

tallerespacial
tallerespacial
UCA2005



EDICIÓN

© UCA-DOE, Edificio Martín Baró, Nivel II. Campus Universidad
Centroamericana "José Simeón Cañas", Blvd. de los Próceres, Antiguo
Cuscatlán, San Salvador, El Salvador, 2006.

Alicia Tenze Siliézar

DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO

Alicia Tenze Siliézar

Manuel Peña

DISEÑO DE PORTADA

José Manuel Tóchez

Manuel Peña

Alicia Tenze

ARQUITECTURA

TALLER ESPACIAL 2005

Universidad Centroamericana José Simeón Cañas
Departamento de Organización del Espacio



EQUIPO DE TALLER ESPACIAL 2005

DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN

Carlos Ernesto Ferrufino

Jefe del Departamento de Organización del Espacio

TALLERES

José Roberto Avelar

Ingrid Maribel Castillo

Ricardo Ernesto Ramos

Lizeth Rodríguez Rodríguez.

José Antonio Granillo

Sandra Evelyn Gutiérrez

Pablo José Espitia

Billy Ernesto Solano

Manuel Edgardo Merino

Carlos Ernesto Ferrufino

Roberto Dada

Francisco Altschul

Profesor de Taller Espacial I, IV y V, ciclo I y II

Profesora de Taller Espacial I y II, ciclo I y II

Profesor de Taller Espacial I y II, ciclo II

Profesora de Taller Espacial II, ciclo II

Profesor de Taller Espacial III y IX, ciclo I

Profesora de Taller Espacial IV, ciclo II

Profesor de Taller Espacial V y VI, ciclo I y II

Profesor de Taller Espacial VI y IX, ciclo I y II

Profesor de Taller Espacial III, IV y VII, ciclo I y II

Profesor de Taller Espacial III y VIII, ciclo I y II

Profesor de Taller Espacial X, ciclo II

Profesor de Taller Espacial X, ciclo II

CONTRIBUCIONES ESPECIALES

Leonel Avilés

Carlos Iván Orellana

Leonel Avilés y Asociados.

Coordinador de la carrera de Psicología, UCA

AGRADECIMIENTOS

A la Arquitectura, a los profesores, a los alumnos, al personal administrativo y a todos los que hicieron posible este que este esfuerzo fructificara: ¡Muchas gracias!

El presente libro constituye un esfuerzo del Departamento de Organización del Espacio de la UCA por sistematizar el proceso y los productos de su trabajo docente en el área de Taller Espacial. Esta iniciativa tiene dos objetivos básicos: primero, proporcionar a profesores y estudiantes un documento de trabajo donde puedan conocer las experiencias exitosas de sus colegas, y segundo, reflexionar sobre la visión y métodos de una de las asignaturas clave que imparte el Departamento y los logros de los estudiantes de la carrera de Arquitectura.

En ese sentido, más que una recopilación de cursos y proyectos, este documento debe ser visto como el inicio de un proceso más profundo de reflexión continua sobre la enseñanza del diseño, sus dificultades, retos y oportunidades. Finalmente, este esfuerzo es además un buen ejemplo de los principios esenciales de los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que es un ejercicio innovador producto del trabajo creativo y colectivo del DOE, profesores y estudiantes, sobre el cual se podrá ir construyendo en el futuro mayor y mejor conocimiento.

CARLOS ERNESTO FERRUFINO

Jefe del Departamento de Organización del Espacio

PROYECTOS TALLER ESPACIAL 2005

TALLER I	Ejercicios de principios de composición en dos dimensiones, conceptos espaciales, collages, ejercicios de uso de materiales y texturas.	José Roberto Avelar
	Ejercicios básicos de observación y abstracción, diseño de sillas, diseño de ambientes.	Ingríd Maribel Castillo
	Piscucha (Estructura lineal), planos seriados, estructura de pared a escala real, ejercicios de abstracción conceptual.	Ricardo Ernesto Ramos
	Sensaciones a través del diseño bidimensional, abstracción tridimensional y rediseño de una obra arquitectónica "maravilla del mundo", diseño de una lámpara.	Oswaldo Palacios
TALLER II	Diseño de piso (Taller de Simulación), dormitorio temático, local comercial (Despensa UCA).	Ricardo Ernesto Ramos
	Principios básicos de diseño, concurso de diseño de escalera, aplicación del color en apartamentos personalizados, esculturas en exterior del Taller de Simulación	Ingríd Maribel Castillo
	Mural cromático, Plaza y anfiteatro (Taller de Simulación), Aulas para kinder.	Lizeth Rodríguez
	Círculo cromático, antropometría aplicada en diseño de cocina, programa arquitectónico aplicado en un para la UCA.	Roberto Platero
TALLER III	Centro (Urb. La Cima III, San Salvador)	José Antonio Granillo
	Vivienda unifamiliar, Centro Recreativo playa San Marcelino (La Paz), Complejo Multifuncional.	Manuel Edgardo Merino
	Centro de capacitación (Urb. La Cima III, San Salvador)	Carlos Ernesto Ferrufino
TALLER IV	Alcaldía de San Rafael Obrajuelo (La Paz), Planta de elaboración de vino de marañón (comunidad La Pita, San Carlos Lempa, San Vicente)	Sandra Gutiérrez Guerra
	Residencia estudiantil (alrededores de la UCA)	Manuel Edgardo Merino
	Centro Comunitario (Antiguo Cuscatlán), Edificio de Comercio y Clínicas Médicas (Colonia Médica San Salvador), Colegio Técnico (ciudad Merlot San Salvador).	José Roberto Avelar
TALLER V	Caseta de estacionamiento, edificio especulativo de oficinas, Complejo Polideportivo UCA, adecuación de un local para Restaurante.	Pablo José Espitia
	Centro Comercial (calle San Antonio Abad), Iglesia de emergencia (sector rural), Unidad habitacional (Col. El Bosque, San Salvador), Museo de la ciudad (Centro Histórico de SS).	José Roberto Avelar
TALLER VI	Centro de Desarrollo Humano (ADHU San Salvador), Iglesia Santa Alicia (Altavista, Soyapango), Intervención Urbana de pequeña escala en 2 zonas de San Salvador.	Billy Ernesto Solano
	Estacionamiento, oficinas de taller de enderezado y pintura, Iglesia (Altavista, Soyapango), clínica odontológica.	Pablo José Espitia
TALLER VII	Hotel de playa (El Zunzal, La Libertad)	Manuel Edgardo Merino
TALLER VIII	Centro Urbano Guadalupe (centro de San Salvador), Restaurante (Isla La Colorada, estero de Jaltepeque, La Paz)	Carlos Ernesto Ferrufino
TALLER IX	Complejo Polideportivo (zona norte del AMSS).	José Antonio Granillo
		Billy Ernesto Solano
TALLER X	Complejo Multifuncional (Calle Arce, Centro Histórico de San Salvador)	Roberto Dada
		Francisco Altschul

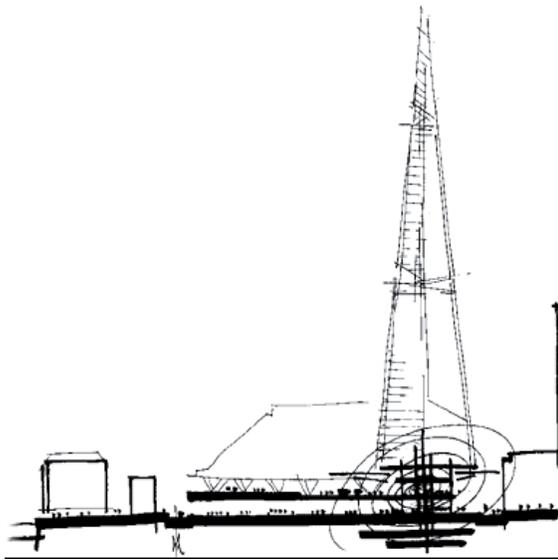
ÍNDICE

EL ÉNFASIS EN LA FORMACIÓN DEL ARQUITECTO Leonel Avilés	11	Forma y función. TALLER IV Manuel Edgardo Merino	33
CULTURA JUVENIL Y DOCENCIA Carlos Iván Orellana	13	Definición conceptual de proyectos. TALLER V Pablo José Espitia	36
TALLER ESPACIAL 2005	16	Espacio interno y externo. TALLER VI Billy Ernesto Solano	38
El concepto arquitectónico. TALLER I José Roberto Avelar	18	Arquitectura, tecnología y entorno. TALLER VII Manuel Edgardo Merino	42
360 grados de creatividad. TALLER I Ingrid Maribel Castillo	20	Proceso, multifuncionalidad y contexto. TALLER VIII Carlos Ernesto Ferrufino	44
De lo abstracto a lo figurativo. TALLER II Ricardo Ernesto Ramos	22	Espacios, eventos y comunidad. TALLER IX José Antonio Granillo / Billy Ernesto Solano	47
Del papel al espacio. TALLER II Lizeth Rodríguez Rodríguez	25	Gran proyecto urbano. TALLER X Roberto Dada / Francisco Altschul	50
La Arquitectura y el lugar. TALLER III José Antonio Granillo	28	Atlántico 17. CONCURSO ESTUDIANTIL CURBArecta (Estudiantes Taller X)	54
Arquitectura en función social. TALLER IV Sandra Gutiérrez Guerra	30	TALLERES DE DOCENCIA	58



"Para ser arquitecto hace falta tener un sueño, ideales y la energía física para mantenerlo, y espero que los jóvenes tengan esos sueños y esa energía que los ayude a mantenerlos".

Tadao Ando



2



3

LOS ÉNFASIS EN LA FORMACIÓN DEL ARQUITECTO

LEONEL AVILÉS

Las áreas de desarrollo docente en el Departamento de Organización del Espacio de la UCA están directamente relacionadas a los diferentes retos u opciones que presenta el medio diariamente. En este sentido los énfasis en la formación del Arquitecto deberían hacerse en los siguientes aspectos:

Se puede ser arquitecto tanto por vocación como por entrenamiento. Estimular la creatividad y no ponerla en riesgo con un sistema rígido de enseñanza.

La creatividad la asocio a un poco de desorden, aunque también existen arquitectos muy ordenados. El arquitecto nato es una persona valiosísima, pero necesita del arquitecto entrenado. Eso tiene que ver con la rigidez en la enseñanza del diseño. Rigidizamos a los estudiantes y no les damos la opción de ser espontáneos. Rigidizar la enseñanza es un riesgo, pues el talento evoluciona. Es increíble como estudiantes que habían tenido una limitada expresión arquitectónica en el primer año, en el último año eran otros. Muchos que eran abiertos al principio al final se comprimieron, o al revés. Uno está sucumbiendo día a día o mejorando día a día. Descubramos los talentos y apoyémoslos. Quizá no sea tanto compartir como estimular. Como mandar a su casa al alumno lleno de vida, de ideas, de estímulos.

El concepto arquitectónico. La formulación de la idea no es una tarea de grafismo, sino de pensamiento. Que el pensamiento se imponga ante la tecnología, ya que éste queda y trasciende, mientras que la tecnología cambia constantemente.

Yo no me preocuparía tanto por las tecnologías. Bernardo Pohl desechó el dibujo convencido de que eso se puede aprender donde sea. En cambio, leer a Le Corbusier, por ejemplo, es una valiosa oportunidad que no se debe perder. Todos mis maestros, eran arquitectos graduados fuera del país. Era interesante, porque el arquitecto no estaba contaminado con el medio, era un arquitecto sano, que se desenvolvía en un mundo de ideas muy positivo. Entonces, lo importante es formar el pensamiento y la claridad de decisiones. Porque hay que aprender a tomar decisiones y debe haber un proceso teórico que oriente para tal fin.

IMÁGENES

1. TALLER DE SIMULACIÓN, Arquitectura. Elaboración de mural cromático, equipo Taller II.

2. RENZO PIANO. Boceto de La Grande Scheggia di Cristallo, La Gran Astilla de Cristal, 66 niveles y 306m de alto (en proyectación, a construirse en el 2009). Estación de London Bridge, Inglaterra.

3. LEONEL AVILÉS. Instituto Centroamericano de la Salud ICAS-UCA, 1997.

4. FRANK GEHRY. Museo Guggenheim, Bilbao, 1997.

5. TADAO ANDO. Suntory Museum, Osaka, Japón, 1991-1992.

6. NORMAN FOSTER. Sede de Swiss Re. Londres, Inglaterra, 1997. Fachada completamente de vidrio, con panorámica de 360 grados.

La filtración de talentos en la Universidad tanto como estímulo para los estudiantes como para crear una credibilidad en el medio tanto nacional como centroamericano.

En los EEUU hay una filtración de talentos que están siempre en comunicación con las Universidades. La UCA debería de crear una credibilidad en el medio, al menos, centroamericano. Generar un banco de talentos que sirva de estímulo para los estudiantes. Unas veinte personas para ser tomadas en cuenta en todas partes.

La ciudad como escenario de la obra arquitectónica. El objetivo de la arquitectura tiene como base su compromiso con el entorno.

Es interesante la creación del Museo Guggenheim, en Bilbao, la definición de los objetivos de su arquitectura. En un inicio pensaron en Salzburgo pero era una ciudad más de música que de arte. Entonces alguien mencionó a Bilbao. El arquitecto escogió el escenario: es importante tener claro que la Arquitectura debe empezar con el compromiso con la ciudad. Parte de la ciudad para adentro. En las aulas hay que buscar esa visión.

De la obra arquitectónica se deslindan una gran variedad de servicios. Una empresa de arquitectura es una empresa de servicios, cuyo trabajo se asocia al de otras empresas. La multidisciplinaria es importante en la carrera.

La globalización, con sus expresiones más recientes y directas como el TLC y el Plan Puebla Panamá, representan para mi grandes opciones. Y esto requiere que mi oficina esté altamente preparada. Un reto también es el marketing, saber ubicar a la competencia. Todos los arquitectos hablan de marketing, Renzo Piano, Tadao Ando, y le están dedicando de un 10 a un 15% del monto de sus proyectos. Esto también tiene que ver con la expansión de los servicios de Arquitectura: desde formular el documento y hacer el diseño esquemático (anteproyecto) hasta desarrollar el proyecto ejecutivo. Todos pueden ser servicios independientes, que para un solo proyecto, requiere de trabajar coordinada y multidisciplinariamente.

La conciencia del medio en el cual se desempeña el arquitecto y el compromiso de adiestrar a la población hacia la arquitectura para que ésta sea poderosa y pueda influir, dejar huella y sentar precedentes.

En El Salvador los ingenieros llegaron primero. Los arquitectos llegamos aquí en el momento en que los ingenieros hacían arquitectura. En otras partes los arquitectos llegaron primero. Sin embargo, en cualquier caso, en los países desarrollados es más claro el poder que tiene la arquitectura y el perfil alto de los arquitectos.

La oficina de Norman Foster, por ejemplo, es un laboratorio. Asimismo, el cliente en los países desarrollados asume su rol. El cliente de Sydney dijo que quería que fuera tan fuerte como la ópera, y se volvió en un icono.

En nuestro medio los arquitectos manejamos un perfil bajísimo, al menor descuido de los arquitectos, el cliente toma nuestro lugar: La tarea es cómo hacemos para concientizar a la población hacia la arquitectura para que la arquitectura sea poderosa.



4



5



6



Lo juvenil: el prestigio adherido a la imagen de ciertas juventudes.

CULTURA JUVENIL Y DOCENCIA

CARLOS IVÁN ORELLANA

Las diferencias existentes entre los estudiantes universitarios, vienen dadas por razones como su procedencia socioeconómica o sus características particulares como individuos, y al mismo tiempo, estos mismos contrastes marcan la relación que luego establecen con la Universidad. Por otra parte, hoy en día, además, se está prestando atención a un aspecto aparentemente unificador entre los jóvenes, que igualmente es decisivo para aproximarse a las inquietudes que los ocupan en la actualidad, se trata de la cultura juvenil. Con la tensión entre individualidad y homogeneidad y otra serie de implicaciones adicionales, la cultura juvenil influye en los jóvenes. Luego, a la Universidad –a los docentes, en realidad– corresponde saber descifrar esas fuerzas y exigencias culturales, que actualizadas en el estudiante, se vuelven recursos u obstáculos para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

De forma general podría definirse la cultura juvenil como un ámbito simbólico que aglutina las diversas formas de ser joven, en una sociedad dada. De la definición hay cuatro elementos por destacar. Primero, en tanto ámbito, significa que ésta se desarrolla en escenarios físicos concretos o "deslocalizados" espacialmente (virtuales, por ejemplo). En segundo lugar, en específico, la cultura juvenil produce y reproduce constantemente prácticas signadas, con sentido, que toman forma en

expresiones, "discursos" de diferente formato (visual, táctil, etc.) y calidad (profundos, superficiales, etc.). En tercer lugar, la cultura juvenil debe entenderse como relativa al momento histórico en la que se estudia. Cada coyuntura determinada exhibe y permite unas ofertas y demandas culturales que hacen que una generación rompa con los consumos, normas e intereses de la anterior; la tecnología, la moda o la vocación son ejemplos de realidades culturales que cambian constantemente. La historicidad nos lleva un punto central al aproximarnos a la cultura juvenil: ésta se dice como si se tratara de un todo uniforme, algo que todos los jóvenes por igual vivencian. Sin embargo, la forma particular en que la cultura es asimilada, disfrutada o sufrida, está en íntima relación con la pertenencia de clase, con diferenciales idiosincráticos, de socialización, posibilidades materiales, etc. que distancian a los jóvenes entre sí, al interior de una misma sociedad. Por tanto existen juventudes y no jóvenes, existen maneras de vivir, disfrutar y sufrir la juventud que no son uniformes, y no obstante existe una cultura juvenil dominante en cada momento histórico –La Cultura Juvenil–, su concreción será filtrada por las posibilidades y limitantes de clase (materiales y de conciencia) que cada joven puede alcanzar. En cuarto y último lugar, en íntima relación con su faceta histórica y su relación con la pertenencia de clase, la cultura juvenil puede constituirse en una estructura de justificación de la desigualdad social. Esto se realiza al uniformar a todos los jóvenes, cuando lo que existen son juventudes, con lo que se esconden las diferencias que explican el que la juventud sea un momento de desarrollo o de angustia. Pero con más exactitud el potencial falseador (ideológico) de la cultura juvenil viene dado, precisamente por el calificativo que le acompaña: lo juvenil. Lo juvenil es en realidad un accesorio que se asigna a determinados jóvenes con capacidad adquisitiva de los consumos culturales dominantes y que se presentan con una imagen triunfante, feliz, despreocupada. Mientras que otros jóvenes, no juveniles, sin importar el que puedan coincidir en edad y aspiraciones, no tienen acceso a la fragancia, la ropa, la diversión, etc. que el sistema vende como legítimo, bueno, deseable o propio de "los jóvenes", y por supuesto, tampoco disfrutan su juventud, la que muchas veces está llena de riesgo, desasosiego o se ha vuelto una adultez prematura. Lo juvenil pues es una forma de normalización, de control social que el mercado y el sistema, lanzan a las juventudes volviéndolas mansos consumidores mientras les niegan o alejan de las posibilidades de convertirse en ciudadanos críticos.

