

Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2022

Docencia
Investigación
Extensión
Gestión



DOCENCIA
INVESTIGACIÓN
EXTENSIÓN
GESTIÓN



Dirección General

Decano Facultad de Arquitectura y
Urbanismo

Dr. Arq. Miguel A. Barreto

Dirección Ejecutiva

Secretaria de Investigación

Dra. Arq. Venettia Romagnoli

Comité Organizador

Herminia María ALÍAS

César AUGUSTO

María Victoria CAZORLA

Cecilia DE LUCCHI

Anna LANCELE SCOCCO

María Patricia MARIÑO

Aníbal PAUTAZZO

Lucrecia Mariel SELUY

Ludmila STRYCEK

Corrección de estilo

Cecilia VALENZUELA

Diseño y Diagramación

Marcelo BENÍTEZ

Edición

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Universidad Nacional del Nordeste

(H3500COI) Av. Las Heras 727.

Resistencia. Chaco. Argentina

Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

> Comisión evaluadora

ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos.

Resistencia, Chaco, Argentina. Octubre de 2023.

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores. Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.



**Currie, Laura G. y
Galizzi, Florencia B.**
florenciagalizzi@hotmail.com

- Arquitecta. Cursante del Doctorado en Arquitectura y Urbanismo. Becaria de Perfeccionamiento (SGCyT). IDEEA (Instituto para el Desarrollo de la Eficiencia Energética en la Arquitectura). Jefa de Trabajos Prácticos en la cátedra Arquitectura I, UPA, FAU-UNNE.

- Arquitecta. Cursante del Doctorado en Arquitectura y Urbanismo. Becaria de Iniciación (SGCyT). ITDAHu (Instituto de Investigaciones Tecnológicas para el Diseño Ambiental del Hábitat Humano). FAU-UNNE.

“OMAGUACA LABERINTO”: REFLEXIÓN Y EXPERIENCIA DOCTORAL EN LA TAREA DE PROYECTAR

RESUMEN

El presente trabajo pretende exponer la búsqueda de caminos alternativos, que dieron forma y sentido a la experiencia de aprendizaje y construcción del conocimiento, llevada a cabo en el marco del Doctorado de Arquitectura y Urbanismo, para abordar un producto arquitectónico solicitado.

A partir del proceso de diseño experimentado por las autoras, se logró proyectar “Omaguaca-Laberinto”, producto arquitectónico desarrollado en un período corto bajo la modalidad de **workshop** de instancia doctoral. Finalmente, reflexionar sobre el camino realizado permitió concluir que no solo se proyectó el producto arquitectónico, sino que se proyectó el proceso mismo.

PALABRAS CLAVE

Proceso de diseño; arquitectura; reflexión.

OBJETIVO

El objetivo general es reflexionar sobre el proceso de diseño experimentado durante el desarrollo de un ejercicio académico, que difirió de la teoría actual de proceso de diseño (proceso de resolución de problemas), el cual permitió establecer componentes, etapas, herramientas y perspectivas que intervinieron en un proceso de diseño, abordado desde la concepción de investigación-proyecto.

HIPÓTESIS

El proceso de diseño debe ser parte del todo, para alcanzar un producto arquitectónico pertinente a su época, a través de la reflexión y exploración continua, ya que la teoría del diseño del siglo XX que aún se aplica y se enseña (Burgos, 2016) propone la resolución de un problema a través de la repetición de tareas más o menos rutinarias, y no brinda un marco para la construcción del objeto-conocimiento.

INTRODUCCIÓN

Durante tres semanas se elaboró una propuesta arquitectónica con una mirada distinta de la habitual. Desde los inicios se planteó la búsqueda de caminos alternativos para darle forma y sentido a la pro-

puesta, como parte del aprendizaje y la construcción del conocimiento.

El ejercicio académico desarrollado en el marco del Doctorado de Arquitectura y Urbanismo, en el Curso de Formación Específica "Proyecto, lugar, forma y materia. El proceso de diseño", dictado por el Dr. Arq. Gustavo A. San Juan, se lanza ante la presentación de, en adelante, "la problemática" que resolver, cuya finalidad es llevar a cabo una reflexión "proyectual" acerca del proceso de diseño.

