

ELECTIVA ORIENTADA.

AUTORES: LEANDRO EZEQUIEL FUCILE, LUCAS ARMANDO DELORENZI.

INTERVENCIONES IA

Índice

-	PROPUESTA PEDAGOGICA	3
	Resumen.....	4
1.	INTRODUCCION. FUNDAMENTOS Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA.....	7
2.	CONTENIDOS	11
3.	OBJETIVOS.....	12
	Generales.....	12
	Particulares. “Paisajes de ficción”.....	12
	Particulares. “Paisajes tangibles”.....	13
4.	MODALIDAD DE ENSEÑANZA	14
	Descripción analítica de ejercitaciones.....	15
	METODOLOGIA.....	16
	Fase 1: Paisajes de ficción	16
	Momento 1. “(Re)lectura y (Re)corte”	16
	Momento2. “Intervenciones ficcionales”	17
	Fase 2: Paisajes tangibles	18
	Momento 3. “Selección y análisis de referentes tangibles”	18
	Momento 4. “Intervenciones mínimas”	19
	Herramientas graficas de exploración.....	21
	Hibridación analógica y digital.....	21
5.	MODALIDAD DE EVALUACION	27
6.	RECURSOS DIDACTICOS Y/O BIBLIOGRAFIA	28
	Bibliografía general	28
	Bibliografía especifica.....	28
	Referentes arquitectónicos. Obras y Proyectos.....	29
7.	FICHA DE TRABAJO PRACTICO COMPLEMENTARIA.....	31
8.	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	42

TITULO DE LA ASIGNATURA: INTERVENCIONES IA.

- **PROPUESTA PEDAGOGICA**

Asignatura: Electiva Orientada.

Código: 654 -663.

Bloque II. Proyecto.

Ciclo: Superior (5° y 6° año).

Régimen de Cursada: Trimestral.

Carga Horaria semanal: 4hs.

N° de semanas: 12.

Carga Horaria total: 48hs.

Régimen de cursado y evaluación: Promoción sin examen final.

INTERVENCIONES IA

Resumen

La presente propuesta pedagógica parte de un compromiso ético y disciplinar con la educación arquitectónica, reconociendo su papel esencial en la construcción de pensamiento crítico y su incidencia en las dinámicas culturales, sociales y urbanas del entorno contemporáneo. La arquitectura, como práctica situada, no solo responde a condiciones espaciales y materiales, sino que también se convierte en un dispositivo cultural que dialoga con el tiempo y lugar en el que se despliega.

En el escenario actual, caracterizado por la tensión entre lo global y lo local, la práctica arquitectónica enfrenta nuevos desafíos. Nos encontramos en un ámbito difuso que transita entre realidades concretas y ficciones simbólicas, lo que algunos denominan el “territorio de la posverdad”. Este fenómeno contemporáneo, donde los relatos predominantes moldean la percepción de la realidad, ha llevado a una crisis en las identidades individuales y colectivas. Las narrativas distantes y homogéneas desdibujan las raíces culturales y erosionan la riqueza de la diversidad humana, favoreciendo una lógica de uniformidad que subordina las expresiones locales a producciones culturales globalizadas.

"La época globalizada es ésta en que, además de relacionarnos efectivamente con muchas sociedades, podemos situar nuestra fantasía en múltiples escenarios a la vez"¹.

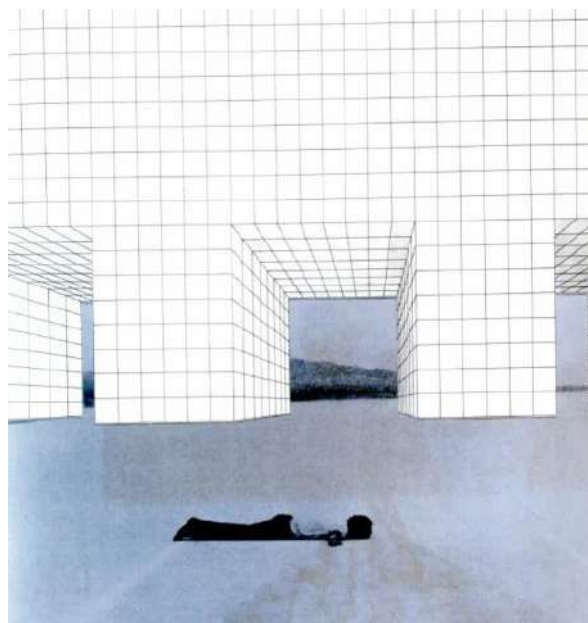


Ilustración 1. Supersudio. “The continuous monument” (1969)

A esta problemática se suma la creciente incorporación de lo virtual como un componente inseparable de la experiencia arquitectónica y urbana, alterando nuestra percepción del espacio, el tiempo y las relaciones sociales. En esta nueva realidad, lo digital se presenta no solo como una herramienta de diseño, sino también como un espacio operativo en sí mismo, donde las representaciones condicionan la manera en que habitamos y proyectamos el mundo físico. La constante interacción entre lo virtual y lo real plantea interrogantes sobre los límites de la arquitectura y la autenticidad del espacio construido, desafiando a los futuros arquitectos a explorar estas fronteras híbridas de manera consciente y crítica.

