencial hacia una definición del objeto en relación a su uso, escala, sitio. Establecer una relación entre el objeto y una secuencia espacio-temporal a través de la construcción de objetos proceso, que impliquen diferentes usos de medios digitales-analógicos.

Etapa 3-Conclusiones: A partir de un intercambio entre los proyectos desarrollados por los alumnos, producir nuevos objetos a partir de la técnica de “cadáver exquisito”, que impongan al alumno la capacidad de pensar colectivamente y desarrollar la reflexión sobre los mecanismos de la narración de un proyecto arquitectónico y la intermediación de los medios de representación.

## **Criterios de evaluación**

La evaluación no es el fin de un curso de proyectos sino que es otra etapa más de reflexión y se pretende también de acción.

Los criterios primordiales que prevalecen son:

- Una intención manifiesta por objetivar los puntos de evaluación.
- Hacer coherente la evaluación con los contenidos, conceptos y la dirección general del curso.
- Explicitar los valores y conceptos que son evaluados.
- Los valores que surgen de la evaluación parten de la enseñanza y no del saber profesional.
- Una necesidad de evaluar procesos por sobre resultados.

Los criterios de evaluación serán los siguientes:

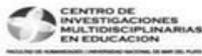
7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



**ISBN: 978-987-544-778-3**

1. En lo actitudinal: evaluación de la asistencia, participación en el taller, producción de material de trabajo, notas en esquicios o trabajos especiales. Se evaluará también su actitud en el trabajo compartido de equipo, su relación con compañeros de trabajo, y su adaptación al trabajo en equipo. Es una evaluación periódica.
2. Sobre los contenidos específicos: se evalúa a través de las experimentaciones realizadas por el alumno, su capacidad para resolver problemas sobre la relación proyecto-representación acordes a la complejidad del ciclo en el que la materia electiva se encuentra. Es una evaluación puntual al momento de la concreción de las entregas de los T.P.
3. En el primer caso se evalúa conceptualmente sobre una escala de 5 instancias cualitativas (sobre-nivel, nivel+, nivel, nivel – y bajo-nivel. en el segundo se evalúa en una escala de 10 grados.

## **Equipo docente.**

El equipo docente tendrá asignadas las siguientes tareas:

Prof. Adjunto: Pablo F. Rescia, arqto.

Auxiliares graduados:

Jennifer Fernández, arqto.

Eduardo Oxarango, arqto.

Diego Quarati, arqto.

Diego Tondelli, arqto.

## **Referencias**

Bermudez, J. (1997). El diseño de experiencias arquitectónicas. En A. Montagu, *1º Seminario Nacional de Grafica Digital* (págs. 43-50). Buenos Aires: UBA.

Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Recuperado el 10 de 10 de 2012, de <https://seminario141666.wordpress.com/2012/09/24/las-siete-columnas-del-diseno/>: <https://seminario141666.wordpress.com>

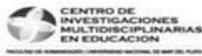
7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

- Holl, S. (2011). *Cuestiones de percepción : fenomenología de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marchesi, Á. (1983). Conceptos espaciales, mapas cognitivos y orientación en el espacio. *Estudios de Psicología*, 87.
- Mazzeo, C., & Romano, A. M. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko.
- Segui de la Riva, J. (2004). <http://www.javierseguidelariva.com>. Obtenido de <http://www.javierseguidelariva.com/Trabajos%20en%20curso/Excerpta/01.Escritos%20sobre%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20la%20arquitectura/A.La%20formacion%20del%20arquitecto.pdf>
- Segui de la Riva, J. (2006). Escritos para una introducción al proyecto arquitectónico. En A. Varios, *Teoría de la arquitectura y teoría del Proyecto* (págs. 115-132). Buenos Aires.
- Segui de la Riva, J. (2006). <https://upcommons.upc.edu/handle/2099/2308>. Obtenido de <http://hdl.handle.net/2099/2308>
- Sztulwark, P. (2003). Teoría del proyecto. En A. Varios, *Teoría de la arquitectura y Teoría del proyecto* (pág. 140). Buenos Aires: Nobuko.
- Tafari, M. (1984). Il frammento, la “figura”, il gioco Carlo Scarpa e la cultura architettonica italiana. En G. M. Francesco Dal Co, *Carlo Scarpa 1906 – 1978* (pág. 72). Milan: Mondadori Electa Architettura.
- Tartás Ruiz, C. G. (2013). *Cartografías de la memoria. Aby warburg y el atlas mnemosyne*. Valencia: Universitat Politècnica de Valencia.