El planteo del problema de diseño se inicia cuando el curso presenta distintas dimensiones: Habitar (acciones), Contexto (localización, paisaje, clima), Sujeto (relacional) y Objeto (materialidad, posición). Si bien se elige una palabra disparadora del proceso de diseño por cada dimensión, una fue preponderante para la propuesta arquitectónica y, además, se volvió la identidad intrínseca del proceso de diseño y de esa búsqueda: la acción jugar. Esta cobra sentido en esta doble dirección cuando entendemos el concepto como lo aborda Rodríguez (2022): jugando nos expresamos y regalamos libertad a nuestro cuerpo y a nuestra mente. El juego nos permite vernos a nosotros mismos, conocernos, explorarnos, ser más libres y desarrollar y descubrir todo nuestro potencial.

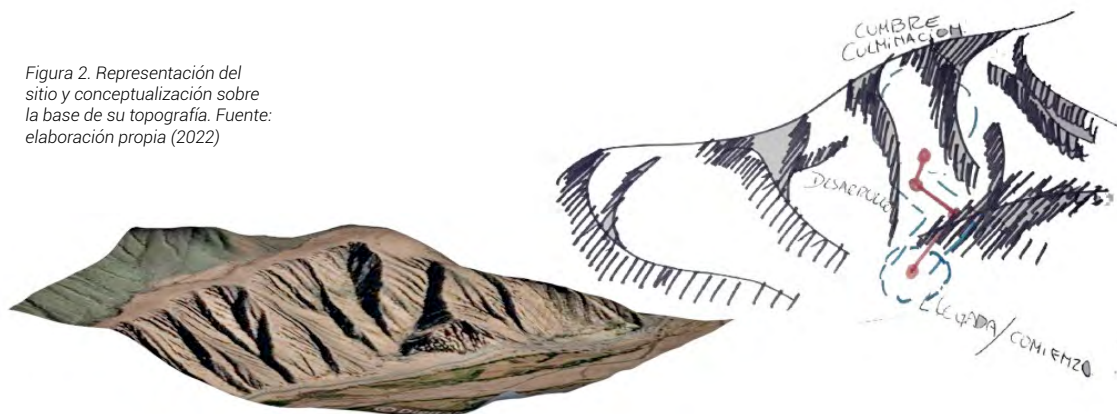
DESARROLLO Y RESULTADOS

Punto de partida y conceptualización

Teniendo como premisa salir de la zona de confort, entre ambas se eligen las variables para trabajar (figura 1). Esta decisión significó tomar un rumbo en el cual no se compartía experiencia previa. Desde el inicio, la manera de habitar a partir del *juego, jugar* tuvo un rol fundamental, acompañado de la fenomenología que se pretendía reflejar en el producto arquitectónico final.

Una vez elegida la manera de habitar, siendo la dimensión predominante, se usó la técnica del "brainstorming" o "lluvia de ideas", para ir definiendo que significaba jugar (figura 1), qué enfoque se le quería dar y qué camino se iban a adoptar. En esta instancia y citando a San Juan (2000), se vio reflejado el "péndulo de la vida que nos nutre", con su historia, sus acontecimientos acaecidos, enseñanzas y valores transmitidos y el incesante futuro, el "hasta donde". Se asomó un atisbo de cuál era el péndulo que inquietaba a cada una, de manera inconsciente y que recién al final del proceso de diseño cada una pudo identificar.

Figura 2. Representación del sitio y conceptualización sobre la base de su topografía. Fuente: elaboración propia (2022)



Nace el "laberinto", producto de un retorno a la búsqueda del juego y posterior a la lectura del sitio. Es esta idea fuerza la que impulsa el proceso de diseño a partir de ahora. Las lluvias de ideas vuelven a ser utilizadas, pero ahora para determinar **qué** iba a existir en ese laberinto. De manera intuitiva, el proceso de diseño vuelve al sitio de acción y de allí se apropia de la disposición del paisaje, de sus

líneas quebradas para comenzar las prefiguraciones del producto arquitectónico (figura 3).