En este marco, la asignatura se propone como un espacio académico que invite a la reflexión y al debate sobre estas cuestiones, promoviendo un enfoque crítico mediante una práctica proyectual acorde al momento de la carrera en la que se implementa. Nos interesa indagar en las relaciones entre el mundo conceptual del proyecto arquitectónico y los contextos específicos en los que se inscribe, con especial énfasis en la noción de intervención² y conocimiento situado³ como herramientas fundamentales para la creación arquitectónica.

Reconocemos que las preexistencias no deben entenderse únicamente como vestigios pasivos del pasado, sino como recursos dinámicos que enriquecen el acto proyectual. A través del análisis, valoración y reinterpretación de estas, proponemos estimular la creatividad del estudiante, desafiándolo a explorar nuevas formas de intervención conscientes y comprometidas con la historia y la identidad del lugar.

La propuesta busca fomentar una actitud crítica frente al proceso de homogeneización cultural, promoviendo una arquitectura que no se limite a reproducir paradigmas globales, sino que logre construir significados propios a partir del diálogo con el contexto y la historia. Así, el proyecto arquitectónico se presenta no solo como una respuesta técnica o funcional, sino como una herramienta cultural capaz de generar nuevos

vínculos entre el individuo, la sociedad y su entorno construido.



Walk Walk Project | Roma The University | October 27-31st 2014 | Alessandra Moss Ferrari | Gilbert Kopp | Kellie Meyers | Case Study 7 | Maria San Paolo - Ebar

Ilustración 2. Baglivo Negrini, . "Walk Walk Project" (2014)

Intervenciones IA, porque proponemos un espacio de trabajo y formación inclusivo y colectivo donde convergen saberes y prácticas complementarias, asociadas tanto a la inteligencia artesanal como a las posibilidades que ofrecen las herramientas contemporáneas de la inteligencia artificial. Intervenciones, en tanto prácticas proyectuales sostenibles orientadas al trabajo crítico y creativo con lugares⁴preexistentes y significativos. IA, no solo como un guiño al cruce entre lo manual y lo digital, sino también como una invitación a explorar nuevas formas de abordar la complejidad del proyecto en los límites entre lo ficcional y lo tangible, lo virtual y lo material.

La asignatura se desdobra en dos fases y cuatro momentos sucesivos que, bajo el eje temático de intervención en preexistencias, exploran los vínculos entre lo tangible y lo imaginario. En

primer lugar, el mundo de los paisajes de ficción invita a los estudiantes a proyectar a partir de realidades alternativas que desafían los límites de la percepción y la representación arquitectónica. En un segundo momento, nos situamos en el mundo de los paisajes tangibles, explorando lugares de historia singular y memoria colectiva, donde el tiempo y la ruina desafían las formas tradicionales de intervención. Estos escenarios, distantes pero significativos, permiten reflexionar sobre la materialidad, el patrimonio y el legado cultural como motores de la praxis arquitectónica, a partir de experimentar con diversas escalas y contextos, favoreciendo un aprendizaje integral que conjuga lo conceptual, lo técnico y lo fenomenológico.

En este trayecto, la asignatura busca no solo proporcionar herramientas proyectuales, sino también estimular una sensibilidad crítica hacia las preexistencias y su potencial transformador. A través del análisis de paisajes, tanto ficticios como reales, y del ejercicio proyectual sobre escenarios complejos, se fomenta en el estudiante una mirada reflexiva, capaz de interpelar los procesos de globalización cultural, revalorizando lo local y lo identitario como pilares fundamentales de una arquitectura consciente.

De este modo, Intervenciones IA se constituye como un laboratorio de ideas y experimentación proyectual que explora las fronteras entre lo manual y lo digital, lo simbólico y lo material, invitando a los futuros arquitectos a habitar

críticamente la intersección entre la memoria y la innovación. Un espacio donde se entiende al proyecto arquitectónico no solo como un acto de diseño, sino como una práctica cultural que construye significados, identidad y pertenencia.

Bajo estos parámetros, la asignatura se circunscribe dentro del Bloque de conocimiento 2, según lo explicitado en la Resolución del CD N 184-24 “Llamado a selección de propuestas”, principalmente por desarrollar actividades fundamentadas en la lógica del acto proyectual, interpretando diferentes problemáticas del hábitat y sus contextos, de una manera diferente y original respecto a los contenidos que plantea la curricula de la carrera, indagando en ámbitos de proyecto diferentes, con metodologías y herramientas híbridas propias de la contemporaneidad.