---

<sup>i</sup> “Los edificios de la arquitectura son contenedores de historias. Por eso el entendimiento de la arquitectura comienza por las conjeturas narrativas que cabe encajar en el interior de los edificios y en su entorno. A la inversa, todo proyectar empieza por una o varias narraciones comportamentales a las que el edificio en ciernes

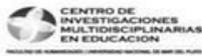
7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



**ISBN: 978-987-544-778-3**

---

debe de dar cabida. Sin narración no hay posibilidad de proyectar. La narración es la urdimbre de donde se saca el programa.” (Segui de la Riva, 2006, p.3)

ii “Esta situación (que ha dominado el modo de hacer la arquitectura desde su principio) está sufriendo un proceso de cambio irreversible. Gracias a simulaciones electrónicas cada vez más poderosas (ej., animaciones tridimensionales, multimedia), ahora somos capaces de simular directa, flexible y económicamente la dimensión temporal de la arquitectura durante el proceso de diseño. El medio digital nos ofrece representaciones arquitectónicas en “escala real” que no tienen precedentes (ej., recorridos de edificios virtuales como si uno estuviese adentro) [1]. La capacidad de representar la arquitectura en tiempo y en “escala real” implica que el medio digital es capaz de simular las experiencias arquitectónicas reales.” (Bermudez, 1997, p. 43-50)

iii “Y aquí aparece la cuestión de cómo se puede conectar, hasta formar una unidad, a tres elementos tan heterogéneos: el cuerpo humano, el objetivo de una acción, un artefacto o una información en el ámbito de la acción comunicativa. La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y el objeto de la acción.” (Bonsiepe, 1999)

de Gui BONSIPE, Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño. Infinito, Buenos Aires, (1era edición) 1999

iv “Por eso estoy en contra de todo automatismo. De toda operación que sea resultante de la aplicación de un método, de una técnica. Proyectar es problematizar, conjeturar, suponer, descubrir, inventar, crear, y no solamente en la propuesta sino también en el problema.” (Sztulwark, 2003, p.140)

v “los motivos desencadenantes son siempre imágenes (imaginaciones) atractivas. Los medios son conocimientos, los planes de acción también se basan en imágenes, pero esta vez menos dinámicas” (Riva, 2006, p.115-132)

vi “El Atlas propone una cartografía abierta, regida por criterios propios, de límites semánticos difusos (a menudo rayando en obsesiones personales), siempre abiertos, a sucesivas ampliaciones de campo o contenidos. El Atlas no es en ningún caso un catálogo. El catálogo propone una sistematización ordenada de un universo acotado a partir de unos criterios fijos previamente establecidos (de ahí, la frecuente crítica a determinados catálogos como “incompletos”). El Atlas, por el contrario, es por definición necesariamente incompleto, una red abierta de relaciones cruzadas, nunca cerrado o definitivo, siempre ampliable a la incorporación de nuevos datos o al

7, 8 y 9 de septiembre de 2017

# II FÁBRICA DE IDEAS

(HISTORIAS Y PRÁCTICAS)

NARRATIVAS, (AUTO)BIOGRAFÍAS Y PEDAGOGÍA:

OTRA MANERA DE CONOCER, DECIR Y HACER LAS EXPERIENCIAS DE FORMACIÓN



ISBN: 978-987-544-778-3

---

descubrimiento de nuevos territorios.” (Tartás Ruiz, 2013, p.3) Tartás Ruiz, Cristina. Guridi García, Rafael; Cartografías de la memoria. Aby warburg y el atlas mnemosyne.

vii Este proceso surge como una variación inversa de lo que se conoce como mapa cognitivo en el que “el mapa supone un proceso de proyección de un espacio tridimensional a un plano, en el que se mantiene un tipo de información mientras que otra se pierde o no se tiene en cuenta. Las partes o propiedades del mundo real que se incluyen dependen de la proyección elegida por el cartógrafo en la elaboración del mapa... la misma realidad no tiene un solo mapa, sino que pueden construirse múltiples y variados mapas en función de las diferentes proyecciones posibles...” (Marchesi, 1983, p.87) Marchesi, Álvaro; Conceptos espaciales, mapas cognitivos y orientación en el espacio

viii “Un fragmento, si se toma en sentido estricto, habla siempre de un todo irreparablemente perdido. Por más que este se articule, es a ese todo orgánico, a esa plenitud, a esa esfericidad ideal, a la cual su aparición reenvía. En otro términos, el fragmento – como ya se ha observado – es de por sí “evento luctuoso”. Este vive, pero rechaza la propia autonomía, se pone en evidencia, pero insiste en denunciar una nostalgia perversa por una totalidad difunta irrecuperable” (Tafuri, 2009) Manfredo Tafuri ; Il frammento, la “fi gura”, il gioco.

ix “Las modalidades gráficas: Son las “narrativas”, las diferentes formas intencionadas que tiene un lenguaje. Hay una narrativa o una forma de usar el lenguaje que es puramente expresiva, puramente aproximativa o de descarga emocional; hay otra que es representativa o radicalmente narrativa, con intención de contar la cosas como son... o sea, de aproximarse al estándar común de cómo la gente entiende lo que las cosas aparentan; y después hay otra, más cultural, que es la interpretación, que apoyándose en las cosas que ha hecho otro, da una versión nueva guiándose por la comprensión de la cosas de partida” (Segui de la Riva, Reflexiones sobre la pedagogía, 2004, p.6)