Aunque puede resultar ambicioso, la cultura juvenil ha sido caracterizada con cuatro notas globales. Estas deberán ser entendidas como un horizonte deseable y probable para las distintas juventudes, que se alcanza o del que se toma distancia, atendiendo a esa pertenencia diferencial de clase que antes se apuntaba. En otras palabras, no se puede afirmar que todos los jóvenes son así, que todos quieren ser así, o que ninguno presenta en algún grado las características que se describe a continuación.

Devaluación de la memoria

Esta característica es un subproducto de "este tiempo" y consiste en el desarraigo que los jóvenes experimentan respecto a los objetos y las relaciones. Algo de ella, se explica por la mutación urbana que sustituye sus líneas arquitectónicas originales (o su falta de línea o su bosque) por un patrón uniforme, "contemporáneo", lleno de concreto, neón, etc. Siendo su ejemplo más fuerte el Mall, los inmensos centros comerciales donde se compra y vende todo, incluso las apariencias. Asimismo, así como la ciudad pierde sus referentes, las cosas hoy en día se vuelven obsoletas con increíble



No existe la juventud, existen juventudes.





"Las universidades que antes aconsejaban buscar información en la red sin matices están revisando a toda prisa sus currículos para fomentar el empleo del pensamiento crítico con el fin de evaluar debidamente toda esa información"
Patricia Wallace, 2001

rapidez. En conjunto, una ciudad sin tradición o historia y unos artefactos desechables, contribuyen a consolidar la noción de deslocalización, rapidez, desmemoria y falta de apego a cosa y personas. Es importante anotar que el desprestigio de la memoria también tiene condicionantes políticos, pues desde siempre a países como este se les ha obligado a olvidar, porque hacer memoria puede ser subversivo.

Hegemonía del cuerpo

Se trata de uno de los elementos más visibles y consonantes con una cultura predominantemente visual: la búsqueda de la apariencia perfecta, o lo que es lo mismo, el cuerpo juvenil (torneado, decorado, etc.). Hoy atestiguamos una industria cosmética que promete el milagro de la eterna juventud y "la belleza" a través de pastillas, máquinas, cirugía etc. y todo, aseguran, no requiere esfuerzo. Ese halo milagroso de inmediatez y la falta de esfuerzo que implican los distintos medios para lograr el cuerpo perfecto, es lo que podemos denominar de forma genérica lo light. Es una realidad aligerada, frívola, corporal, individualista y rabiosamente sensorial, que rehuye del esfuerzo intelectual, colectivo y humano que supone buscar incansablemente las mejores formas de ser feliz. La hegemonía del cuerpo, a través del anzuelo de lo juvenil y su prestigio adherido, también seduce a "los viejos". Igualmente es machista, pues juzga con mayor intensidad la apariencia de la mujer que la del hombre.



Empatía tecnológica

Con esta faceta se pone de manifiesto la indiscutible penetración y capacidad de influencia de los medios y ambientes audiovisuales. Se trata de la facilidad de los jóvenes-niños para manipular las máquinas pero también para apropiarse de lo que en ellas se muestra. Los jóvenes se tienden a reunir en lugares dónde llegan a ver, ser vistos y donde domina lo sensorial (la disco, el concierto, la bebida, etc.). En estos ambientes deambulan los íconos de moda, los mismos amigos o la estrella de la farándula de turno, y ahí se extraen y reciclan pautas de comportamiento, vestimenta, lenguaje e intereses; se busca lo que está más in y esta tendencia riñe con los agentes tradicionales de transmisión de la cultura: padres, escuela, iglesia, etc. También, queriendo escapar de la soledad y el anonimato de la vida moderna, se entra en lugares en los que sin embargo, no se gana en contacto humano genuino, donde domina el beat y no la letra de la canción, el mensaje de texto antes que la palabra directa, etc. Estamos ante una verdadera socialización tecnológica que, además de dar una falsa idea de eterno entretenimiento, debilita la disciplina y gusto por el viejo arte de la lectura de libros, no así de hipertextos (páginas de internet sin secuencia específica), subtítulos de películas, chat, etc.



"Ven, vas a conocer a esta tierna humanidad es un juego cruel de un sistema trivial el horror, el placer, la miseria, el poder, el rencor, el amor, mira a tu alrededor! Pueblos enteros condenados al hambre, niños obligados a la prostitución las guerras continúan devorando inocentes, tendrás que convivir con la desesperación...¡que suerte hay que tener al nacer !"

Contracultura política

En pocas palabras, esta nota implica que existen nuevos canales de interés, formación y expresión política (con más fuerza internet). Sin embargo, ante las notas anteriores, el reto es no menospreciar el potencial contestatario de las juventudes y buscar formas de encausarlo y hacerlo madurar con ellos, evitando celebrar cada arrebatado revoltoso que por visceral e infantil, puede desnaturalizar la propuesta política que le subyace.



TALLER ESPACIAL 2005

Durante 2005 los Talleres Espaciales impartidos por el DOE para la carrera de Arquitectura de la UCA han tenido como principales líneas de reflexión las siguientes:

1. **Arquitectura como función social:** a través del diseño de edificaciones puntuales que responden a necesidades concretas de comunidades y/o instituciones tales como la Alcaldía de San Rafael Obrajuelo, el Polideportivo de la UCA o una planta procesadora de marañón en el Bajo Lempa.
2. **Arquitectura y medio ambiente:** por medio del diseño de edificaciones ubicadas en contextos naturales de gran valor ambiental que exigen abordar temas como el clima o la integración al paisaje, tales como un Hotel en La Libertad o un restaurante en Jaltepeque.
3. **Arquitectura y ciudad:** desarrollando conjuntos urbanos donde se integran diversas actividades y funciones en contextos de gran valor simbólico y en una lógica de renovación urbanística, tales como Vivienda en altura en San Benito, el Centro Urbano Guadalupe o un Complejo multifuncional en una manzana sobre la Calle Arce.

Los talleres constituyen el eje central de la formación de los arquitectos por lo que los proyectos tienen un objetivo que va más allá del adiestramiento en el proceso de diseño y en el desarrollo de la creatividad. En general buscan abrir el horizonte hacia las múltiples esferas de interés de la arquitectura y a comprender su complejidad y relevancia en un contexto como el





salvadoreño. Además tienen un valor como búsqueda metodológica y como espacio de convivencia y reflexión conjunta entre estudiantes y profesores.

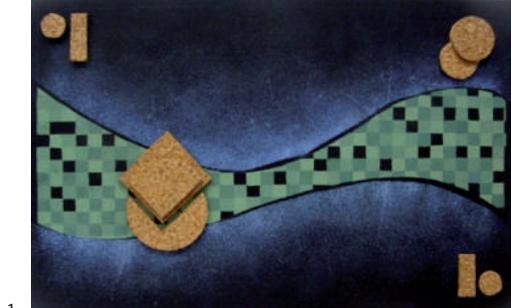
Lógicamente esto resulta en objetivos y temas de interés específicos para cada taller desde una lógica de complementariedad a lo largo de todo el proceso. La combinación de variables como la intensidad, la complejidad de los proyectos y los objetivos específicos se desarrolla de la siguiente manera:

- TALLER I.** Introducción al diseño abstracto bi y tridimensional, principios básicos, transformación del espacio.
- TALLER II.** Transición del espacio abstracto al espacio arquitectónico, antropometría y color.
- TALLER III.** Introducción al diseño arquitectónico, énfasis en la relación arquitectura y sitio y en la forma arquitectónica.
- TALLER IV.** Aspectos funcionales y de programa arquitectónico a través de proyectos cortos.
- TALLER V.** Proceso intensivo de conceptualización arquitectónica, combinación de variables formales y funcionales.
- TALLER VI.** El espacio interior, reciclaje de edificaciones y detalles arquitectónicos a través de procesos extendidos.
- TALLER VII.** Espacio público y paisajismo en un proyecto complejo y por medio de un proceso extendido ,
- TALLER VIII.** Desarrollo integral de un proyecto complejo a nivel de conjunto urbano multifuncional.
- TALLER IX.** Desarrollo integral de un proyecto de vivienda con énfasis en su impacto territorial y urbano.
- TALLER X.** Desarrollo integral de una gran intervención de escala urbana que constituye un proyecto urbano.

En 2005 estas temáticas se desarrollaron en el DOE a través de las diez materias en 25 secciones, atendidas por once docentes, con un promedio de 17 estudiantes por grupo. A continuación se presenta una memoria de las experiencias más relevantes del año.



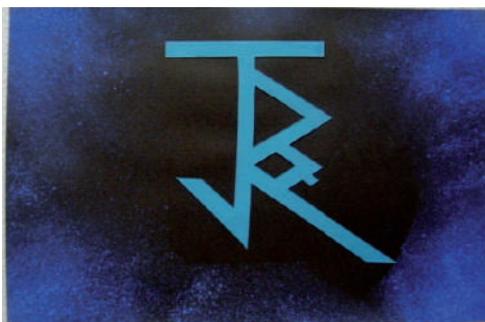
taller espacial I



1



2



3



4

EL CONCEPTO ARQUITECTÓNICO

Profesor: **ROBERTO AVELAR**

Alumnos: Karol Alvarado, Erick Ayala, Ana Marcela Barahona, Emma Barba, Fernando Barrios, Gustavo Bonilla, César Bonilla, Fátima Caballero, Delia Costte, Jose Francisco Cruz, Kelly Echeverría, Claudia Flores, Kenina Grande, Carlos Manzano, Salvador Mejía, Edgar Menjívar, Ana Cecilia Molina, Carmen Navidad, Jessica Pérez, Mario Ramírez, Gebby Rodezno, Isaura Umaña, Claudia Zaldívar

Siendo este un curso de iniciación, así como de introducción al proceso de creación arquitectónica, se trabaja en dos grandes vertientes: la idea llevada a un plano tangible, físico; y el concepto, el cual es intangible pero claramente reconocible en principios y normas de uso universal.

Esto se traduce en el trabajo de taller mediante ejercicios de exploración espacial, llevando simultáneamente tanto la creación plástica, así como los principios filosóficos y estéticos que van de la mano en toda creación.

Así, probablemente la metafísica y el uso de la razón se vean relegados por la subjetividad en el diseño, siendo preponderante el desarrollo de la creatividad.

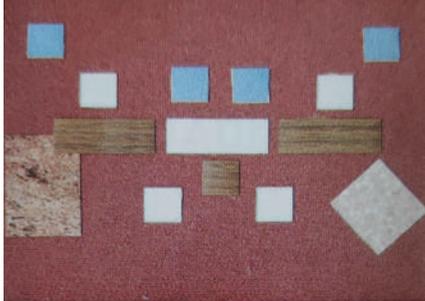
Se parte de las nociones y conceptos de la bi-dimensionalidad, para llegar a la exploración del espacio en tres dimensiones. Asimismo, la asignatura posee y persigue un fuerte componente de vinculación con otras artes, sobretodo plásticas: pintura, escultura, inclusive la cinematografía y la música.

IMÁGENES

1. José Francisco Cruz
2. Claudia Zaldívar
3. Fátima Caballero
4. Claudia Zaldívar



5



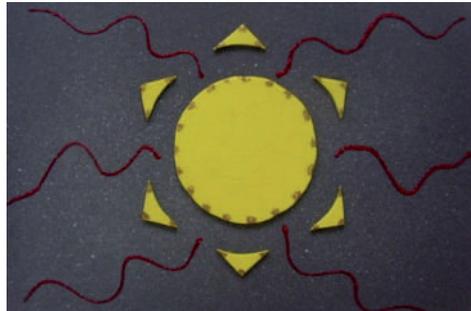
6



7



8



9

Por lo tanto es un curso de fuerte síntesis en conceptos y metodología de composición espacial. Se trata que el curso sea, antes que metodológico y propedéutico, eminentemente creativo. Asimismo, se hace énfasis en aspectos humanistas, sociales y filosóficos de la carrera de arquitectura.

A lo largo del ciclo, se estimuló la elaboración de trabajos, primeramente de "fundamentos conceptuales", en donde se abarcaron aspectos tales como el "equilibrio", "ejes y nodos" y otros; para posteriormente incluir nociones de conceptos de diseño cuya principal fuente de inspiración fuera la naturaleza, siendo de hecho esta el origen de todo.

Se sugirió la utilización de todos los medios de creación plástica, incluyendo "Happenings" y Montajes de objetos.

Temas claves de la asignatura:

- Aprender a observar. La educación del que observa.
- Lo sublime en el arte, la naturaleza como inspiración.
- Las estructuras en la naturaleza, composición natural.
- Aplicación de diferentes conceptos: escala, proporción, volumen, textura, etc.
- Nociones y conceptos de espacio vital y antropometría. Nociones de formas estructurantes del espacio, la cuarta dimensión.
- La luz y la sombra, como generadores de arquitectura. Simbolismos de la forma

El resultado en cada uno de los ejercicios de taller fue el planteamiento de composiciones con diversos materiales, dejando siempre a la libertad creativa un papel preponderante. La utilización de texturas (ver figuras 1, 2), logotipos (ver figura 3) así como "collages" (ver figura 4) son ejemplos de trabajos destacados durante dicho curso de taller.

IMÁGENES

5. Salvador Mejía
6. Erick Ayala
7. Kenina Grande
8. Claudia Zaldívar
9. Ana Marcela Barahona
10. Carlos Manzano

10



360 GRADOS DE CREATIVIDAD

Profesora: **INGRID CASTILLO**

Alumnos: Karen Aguilar, Isolina Amaya, Edgar Amaya, Eunice Angulo, Vanesa Arce, Adriana Avelar, Ayansi Avendaño, Cristóbal Bendeck, Luis Cabrera, Diana Campos, Edgardo Centeno, Gerardo Chang, Cindy Chiquillo, Leonardo Cruz, Juan Gaitán, Francisco García, Amalia García, William González, Diana Guerra, David Guzmán, Vladimir Hernández, Adriana Lemus, Mauricio Menéndez, Mario Moreno, Maritza Rivas, Mauricio Saade, Javier Alegría, Elmer Beltrán, Eduardo Benitez, Giselle Cardoza, Francisco Deras, Matilde Henríquez, Ana Hernández, Pedro Mejía, Eugenia Molina, Edenilson Peña



En el Taller Espacial I se desarrollan fases muy importantes del conocimiento del diseño, partiendo desde la atenta observación del medio que nos rodea y todos los pequeños detalles que lo conforman hasta la generación de diseños propios y muy creativos de objetos o espacios.

En este contexto, después de haber desarrollado ejercicios básicos de observación y abstraer del mundo real sus partes esenciales para concebir un diseño, se pidió a los alumnos diseñar sillas totalmente innovadoras inspiradas en conceptos resultantes de las abstracciones. Posteriormente se desarrollaron ejercicios más complejos donde el objetivo se convierte en un espacio completo a lo cual llamamos "el diseño de un ambiente": formas, texturas, colores, muebles y el genio creativo de sus presentaciones se convirtieron en el centro de toda esta historia.

Metodología y resultados

Los grupos estaban compuestos por cuatro a cinco integrantes.

Observar, conocer, diseñar, experimentar y construir su proyecto fueron los pasos que siguieron para la consecución de las sillas y luego los ambientes.

Una vez listo, presentar el proyecto era un paso que más allá de simplemente mostrarlo, requería seguir jugando con su imaginación: historias, música, videos e incluso algún disfraz, fueron parte de todo este tema de la creatividad sin límites!

Los resultados de estos ejercicios han sido bastante positivos, ya que de alguna manera permiten a los chicos poder encontrarse con situaciones reales en las cuales descubren una enorme puerta de posibilidades creativas para la consecución de sus objetivos. Comprenden que en realidad las cosas (objetos y espacios) con las que cotidianamente nos encontramos no tienen un solo sentido, mas bien, es esta nuestra tarea, comprender que "mesa y cuatro patas" no son una formula inapelable...¿porque conformarnos con una bella flor cuando la imaginación nos permite ver campos llenos de flores? Bien, el reto es llevarlo a la realidad y es esto lo que hicieron.



1 A
2 A



Propuestas destacadas

En el primer ejercicio las propuestas de diseño de sillas fueron muy variadas, no solo de forma sino también por las propuestas de materiales que se hicieron.

Entre algunos proyectos interesantes se tuvo una silla que además de su uso convencional era un instrumento musical. Mati Henríquez, Ezequiel Peña y Eduardo Benítez la elaboraron con materiales como tubos de cartón, una maceta, alambres y unas pequeñas reglas de madera.

Otro proyecto interesante fue la "silla portátil", hecha por Juan Gaitán, Vanessa Arce, Adriana Avelar y Javier García. Esta silla era tan flexible y práctica que se podría llevar de un lado a otro como si se tratase de una pequeña maleta, la cual guardaba en su interior las patas de la misma.

En el segundo ejercicio todas las propuestas han sido muy buenas, en particular la propuesta de Ana Hernández, Giselle Cardoza, Pedro Mejía, Ezequiel Peña y Francisco Deras quienes convirtieron el taller en un "bosque" que tocó todos nuestros sentidos a través de sonido, iluminación, aroma y temperatura, nos hacía pensar que se trataba de una noche fría perdidos en la profundidad de un bosque.

Asimismo, "la Pecera" sufrió una transformación muy interesante al convertirse en una especie de "cueva", que resultaría ser la casa de cuatro jóvenes amantes del rock: Juan Gaitán, Amalia García, Javier García y Mario Moreno. Paredes forradas con cartones de huevos y periódicos, instrumentos musicales, colchonetas y la proyección de videos formaron parte de este ambiente creativo.

Vale destacar además el trabajo de alumnos como Ayansi Avendaño y Ernesto Saade por su esfuerzo, dedicación y creatividad a lo largo de todo el taller.



2

IMÁGENES

1. SILLA PORTÁTIL
2. SILLAS Y MÚSICA
3. HISTÓRIAS CREATIVAS:
¡Vendiendo Sillas!
4. DISEÑANDO AMBIENTES



3



4

taller espacial II



DE LO ABSTRACTO A LO FIGURATIVO

Profesor: **RICARDO RAMOS**

Alumnos: Karen Aguilar, Isolina Amaya, Eunice Angulo, César Bonilla, Tatiana Chiquillo, Francisco Cruz, Gabriela Galeas, Francheska Girón, Kenina Grande, René Iraheta, Adriana Lemus, Carlos Manzano, César Maravilla, Glendy Martínez, Salvador Mejía, Mauricio Menéndez, Cecilia Molina, Miguel Morales, Edgardo Renderos

El inicio del programa de Taller Espacial II (TE-II) del Plan 2005 requiere dentro de su contenido una revisión de los conceptos básicos de diseño vistos en Taller Espacial I (TE-I). Ambos cursos constituyen una transición entre el diseño abstracto y el diseño arquitectónico.

El curso de TE-II continúa con el proceso de desarrollo de la creatividad de los estudiantes, por medio de ejercicios de diseño abstracto que finalizan en el manejo del espacio arquitectónico a través de la asignación de un pequeño proyecto de diseño.