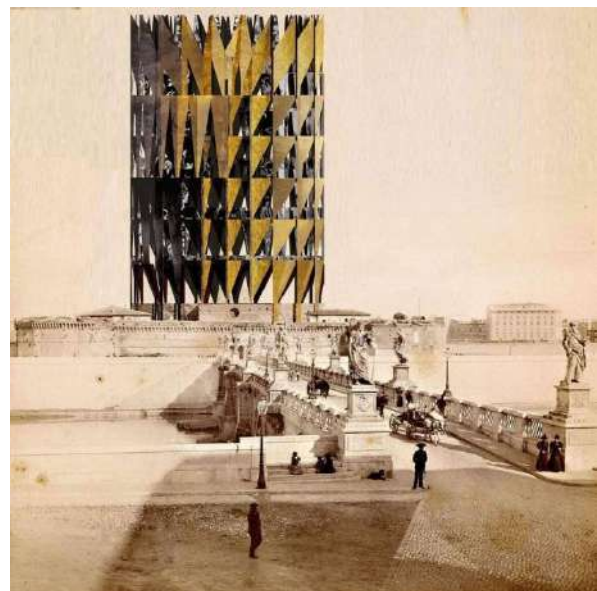


Ilustración 3. Beniamino Servino, “Roma” (2019)

1. INTRODUCCION. FUNDAMENTOS Y ENCUADRE DE LA PROPUESTA.

La presente propuesta se inscribe en el marco del llamado a concurso para Asignaturas de Electivas Orientadas (AEO) de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata (FAU-UNLP) y su Plan de Estudios VI (PE-VI).

Su contenido es producto del interés y compromiso con el ejercicio de la educación pública, igualitaria, no arancelada, cogobernada y autónoma que institucionaliza nuestra Casa de estudios; la articulación de distintas experiencias personales y comunes entre los autores, asociadas a la esfera de la praxis profesional, la investigación, la docencia de grado, y los estudios de grado y posgrado⁵.

Entendemos a la **educación** como marco de acción para la concientización y transformación y al **proyecto** como la herramienta disciplinar por antonomasia. En particular, las AEO, en su condición de instancia previa y vinculada al Proyecto Final de Carrera (PFC), ofrece una oportunidad para complementar la enseñanza de grado a partir tanto del interés particular del estudiante en temáticas definidas, como para actualizar las metodologías pedagógicas propias de la disciplina y del acervo institucional.

En este sentido, es de destacar que la actual propuesta tiene como base teórica y práctica la experiencia pedagógica de la materia electiva denominada "Laboratorio de Intervenciones

Situadas", desarrollada por quienes escriben durante los ciclos 2023 y 2024, a través de la correspondiente convocatoria de antecedentes y oposición.

Ámbito propuesto.

Intervenciones IA se plantea como un ámbito académico destinado a la exploración crítica, creativa y colectiva de los modos de intervenir en lugares preexistentes, tanto materiales como simbólicos. Operamos en un mundo de preexistencias cargado de historias, significados y complejidades que requieren ser valoradas y reinterpretadas en su contexto. Estos lugares se sitúan en la intersección entre lo tangible y lo intangible, lo global y lo local, lo ficticio y lo real. Allí donde el territorio deviene paisaje, la edificación se transforma en arquitectura y la materia se culturiza, proponemos investigar el potencial creativo que surge al proyectar desde una perspectiva situada.

En este contexto, entendemos que la sostenibilidad debe ser abordada no solo desde una dimensión ambiental, sino también desde un compromiso cultural y social. La arquitectura contemporánea tiene el desafío de reconciliar el pasado con un presente hiperacelerado, buscando estrategias que integren prácticas sostenibles en términos ecológicos y culturales. La sostenibilidad, por tanto, no solo debe limitarse al ahorro energético o al uso eficiente de recursos, sino también al resguardo de

identidades y narrativas locales que puedan dialogar con las lógicas globales sin ser subordinadas a ellas.

Proponemos indagar de ese modo en las relaciones entre el mundo de los conceptos y los contextos y la posibilidad de que ciertas preexistencias puedan ser valoradas y usadas como estímulo creativo en el acto de proyectar.

¿Por qué Intervenciones IA?

Intervenciones, porque aluden a las prácticas proyectuales sostenibles orientadas al trabajo con lugares preexistentes y significativos. Estas prácticas, de larga tradición y constante revisión disciplinar, involucran un compromiso crítico y responsable hacia los contextos en los que operan, integrando conocimientos históricos, culturales y tecnológicos con las necesidades del presente. En un contexto de continuo y estimulado cambio, de uso exhaustivo y acrítico de los recursos naturales y de prevalencia de los intereses de un mercado inmobiliario descomprometido y débilmente condicionado por políticas públicas vinculadas a la concientización y el resguardo tanto de identidades como de bienes naturales e históricos-culturales, consideramos necesario el estímulo de una práctica reflexiva y activa, consecuente, sensible al contexto, sostenible en el tiempo y que proponga una relación dialéctica entre conservación y renovación, entre pasado, presente y futuro.

