



## **COMUNICACIÓN VISUAL.**

### **PROYECTO- 6TO ARQUITECTURA AÑO 2010.**

#### **“TRANSFORMACION DE LA FORMA”.**

La propuesta parte de la intención de trabajar sobre contenidos incluidos en la curricula escolar en conjunto con una tarea de carácter creativa de interés para los alumnos.

Para ello se parte de la premisa de “jugar a ser arquitectos” y a diseñar un elemento de carácter arquitectónico, con las limitaciones disciplinares que implica trabajar con alumnos de bachillerato que están comenzando a definir su vocación.

Para ello, en primer lugar estudiamos obras de arquitectura, referentes que fueron concebidos o diseñados aplicando la geometría, en particular a partir de elementos de dos dimensiones (cuadrado, círculo y triángulo) y de tres dimensiones (cubo, triángulo, cilindro).

Observamos cómo esas formas simples pueden ser transformadas por medio de adiciones, sustracciones o por variaciones dimensionales.

O como estas formas se pueden agrupar en forma lineal, central, radial, a modo de “clusters” o “colisionar” entre ellas.

Dentro de estas tipologías encontramos: Las Pirámides de Gizeh, El Panteón en Roma, La Villa Capra (Rotonda) de Palladio, Il Redentore en Venecia, así como también obra de referentes de la arquitectura moderna como Le Corbusier, Mies Van der Rohe, Mario Botta, Peter Eisenman, Michael Graves, etc.

Indirectamente y como parte del proceso de la actividad, el docente va introduciendo o “mostrando” a sus alumnos una forma posible de diseño que se utiliza en ámbitos profesionales.

Como complemento de lo anterior, dentro de un marco teórico vinculado con la historia del arte, se hizo referencia a la sección áurea, los órdenes clásicos de Vitrubio, el modulator de Le Corbusier y el aporte al funcionalismo de la antropometría.

A continuación se planteó un ejercicio a realizar por cada alumno, en el cual a partir de un prisma rectangular de determinadas dimensiones, descomponiéndolo, realizándole sustracciones y/o adiciones, se intentará lograr un “artefacto” que pueda ser asimilado a la forma de una vivienda (un dúplex o un triplex).

Se incentivó al trabajo en esta etapa de diseño, mediante bocetos, croquis y la realización de una maquette de estudio como herramienta auxiliar que permita definir ese volumen o “artefacto”, validando ideas que cada alumno fue expresando en el papel, ajustando medidas, etc.

A continuación, una vez definido este “artefacto”, se planteó la realización de:

4 vistas horizontales o “plantas”.

4 proyecciones verticales o “alzados- fachadas”.

4 perspectivas isométricas.

Estudio de sombras en el sistema diédrico ortogonal y en perspectiva isométrica.

4 croquis a mano alzada.

Realización de una perspectiva en tres dimensiones con la ayuda de ordenador y un programa de diseño sencillo aportado por el docente.

Selección de texturas y materiales.

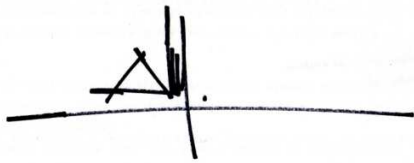
1 maquette final.

Se planteó una fecha de entrega de la actividad, que se fijó en 20 días a partir del planteo de la propuesta.

Una vez realizada la entrega por parte de todos los alumnos, se realizó una evaluación colectiva de todos los trabajos, en la cual se destacaron algunos de los siguientes aspectos:

1. La importancia y el rol de la imaginación en toda tarea creativa, al imaginar y representar una “cosa” que no existe o que proyectamos construir.
2. Mediante estrategias específicas, conocer los diversos aspectos que caracterizan a ese objeto creado o en vías de creación.
3. El comunicar y transmitir ideas, conceptos y deseos de esa “cosa” u objeto que existe o que no existe y que imaginamos.
4. La importancia de la comunicación visual, como forma de representación, una forma de decir y hacer presente esas “cosas” u objetos.
5. La posibilidad de que en algunos casos esa imaginación del creador pueda superar la realidad, al utilizar nuestra imaginación, al dibujar algo que no existe y que en la actualidad es inconstruible.
6. El comenzar a conocer ese objeto mediante su percepción y por su registro gráfico, el desarrollo de la capacidad de abstracción y de síntesis con respecto a los atributos o características del objeto.
7. Incentivar el sentido de observación, de búsqueda y la sensibilización ante las distintas formas.
8. Aprender a mirar, ver, interpretar y relacionarse con el espacio y el entorno humano.
9. Despertar y fomentar la creatividad colaborando en el fortalecimiento de la autoestima como medio de lograr mejores producciones y rendimiento.

10. La introducción al software de diseño y a las herramientas informáticas, teniendo en cuenta la importancia que se le da a ella en los ámbitos universitarios y profesionales.
11. En su rol, el docente como facilitador, que busca que el alumno desarrolle y genere las destrezas necesarias para la construcción de su conocimiento, incentivar la investigación y el espíritu crítico.
12. Estimular la autoconfianza para que el alumno se desarrolle en el futuro con éxito.

A handwritten signature in black ink, consisting of a horizontal line with a vertical line intersecting it, and several loops and strokes above the horizontal line.

*Prof. Arq. Alejandro López Viana.*