El diseño abstracto

Después de un breve repaso de los conceptos a través de una presentación de Power Point en la que incluí definiciones, clasificación y ejemplos de cada uno, entregué el primer trabajo de diseño que consistía en la elaboración de un DISEÑO

IMÁGENES

1. Adriana Lemus
2. Miguel Morales
3. Karen Aguilar
4. Gabriela Galeas

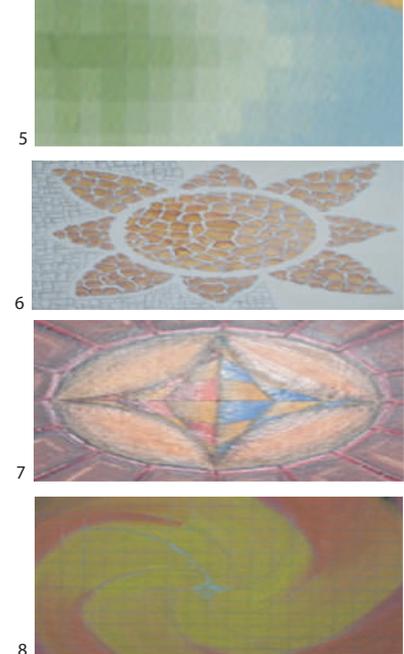
NOTAS

1. Forma/Operaciones básicas (repetición, gradación, radiación) /estructura /el módulo/ etc.

BIDIMENSIONAL ABSTRACTO en el que aplicarían dichos conceptos. Los objetivos específicos de este primer ejercicio eran: sondear los conocimientos y experiencias que los estudiantes traen del Taller Espacial I, medir su capacidad ante un problema de diseño en dos dimensiones, iniciar a los estudiantes en el diseño abstracto con cierta aplicación en un problema concreto.

De hecho, ya que una de las condiciones del curso era el iniciar a los estudiantes en el diseño arquitectónico de forma gradual, quise darle un toque más apegado a un contexto real y definí que se diseñaría el PISO DE LA PLAZA DEL SOL, ubicada a pocos metros del Campus. Les di una definición de Plaza y ejemplos de aplicación para conceptualizar el diseño para luego hacer una visita de reconocimiento del lugar y realizar un levantamiento; todo esto para aproximarlos a las fases que generalmente se siguen para abordar un diseño arquitectónico. Para agregarle un grado de dificultad adicional, ellos debían respetar dos de las cuatro maceteras dentro de la Plaza.

Para la etapa de diseño se tuvieron dos semanas con asesorías en cada clase (dos días a la semana). En ellas los alumnos presentaron sus propuestas las cuales debían conservar las proporciones, o sea, graficadas a escala, y retomar los requerimientos solicitados. Al final del ejercicio cada uno de los 20 alumnos expuso su diseño y en principio se debían seleccionar los mejores cinco. La elección de los diseños más destacados se hizo conjuntamente entre los alumnos, Carlos Valencia (instructor de la materia) y el profesor, contándose además con la opinión de Carlos Ferrufino, Jefe del DOE. Al final, destacaron cuatro diseños y un quinto fue rediseñado a partir de otros cuatro diseños elegidos. Éstos se elaboraron a escala natural en el piso del Taller de Simulación de Arquitectura, donde participaron todos los alumnos en grupos de cuatro para cada diseño. En las fotos se muestra el proceso de elaboración del proyecto.



IMÁGENES

5. Francisco Cruz
6. Iso Amaya
7. Salvador Mejía
8. Mauricio Menéndez

9. PROCESO DE ELABORACIÓN DE DISEÑO DE PISOS EN TALLER DE SIMULACIÓN:

- A. Elección de propuestas
- B. Aplicación de lechada de cal y trazo de diseños.
- C y D. Elaboración de diseños.
- E. Parte del equipo de TEIL.



10



11



12

Un dormitorio temático

Con este ejercicio se pretendía iniciar a los estudiantes en el diseño arquitectónico a través de un planteamiento sencillo y de vivencia conocida, permitiendo la creatividad, la ensoñación y utilizando los conceptos de antropometría y ergonomía vistos en la asignatura.

Se trabajó en el diseño de un dormitorio para nueve usuarios diferentes: estudiante de arquitectura, persona discapacitada, pintor, músico, futbolista, fanático de juegos de video, diseñador de interiores, piloto y escultor. El área supuesta era de 12m² más un área para el servicio sanitario cuyas dimensiones se debían precisar en función del usuario. El lapso para elaborar la propuesta fue de dos semanas con asesorías en cada clase. Asimismo ellos debían de diseñar el mobiliario que utilizarían para cada caso. La imágenes muestran algunos de los resultados del ejercicio.

IMÁGENES

DORMITORIO PARA UN:

- 10. Estudiante de Arquitectura. Eunice Angulo
- 11. Estudiante de Arquitectura. Cindy Chiquillo
- 12. Pintor. Adriana Lemus
- 13. Aficionado a los videojuegos. Gustavo Iraheta.
- 14. Músico. Karen Aguilar
- 15. Diseñador de interiores. José Francisco Cruz.



14



15



13

DEL PAPEL AL ESPACIO

Profesora: **LIZETH RODRÍGUEZ**

Alumnos: Elmer Beltrán, Eduardo Benítez, Matilde Henríquez, Ana Hernández, Guadalupe Marroquín, Jessica Mata, Pedro Mejía, Eugenia Molina, Manuel Pacheco, Jessica Pérez, Edenilson Peña, Yenifer Ramos, Susana Recinos, Sonia Recinos, Emilio Rodríguez, Oliviana Romero, Lilian Ruíz



Taller Espacial II es una materia que se constituye como una transición entre el proceso de abstracción y el diseño arquitectónico, es por eso que los ejercicios prácticos inician en lo abstracto y concretizan en el manejo del espacio arquitectónico haciendo énfasis en la antropometría, ergonomía y teoría del color. El objetivo básico de Taller II es darle a conocer al estudiante las herramientas de trabajo para el diseño, poniendo en práctica la observación y el análisis de los espacios arquitectónicos con todos sus componentes.

Esta sección de Taller II estaba compuesta por 18 alumnos. El tiempo de duración del curso fue de cinco meses repartidos en cinco horas semanales (dos días a la semana). Las clases en su mayoría estaban compuestas por una exposición de la profesora y ejercicios prácticos desarrollados en aula. Además de la discusión de lecturas, y presentación de tareas. Cada alumno llevó una bitácora de trabajo donde archivaron en forma ordenada todas las lecturas que se dejaban en cada clase y la mayoría de ejercicios y tareas.

La metodología de trabajo en clase, se organizó en tres etapas:

1º Etapa: En esta primera etapa los ejercicios prácticos se desarrollaron de forma individual, para ir conociendo el nivel de aplicación de cada alumno (aptitud y actitud). Los ejercicios enfocaron la relación entre función y forma, analizando ejemplos concretos de arquitectura, nacional e internacional, alrededor de los siguientes temas: organización de la forma (dimensión, proporción, escala), teoría y psicología del color y la transformación del espacio mediante sensaciones (profundidad y volumetría). Lo más importante de esta primera etapa fue introducir a los alumnos a la noción de escala y proporción antropométrica, y para ello era absolutamente necesario que cada uno tuviera su cinta de medición. Con esta cinta ellos se midieron a sí mismos y midieron su lugar de clase, su vivienda, su habitación y otros espacios con su respectivo mobiliario.

La evaluación de esta primera etapa fue a través de un MURAL CROMÁTICO realizado en equipos, que se derivó de la realización de pequeños ejercicios individuales (uso del color) y en grupos (sensaciones espaciales). Su principal objetivo era transformar el espacio del Taller de Simulación creando sensaciones en superficie. La actividad fue una experiencia muy valiosa que enriqueció la plástica y desarrollo de la creatividad en los alumnos, adquiriendo la noción de escala natural y proporción.



I M Á G E N E S

PROCESO DE ELABORACIÓN DE MURAL CROMÁTICO

2º Etapa: Adquiridos los conceptos básicos como para introducirlos al estudio de espacios vivibles, en esta etapa se estudiaron los siguientes conceptos: Antropometría (enfocado al mobiliario), emplazamiento, accesibilidad, circulación horizontal (senderos), circulación vertical (rampas y escaleras), recorridos. El ejercicio de diseño que se evaluó fue una REMODELACIÓN EN EL TALLER DE SIMULACIÓN. El objetivo era modificar un espacio de una edificación construida, que en este caso es un lugar de permanencia de estudiantes. El ejercicio incluía un estudio de las condicionantes del sitio (vegetación, accesos, etc.), un levantamiento de las medidas del espacio, terminando con una propuesta de cambio de pared de lámina, el diseño de plaza y anfiteatro en los alrededores de la actual pared curva y una propuesta de comunicación entre el mezanine y la nueva plaza creada.

Con esta segunda experiencia los alumnos adquirieron la noción de espacio habitable, enfrentándose al diseño formal y su representación en planos descriptivos.

3º Etapa: En esta etapa, se introduce al alumno a establecer un programa arquitectónico partiendo de un listado de necesidades. Así, unas AULAS PARA KINDER se propusieron como trabajo final el cual se desarrolló bajo los siguientes conceptos: función, forma, circulaciones, accesibilidad, emplazamiento, orientación, zonificación, programa arquitectónico, ventilación, teoría del color, iluminación y análisis del entorno. El objetivo era que los alumnos comenzaran a diseñar en forma sistemática, dotando de espacios con lógica de funcionamiento, donde debe investigar previamente acerca del tema de diseño. Para su emplazamiento, se escogió un terreno ubicado al occidente de la entrada de la UCA en C. La Sultana, entre el Scotiabank y el Super Selectos, teniendo como reto aislar el Kinder del ruido y dar seguridad a los niños. Además, para salvar el desnivel de 5mts entre el punto mas alto del terreno y la calle, debía considerarse el uso de rampas



IMÁGENES

LA PROPUESTA INNOVADORA:

1A, 1B Y 1C.

Emilio Rodríguez,
Manuel Pacheco,
Marcela Recinos

sobresalió por la creatividad y búsqueda de nuevas opciones en la cubierta, en este caso, lona tensada.



1A



1B



1C



2A



2B

IMÁGENES

OTRAS PROPUESTAS:

2A y 2B. Ana Hernández,
Eduardo Benítez,
Pedro Mejía,

Tiene el merito de haber priorizado la circulación peatonal, enviando hacia el lado de atrás la circulación vehicular.

3. Kenina Grande y
Francesca Girón

27

para priorizar la circulación peatonal. El proceso de diseño supuso visitas de campo e investigación de casos análogos con presentación de informes técnicos, un estudio previo (situación del entorno, programa arquitectónico, diagrama de relaciones entre espacios, zonificación previa y criterios de diseño) y presentación de planos y maqueta, con previos ejercicios de exploración. Después de la entrega final los alumnos entendieron que el proceso de diseño no es del todo espontáneo y lo valioso que es observar e investigar para adquirir criterios en la toma de decisiones respecto a la orientación y emplazamiento del proyecto así como insumos que aumentan la experiencia para poder proponer nuevos espacios.

El curso partió del simple análisis de formas y terminó en una propuesta de espacios, pasando por un proceso en el que la creatividad aumentaba conforme la experiencia se adquiría. De esta manera los alumnos fueron identificando sus debilidades y al lograr superarlas ganaron confianza en ellos mismos y el resultado final fue muy satisfactorio, sobre todo para mí como su guía ya que este grupo logró alcanzar un nivel aceptable de calidad.



3

LA ARQUITECTURA Y EL LUGAR

Profesor: **JOSÉ ANTONIO GRANILLO DUBÓN**

Alumnos: José Luis Benítez, Elvia Bonilla, Roxana Calderón, Marcella Castillo, Laura Cañas, Lilian Chávez, Adriana Chicas, Marcela Contreras, Stephanie Cruz, Belén Esquivel, Boris Funes, Juan José Galdámez, Griselda Gavidia, Marcela López, Amilcar Martínez, Laura Moreno, Francisco Navas, Francisco Orellana, Lex Parker, Cecilia Pino, Julio Quan, Sara Rodríguez, Douglas Rodríguez, Sarisol Solval, Veryini Ventura.



El proyecto desarrollado en Taller III fue un Centro SPA en la periferia urbana. Se planteó como un centro de recuperación físico y mental, cuyas instalaciones permitieran el tratamiento corporal con servicios de sauna, masajes, gimnasia, caminatas y una dieta natural y dirigida. Las condiciones de uso requerían que sus instalaciones atendieran varios niveles de necesidades, un servicio semanal del área de tratamiento y restaurante, y un servicio completo los fines de semana incluyendo hospedaje. Los estudiantes sugirieron huertos, caballerizas, instalaciones deportivas, y otras, como actividades complementarias. El área a intervenir se ubicó en la Urb. La Cima III, Finca Manderlein. Un terreno de más de 20 manzanas de topografía escarpada.

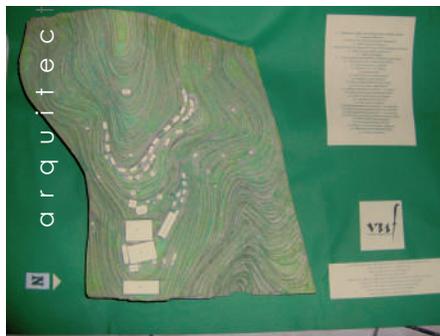
Metodología de enseñanza-aprendizaje

El taller tuvo una primera parte de FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA. Ésta consistió en: clases expositivas, formuladas en formato digital, sobre teoría de diseño y criterios técnicos; investigación y exposición de temas específicos a cargo de los estudiantes (individual o en grupo); y control de lecturas sobre teoría arquitectónica.

Una segunda parte fue la sesión de TALLER DE DISEÑO Y APLICACIÓN PRÁCTICA. Debido a que el grupo estaba formado por casi treinta alumnos se realizó un solo proyecto dividido en etapas que permitiera lograr los objetivos del curso y la aplicación de los fundamentos teóricos. Aquí se empleó similar estrategia que en niveles superiores: diseño en grupo (de 4 a 5 estudiantes) del plano de conjunto y diseño parcial de instalaciones de forma individual.

La modalidad de atacar el problema del diseño del Centro SPA tuvo varias etapas:

- Etapa de investigación de casos análogos (bibliográfica o de campo), visita y análisis del sitio (grupo de clase) y elaboración del programa arquitectónico, que en este caso se realizó en equipos de trabajo.
- Etapa de propuestas (diagramas funcionales internos, diagramas edificio-entorno, zonificación, elaboración de propuesta(s) arquitectónica(s) del conjunto. Debido a que el proyecto era de característica habitacional los estudiantes no desconocían las relaciones funcionales y les fueron fáciles de internalizar y externalizar.
- Etapa de desarrollo del diseño particular de edificaciones de forma individual.



Metodología de evaluación

Las actividades evaluadas en las diferentes etapas fueron: la investigación, las lecturas, las exposiciones y las sesiones de taller de diseño. Se aplicaron diferentes instrumentos de evaluación para cada una, con diferentes variables, de manera de reducir la subjetividad. Para la evaluación de la etapa de diseño se utilizó una matriz de evaluación compleja pero que facilita visualizar áreas de fortaleza y debilidad del estudiante. En el caso del trabajo en equipo, se definieron compromisos individuales y grupales. El trabajo en equipo tiene el objetivo de fortalecer la interacción, la construcción de la cultura de trabajo en equipo, y la definición de personalidades. Dicho objetivo es de importancia tanto pedagógica como estratégica, principalmente en casos como este que el grupo de clase sobrepasaba los 15 alumnos.

Cada proyecto tiene objetivos académicos particulares y éstos le son dados a conocer al estudiante; la ponderación es congruente a los objetivos y también se hace del conocimiento del alumno. En este caso, se proporcionaron los requisitos mínimos de presentación del proyecto al inicio, con la advertencia de que no eran fijos, ya que podían sufrir alguna modificación dependiendo del comportamiento y capacidad del grupo, y de las exigencias que el proyecto demandara en su evolución.

El proceso de evaluación en la etapa de propuesta arquitectónica se realizó simultáneamente a la etapa de asesoría (crítica). El rol del profesor en esta etapa tuvo tres momentos. Primero, a medida que el estudiante plantea el problema y sus características principales, ayudar al estudiante a definir criterios para dar respuesta a las diferentes variables del proyecto. Segundo, dirigir al estudiante de manera que no se desvíe exageradamente de los propósitos de diseño, establecidos por él mismo. Tercero, evaluar las respuestas parciales y finales en relación a su propia posición, con el fin de formar en él coherencia entre su pensar y su hacer, es decir, el logro de sus propias metas. Esta etapa conocida como "crítica de proyectos", se realizó en grupo (participativamente) o individualmente.

Logros

El trabajo en equipo fue en la mayoría de los casos muy positivo. La experiencia de los estudiantes de aproximarse a una realidad física contribuyó a una mejor comprensión y conciencia de aplicación de los criterios y fundamentación. De igual modo la experiencia de campo favoreció tempranamente a la oportunidad de lograr empatía entre profesor-alumno.

El mayor reto fue el trabajo de crítica y seguimiento individual. Las críticas se dejaron, aún cuando individuales, abiertas al grupo, de manera que las experiencias individuales (desaciertos y aciertos) se transmitieran. Al final del ciclo se realizó un intercambio de opiniones acerca del curso. Un aspecto importante fue el de la visión o comprensión del hacer arquitectura al cierre del ciclo. En contraposición con la opinión general de los alumnos sobre el mismo tema al inicio del ciclo, los resultados y la conclusión final fueron muy satisfactorios.

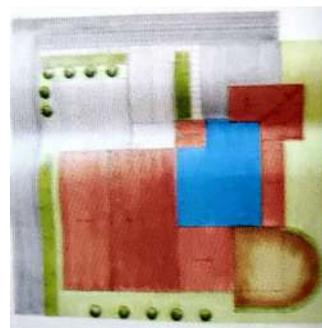
Como reflexión sobre el ciclo mi opinión particular es que los grupos de taller no deben ser mayores de quince alumnos; que hay que fomentar tempranamente el trabajo en equipo; que los proyectos deben tener total o parcialmente dosis de realidad, ya que eso motiva al joven estudiante. Los jóvenes de ahora tienden a reclamar una información más sintetizada, más visual y más tangible para ser adquirida. Por ello el profesor debe tratar de adecuarse a esta modalidad a la vez que debe fomentar la lectura y la actitud investigativa.



IMÁGENES

PROYECTO HOSTAL SPA

Marcela López,
Amílcar Martínez,
Francisco Orellana



ARQUITECTURA EN FUNCIÓN SOCIAL

Profesora: **SANDRA GUTIÉRREZ GUERRA**

Alumnos: Luisana Córdova, Boris González, Edgardo Hernández, Mario Miranda, Marcela Ortíz, Lex Parker, Cecilia Pino, Wally Portillo, Stephanie Reyes, Fernando Rodas, Iris Romero, Paola Sopen.

La experiencia vivida en el Taller Espacial IV ha sido sin duda singular. Desde el día 0 en que hicimos las presentaciones formales y un tanto frías de cada uno de los participantes (profesora, alumnos, instructora), hasta el último día en que compartimos, entre risas, las anécdotas del semestre con una cenita en un restaurante cercano a la Universidad.