La prefiguración del laberinto implicó que se abordara el proceso de una manera racional y técnica; condicionantes como las orientaciones, vientos y asoleamiento comenzaron a resonar. Esto llevó a que se realizara un análisis de ejemplos acerca de los laberintos,

para luego retomar las prefiguraciones. A raíz de la necesidad de una modulación, de un orden lógico que le dé sentido al laberinto, se indaga en las posibilidades que permite la materialidad seleccionada (hormigón, en principio); se clarifica nuevamente otro **sustrato** de nuestro espesor. El sustrato físico representado mediante las construcciones locales del sitio, los techos bajos, los colores terrosos.

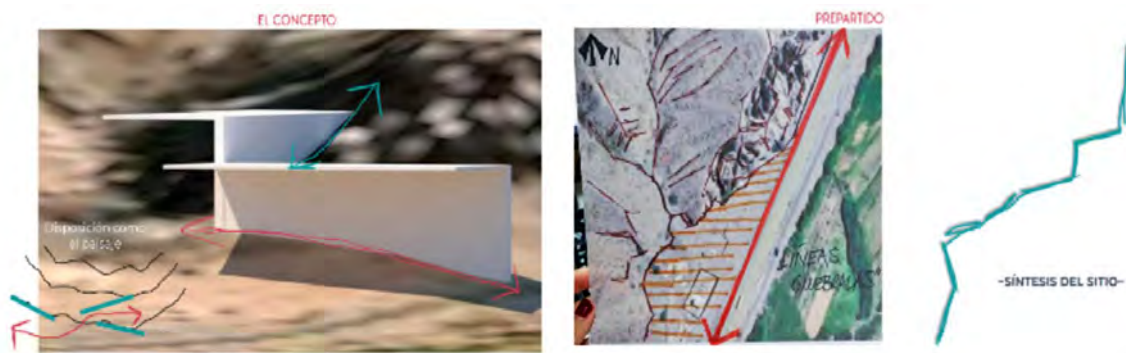


Figura 3. Prefiguración del laberinto con base en su topografía. Fuente: elaboración propia (2022)



Figura 4. Materialización y partido. Fuente: elaboración propia (2022)

Arrancando el prepartido, se interpreta el espacio a partir de los conceptos de Gestalt². La ley de la totalidad, debido a que con lineamientos simples se comprende el todo que conlleva, al igual que mediante la ley de la estructura, ya que si se le quita una parte o sector al laberinto, sigue siendo comprensible, entendible.

Con la dialéctica, se reafirma lo mencionado con anterioridad acerca de la implicancia significativa del sitio, ya que las líneas quebradas del laberinto nacen de la topografía y paisaje (figura 4). La cercanía de sus elementos hace que se los considere como grupo, incluso aunque son elementos aislados, la proximidad del laberinto con la ruta y la montaña.

Se experimenta una caída en picada, cuando teniendo emprendida la prefiguración, la materialidad es puesta en duda. Nuevamente la necesidad de comprender mejor el sustrato físico lleva a que se opte por otra manera de interpretar el lugar, a partir de **La Pirca**³ (figura 4). Acorde con lo que al equipo le devolvió el rumbo, fue la adopción de la materialidad, de readaptar la pirca como límite vertical, trabajando en distintas alturas para generar espacios de sombra y enfatizando siempre la horizontalidad. Se produce una apropiación del **Paisaje** y la **Cultura**.

Culminando el proceso y observando ya el producto acabado, se produce la selección del nombre, de manera intuitiva pero racional. La

combinación de los pueblos originarios del sitio con el programa desarrollado da como resultado "**Omaguaca**⁴ Laberinto".

Producto Arquitectónico

Con el proyecto acabado, se clarifica que durante el proceso de diseño, en el sitio el clima condicionó la forma; la organización del

2. Esta interpretación surge de la atención que las teorías psicológicas prestaron a los temas relacionados con la percepción y organización, tanto de la forma como del espacio. Este cuerpo de ideas y leyes, que conformaron la Teoría de la Gestalt (San Juan et al., 2014, p. 22).