IA, como una alusión dual que refiere tanto a la inteligencia artificial como a la inteligencia artesanal. Ambas son entendidas como herramientas y lógicas complementarias para enfrentar la complejidad contemporánea del proyecto. Este cruce permite reflexionar y operar en los márgenes entre lo manual y lo digital, lo especulativo y lo concreto, lo virtual y lo material, abriendo nuevas posibilidades para la práctica proyectual.

El cruce entre la inteligencia artesanal y la inteligencia artificial abre un terreno fértil para la reflexión y la práctica arquitectónica contemporánea. Este diálogo entre lo manual y lo digital, permite comprender la materialidad no como un dato estático, sino como un proceso en constante evolución que involucra tanto al creador como a las herramientas que utiliza⁶. En este sentido, la inteligencia artificial se convierte en un complemento a la intuición artesanal, posibilitando simulaciones y exploraciones proyectuales que expanden las fronteras de lo que es posible imaginar y construir.

En este sentido, Intervenciones IA propone una metodología dialéctica, necesariamente atravesada por un pensamiento complejo⁷, donde la reflexión crítica, la simulación proyectual⁸ y el trabajo colectivo forman parte del proceso formativo. Entendemos que la enseñanza de la arquitectura requiere transitar entre saberes objetivos y subjetivos,

promoviendo la integración de conocimientos provenientes de diversas fuentes y perspectivas.

Estructura.

La estructura de la asignatura se organiza como un continuo entre dos momentos de ejercicio proyectual complementarios e interconectados:

Los paisajes de ficción, que abordan la intervención sobre imágenes provenientes de la pintura, el cine, la literatura o los medios digitales. Este primer momento invita a reflexionar sobre las conexiones entre lo imaginado y lo posible, estimulando una mirada crítica y creativa hacia lo ficticio como marco de trabajo disruptivo.



*Ilustración 4. Tomas Cole. "Acueducto cerca de Roma"
(1832)*

Los paisajes tangibles, que surgen del trabajo anterior, al trasladar los hallazgos ficcionales hacia lugares reales de interés. Estos lugares, cargados de historia, memoria o particularidades significativas, actúan como catalizadores del proyecto. No necesariamente se encuentran en proximidad geográfica, pero deben resonar con

las imágenes iniciales. Por ejemplo, una pintura de Thomas Cole puede conducir a investigar ruinas reales como Epecuén o las Ruinas de los Quilmes, o incluso a reinterpretar edificaciones contemporáneas que evocan una atmósfera similar. Este ejercicio permite explorar el potencial creativo del diálogo entre lo imaginado y lo tangible, abriendo nuevas posibilidades proyectuales.

Este enfoque promueve una metodología proyectual sensible a las particularidades de cada sitio, donde la sostenibilidad no solo se asocia a lo técnico, sino también al reconocimiento del valor cultural y ecológico del lugar. Al investigar y proyectar en paisajes reales, buscamos no solo explorar las posibilidades proyectuales, sino también generar conciencia sobre la interdependencia entre las prácticas arquitectónicas y los territorios en los que se insertan. Este abordaje, influido por los principios de sostenibilidad, permite cuestionar los paradigmas homogeneizantes de la globalización y proponer estrategias contextuales que respeten y potencien la diversidad cultural y natural.

Desde esta perspectiva, la propuesta fomenta una práctica proyectual situada, que interpela y transforma tanto al medio en el que opera como a quienes participan en su construcción. En un contexto global de acelerados cambios tecnológicos, desdibujamiento de identidades y tensiones entre lo local y lo global, entendemos que el proyecto se configura como un acto crítico

capaz de generar nuevas conexiones, sentidos y valores.

“... cualquiera que sea la comarca que mis palabras evoquen en torno a ti, la verás desde un observatorio situado.”

Ítalo Calvino



Ilustración 5. Epecuen, Pcia. Buenos Aires. (2020)

Con esta mirada, Intervenciones IA se posiciona como un espacio de exploración y aprendizaje en los márgenes entre lo tangible y lo intangible, conjugando lo reflexivo con lo operativo, y lo conceptual con lo técnico, en el marco de una formación académica comprometida con las complejidades de nuestro tiempo.

Proyecto Final de Carrera.

En la actualidad, y vinculado al Plan de Estudios vigente en la FAU-UNLP, el estudiantado del Ciclo Superior —grupo al que se destina la asignatura— cuenta con un conjunto significativo de herramientas técnicas, conocimientos históricos, perspectivas territoriales y habilidades gráficas,

que son esenciales para el desarrollo del Proyecto Final de Carrera (PFC). Estas capacidades incluyen tanto el manejo de medios analógicos como la creciente adopción de tecnologías digitales, que han transformado los modos de representación y comunicación proyectual.