Para efectos de este artículo comenzaremos relatando la metodología seguida en el Taller, para después describir los proyectos y los resultados obtenidos en cada uno de ellos, finalizando con aquellas propuestas destacadas en el ciclo y los resultados generales del curso.

La metodología de trabajo partió de las siguientes premisas: 1/ Reforzar la base teórica, 2/ Desarrollar proyectos fuera de San Salvador y en la medida de lo posible, que fueran reales, y 3/ Introducir dos temas importantes: Conceptos bioclimáticos y la importancia del Espacio Público, aunque no fueran éstos los temas principales del Taller.

De acuerdo a los objetivos del Taller lo que se buscaba era aprender a elaborar un PROGRAMA ARQUITECTÓNICO. La mayoría de alumnos estaban familiarizados con el tema, sin embargo hubo que reforzar algunos puntos básicos: la relación sitio (topografía, condiciones climáticas, etc) / cultura local / proyecto, y la importancia de la antropometría y la definición de medidas básicas de mobiliario, equipo y circulaciones para cada espacio. Por otro lado, y como refuerzo teórico, se analizó la importancia de la semiótica en la arquitectura, para caracterizar el mensaje que la obra física transmite a los usuarios.

Comenzamos el Taller con una serie de charlas teóricas que abarcaron el primer mes del semestre, impartidas conjuntamente entre profesora e instructora. A partir del segundo mes se trabajó en dos proyectos: el primero en San Rafael Obrajuelo, que consistió en el diseño de la ALCALDÍA; el segundo en la comunidad de La Pita, en el Bajo Lempa, que se trató del diseño de una PLANTA PARA ELABORAR VINO DE MARAÑÓN.

El origen del primer proyecto fue un contacto que hizo COMURES con el DOE, solicitando ayuda para diseñar la Alcaldía de San Rafael Obrajuelo (entre otros proyectos). El grupo de Taller Espacial IV fue presentado al Sr. Alcalde y su Concejo Municipal por el encargado de COMURES para la zona, el Sr. Luis Peña, en visita de campo efectuada al inicio del proyecto. En dicha visita pudimos platicar sobre las necesidades espaciales que tenían en la Alcaldía, las ideas del Alcalde y sus concejales sobre cómo debía ser el diseño, además de hacer un recorrido por el pueblo. Con los insumos recolectados en el sitio, comenzaron los alumnos el proceso de diseño con sesiones de consulta

1A





2A



3A

en las que se presentaban semanalmente los avances de cada uno de los proyectos. Este proyecto fue individual y cada uno de los 12 alumnos elaboró una propuesta que incluía el diseño del anteproyecto, junto con planos arquitectónicos completos y una maqueta.

El proyecto culminó con la presentación, en San Rafael Obrajuelo, de los 12 proyectos elaborados. Esta presentación se hizo ante el Sr. Alcalde y su Concejo Municipal, junto con el representante de COMURES. En esta ocasión cada alumno/a tuvo cinco minutos para exponer su proyecto y responder a las interrogantes del público. El segundo proyecto comenzó con una charla introductoria sobre los procesos participativos realizados en el Bajo Lempa por la ONG CORDES, quienes a su vez se convirtieron en nuestros clientes. Esta charla se hizo en las instalaciones del Polígono Solidaridad en San Carlos Lempa. Después se procedió a una visita de campo al terreno donde estaría ubicada la Planta. Al igual que con el proyecto anterior el proceso de diseño se maneja en sesiones de consulta, con la modalidad de realizarse cada diseño en parejas. La presentación final de los proyectos a CORDES aún está por realizarse.

En cuanto al proceso interno del Taller, tanto académico como social, resultó muy interesante el hecho de realizar proyectos fuera de San Salvador, ya que eso implicó la organización de una serie de viajes y el tener unas cuantas horas para compartir en grupo fuera del aula. La respuesta de la mayoría de estudiantes fue muy entusiasta, y se logró consolidar una conciencia de grupo dentro de los estudiantes.



1B

IMÁGENES

Propuesta de diseño de la Alcaldía de San Rafael Obrajuelo, Mario Miranda:
1A, 1B, 1C, 1D. Maqueta
2A, 2B. Vistas

3A, 3B. Visita de campo grupo de Taller IV.

Otra de las experiencias relevantes del Taller fue la visita de invitados especiales que colaboraron con charlas complementarias a las impartidas por docente e instructora. La primera de ellas fue la de Arquitectura Bioclimática, impartida por el Arq. Guillermo Altamirano, en la que se tocaron conceptos básicos para diseñar teniendo en cuenta las condiciones climáticas del sitio. La segunda charla fue sobre el manejo de una Planta de Fabricación de Quesos Gourmet, perteneciente a las micro-empresas de CORDES, donde el Sr. Aymeric Poizat, asesor en temas financieros y de comercialización de la fábrica, habló sobre el manejo y funcionamiento de la misma.



2B

Finalmente la elección del proyecto más destacado del ciclo se hizo conjuntamente entre profesora, instructora y alumnos/as, eligiendo el proyecto de la Alcaldía de San Rafael Obrajuelo, elaborado por Mario Miranda como nuestro representante en el evento de cierre de ciclo.

Las tres premisas básicas del Taller se cumplieron con creces y en general la experiencia de enseñanza-aprendizaje, tanto de alumnos, como de la profesora y la instructora ha sido muy provechosa.



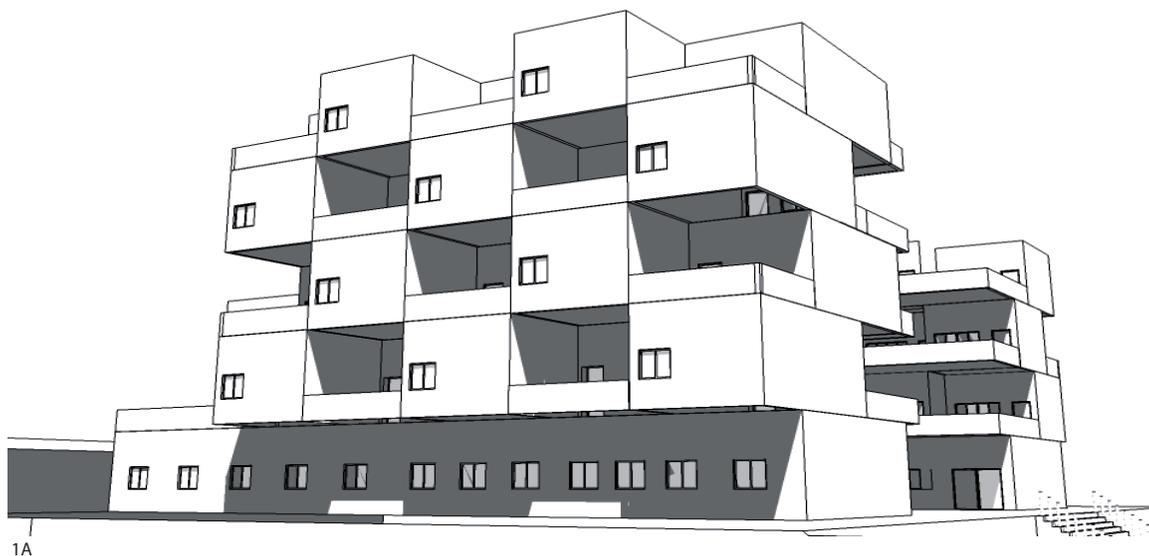
2C



3B



3B



FORMA Y FUNCIÓN

Profesor: **MANUEL EDGARDO MERINO**

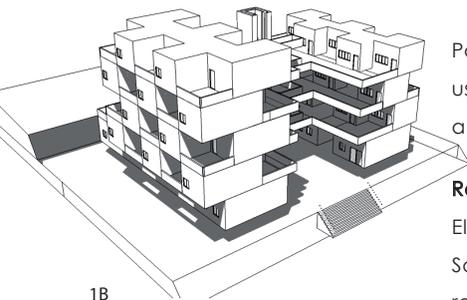
Alumnos: Elvia Bonilla, Roxana Calderón, Marcella Castillo, Verónica Flores, Jonathan García, Marcela López, Amilcar Martínez, Ileana Morales, María José Nolasco, Roxana Rodríguez, Sarisol Solval, Patricia Valencia, Veryini Ventura.

Dentro de los objetivos del Taller Espacial IV se encuentran, poner en práctica y consolidar los principios de diseño que el alumno tiene ya conocidos y arraigados en su conciencia creadora, demostrándolo a través de la resolución de proyectos arquitectónicos, visualizando la relación entre requerimientos funcionales y diseño arquitectónico así como la relación función-forma.

En ésta, se da una atención especial al estudio y dominio de los requerimientos funcionales que la arquitectura debe satisfacer, así como en el manejo y conocimiento de las herramientas que utiliza la arquitectura para estudiar las necesidades, actividades y funciones que se dan en un proyecto.

IMÁGENES

1A y 1B.
Roxana Calderón y Veryini Ventura
2. Ileana Gálvez y Marcela López
3A, 3B y 3C.
Jonathan García y Marcella Castillo



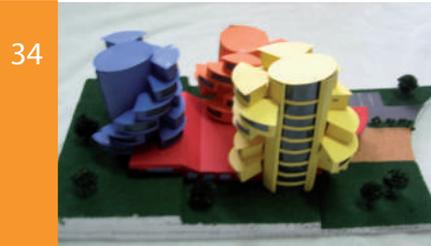
1B

Por lo tanto, el énfasis dado a los proyectos desarrollados, se enfocó en la investigación, el conocimiento de los usuarios, las condiciones ambientales del contexto, las herramientas metodológicas para elaborar programas y llegar a una solución funcional y formal que los integre.

Residencia Estudiantil (edificio en altura)

El ejercicio se formuló, basado en la necesidad espacial de un gran sector de estudiantes universitarios que vienen a San Salvador, de diferentes pueblos y ciudades del interior del país y que generalmente no tienen la opción de las relaciones familiares que les permita tener las condiciones de convivencia social y familiar. Se debería cumplir con un programa que además de dar servicios habitacionales a diferentes sectores, con necesidades de espacio y económicas diferentes, en uno, dos o tres dormitorios, tuvieran los espacios necesarios para servicios administrativos, de alimentación, recreativos, de estudio y esparcimiento cultural y espiritual, así como fortalecer las relaciones de amistad, compañerismo y respeto entre jóvenes.

Se ubicó el proyecto, en la zona externa de la UCA, teniendo como referente la gran cantidad de alumnos que cumplen las condiciones anteriores, y que urbanísticamente cumple con los otros servicios auxiliares y complementarios cercanos y necesarios para las actividades estudiantiles.



34

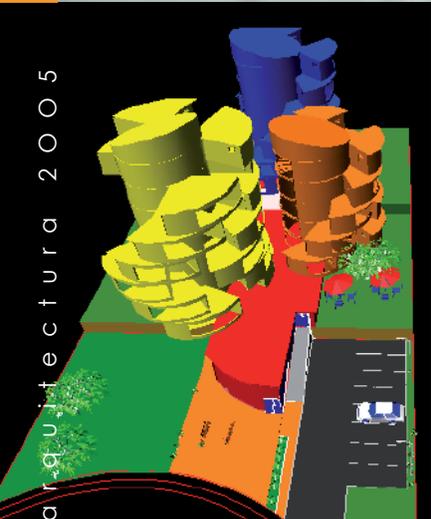
Objetivos y metodología

El proyecto debería reflejar una arquitectura formal fresca, innovadora, juvenil, alegre, que reflejara contemporaneidad, volátil, transparente y que hiciera sentir que el edificio alberga juventud. Así también debería cumplir con principios básicos de diseño, que el alumno fijase en su proyecto, armonía con la naturaleza, equilibrio, ritmo, etc. En fin, que el resultado hiciera que el espectador gozara placenteramente del volumen y que lo invitase a ser partícipe de su interior.

El grupo de alumnos es prácticamente homogéneo en edad, esfuerzos e intenciones de estudio y cursan casi las mismas asignaturas de su nivel de segundo año, con la salvedad de que a éste nivel en los proyectos únicamente se les exigen aspectos funcionales y formales, ya que la tecnología la comienzan a conocer de acuerdo al pensum de la carrera.

Motivados con las intenciones del proyecto y viendo la carga de entregas de exámenes finales me solicitaron hacer el proyecto en pareja, aunque para mí esto provoca que uno de los alumnos sienta disminuida su creatividad al aceptar los criterios de diseño del más hábil, estudioso, y posiblemente de mejor organización para aportar ideas, sin embargo lo acepté como una oportunidad de que ellos logaran conocer el trabajo en equipo y de colaboración mutua y que al final es realmente como se trabaja en el mundo externo a la U.

Se les indicó a los alumnos que después de la investigación, la elaboración del programa, el análisis y la zonificación, el esquema en Arquitectura es pensar tridimensionalmente. Por ello no se les permitiría desarrollar primero la planta funcional y después el volumen, sino ambos conceptos a la vez, es decir, deberían trabajar el volumen con las grandes masas generadoras del proyecto, dándole énfasis a la solución volumétrica que cumpliera los requisitos estéticos y de diseño previos y ya teniendo el mejor acercamiento a lo solicitado, pulieran con los diagramas de relaciones de funcionamiento y circulación adecuados, las plantas arquitectónicas de su proyecto.



arquitectura 2005

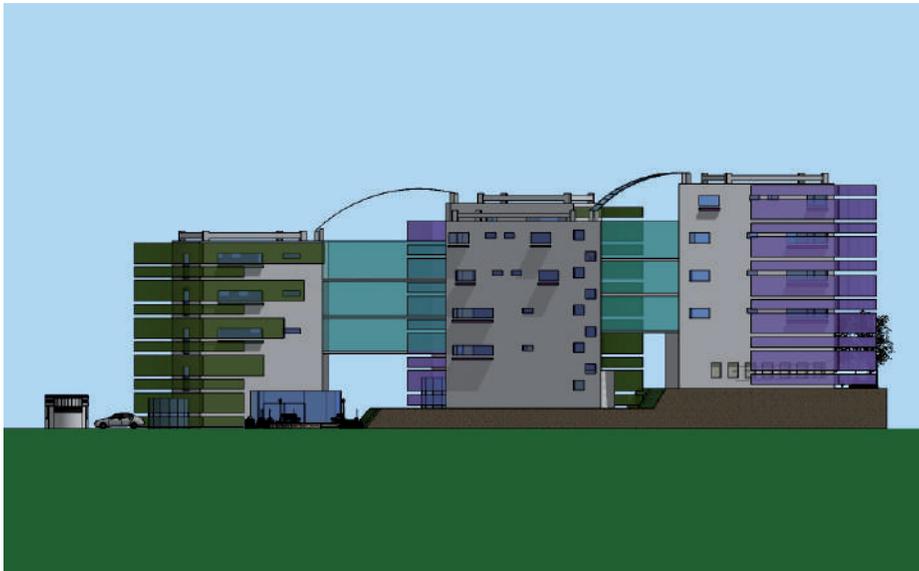
2

Resultados

Es sumamente satisfactorio para mí trabajar en éste nivel del pensum de la carrera, pues se detecta la pulcritud, limpieza y hasta cierto punto, la pureza del pensamiento del alumno, su interés en ser preparado sin engaños, sin prejuicios y con la mejor calidad y veracidad de la realidad Salvadoreña y su futuro profesional. Aunque en algún momento se diga lo contrario, en ésta etapa es cuando más le doy libertad al alumno para que transparente todo su espíritu creativo, y humildemente guiarlo hacia la excelencia de sus proyectos, que piense, piense y repiense sus conceptos y al final logre la mejor de las soluciones. Así, el resultado y propuesta de los alumnos Jonathan Alejandro García Solórzano, Celina Marcella Castillo Mena, Marcela Cristina López Alvarenga e Ileana Iveth Morales Gálvez, lograron los mejores proyectos y cumplieron en mejor forma lo solicitado, por lo que se presentan en éste documento y los lectores pueden saborear la calidad de los mismos. Deseo felicitar a todos los alumnos por su esfuerzo y a los mencionados, les recomiendo que sigan adelante, que no bajen su ímpetu ya que al final el éxito les espera.



3A



3B



3C

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE PROYECTOS

Profesor: **PABLO ESPITIA**

Alumnos: Sonia Angulo, René Arévalo, Gerardo Barrera, Raúl Cabrera, Graciela Cerritos, Nestor Martínez, Gerardo Mena, Coralia Menjívar, Tatiana Miranda, Claudia Ochoa, Manuel Oliva, Carlos Parada, Yanira Reynado, Hilda Rodríguez, María José Rosa, Carlos Valencia, Rosa Ventura, Josué Villalta



Los objetivos perseguidos en la asignatura de Taller Espacial V son los de introducir al alumno a una metodología para abordar los problemas de diseño centrada en la definición temprana de un concepto de diseño, la importancia de la crítica colectiva informada y la relevancia que en el proceso tiene el estudio de casos análogos y/o temáticas relacionadas con el tema en estudio.

La materia de Taller V promueve el desarrollo de varios proyectos con un grado de profundidad limitado, en el que el énfasis se da en la propuesta conceptual, sin descuidar por supuesto aspectos formales o técnicos de importancia.

Las lecturas y evaluación de las mismas son un punto importante en el esquema que se propone, pues buscan reforzar el marco teórico para el planteamiento de soluciones a través de estudios de casos análogos o tendencias actuales y además fomentan en el alumno el hábito de buscar información pertinente al proyecto.

El desarrollo de la clase se da por medio de críticas grupales: el alumno expone su trabajo al grupo, el cual es importante que participe con observaciones pertinentes y de valor. Los juicios emitidos deben estar bien fundamentados y están sujetos a evaluación.

Las exposiciones son también importantes en el esquema pedagógico propuesto. Son exposiciones en su mayoría sobre arquitectos de actualidad. La exposición se centra en la explicación de uno o dos proyectos del arquitecto en estudio, los cuales se procura estudiar en detalle para extraer conceptos o ideas relevantes que despiertan el interés en el alumno.

Se procura, en la medida de posible, que los proyectos expuestos sean abordados inicialmente describiendo su génesis conceptual para pasar luego a aspectos de forma y otros. Las exposiciones logran varios objetivos: descubrir los conceptos subyacentes en los proyectos (lo cual ayuda a explicar al alumno lo que es un concepto), descubrir recursos ingeniosos de diseño, habituar al alumno a la lectura de planos y finalmente introducir en medio de la metodología clásica de críticas, uno o varios puntos de alejamiento de dicho proceso que ayudan a revitalizarlo.