3. Pared de piedra construida sin utilizar argamasa (Real Academia Española, 2010).

4. Omaguacas, humahuacas o humaguacas, que significaría "cabeza de tesoro" o "jefe sagrado". (Pueblos Originarios, 2022).

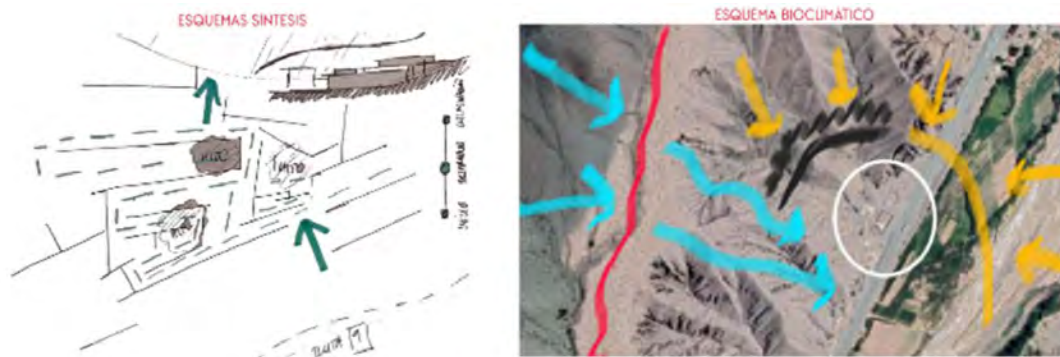


Figura 5. Síntesis y esquema bioclimático. Fuente: elaboración propia (2022)

laberinto se dio a través del paisaje, y una grilla modular y los espacios logrados son de carácter colectivo. En la materialidad se usaron tecnologías locales en combinación con estrategias bioclimáticas (figura 5); al localizar el laberinto en el lado más bajo de la montaña, para que esta lo proteja de los vientos y su acceso reciba el mejor

asoleamiento. “La forma es el resultado del clima dominante en un lugar y que, a climas iguales, corresponderá arquitecturas similares” (Sacriste, 1985, en San Juan, 2022).

Para plasmar el proyecto se recurre al modelado mediante **software** y se generan imágenes a través de medios digitales del producto ar-

quitectónico alcanzado (figura 6). El fin de la búsqueda y la exploración es determinado por el tiempo del curso y la consigna. Al ser una metodología exploratoria, se podría continuar con la profundización de las relaciones del sistema, pero era necesario establecer un límite a la exploración para poder realizar el análisis del camino transitado.

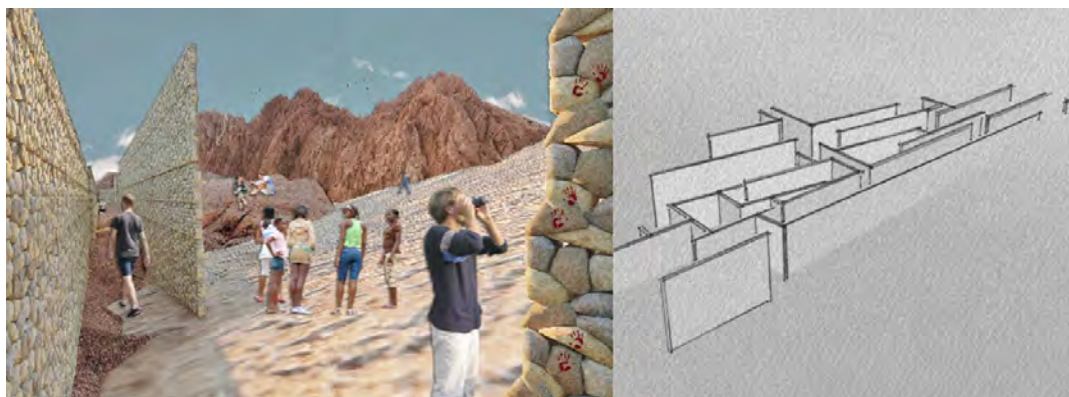


Figura 6. Modelado y visualización del producto arquitectónico. Fuente: elaboración propia (2022)