En este marco, la materia propone construir un puente entre las habilidades adquiridas y las nuevas preguntas que plantea el ejercicio proyectual contemporáneo. Entendemos que las herramientas no son neutras y que cada decisión —analógica o digital, artesanal o automatizada— implica una posición crítica frente al contexto. Por eso, nuestras ejercitaciones buscan articular el uso consciente de estas herramientas con una reflexión disciplinar situada, promoviendo la integración de saberes y perspectivas diversas.

En tanto asignatura orientada al Ciclo Superior, la materia no solo se propone como un espacio de articulación de conocimientos previos, sino también como un ámbito para profundizar la práctica reflexiva sobre el proyecto. Esto incluye fomentar una actitud crítica frente a las herramientas disponibles, promover el compromiso hacia los contextos de intervención y estimular una mirada integradora capaz de valorar las complejidades propias de los lugares significativos.

Intervenciones IA se posiciona, en este sentido, como un espacio que articula las herramientas híbridas, la reflexión crítica y la práctica proyectual situada. Este enfoque no solo prepara

al estudiante para enfrentar los desafíos de su Proyecto Final de Carrera, sino que también lo invita a considerar su rol como profesional comprometido con la sostenibilidad y la diversidad cultural. Al desarrollar proyectos que exploren la intersección entre lo tangible y lo intangible, buscamos formar arquitectos capaces de operar en los márgenes de lo disciplinar y lo interdisciplinar, construyendo una práctica responsable y consciente del impacto que cada intervención tiene sobre el territorio, la memoria y las comunidades que lo habitan.

2. CONTENIDOS

- La idea de conocimiento situado y multiplicidad de miradas. La importancia de contextualizar el enfoque proyectual. Revisión crítica de lo “universal” y sus implicancias en la práctica disciplinar.
- Arquitectura, ciudad, territorio y paisajes. La mirada culturizada y situada como herramientas de análisis crítico. El rol del enfoque en la percepción y construcción de significados. Identidad y memoria colectiva en el espacio habitado. La idea de lugar, ambiente y “locus”.
- Dimensiones del contexto/paisaje.
- Dimensión física: Análisis de la sintaxis formal y su abstracción. Lecturas alternativas del entorno como estímulo creativo. La disciplina como herramienta de interpretación situada.
- Dimensión artística, histórica y cultural: Exploración de narrativas periféricas y significados identitarios. Reflexión interdisciplinaria al borde de los límites disciplinares.
- La relación entre lo tangible y lo ficcional. El papel de las imágenes de ficción como disparadores proyectuales. Del paisaje imaginado al paisaje tangible. La construcción de vínculos entre ambos mundos en el proyecto.
- La intervención como práctica crítica. La adición en las intervenciones arquitectónicas y urbanas: problemas, estrategias y oportunidades.
- Herramientas conceptuales para intervenir:
- Categorías de contraste y analogía según Ignasi de Solà-Morales.
- Categorías de Bernard Tschumi: indiferencia, reciprocidad y conflicto.
- Relaciones topológicas de las adiciones: arriba, abajo, atrás, adelante, al costado, adentro, incrustado. Ejemplos de aplicación en el marco del proyecto situado.
- Registro y representación. El relevamiento consciente como herramienta de conocimiento del lugar. La identidad en el acto de registrar y representar: de la fotografía a los medios digitales y analógicos. Nuevos lenguajes para comunicar el proyecto.
- Intervenciones en preexistencias significativas.

- El proyecto de intervención intra muros y extra muros: principios, estrategias y límites.
- Principios de intervención en sitios de valor significativo: reversibilidad, diferenciación, autenticidad, historicidad y correcta interpretación.
- Lo artesanal y lo digital en el proyecto. Herramientas complementarias para el desarrollo de estrategias proyectuales. Tensiones y oportunidades en el uso de tecnologías de inteligencia artificial y medios artesanales. Integración crítica de ambas perspectivas en la construcción de conocimiento y diseño.
- Impulsar la actuación profesional en ámbitos significativos y no convencionales, incluyendo paisajes de diversa índole.
- Incorporar las dimensiones temporales al proceso proyectual, promoviendo una relación dialéctica entre pasado, presente y futuro.
- Analizar y fomentar perspectivas de intercambio entre el proyecto y el mundo existente, desde lo disciplinar hasta lo cultural.
- Entender al proyecto como integrador de conocimientos específicos y periféricos, en diálogo con diversas disciplinas y enfoques.
- Fomentar el diálogo interdisciplinario entre la arquitectura y otras disciplinas vinculadas a la producción y representación de espacios, como el cine, la pintura, la escultura y las artes visuales.

3. OBJETIVOS.

Generales.

- Incentivar la lectura y análisis del contexto de actuación, tanto tangible como simbólico, para integrarlo al proceso proyectual.
- Estimular procesos creativos interdisciplinarios que articulen herramientas artesanales y digitales.
- Explorar nuevas técnicas comunicacionales, desde medios gráficos tradicionales hasta tecnologías contemporáneas, como la inteligencia artificial.
- Ejercitar la capacidad de argumentación desde el conocimiento situado, fomentando una mirada crítica y reflexiva sobre el entorno.