Los proyectos desarrollados durante el ciclo fueron los siguientes:

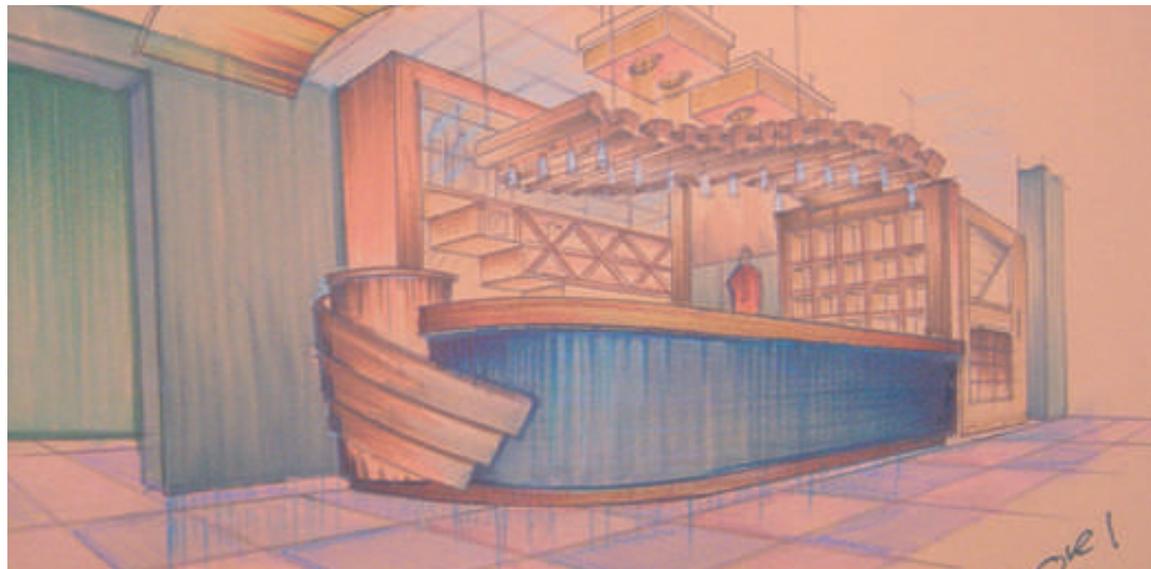
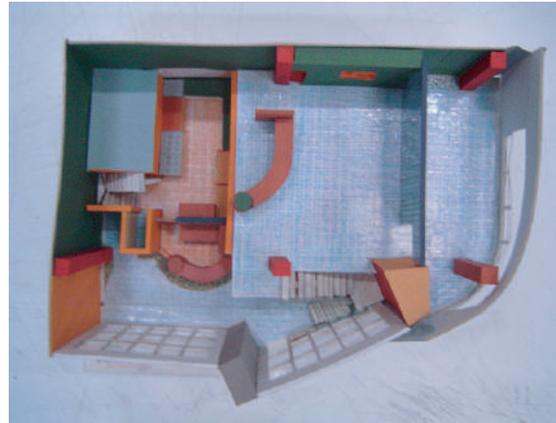
1. Desarrollo de una CASETA DE ESTACIONAMIENTO: En principio un problema sencillo y banal puede tornarse en un reto de diseño.



2. EDIFICIO ESPECULATIVO DE OFICINAS: La tipología ofrece mucha libertad conceptual y formal. Énfasis en los aspectos normativos. El trabajo individual permite evaluar las capacidades del alumno. Aquí destacaron las propuestas de René Arévalo y Carlos Valencia.

3. COMPLEJO POLIDEPORTIVO UCA: se trata del proyecto abordado con un mayor grado de profundidad. Aparece un mayor grado de complejidad y la definición conceptual es más difícil, esto dificulta el planteamiento de un proyecto más consistente. Trabajo grupal con las consecuentes implicaciones de dicha forma de trabajo. Trabajos destacados: el grupo formado por Josué Villalta, Sonia Angulo y Yanira Reynado; y el grupo de Carlos Valencia, René Arévalo y Rosa Miriam Ventura.

4. Adecuación de un local para RESTAURANTE: Pasamos de un gran proyecto a uno de pequeña escala. La definición conceptual es muy importante pero el proyecto y su escala exigen mayor definición en el detalle. Destacaron Josué Villalta y Gerardo Mena y el grupo de Carlos Alfredo Parada y Gerardo Ernesto Barrera.



IMÁGENES

RESTAURANTE
Carlos Parada y Gerardo Barrera



ESPACIO INTERNO Y EXTERNO

Profesor: **BILLY SOLANO**

Alumnos: René Arévalo, Gerardo Barrera, Raúl Cabrera, Graciela Cerritos, Reina Galdámez, Yenny Martínez, Néstor Martínez, Gerardo Mena, Tatiana Miranda, Coralía Menjívar, Claudia Morales, Claudia Ochoa, Carlos Parada, Yanira Reynado, Hilda Rodríguez, María José Rosa, Carlos Valencia, Miriam Ventura, Josué Villalta.



Durante el Taller VI se realizaron varias experiencias de diseño: un Centro de Desarrollo Humano (ADHU), una repentina de diseño con Guillermo Honles AIA (Profesor de Woodbury University, LA) y la Iglesia de Santa Alicia, en Altavista, Soyapango. El ciclo debía terminar con el diseño de unas cabañas en Citalá, sin embargo, el grupo de alumnos había respondido tan bien y tenía un potencial tan grande que dicho proyecto se quedaba corto. Entonces surgió la idea de involucrar a los alumnos en un proyecto que implicara mayor complejidad, más pensamiento. Yo quería plantear un proyecto en que tuvieran la oportunidad de tratar el espacio interno-externo y sobre todo la oportunidad de desarrollar habilidades de liderazgo, pero no tenía claro cómo hacerlo.

Analizamos entonces la necesidad de vivienda en San Salvador a grandes rasgos, el deterioro y la segregación urbana, hasta lograr definir el concepto, el cual proponía estudiar en la ciudad, áreas potenciales de intervención y/o reconversión urbana orientado al desarrollo de VIVIENDA EN ALTURA de diferentes tipos y sus respectivos usos complementarios. Esto implicaba analizar el proyecto no sólo a la luz de los arquitectos, sino también del cliente inversor. El grupo había trabajado con clientes relativamente pequeños como ADHU y el Párroco de Altavista. Ahora el cliente se perfilaba más exigente y complejo. En general, el objetivo de este ejercicio era que los estudiantes tuvieran un primer acercamiento con proyectos de intervención urbana y su vinculación con aspectos ambientales, urbanos, legales y económicos en los diferentes niveles del diseño.

El planteamiento del problema

Con el proyecto se pretendía la identificación de un problema a nivel de ciudad que permitiera el análisis y la propuesta de solución de por lo menos dos equipos de trabajo. Así que les pedí que formaran dos empresas, de 8 y 10 alumnos respectivamente.

Como era un proyecto grande, les propuse que ellos hicieran la investigación, la búsqueda y la selección del sitio. Cada empresa debía recorrer la ciudad, observar y seleccionar. Además, entre todos identificamos las cuatro áreas temáticas del proyecto: urbana, paisajística, arquitectónica y de diseño de interiores. Así que cada empresa debía organizarse para ver quién iba a afrontar cada cosa, de manera que el proyecto diera oportunidad al trabajo individual pero de una forma articulada a una propuesta común.



La intención era que cada uno de los miembros del equipo, según sus habilidades, destrezas y/o intereses tomara una parte del "todo" que conformaba el proyecto.

Asimismo, les planteé el concepto de vivienda en altura, con una mezcla de apartamentos de 45m², 75m² y 150m², para evitar la segregación. Con ello, y dependiendo de la zona elegida, cada empresa debía identificar las áreas comerciales y de servicio que pudieran complementar la vivienda. Estudiamos juntos algunos casos análogos nacionales e internacionales de iniciativas para reactivar la vivienda en áreas degradadas, lo que complementamos con asesorías externas. Tuvimos la intervención de dos profesionales: un administrador, quien examinó el proyecto a la luz de las finanzas y la relación entre la demanda de vivienda y la rentabilidad del negocio, y una mercadóloga quien dió su punto de vista en términos del mercadeo y la venta. Así, junto con la visión del arquitecto, se tenían tres discursos alrededor del problema lo que favorecía la retroalimentación del análisis.

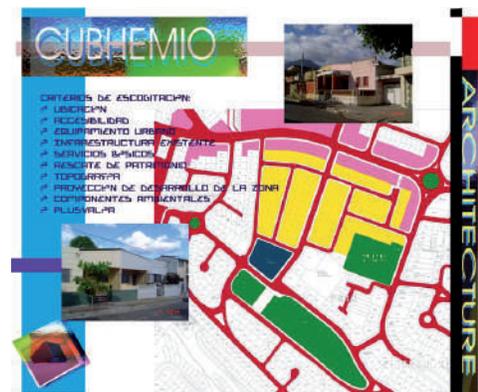
El trabajo de las empresas a lo largo de los últimos dos meses del ciclo consistía en establecer una propuesta que incluyera: el análisis de las posibles alternativas de intervención, los criterios de selección de la zona, el concepto del proyecto, la propuesta urbana (Plan Maestro) y de diseño paisajístico hasta llegar a las propuestas arquitectónicas de los componentes del proyecto y el diseño de interiores de por lo menos uno de los edificios de uso complementario. Esto debía tener una presentación final formal.

La metodología de trabajo

Dado que siempre habían trabajado en una condición óptima (grupos naturales por afinidad), para conformar las empresas se sortearon las "plazas" con la intención de favorecer aún más el intercambio y la confrontación de ideas. Así, comenzaron a trabajar y para la primera sesión de taller cada empresa debía exponer el resultado de su investigación. Lo que me interesaba con las exposiciones era la "crítica grupal", porque quería generar debate, favorecer la retroalimentación conjunta, y al mismo tiempo poder ir evaluando el trabajo personal. Cada empresa escogió tres sitios potencialmente factibles para el proyecto. La investigación había sido excelente y las dos empresas tenían buenas alternativas. Luego de esa exposición y sus conclusiones, el reto de la siguiente era que cada empresa debía escoger entre sus tres alternativas, y avanzar en una primera zonificación en el área de intervención escogida. Para escoger la más favorable, se creó una matriz donde se interrelacionaron variables arquitectónicas, de imagen, posibilidad de venta, atractivo de inversión, etc. Allí fue importante el apoyo del administrador y la mercadóloga.

La selección final de la zona fue interesante. Mientras un grupo optó por la Zona de la COLONIA CENTROAMÉRICA (grupo A, que desde un inicio fue muy cohesionado y empezó con pie derecho), el otro grupo (grupo B) tenía problemas de liderazgo, y todavía en la segunda cita no había elegido el sitio.

En el camino de esa lógica académica este problema de liderazgo tuvo que resolverse con sesiones individuales de discusión, definición de las reglas del juego, etc. En términos de formación eso fue una de las cosas que más nos ayudó, porque mientras unos iban a todo vapor, los otros tenían buenas ideas pero no concluían; quizá eran tan amigos que no había disciplina y tampoco reconocían el liderazgo de nadie. Al final, el problema del grupo B se resolvió y terminaron escogiendo la Zona Rosa, en la COLONIA SAN BENITO.



IMÁGENES

ANTI-ZONA

Gerardo Barrera, Raúl Cabrera, Graciela Cerritos, Néstor Martínez, Claudia Ochoa, Carlos Parada, Hilda Rodríguez, Josué Villalta, Coralia Menjívar





Para esta segunda exposición, se investigó la normativa. Nos dimos cuenta que habían muchos sectores interesantes pero que la normativa era restrictiva en términos de la densidad y no se podía desarrollar el proyecto, como fue el caso de la Centroamérica. Entonces, después del debate concluimos que la normativa no estaba actualizada en función de la necesidad de incentivar la vivienda en altura en algunos sectores de interés y que había necesidad de cambiarla.

Las propuestas

Fue interesante porque unos le apostaron a una zona que ya estaba consolidada, con condicionantes previsibles, y los otros le apostaron al arte, a lo bohemio, y esto era irrumpir en un vecindario, tratar de mantener algo del valor "patrimonial", etc. Mientras unos eran "LA ZONA" (exclusiva, privilegiada, de formas arquitectónicas formales y ambientes privados), los otros eran la "ANTI-ZONA" (barrial, bohemia, de formas arquitectónicas espontáneas y espacios públicos). Hizo como una fractura en el grupo, pues cada empresa estaba analizando un proyecto bajo las mismas condiciones en una zona completamente diferente.

Definido el sitio y los requerimientos del tipo de vivienda (apartamentos de 45m², 75m² y 150m²), cada empresa debía decidir con qué complementarlo, porque eso estaba en función de la zona que era diferente en ambos casos. Eso les dio también oportunidad de debatir, discutir entre ellos qué era bueno incluir y qué no. Para ello se definió un programa de críticas.

El lunes era día de presentación en plenaria. Cada empresa exponía su propuesta de complemento, cuyos componentes iban en función de un concepto de diseño según todo el sector y todos daban su opinión sobre los servicios de "la calle" o los servicios de lujo, en relación a la inversión y el negocio. Así, el grupo de la ZONA ROSA, optó por complementar con un corredor de servicios y áreas de entretenimiento, un restaurante de lujo, una discoteca-bar y una guardería (un concepto de espacio interior, más privado). Mientras que el grupo de la ZONA CENTROAMÉRICA propuso espacios abiertos, calles peatonales y servicios al aire libre, un anfiteatro, cafés y bares con Internet (un concepto de espacio exterior, más público).

Miércoles y sábado eran días de crítica individual por empresas, según el detalle previo de los productos a entregar (zonificación, apartamentos, áreas complementarias, etc.). Cuando se definió el concepto en cada una de las zonas, ellos se organizaron si lo hacían en grupo o individual, y así cada quien empezó a madurar la idea de lo que le tocaba hacer. Por ejemplo, el zoning era de uno pero que recogía las opiniones la empresa; el diseño de iluminación, mobiliario y obras exteriores era de otro, pero todo debía tener concordancia con lo que estaban pensando para los apartamentos y el conjunto, lo que los forzaba a discutir entre ellos. El trabajo en grupo fue muy bueno ya que se enamoraron del proyecto y le dieron mucho pensamiento. Hubo un momento en que los de la ANTI-ZONA avanzaron tanto que, mientras el grupo de la ZONA se quedaba en el taller, ellos emigraron a la casa de una compañera, lo cual los distanció más. No se logró la interacción durante las críticas individuales, pero quizá fue bueno.

Los resultados

Cuando les propuse el proyecto mi objetivo era que se divirtieran diseñando, pero a medida que la presión de las otras materias aumentó, fue tensionante. Aunque la exigencia de presentación de críticas tenía requisitos mínimos (bosquejos a mano alzada), los alumnos siempre llevaron dibujos elaborados con CAD que obviamente les tomaba más tiempo y les





suponía más tensión. En la crítica los forzaba a “contar” lo que llevaban graficado pues era una de sus debilidades. Además, como la responsabilidad de las entregas era compartida, era difícil la valoración del trabajo individual, para lo cual me ayudé de una matriz.

La prueba de fuego de los dos grupos de trabajo fue finalmente la VENTA DE LA IDEA, una parte muy importante del ejercicio. En principio yo había invitado a los mismos asesores iniciales, pero a último momento no pudieron asistir, y en su lugar estuvieron presentes el jefe del departamento, algunos profesores e invitados de los alumnos. Las dos empresas tuvieron un producto muy bueno, los apuntes, las maquetas y los soportes visuales en Power Point. Sin embargo, sucedió que el grupo de la CENTROAMÉRICA (Anti-zona), que siempre se había perfilado con el mejor desempeño en el proceso, no pudo vender la idea ya que su presentación era demasiado cargada y un poco menos elocuente. En cambio, los de la ZONA ROSA, que habían estado más rezagados, hicieron una presentación tan buena que automáticamente se destacaron. Con lo que dijeron enamoraron a los invitados, que para el caso, hicieron el rol de los “clientes” del proyecto.

En general, los dos grupos fueron buenos y estoy muy satisfecho. Quizá no pudimos concretar ni llegar al detalle en muchas cosas, ya que nos hizo falta tiempo, pero a nivel conceptual el resultado fue muy bueno. Este grupo era excepcional.



IMÁGENES

LA ZONA

René Arévalo, Reina Galdámez, Yenny Martínez, Gerardo Mena, Tatiana Miranda, Claudia Morales, Yanira Reynado, María José Rosa, Carlos Valencia, Miriam Ventura

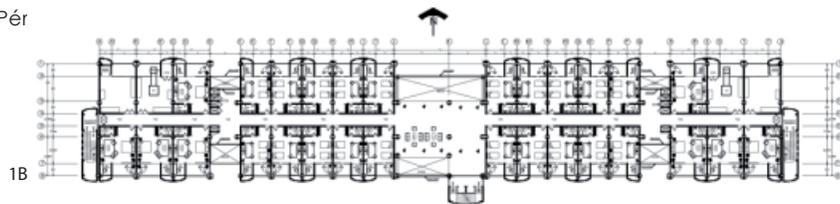




ARQUITECTURA, TECNOLOGÍA Y ENTORNO

Profesor: **EDGARDO MERINO**

Alumnos: Mauricio Amaya, Christian Bonilla, Magdalena Fajardo, Blanca García, Patricia Viscarra, Lesly Chacón, Víctor Guardado, Florida Sánchez, Maira Blanco, Jacqueline Echeverría, Carmen Magaña, Miriam Martínez, Noemy Pér



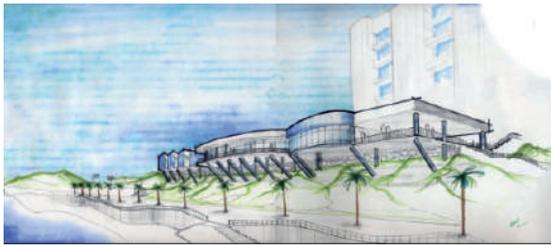
Entre los objetivos de Taller VII se encuentran: que el alumno consolide su personalidad como diseñador tomando en cuenta las variables ambientales, técnicas y conceptuales; que sea capaz de desarrollar con profundidad proyectos arquitectónicos de alta y mediana complejidad, así como formular el programa arquitectónico del conjunto propuesto. De este modo, durante este taller, además de los aspectos arquitectónicos, se da prioridad al estudio y dominio de los requerimientos técnicos tales como instalaciones hidráulico-sanitarias, electromecánicas, y los conceptos de los sistemas estructurales conocidos en todas las asignaturas del área tecnológica. Así también se introduce la arquitectura del paisaje, entendida como la arquitectura de los espacios exteriores en sus conceptos básicos.

Esta asignatura es el preámbulo a los Talleres Integrales, llamada en el pensum Área Profesional, por lo que se da mucha importancia a la investigación, para el conocimiento de todas las variables que intervienen en un proyecto (físicas, económicas, socio-culturales, políticas, legales y otras), del sector donde se desarrollará el mismo y su radio de influencia.

Hotel de playa

Como característica especial, durante el ciclo se planteó un ejercicio realista, en base al conocimiento que se tiene de las políticas nacionales del gobierno actual, y formuladas previamente en "El Plan de Nación", que dan prioridad al sector turismo. Siendo así, la investigación arrojó, por una serie de condicionantes mencionadas en las diferentes variables, que la zona de la playa El Zunzal ubicada al poniente del Puerto de La Libertad, es el sector geográfico al que hay que darle prioridad como un detonante y ejemplo para iniciar el fomento al turismo de playa a nivel nacional.