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

Debido a las características del trabajo y la postura de las integrantes del equipo de querer generar un proceso de búsqueda, descubrimiento y desafíos, el

proceso de diseño expuesto, en líneas generales, rompe con el que se utiliza o enseña cotidianamente. Sin embargo, no se puede desconocer que las preexistencias, formación y praxis aparecen de forma inconsciente en todo el proceso. El desafío se presenta

cuando se quiere romper con la zona de confort habitual regida por tiempos estrictos y realidades preexistentes.

Si se toma como parámetro la forma habitual de proceder para abordar una propuesta arquitectónica por parte de las integrantes del grupo, se detecta una continua y uniforme intensidad, y se sabe en qué momentos y bajo qué circunstancias se enfrentan a una inflexión o a distintas bifurcaciones. Sin embargo, la premisa fue la exploración continua y no utilizar el método conocido. Es más, se puede afirmar que no se siguió ningún método acordado. El método fue resultado del mismo proceso (figura 7). Como parte del análisis reflexivo, se afirma que al darle nombre al proceso y clarificar el método, detectando los momentos y asumiendo las distintas etapas, se permitió clarificar el proceso.

El proceso se dio de forma creciente y escalonada, con los saltos de conocimiento y toma de decisiones que determinaron las etapas demarcadas, que solo se pudieron detectar una vez que las integrantes del equipo aseguraron que habían llegado a una propuesta arquitectónica. No se detectan bifurcaciones,



Figura 7. Izquierda, síntesis del proceso de diseño. Derecha, exposición final del proceso y producto arquitectónico. Fuente: elaboración propia (2022)

sino más bien puntos de inflexión concentrados en etapas finales, en que la definición generó presiones y momentos de replanteo conceptual. Estos momentos fueron necesarios para reevaluar algunas decisiones y reafirmar otras. Las preguntas que guiaron el proceso apuntaban constantemente a aquello que se espera generar en el usuario de ese espacio, **cómo** lo vive, **cómo** lo siente. Por ello, se concluye que la percepción fue el concepto que abogó continuamente en el proceso de diseño y ayudó a aprovechar esos momentos de inflexión. Si se compara con el método utilizado por las integrantes cotidianamente, se encuentra un factor común. En ambos casos, hay un concepto **único** que acompaña todo el proceso y permite dar respuesta a cada salto, cada momento o cada definición.

Asimismo, lo experimentado pretende establecer un paralelo entre un proceso ejecutado y enseñado a través de las teorías del diseño del siglo XX, como proceso de diseño lineal, donde lo esperable sería el cumplimiento ideal de cada etapa para acabar en un producto arquitectónico, a través de un proceso de repetición y no de indagación, como se planteó en el ejercicio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Real Academia Española** (2010). *Diccionario de americanismos*. Recuperado de: <https://www.asale.org/damer/pirca>
- Pueblos Originarios.** (2022). Culturas. <https://pueblosoriginarios.com/sur/andina/omaguaca/omaguaca.html>
- Rodríguez, C.** (2022). *La importancia del juego en la infancia y la adultez*. Ara Psicología. <https://psicologiymente.com/desarrollo/importancia-del-juego>
- San Juan, G; Santinelli, G. & Pérez, F.** (2014). *Propuesta pedagógica. Concurso de profesores ordinarios*. Taller Vertical de Arquitectura. Área Arquitectura. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad Nacional de la Plata. <http://bdzalba.fau.unlp.edu.ar/greenstone/collect/enseanza/index/assoc/prp00004.dir/doc.pdf>
- San Juan, G.** (2022). *Proyectar como proceso. Clase teórica de San Juan, G. Curso de Formación Específica: Proyecto, Lugar, Forma y Materia. El Proceso de Diseño*. Doctorado en Arquitectura y Urbanismo, UNNE.
- Burgos, C.** (2016). Teoría del diseño: categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. *Pensum*, 2(2). <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/pensu/article/view/16430>