Particulares. “Paisajes de ficción”.

- Sensibilizar la percepción y análisis de contextos significativos a través de representaciones ficcionales como la literatura, la pintura, la gráfica y el cine.
- Explorar variantes experimentales de análisis más allá de los enfoques disciplinarios tradicionales.
- Deconstruir conceptos preexistentes sobre las imágenes/contextos estudiados, abordando su estructura profunda y sus valores culturales.

- Ejercitar la selección de referentes visuales en función de las identidades descubiertas en el proceso de análisis. visuales y conceptuales analizados previamente.
- Desarrollar argumentos proyectuales anclados en datos simbólicos, potenciando las posibilidades creativas más allá de restricciones funcionales.
- Generar prefiguraciones volumétricas que permitan imaginar propuestas de intervención asociadas a problemas de adiciones proyectuales, explorando la tensión entre lo virtual y lo material.

Particulares. “Paisajes tangibles”.

- Sensibilizar la identificación de sitios significativos, en particular aquellos con un fuerte componente histórico, simbólico o cultural.
- Fomentar el análisis y registro de sitios reales desde una perspectiva sensible y reflexiva.
- Indagar en las técnicas de representación y comunicación que permitan transmitir el valor arquitectónico, cultural y simbólico de estos lugares.
- Desarrollar argumentos proyectuales que integren datos contextuales y valores culturales, fomentando una mirada consciente sobre el entorno construido.
- Generar prefiguraciones arquitectónicas que aborden la condición simbólica, material, formal y funcional de los sitios estudiados, estableciendo vínculos con los referentes

4. MODALIDAD DE ENSEÑANZA

Entender al acto proyectual como reflexión nos compromete a los/las arquitectos/as como partícipes políticos, cualquiera sea la escala del trabajo. Políticos en cuanto nos obliga a tomar decisiones que afectan no solo al objeto de estudio sino también a todo con lo cual se relaciona, su contexto.

Por otro lado, el proyecto requiere de acción: Proyectar implica un ejercicio continuo. El mecanismo que relaciona al pensamiento (acto político) con su ejecución (acto técnico, artístico) requiere de un entrenamiento cotidiano. Es una acción inédita como acción de supervivencia. Requiere de la activación de ciertos mecanismos y habilidades que solo se ejercitan y desarrollan en el propio proyectar porque no es una actividad que se manifieste en otras instancias de la vida diaria. Es específica. Porque es en el propio acto de proyectar donde se elabora su teoría. **El proyecto es acción y reflexión conjunta**⁹.

Bajo esta premisa, la materia se desdobra en dos fases y cuatro momentos sucesivos que, bajo el eje temático de intervención en lugares preexistentes, particulariza su cuerpo de contenidos y objetivos en dos campos de acción complementarios: el mundo de los paisajes de ficción y el de los paisajes tangibles.

Ambas fases comienzan con un momento de análisis, interpretación y reflexión, para luego

pasar a un segundo momento de acción, interviniendo en dichos paisajes.

Durante la primera fase, trabajaremos en paisajes del mundo de lo ficcional (Visual, Irreal, Ideal, Virtual o atemporal) sobre soportes gráficos extraídos de otras disciplinas visuales. Se trabajará sobre la intervención en las espacializaciones arquitectónicas que ellas prefiguran, con el objetivo de fomentar las argumentaciones proyectuales desprejuiciadas y desautomatizadas. De allí la condición inicial de ser espacios ficticiales, donde alguna variable arquitectónica se encuentre desvirtuada (El tiempo, la escala, la materia), fracturando toda relación entre la historia y la memoria de los lugares, significando extrañeza y desculturización. Esta condición de desterritorialización interpela al observador intimándolo a rastrear nuevas lógicas, nuevas interconexiones entre lo identitario y la propia historia del objeto de estudio.

Durante la segunda fase se trabajará en el mundo de los paisajes tangibles (táctiles, materiales, reales), aunque distantes, lo que implica un enfoque situado que trasciende la proximidad física y privilegia la relación reflexiva y proyectual con contextos significativos. Este abordaje se fundamenta en la lógica del aprendizaje situado, entendiendo la construcción del conocimiento como una práctica vinculada a la experiencia y donde el contexto toma relevancia, no por su accesibilidad inmediata, sino por su capacidad de

estimular una interacción crítica con sus condiciones históricas, materiales y simbólicas.