Este debería ser un proyecto para turistas nacionales y extranjeros, con potencial para convertirse en un competidor de clase mundial, con todos los servicios y comodidades que buscan los turistas, así como ser un espacio que apoye el respeto y admiración que merecen nuestros paisajes naturales, aprovechando y fomentando el potencial comercial, recreativo y deportivo que se logra en la zona. Dicho proyecto debería reflejar una arquitectura con carácter de playa,



1C



2A



1D



2B

IMÁGENES

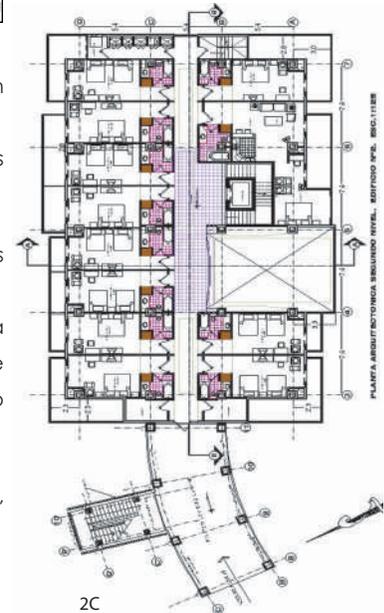
1. Christian Bonilla
2. Jacqueline Echeverría

en la cual se hicieran sentir las características de nuestro paisaje, el goce de nuestro clima, el confort y la libertad de acción que permite el turismo de playa, brindando al mismo tiempo seguridad a los visitantes.

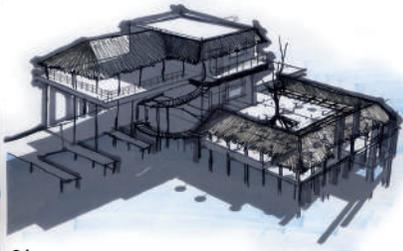
Además de ser un proyecto arquitectónico con calidad de diseño, debía estar en armonía con la naturaleza, y reflejar las condiciones técnicas constructivas adecuadas a éste tipo de hoteles.

En cuanto a la elaboración del proyecto, a éste nivel los alumnos ya tienen bastante conocidos y arraigados los conceptos para desarrollar un proyecto complejo. Sin embargo, en el área técnica se siente un poco la falta de experiencia y profundidad para tomar la decisión adecuada para que el proyecto rinda los mejores resultados al construirse. En vista de eso, solicité a varios amigos especialistas en algunas áreas técnicas, que vinieran sin ningún compromiso a transmitir su experiencia y darle a los alumnos indicaciones rápidas y conocimientos generales básicos para tomar la decisión más adecuada en el concepto técnico. Esto gustó mucho a los alumnos y sintieron muy provechosa ésta modalidad.

Los alumnos Christian Bonilla y Jacqueline Echeverría lograron los mejores proyectos y cumplieron en mejor forma lo solicitado, y se presentan aquí, como una felicitación y motivación para que sigan adelante al igual que todos los demás alumnos.



2C



3A

PROCESO, MULTIFUNCIONALIDAD Y CONTEXTO

Profesor: **CARLOS E. FERRUFINO**

Alumnos: Olga Aguilar, Gerardo Buendía, Zoila Carranza, Yesenia Guevara, Marina Osorio, Fermain Rivas, Florida Sánchez, Georgina Solano, Norma Alfaro, Christian Bonilla, Jacqueline Echeverría, Carmen Magaña, Miriam Martínez, Jorge Umaña, Patricia Viscarra, Carlos Lanuza

Taller Espacial VIII es la transición entre los TALLERES INTERMEDIOS o de formación y los TALLERES INTEGRALES o profesionales dentro de la carrera de arquitectura de la UCA. En 2005 se realizaron dos proyectos. Primero, un proyecto "de ciclo": el Centro Urbano Guadalupe en el Centro de San Salvador que reúne condiciones de complejidad y multifuncionalidad. En segundo lugar un proyecto corto "reductor": un Restaurante en La Colorada, donde se desarrolló un proceso intensivo que valoró más los aspectos formales y de relación con el contexto. Se buscaba que ambas experiencias de diseño fueran complementarias porque se trataba de proyectos de naturaleza muy diversa que evidenciaban las continuidades y rupturas en el proceso de diseño de proyectos diferentes. Estos proyectos fueron desarrollados en Taller Integral junto a Herbert Granillo (Taller Conceptual I) y Arturo Cisneros (Taller Técnico I).

Centro Urbano Guadalupe

Este proyecto se ubica en el casco de la antigua finca Guadalupe en el Centro de San Salvador, sobre la Alameda Juan Pablo II. El terreno de 2.5 hectáreas es muy arborizado y tiene una ubicación estratégica por su cercanía al Centro Histórico de la ciudad, al Centro de Gobierno, a instalaciones educativas y hospitalarias y a vías de circulación masiva. Por ello, la imagen urbana, el medio ambiente y la accesibilidad se presentan como condicionantes determinantes para el conjunto.

El principal reto del proyecto era definir una combinación de actividades que lo hicieran atractivo y lo integraran a su entorno inmediato, retomando la edificación patrimonial existente en el terreno y valorando la necesidad de hacer un aporte urbano a la ciudad en términos de espacios y equipamientos públicos. El Centro Urbano debía incluir al menos tres grandes componentes:

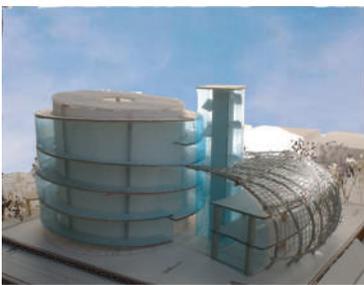
a/ Zona Habitacional (100 familias); b/ Zona Comercial y de Servicios; c/ Equipamiento público singular.

El proyecto se desarrolló en dos etapas. En la primera fase (seis semanas), siete parejas formularon propuestas de Plan Maestro que incluía el concepto de Centro Urbano, propuesta de actividades y usos, ubicación y volumetría de los grandes componentes, vialidad interna, accesibilidad y grandes obras de infraestructura. Los resultados desde su nivel conceptual fueron muy variados, con propuestas centradas en temas como la cultura, la vida estudiantil, la movilidad urbana y los flujos de circulación, la capacitación y la creación de áreas recreativas y parques. En la segunda etapa (seis semanas), cada

1A



1B





1C



1D



1E

PLANTA ARQUITECTONICA

COMPLEJO URBANO "ALTEPETL"

esc 1:400

PRESENTE: FLORIDA SANCHEZ

NORMA ALFARO

45

pareja desarrolló a nivel de anteproyecto arquitectónico un componente de los tres planes maestros más completos de la primera etapa. Así, se diseñaron edificios habitacionales (residencias estudiantiles y apartamentos), áreas comerciales, un centro cultural y un parque.

Con el objetivo de orientar el proceso de diseño, el Taller hizo énfasis en la programación ordenada y detallada de las actividades y en establecer metas claras para cada sesión de trabajo a manera de consolidar en los estudiantes una disciplina consistente para abordar un proyecto. Esta calendarización fue entregada a los estudiantes al inicio de cada etapa para que conocieran de antemano la orientación del Taller. Dos tercios de las sesiones de trabajo se plantearon como sesiones colectivas donde cada pareja presentaba sus avances al grupo y al profesor. Esto fue fundamental al inicio de cada etapa para definir las ideas centrales que cada equipo quería desarrollar en su propuesta. Aquí también se promovió la búsqueda de "referentes" arquitectónicos que por su tipología, lenguaje o tecnología representaban un insumo para el desarrollo del proyecto. El resto de sesiones fueron individuales para cada equipo, aunque siempre se promovió la presencia de compañeros para motivar la discusión conjunta. Además se realizaron tres sesiones de taller los días sábado en los que se hizo trabajo en el aula, con asistencia del profesor. De esta manera el taller buscó ser un ejercicio de aprendizaje colaborativo que promovía la construcción colectiva del conocimiento a partir de las ideas individuales. Obviamente este proceso también buscaba desarrollar las aptitudes sociales y de compañerismo que deben ser parte indispensable de la formación de la UCA.

IMÁGENES

PLAN MAESTRO

1. Norma Alfaro y Florida Sánchez
2. Gerardo Buendía y Olga Aguilar

RESTAURANTE

3. Christian Bonilla



2A



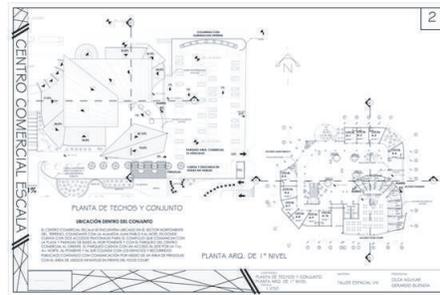
2B

Restaurante en la isla La Colorada

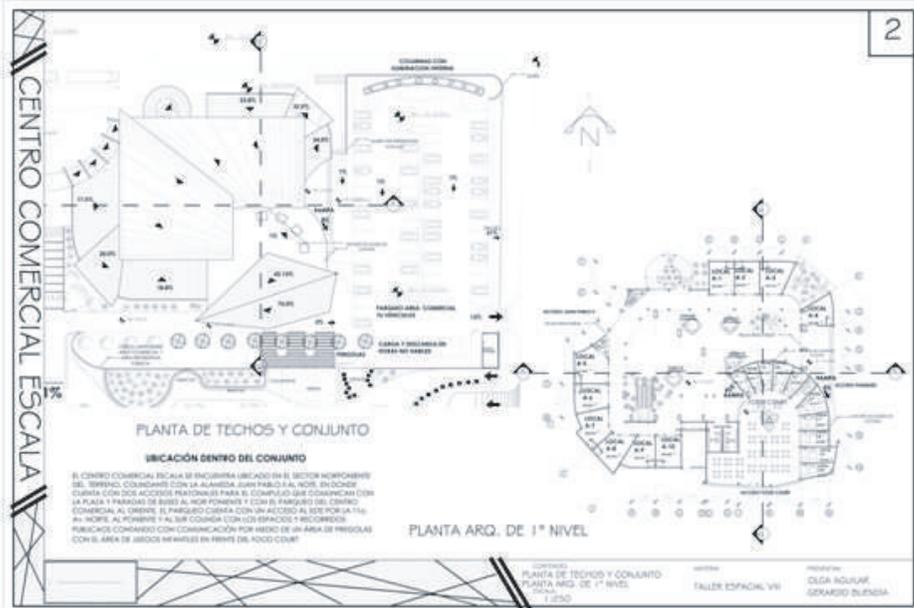
El proyecto se ubica en uno de los canales que conectan el estero de Jaltepeque con la bocana del río Lempa, cerca de la Costa del Sol en el departamento de La Paz. Se planteó el diseño de un restaurante sobre el agua en un contexto de manglares, agua y playa. El sitio es accesible únicamente por vía acuática. El proyecto buscaba subrayar la relación entre arquitectura y medio ambiente, especialmente en términos climáticos. Para lo cual se buscaba producir una arquitectura creativa, novedosa y armoniosa con el medio ambiente que la rodeaba, incluyendo propuestas tecnológicas novedosas y adaptadas.

Por lo reducido del tiempo se enfatizó la coherencia en la selección y desarrollo de ideas clave que motivaran una arquitectura audaz que cumpliera con los objetivos planteados. Las propuestas se desarrollaron individualmente en sesiones de trabajo colectivas y una sesión de taller en clase.

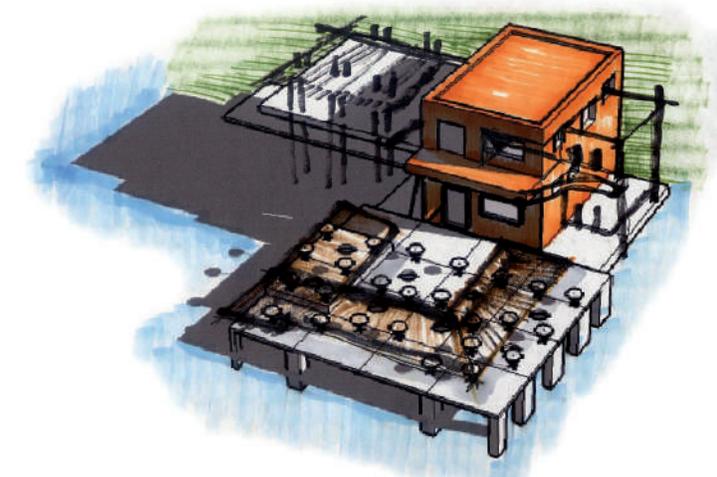
Al final del taller los resultados fueron satisfactorios cumpliéndose los objetivos trazados: Los estudiantes valoraron la metodología empleada ya que participaron activamente en las sesiones de trabajo y cumplieron en general las metas programadas.



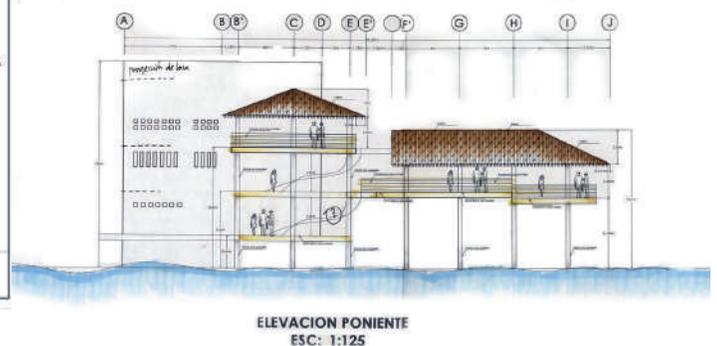
2C



2D



3B



ELEVACION PONIENTE
ESC: 1:125

3C

ESPACIOS, EVENTOS Y COMUNIDAD

Profesores: JOSÉ ANTONIO GRANILLO Y BILLY SOLANO

Alumnos: Claudia Barillas, Miguel Callejas, Laura Chávez, Beatrice Cromeyer, Guadalupe Cruz, Vanessa Figueroa, Carlos Grande, Carmen Henríquez, Sara Leiva, Natalia López, Adriana Mancía, Sonia Mira, Carlos Cansino, Carlos Ortega, Andrea Peña, Valeria Quevedo, Celina Quintanilla, Axel Rodríguez, Mario Rodríguez, Melvin Rubio, Francisco Salazar, Rodrigo Sandoval, Yura Vásquez, Javier Cerón, Eugenia Madrid



1A

El Taller Espacial IX (José Antonio Granillo y Billy Solano), es la columna integradora de las tres materias del Taller Integral, cuyo reto es que el estudiante logre realizar el diseño de edificios medianamente complejos técnicamente viables (Taller Técnico II, Arturo Cisneros) y teóricamente sustentados (Taller Conceptual II, Patricia Fuentes). Al final, el alumno sabrá justificar los componentes y sub componentes de su propuesta con al menos tres variables.

Polideportivo Zona Norte

El proyecto consistía en desarrollar un Polideportivo en la zona norte de la ciudad de San Salvador. La idea era proponer un área deportiva para varias disciplinas que pudiera ser escenario deportivo internacional con condiciones óptimas de conectividad y comodidad para los atletas y usuarios. Debía ubicarse en la zona de confluencia de la Carretera de oro y la prolongación del Blvd. Constitución.

La estructura básica del proyecto se realizó en consenso entre los catedráticos de las tres materias, en las que se deberían alcanzar tres objetivos formativos: madurez del proceso metodológico individual y de equipo, diseño óptimo del conjunto urbanístico y diseño de edificaciones especiales de impacto social.

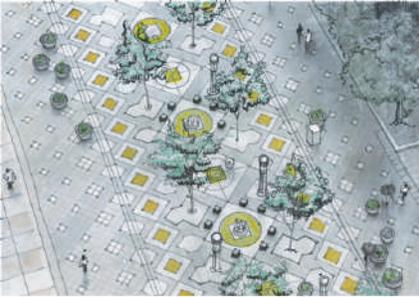
Se hizo una investigación de campo y se prepararon reuniones de consulta en la que se invitó a gente del Instituto Nacional de los Deportes (INDES) y atletas conocidos, discutiéndose aspectos tanto de logística de los eventos deportivos como de necesidades particulares de los atletas durante dichos eventos. Finalmente se definió un programa básico de necesidades. Así, el proyecto debía contar con: estadio de fútbol, pista de atletismo, gimnasio poli-funcional, albercas Olímpicas, canchas populares, estadio de béisbol, área de recreo infantil, espacios de contemplación y recorrido, cafeterías, edificios administrativos y sedes de deportivas, auditorios, aulas, estacionamientos y áreas generales de servicio y apoyo.



1B



1C



1D



2

Al inicio del ciclo, los profesores expusieron la metodología, los criterios de evaluación y resultados, ante el grupo de clase, el cual se dividió en dos para ser atendidos por cada profesor. En ambos casos, se utilizó la consulta personalizada como medio para el desarrollo individual de los alumnos, y la discusión en grupo para el desarrollo del trabajo en equipo y para la maduración de personalidad profesional individual.

El ejercicio de diseño se desarrolló en tres etapas:

1. Formación de equipos de trabajo de 2 a 3 alumnos cada uno. El conjunto de equipos definió en detalle el programa arquitectónico del conjunto de acuerdo al listado de necesidades planteado. Los equipos se organizaron para responsabilizarse de diferentes aspectos de la investigación que les permitiera contar con la información necesaria para seleccionar el terreno adecuado para el emplazamiento (Planimetría y altimetría, sistema vial, usos del suelo, infraestructura, normativas aplicables, especificaciones técnicas, etc.). Cada equipo presentó el terreno más adecuado, a su juicio, para realizar el proyecto.
2. Desarrollo del Plan Maestro en grupos de diseño. Las propuestas se presentaron en plenaria y fueron analizadas en conjunto.
3. Cada integrante de cada grupo escogió un componente del complejo para desarrollar su diseño. El programa arquitectónico fue individual.

En la mayoría de los casos, las asesorías individuales fueron temáticas, es decir, por componentes comunes. Por ejemplo, aquellos que diseñaron el estadio, tenían un día de crítica o bien crítica simultánea con el fin de favorecer el intercambio de ideas, el debate y la búsqueda de soluciones, dado que poseían un programa de requerimientos básicamente igual.

Evaluación del proceso

Se evaluó el proceso de desarrollo de los alumnos tanto en el ambiente individual como en el grupal. El resultado o producto se evaluó de manera independiente, ya que en la práctica real, es así como se valora el hacer del arquitecto, como concreción material y tangible. A cada una de estas partes "Proceso y Producto" se le asignó un 50% en cada una de las tres etapas o temas.

El resultado final se valoraría en relación a la calidad y cantidad de información que a su vez reflejaría el dominio técnico del tema, la organización personal y el dominio de las herramientas de comunicación y expresión. Se esperarían resultados de alta calidad profesional.

Resultados

Los equipos de diseño mostraron profundidad en la discusión de las diversas propuestas y en los planteamientos del conjunto. Aún cuando las zonificaciones mostraron afinidad en su composición global, la riqueza de las variantes se mostró en el diseño a mediana escala. Fue interesante el reto de cada grupo por lograr que las propuestas individuales logran mantenerse dentro de los lineamientos del Plan Maestro, sin menoscabo del la creatividad personal. Importante para este logro fue mantener a los diseñadores actuando en su propio plan maestro. En general la experiencia fue exitosa y de buena calidad. El reto a superar e impulsar es el diseño del detalle arquitectónico.

IMÁGENES

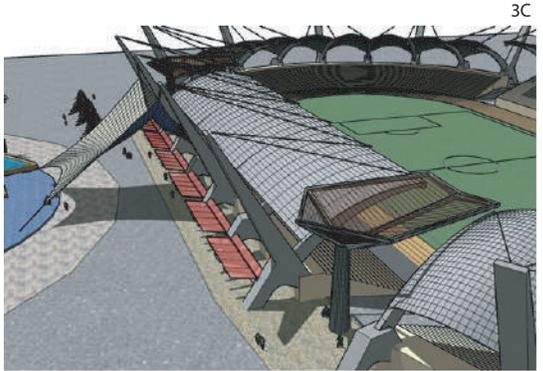
1. IMÁGENES POLIDEPORTIVO, Valeria Quevedo
2. PABELLÓN DEPORTES EXTREMOS, Andrea Peña



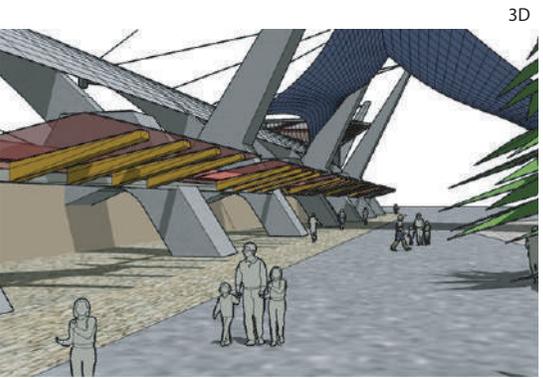
3A



3B



3C



3D



4A



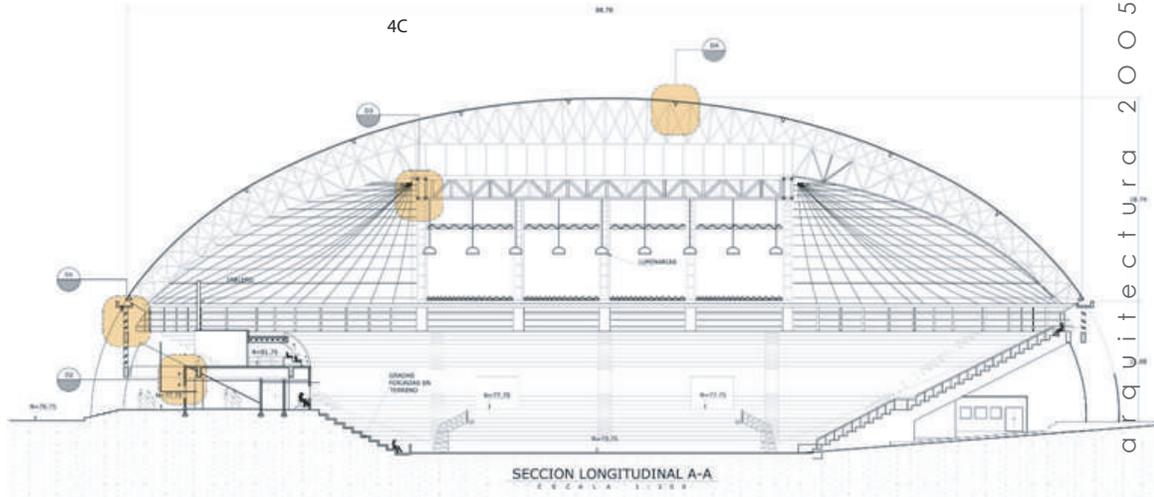
4B



49

IMÁGENES

- 3. ESTADIO. Melvin Rubio
- 4. GIMNASIO. Carlos Grande



4C

arquitectura 2005

4D

GRAN PROYECTO URBANO



Profesores: **ROBERTO DADA Y FRANCISCO ALTSCHUL**

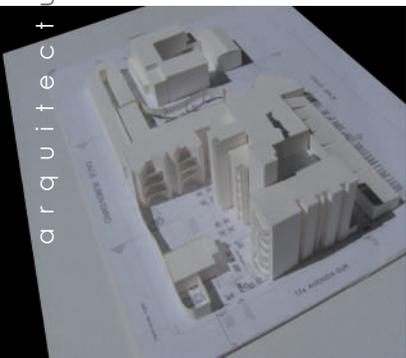
Alumnos: Claudia Barillas, Miguel Callejas, Laura Chávez, Beatrice Cromeyer, Guadalupe Cruz, Vanessa Figueroa, Carlos Grande, Carmen Henríquez, Sara Leiva, Natalia López, Adriana Mancía, Sonia Mira, Carlos Cansino, Carlos Ortega, Andrea Peña, Valeria Quevedo, Celina Quintanilla, Axel Rodríguez, Mario Rodríguez, Melvin Rubio, Francisco Salazar, Rodrigo Sandoval, Yura Vásquez, Javier Cerón, Eugenia Madrid

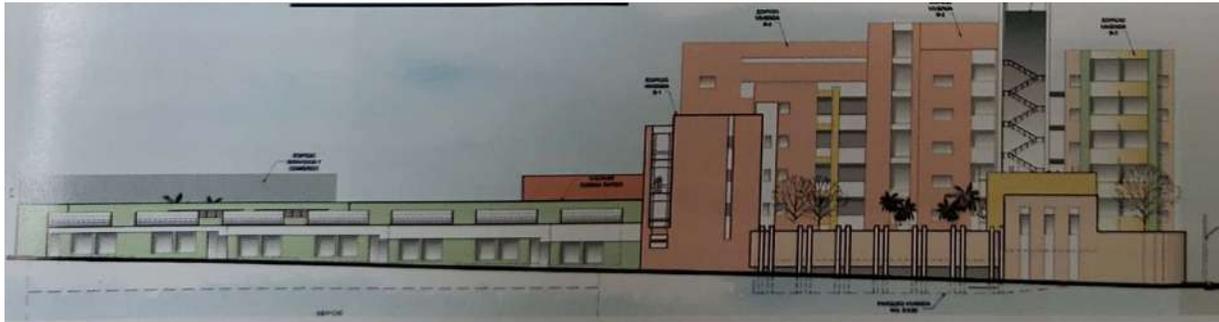
En el Taller Espacial X se planteó un proyecto urbano que se desarrolló en Taller Integral junto a Guillermo Conde y Manuel Merino (Taller Técnico III) y Alicia Tenze (Taller Conceptual III). Dicho proyecto surge a cuenta de la iniciativa de la Alcaldía Municipal de San Salvador y su Plan de Recuperación del Centro Histórico -PERCH. En este caso, dicha recuperación se proponía conseguir a partir de la renovación de la Calle Arce, arteria que constituye parte del legado histórico de la ciudad de San Salvador, donde la existencia de varias edificaciones sub-utilizadas y algunos lotes baldíos permitían crear una nueva propuesta de uso que pudiera servir de detonante para la reactivación del área, devolviéndole la identidad como lugar para vivir y trabajar.

El ejercicio propuso el desarrollo de una propiedad de casi una manzana de extensión entre la 17 y la 19 Av. Nte., la cual limita al norte con la C. Arce y al sur con la C. Rubén Darío. El objetivo era plantear un Complejo multifuncional que comprendiera varios usos: habitacional, en su mayor parte, comercial, institucional de oficinas, y servicios complementarios incluyendo estacionamiento. Además se debían tratar los espacios públicos, concretamente el segmento de la C. Arce y las áreas abiertas en el terreno propiamente dicho. Como particularidad especial, en esta manzana existe una edificación catalogada como Patrimonio Cultural y una de las condicionantes del diseño era la integración de ese edificio al proyecto, lo que le daba un grado mayor de dificultad. En general, el valor de esta intervención radicaba no solo en el mejoramiento de la zona, sino en su dimensión social, en la contribución al desarrollo de una conciencia colectiva que valore el orden y los espacios de calidad.

Así, el desarrollo del taller se dividió en tres etapas:

Una primera etapa de ANÁLISIS. Se impartieron clases, complementadas con las de Taller Conceptual III, que tenían que ver con el contexto histórico, los lineamientos específicos del proyecto del Centro Histórico y el proyecto específico de la Calle Arce. Se contó con la intervención de Rosalía Jovel (PERCH, Alcaldía de San Salvador), Gustavo Milán y Montserrat Cruz ("El diseño de los espacios públicos del proyecto Calle Arce", tesis UCA, 1999). Luego, el grupo se dividió en 4 grupos de 5 alumnos cada uno, los cuales hicieron un análisis de casos análogos, nacionales e internacionales, en lo que se refiere a un EDIFICIO MULTIUSO. También, junto con el Taller Técnico III, se hizo una especie de Estudio de Mercado, con sus limitaciones, para tratar





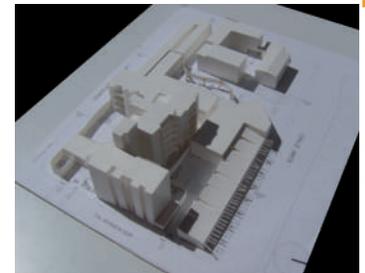
de visualizar los posibles clientes del proyecto, haciendo entender a los alumnos la importancia de este componente en este tipo de proyectos. Así, a partir del estudio de mercado, cada grupo definió el programa de necesidades y finalmente cada estudiante desarrolló su propuesta de diseño: un programa de necesidades (con las modificaciones y particularidades individuales), con su zonificación y la volumetría del conjunto. Un logro positivo de esta primera evaluación fue la crítica (examen) grupal, ya que aleatoriamente se rifó la exposición en plenaria de algunos proyectos. El hecho de haber sido un proceso fortuito que implicaba la calificación del trabajo individual, éste logró motivar al grupo en una crítica colectiva que se volvió estratégica, académicamente hablando.

Una segunda etapa de ANTEPROYECTO. Fue de trabajo exclusivamente individual hasta llegar a plantear el anteproyecto (segunda evaluación). Una característica especial del grupo de Taller X era la cantidad de alumnos, eran 25, lo cual implicó pensar bien la conformación de los grupos. Otro aspecto era la participación de la UCA en el Concurso BIANUAL de INMACO en Guatemala, para el cual se pensó en escoger a 5 alumnos destacados del Taller X que durante todo el ciclo desarrollarían la propuesta que participaría en el concurso. Cabe mencionar con mucho orgullo que el producto final, el proyecto ATLÁNTICO 17 que se destaca en el presente documento, resultó ganador del primer lugar en el certamen. El resto de alumnos se dividió en 2 grupos de 10 los que fueron atendidos por cada profesor, quienes para optimizar el proceso, pasaban crítica individual según un orden establecido previamente.

Sin embargo, pese al esfuerzo de los profesores de lograr un trabajo de taller propiamente dicho, esto no se logró. Probablemente por la dependencia del CAD (diseño por computadora), los alumnos siempre fueron reacios a diseñar en clase diciendo

IMÁGENES

Propuesta de Axel Rodríguez





IMÁGENES

Propuesta de Yura Vásquez

sentirse limitados por la falta de "herramientas". También pudo percibirse, por ser éste el último taller, poca tradición de los talleres anteriores en el proceso de enseñanza, de favorecer una dinámica de discusión y dialéctica entre el profesor y el alumno. El alumno no llega con la disposición de sentarse a trabajar, sino que llega exclusivamente a "recibir crítica" y luego se regresa a su casa. De hecho, el propósito de extender la crítica individual al resto del grupo tampoco se logró, siendo algo difícil de lograr en cualquier taller.

Por ello, debido al éxito alcanzado con la crítica grupal de la primera etapa, se podría pensar en la conveniencia de implementar dicha dinámica para las críticas de los talleres posteriores, lo cual optimizaría y enriquecería mucho más el proceso de aprendizaje. Otra de las estrategias que se vieron como oportunas, aunque no pudo llevarse a cabo, es una repentina en algún momento del taller, convenientemente al inicio. Esto como una inquietud ante la incertidumbre, principalmente del último taller, de ignorar el recorrido del alumno en términos de calidad de la enseñanza y el aprendizaje (lo que ha aprendido y cómo lo aprendió, o lo que dejó de aprender). El objetivo es tener parámetros para evaluar adecuadamente al alumno, además de estimularlos a estar atentos de los fenómenos arquitectónicos y urbanos de su ciudad. Otra sugerencia se refiere a la elaboración de un portafolio que el alumno debería ir armando durante toda la carrera, el cual pudiera presentar al principio de cada taller, no solo como su carta de presentación, sino como instrumento de información de la escuela, y particularmente del profesor, respecto a la evolución de los alumnos, lo cual sería otro buen parámetro para organizar los temas y la didáctica en cada taller.



Una tercera etapa de PROYECTO. Se desarrolló el proyecto definitivo corrigiendo y perfeccionando el anteproyecto. La metodología de enseñanza fue la misma que en la segunda etapa.

Los resultados del taller fue muy rico en cuanto al proceso de aprendizaje de los alumnos. La complejidad del tema, que en un momento fue una desventaja por las limitaciones de tiempo para abordarlo, les permitió un abordaje urbano-arquitectónico que tuvo desde el análisis de la situación socio-económica para definir a los usuarios (mercado potencial) e insertar la propuesta en el marco del proceso de rehabilitación del Centro Histórico, hasta el diseño del mobiliario urbano de una plaza, pasando por la propuesta arquitectónica y sus espacios abiertos. Las inquietudes o expectativas se concentraron fundamentalmente en las críticas colectivas como una estrategia importante a considerar en todos los talleres, así como también en las repentinas al inicio de cada taller, el portafolio y las críticas polivalentes, es decir, que en un momento dado el alumno pueda pasar crítica con otro profesor, arquitecto u otro profesional, que no sea su profesor de cabecera. Estas sugerencias metodológicas se añan al reto de la integración de la dimensión técnica y la dimensión espacial es un mismo taller.

Dentro de los resultados tangibles, las propuestas planteadas fueron dispares y no muy diferentes a las de los años anteriores. Hay que tomar en cuenta que los resultados dependen de un conjunto de variables: tema, metodología, aptitud y actitud del estudiante, etc. En este sentido hubo tres propuestas destacadas. Axel Rodríguez, cuya propuesta sobresalió desde un principio tanto en conceptualización de la idea como en la presentación gráfica, muy organizado, tuvo la virtud de mantener la calidad de su propuesta hasta el final. Yura Vásquez, quien tiene muy buena aptitud para organizar y trabajar con el espacio, fue desarrollando la calidad de su propuesta a lo largo del ciclo y al final fue un proyecto bastante maduro con elementos formales y funcionales muy interesantes. La propuesta de Beatrice Cromeyer es interesante por ser el producto de un esfuerzo tenaz de elevar la calidad de la propuesta cuyas cubiertas fueron los elementos fuertes y novedosos, que evolucionaron positivamente y logró venderlos gráficamente al final.



CONCURSO ESTUDIANTIL

Promotor: **LADRILLERA INMACO, Guatemala, 2005.**

Alumnos: Carlos Grande, Miguel Callejas, Melvin Rubio,
Vanessa Figueroa, Sonia Mira
(CURBArecta Arquitectos).



El proyecto ATLÁNTICO 17 lo realizamos 5 compañeros de último año para competir en el II Concurso de Arquitectura a nivel regional promovido por la Ladrillera INMACO de Guatemala. En él participaron 7 Universidades, cuatro de Guatemala, una de Honduras, una de México y la UCA representando a El Salvador y además ganadora de la última edición de este concurso realizada en el año 2001.

Las bases del concurso estipulaban que debíamos diseñar un Centro Comercial en la Zona 17 de la Ciudad de Guatemala, que pudiera ser competitivo con otros proyectos similares que se están desarrollando en la zona y que, entre otros elementos básicos en este tipo de edificaciones, debía de ser diseñado en el terreno donde actualmente se ubica el plantel de la fábrica de la Ladrillera INMACO. Se debía respetar e integrar al diseño dos Hornos (Hoffman y Zigzag) que representan la memoria histórica de la Fábrica con los que hasta la fecha se siguen fabricando todos los productos de arcilla, los que debían ser utilizados en la mayor parte del diseño como material de construcción. La idea era generar una propuesta de desarrollo de los terrenos de la empresa.

La zona de ubicación del proyecto, está sufriendo cambios importantes en el uso de suelo, transformándose rápidamente de una zona industrial a una zona de vivienda para personas de bajos ingresos con sus respectivas áreas complementarias y de equipamiento social.

El área de intervención como tal, consta de un aproximado de 8.5 Ha. equivalentes a 12 Mz. y está ubicado en el borde nor-este de la zona 17, lindando con las Zonas 6, 18, 5, 16 y con la carretera al Atlántico que es una de las principales vías de Guatemala. La topografía del terreno es bastante irregular con diferencias de terrazas de más 15m y carece de visibilidad por parte de las personas que acceden al terreno desde la parte sur.

Nuestro objetivo principal fue configurar en la zona 17 un espacio de uso comercial que contribuya al desarrollo urbano de la zona, crear un conjunto arquitectónico integrado en sí mismo, con arquitectura de vanguardia e incluir como criterios principales: elementos culturales importantes para la vida de los guatemaltecos, poniendo especial cuidado al área pública y privilegiando al peatón.

IMÁGENES

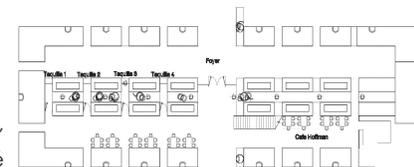
1. Fachada Silo
2. Maqueta de conjunto
3. Interior Silo
4. Planta Silo
5. Planta Hornos Hoffman
6. Horno Zig Zag
7. Fachada Hornos Hoffman



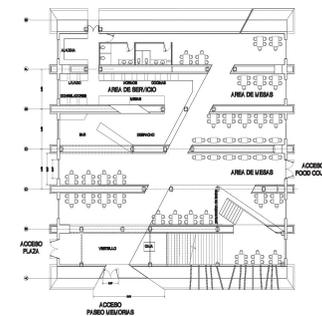
El equipo de diseño lo conformamos 5 compañeros estudiantes del Taller Espacial X del ciclo II-05: Vanessa Figueroa, Sonia Mira, Melvin Rubio, Miguel Callejas y Carlos Grande, todos asesorados por los arquitectos Carlos Ferrufino y José Antonio Granillo.

La metodología de trabajo se inició con la programación de actividades que incluía desde la visita de campo a Ciudad de Guatemala, pasando por la programación de críticas con diversos profesionales y producción de planos, hasta la preparación de información y defensa del proyecto el día 30 de noviembre de 2005 en Ciudad de Guatemala.

Nos auxiliamos de diversas herramientas como maquetas de trabajo, volúmenes 3d CAD y asesorías con profesionales que trabajan en el campo de diseño de espacios comerciales. Se realizó una lectura de las costumbres de las personas que utilizan estos espacios en Guatemala y se hicieron algunas entrevistas con arquitectos guatemaltecos para conocer su opinión sobre los centros comerciales que actualmente existen en la zona.