El enfoque del aprendizaje situado considera que la construcción social de la realidad se basa en la cognición y en la acción práctica que tiene lugar en la vida cotidiana; destaca la importancia de los ambientes, de la expresión hablada y reconoce la importancia de las situaciones informales de enseñanza.¹⁰

En este caso, la distancia física se convierte en una oportunidad para desarrollar habilidades analíticas y proyectuales basadas en el uso de herramientas interdisciplinarias, como el registro gráfico, la investigación histórica y cultural, y la interpretación de datos contextuales obtenidos a través de medios secundarios (fotografía, cartografía, registros documentales, entre otros). Al estimular que los/as estudiantes apliquen lo aprendido en situaciones proyectuales vinculadas a entornos reales y culturalmente significativos, aunque distantes, se favorece la contextualización del aprendizaje.¹¹ Esto permite que la experiencia académica devenga en una enseñanza significativa, al integrar el análisis crítico, la creatividad y la sensibilidad hacia contextos diversos en el acto proyectual.

Descripción analítica de ejercitaciones.

Se plantea una estructura de trabajo integrada en cuatro momentos interconectados de 3 clases cada uno, entendiendo todo el proceso como un único ejercicio proyectual que transita de lo

especulativo a lo situado, de lo ideal a lo material, y de lo gráfico a lo arquitectónico:

1. **Análisis de paisajes ficticiales:** Se exploran soportes gráficos de origen ficcional (visual, irreal, ideal, virtual o atemporal), extraídos de disciplinas proyectuales u otras áreas artísticas, para descomponer y comprender sus características espaciales, simbólicas y estéticas.
2. **Intervención en paisajes ficticiales:** Con base en el análisis previo, se propone una intervención proyectual sobre las espacializaciones identificadas, priorizando una mirada desprejuiciada y desautomatizada que fomente la innovación formal y conceptual.
3. **Selección y análisis de referentes tangibles:** A partir de lo aprendido en las ficciones, se identifican, seleccionan y amplían referentes arquitectónicos, históricos y culturales provenientes de contextos reales (paisajes tangibles). Este análisis se apoya en el registro gráfico, la interpretación de datos contextuales, y la profundización en sus características materiales y simbólicas.
4. **Intervención en paisajes tangibles:** Finalmente, se propone una intervención arquitectónica en los contextos seleccionados, que revalorice características identificadas o resuelva deficiencias espaciales a través de un diseño situado, argumentado desde lo técnico, lo material y lo programático.

METODOLOGIA.

El ejercicio combina análisis especulativo y técnico, y se organiza a través de un enfoque de aprendizaje situado. Los paisajes ficticiales serán dados por el cuerpo docente, mediante una pre selección que prevea que dichas ficciones tengan amplitud en las referencias disciplinares y también en las externas.

Los paisajes tangibles serán parte del rastreo e investigación de cada grupo en base a la ficción trabajada anteriormente. Aunque algunos paisajes reales pueden ser físicamente distantes, se abordarán desde un compromiso reflexivo y proyectual que trascienda la proximidad geográfica.

Fase 1: Paisajes de ficción

Se trabajará sobre una colección de preexistencias de diversas escalas del mundo de las artes visuales, que posean registros gráficos con prefiguraciones espaciales arquitectónicas, tales como: películas, series, animaciones, pinturas, grabados, historietas, o fotografías antiguas. La selección de dichos referentes está fundada en la posibilidad potencial de establecer vínculos diversos hacia otros campos o disciplinas, además de su propio interés arquitectónico. Por otra parte, cada preexistencia ficcional poseerá siempre el poder de interpelación hacia el observador, generando una condición de extrañamiento forzada por la

alteración o inestabilidad de alguna lógica espacial: el tiempo, la materia o la escala.

Momento 1. “(Re)lectura y (Re)corte”

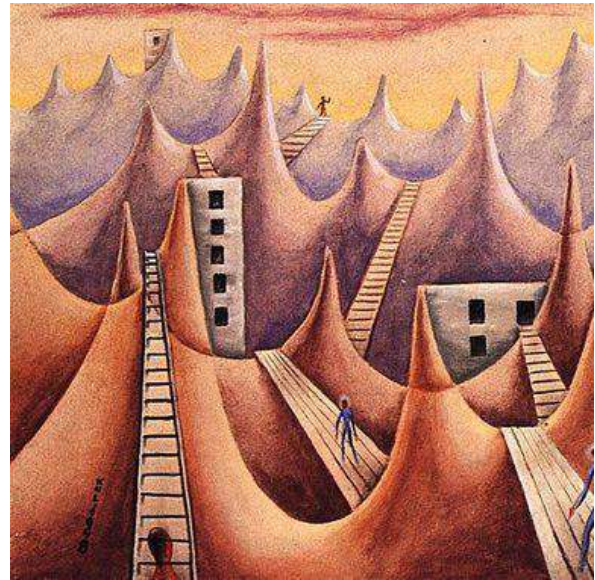


Ilustración 6. Xul Solar. Barreras melódicas. 1948

Se estimularán los análisis con lecturas cruzadas y alternativas, indagando en las estructuras profundas, buscando generar saltos conceptuales para fragmentar la lógica de los moldes perceptivos. De esta manera, modificaremos el automatismo de la percepción para generar ideas y soluciones nuevas, diferentes¹². Se trabajará con la interioridad y con la exterioridad de la obra, indagando sobre la sintaxis propia, así como también con las diversas significaciones atribuibles a sus autores/as, libretos, guiones, críticas, historia, relatos, interpretaciones, etc.