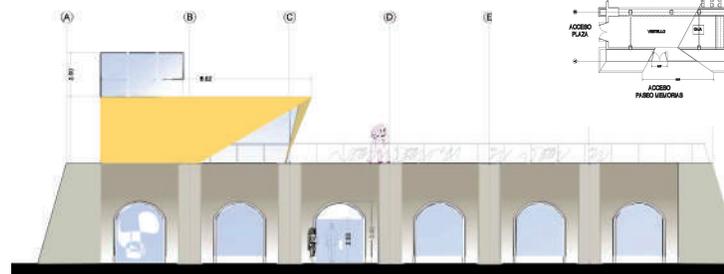
5



6



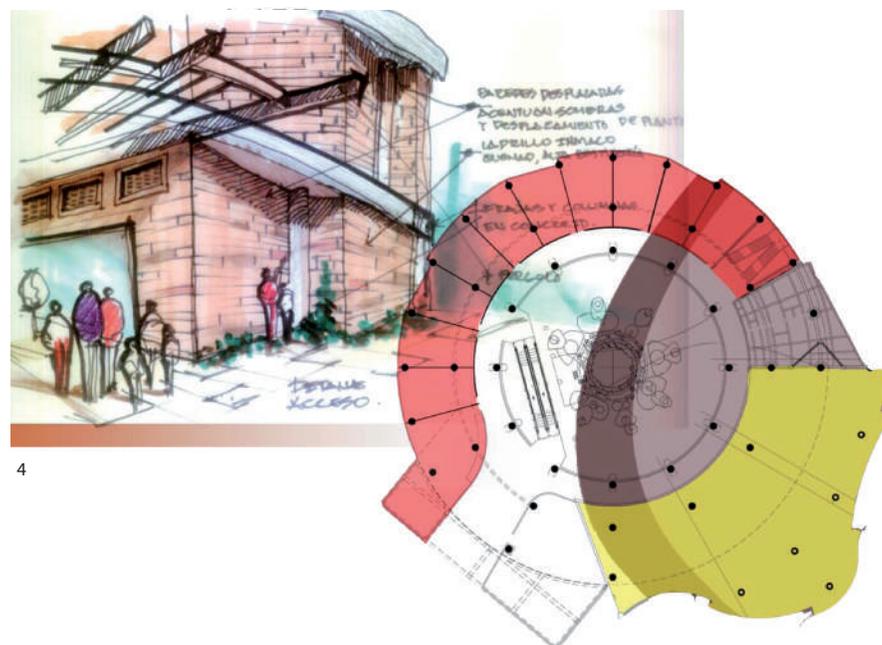
2



7



3

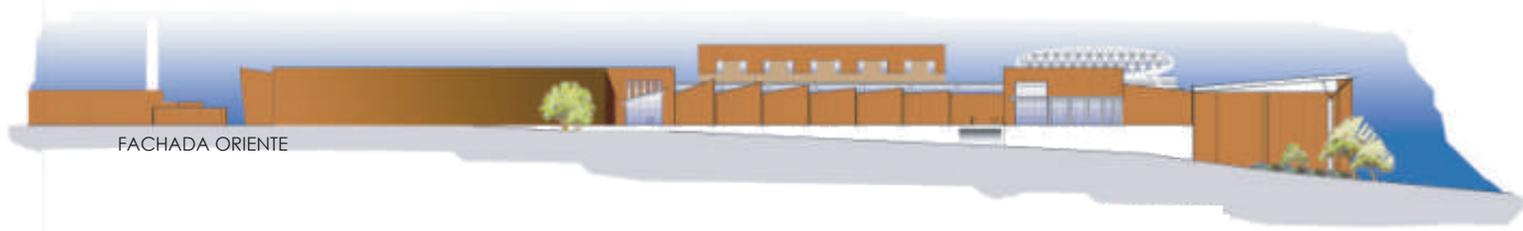


4



- ANCLAS
- LOCALES COMERCIALES
- PASEO URBANO.
- CINES
- RESTAURANTES.
- COMPLEMENTARIOS.
- NODOS

IMÁGENES
 VISTAS EN PLANTA DE CONJUNTO:
 A. Paseo Urbano
 B. Corredor Comercial
 C. Vista fachada sur
 D. Plaza cultural y horno Zig Zag
 E. Interior horno Zig Zag



Se estudió el entorno urbano y las condicionantes del contexto social y físico, se realizaron dos repentinias de diseño para definir un partido general de Plan Maestro y una segunda para definir el funcionamiento general del Centro Comercial como tal.

Definidas las directrices generales del Plan Maestro y Centro Comercial se establecieron responsabilidades de diseño para cada integrante del grupo. Así, Melvin Rubio y Miguel Callejas se encargaron de la volumetría general y fachadas, Sonia Mira y Carlos Grande del diseño interior y Vanessa Figueroa encargada del trabajo de paisajismo e intervención en los hornos Hoffman y Zigzag. Una vez depurados los elementos de diseño se procedió a todo el trabajo de maquila de planos y elaboración de 3D CAD finales para renderizado y video, elaboración de maqueta y láminas de presentación.

La propuesta final se dividió en dos partes:

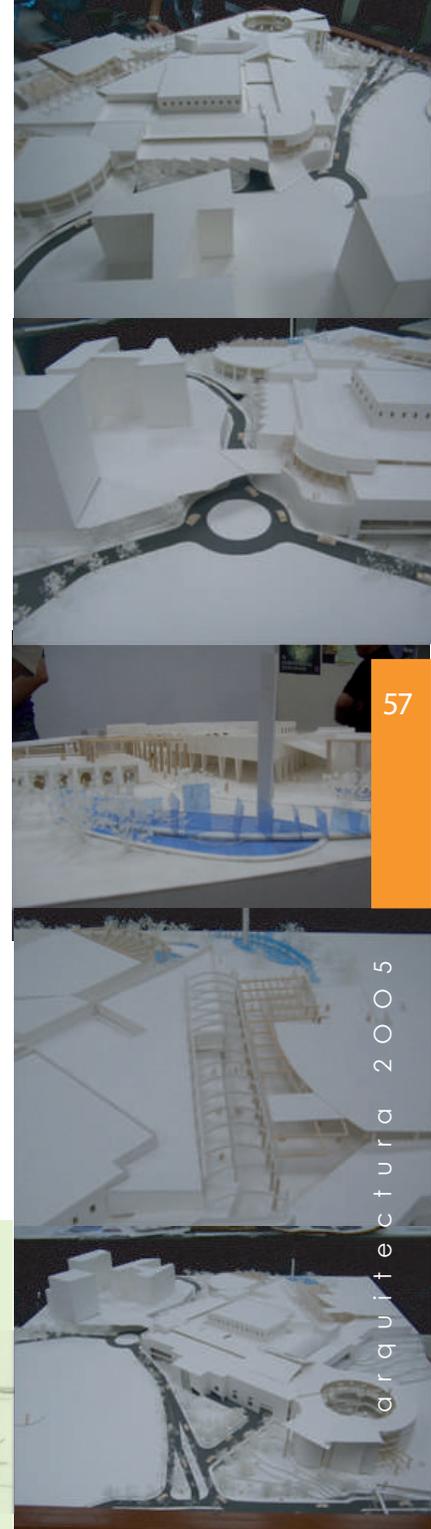
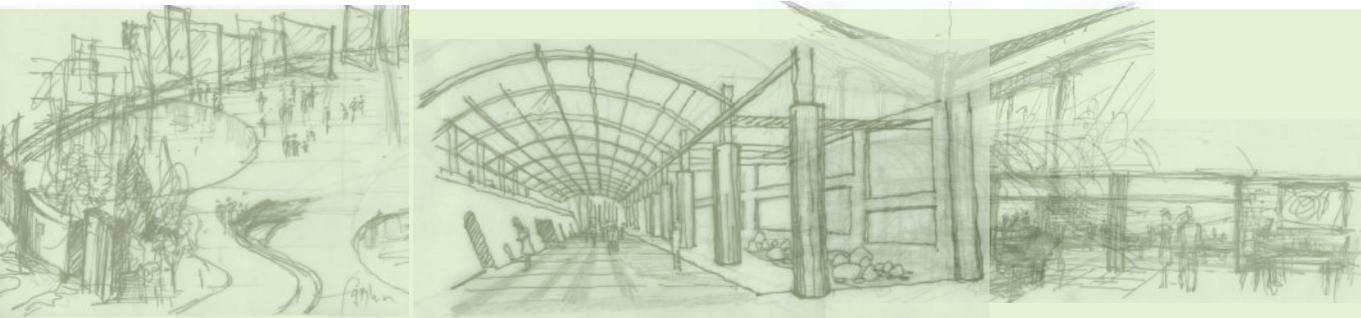
Un Plan Maestro para desarrollar los terrenos, que se basó principalmente en la información del estudio de mercado facilitado por la empresa INMACO. La propuesta urbana concretizada en el Plan Maestro contiene la integración del área de Centro Comercial a otras como área de oficinas y apartamentos, un parque ecológico y un área especializada en servicios de salud que contiene Clínicas Médicas y un Hospital.

El diseño arquitectónico del Centro Comercial. Es difícil describir un proyecto tan amplio en unas cuantas líneas pero parafraseando al Ing. Rolando Paiz, Fundador de la empresa INMACO, podríamos decir que "es un proyecto que comprende a la zona en la que está, adecuado para los visitantes, con áreas muy reales y otras de sueño, como debe de ser todo proyecto de diseño de arquitectura."

Pero para ser justos con el proyecto, hay que rescatar conceptos de mucha importancia como el corredor urbano que conecta al área de TRANSMETRO con la carretera al Atlántico y que obliga al peatón a recorrer el centro comercial, el acceso peatonal del silo desde la carretera al Atlántico, la novedad del tratamiento a los hornos y la fácil lectura de la planta y su funcionamiento.

La experiencia al final fue gratificante. El proyecto fue evaluado por la firma de arquitectos "SEIS ARQUITECTOS" de Guatemala y el Arq. Edgar Avilés de El Salvador, nombrándolo Ganador el día miércoles 18 de enero de 2006 a las 7:00 de la noche en Casa El Águila en cuatro Grados Norte.

El resultado final es fruto de toda una cadena de esfuerzos de catedráticos, alumnos, personal administrativo, familiares y amigos. Agradecemos a todos por ello, así como la confianza de nuestros profesores y el apoyo de nuestros compañeros.



TALLERES DE DOCENCIA



En el período de junio–agosto 2005 el Departamento de Organización del Espacio (DOE), se organizaron dos Talleres con el personal académico bajo la dirección de Carlos Ferrufino, como parte de un proceso de auto evaluación y discusión y con el fin de recoger insumos para la definición del Plan de Desarrollo del DOE. En ellos se abordaron temas claves, se identificaron intereses y se establecieron metas concretas. El primer taller abordó el tema de la DOCENCIA y el segundo el de las ÁREAS ESTRATÉGICAS DE DESARROLLO.

PRIMER TALLER DE DOCENCIA

El objetivo del taller era fortalecer al cuerpo docente del Departamento, por lo que se discutió su quehacer desde dos dimensiones: la académica y la actitudinal. Ésta segunda dimensión fue destacada por el coordinador de la carrera de Psicología, Carlos Iván Orellana, cuya ponencia se presenta al inicio del contenido del presente libro. A continuación se refiere la metodología y resultados de la primera parte del taller que enfocó la dimensión académica del docente.

Metodología del primer taller

Se formaron seis mesas de discusión a partir de unas preguntas sugeridas y en base a un tema específico. Cada grupo dió sus comentarios y opiniones sobre aspectos que les parecieran relacionados. Los seis temas tratados fueron: El perfil del arquitecto UCA, la metodología para la enseñanza del Taller (espacial), sistemas de evaluación de los estudiantes, formación de un programa de cursos de extensión, perfil y evaluación del docente, recursos para el aprendizaje y capacitación. Posteriormente un representante de cada mesa expuso en plenaria los resultados del tema discutido, dejando un espacio de tiempo para realizar preguntas y respuestas.

Resultados del primer taller

Los resultados de este primer taller de docencia están contenidos en el Plan de Desarrollo Estratégico del DOE 2005-2007. Entre los aspectos más importantes del desempeño académico están: reforzamiento del hábito de la lectura y la investigación del equipo docente y el alumnado; exigencia al alumnado del desarrollo de la habilidad gráfica tanto manual como por medios computarizados; fortalecimiento de la comunicación alumno-profesor; coordinación y unificación de criterios entre docentes (metodología, contenido, evaluación); ampliación de las actividades extracurriculares de formación al interior del DOE; programación estructurada y secuencial de los Talleres, incentivar trabajo en aulas (aplicación de experiencias exitosas); promover la participación de profesionales externos; revisión y re-diseño de los Talleres Integrales; aplicación de sistema



integrales de evaluación del equipo docente (autoevaluaciones, evaluación por colegas y estudiantes) y del alumnado (trabajo in-aula y ex-aula, asistencia, puntualidad, participación, exámenes escritos y orales); identificación de las materias que constituirán los principales "filtros" de la carrera; revisión de la efectividad de los recursos para la capacitación y el aprendizaje en base a las necesidades reales de docentes y alumnos.

SEGUNDO TALLER DE DOCENCIA

El objetivo de este segundo taller era reflexionar sobre las áreas estratégicas en las que el DOE debe concentrar su atención a partir de los tres campos de acción de la UCA: a/ la docencia; b/ la investigación; c/ la proyección social. En docencia el DOE, cuenta con 20 profesores e imparte un promedio de 35 asignaturas cada ciclo, la mayoría para la carrera de arquitectura. Además, realiza cursos de extensión abiertos. La investigación es el componente de reflexión teórica y construcción de conocimiento interesado en estudiar las temáticas relacionadas con el "espacio" desde su dimensión más reducida (constructiva – arquitectónica) hasta la más amplia (urbana – territorial). Finalmente, la proyección social se realiza por medio de actividades conjuntas con otras instituciones incidiendo en temas de interés nacional en los que busca posicionarse como referente y/o a través de proyectos de Servicio Social para comunidades.

Metodología del segundo taller

De esta manera, la primera parte del taller se enfocó en la reflexión sobre el contexto de El Salvador de cara al quehacer del DOE, a cargo de Carlos Ferrufino, jefe del Departamento. Además, se contó con la participación de cuatro profesionales invitados que presentaron de una manera informal, a partir de su experiencia y su conocimiento de la situación del país, una serie de retos que a su juicio deben ser retomados en el Departamento ya que le permitirán identificar las áreas de desarrollo, incluyendo énfasis particulares y posibles temas específicos. Dichos retos fueron presentados de la siguiente manera: "Los retos desde la práctica del diseño y la planificación" por Alberto Harth (CIVITAS), "Los retos desde la práctica de una oficina de diseño" por Leonel Avilés (Leonel Avilés y Asociados), "Los retos desde la problemática de la vivienda" por Armando Oliva (FUNDASAL), "Los retos desde el quehacer urbano" por Roberto Chinchilla (OPAMSS).

En la segunda parte del taller se formaron cinco mesas de trabajo que plantearon temas específicos para desarrollar las áreas estratégicas de: a/ Diseño Arquitectónico; b/ Hábitat y Vivienda; c/ Territorio– Ciudad; d/ Tecnología. Cada mesa desarrolló un tema específico para impulsar el área temática, relacionándolo con las áreas de acción del departamento siguiendo una matriz propuesta. Posteriormente, un representante de cada mesa expuso los resultados del tema en plenaria, dejando un espacio de tiempo para su respectiva discusión.

Resultados del segundo taller

Los resultados de este segundo taller de docencia están contenidos en el Plan de Desarrollo Estratégico del DOE 2005-2007. Todos los grupos presentaron ideas sobre cómo el tema propuesto puede relacionarse con: a/ La práctica docente del DOE (materias, cursos de extensión); b/ Posibles proyectos de investigación desarrollados por el DOE y/o en colaboración con otras



instituciones, incluyendo trabajos de graduación de arquitectura; c/ Actividades de proyección social, atención a comunidades, colaboración con instituciones fuera de la UCA, proyectos de consultoría; d/ Identificar personal del departamento que podría participar en esas iniciativas o proponer nuevo personal que podría ser requerido para impulsar el tema; e/ Necesidades de nuevos recursos materiales (equipo, espacio) para impulsar la iniciativa.

A partir de los resultados del taller, el equipo del departamento discutió y desarrolló los temas que preliminarmente se habían identificado como estratégicos: a/ Diseño; b/ Hábitat y Vivienda; c/ Urbano-Territorial; d/ Tecnología.

Evaluando el proceso

Uno de los resultados de los Talleres de Docencia, fue la formación de una comisión de trabajo, compuesta por Carlos Ferrufino (jefe del DOE), Roberto Avelar, Pablo Espitia, José Antonio Granillo y Alicia Tenze, para definir un guión que pudiera orientar la metodología de enseñanza en los Talleres Espaciales.

La propuesta parte del hecho que la enseñanza-aprendizaje del diseño arquitectónico es un proceso que debe valorarse como tal dentro del ciclo y a lo largo de la carrera. Para ello se hace necesario volver "objetivo" dicho proceso y establecer parámetros claros que lo orienten. En este sentido, ya que el Taller Espacial tiene una naturaleza teórica y práctica, debe proporcionar conocimientos específicos que permitan desarrollar y practicar la habilidad del diseño, relacionando estos conocimientos y esta práctica con el quehacer de otras asignaturas.

De aquí, se hizo un diagnóstico del desarrollo en el que se identificaron, entre otras, la falta de una secuencia clara entre los talleres y la coherencia e integralidad de su contenido, incluso con otras materias; la falta de criterios uniformes en cuanto metodología de diseño, amplitud y profundidad de los proyectos y nivel de exigencia para aprobar; la falta de definición de un perfil del docente con calidad no solo a nivel profesional sino también a nivel pedagógico, ya que también falta fortalecer la relación profesor-alumno para que sea fluida, honesta y continua, para detectar errores, corregir procesos y en general retroalimentar la enseñanza y el aprendizaje en el transcurso del ciclo.

El resultado del trabajo de esta Comisión es un GUIÓN PARA TALLERES ESPACIALES, el cual detalla, para cada etapa del ciclo, todas aquellas condiciones que facilitarían la labor docente en la materia de Taller Espacial y enriquecen el actual proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre ellas están la planificación previa de la cátedra, la definición de los ejercicios de diseño, la organización del trabajo de taller, métodos y criterios de enseñanza, evaluación y retroalimentación de resultados.



IMÁGEN

De pie: A. Cisneros, L. Rodríguez, G. Altamirano, R. Avelar, P. Fuentes, G. Sagastume, H. Granillo, Ch. Sagastume, J. A. Granillo, R. Calderón, R. Díaz, G. Conde
Sentados: C. Ferrufino, A. Tenze



¿Lo haremos mejor el próximo año?...



Universidad Centroamericana
"José Simeón Cañas" UCA
Boulevard de los Próceres,
Antiguo Cuscatlán, El Salvador C. A.
Apartado (01) 168



DEPARTAMENTO DE
ORGANIZACION DEL ESPACIO

jefadoe@buho.edu.sv

tel.(503)2210-6685

fax(503)2210-6697

D O E