De estos mecanismos, se desprenderá la acción meditada de (Re)corte. Esta operación posterior

al análisis compromete a que dicha selección se efectúe bajo una mirada culturizada. Es como describe Philippe Dubois acerca del espacio fotográfico “...no está dado, así como tampoco se construye... sino que por el contrario es un espacio a tomar (o dejar), una muestra... una sustracción”¹³.

Se seleccionarán 2 paisajes de una obra o serie visual dada como condición preexistente. Se acompañará con soporte gráfico argumental que fundamente la selección desde el análisis situado.

Momento2. “Intervenciones ficticiales”

Se trabajarán con intervenciones que se encuadran en la categoría de Adiciones. Esta categoría implica operaciones donde la intervención necesariamente debe estar también por fuera del objeto de estudio, ya que la capacidad volumétrica preexistente es limitada en relación al volumen de proyecto requerido (CONDICION DE INTERVENCION). Esta particularidad conlleva necesariamente al estudio de las relaciones topológicas entre lo nuevo y lo preexistente, en función de la posición/localización que encuentra el volumen propuesto.

Las exploraciones oscilaran entre los conceptos de Contraste y de Analogía, según las categorías de Ignasi de Sola Morales¹⁴(CONDICION DE COEXISTENCIA). Las prefiguraciones propuestas establecerán relaciones formales/materiales con lo preexistente, así como también extenderán

vínculos temáticos hacia otros campos deseando constituir una dimensión cultural en la intervención.

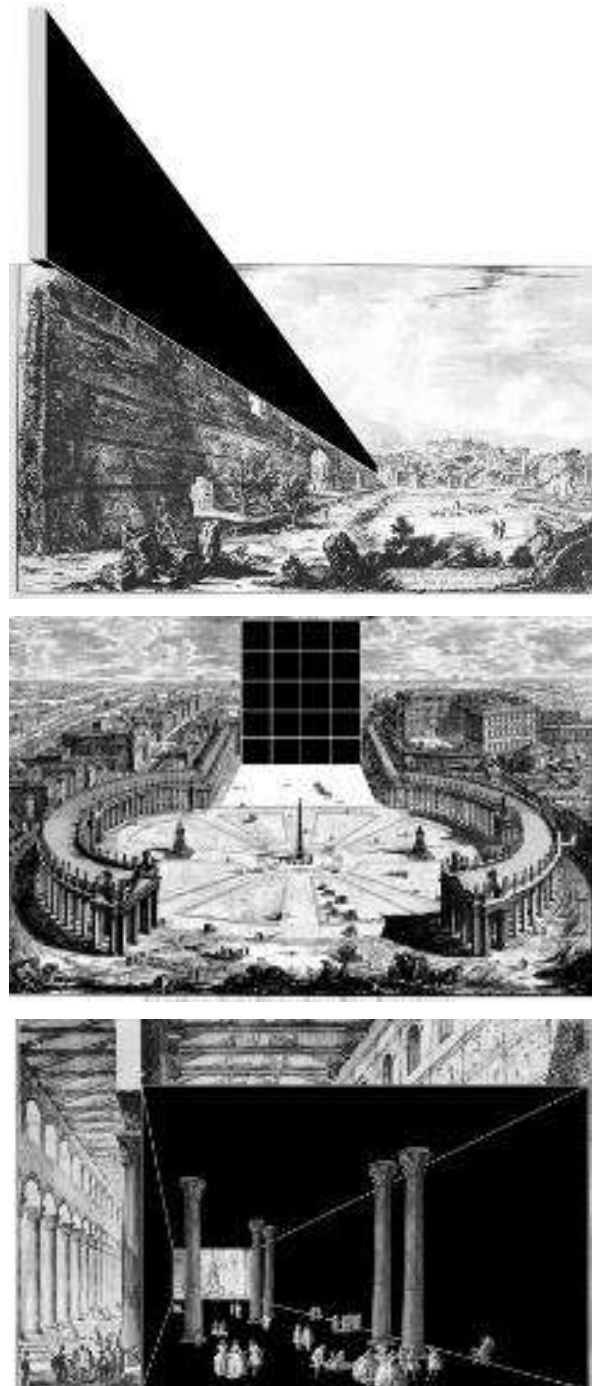


Ilustración 7. Trabajos del Arq. Carmelo Baglivo.
Intervenciones sobre dibujos existentes.

Fase 2: Paisajes tangibles

A partir de lo aprendido en las ficciones, se identifican, seleccionan y amplían referentes arquitectónicos, históricos y culturales provenientes de contextos reales (paisajes tangibles). Este análisis se apoya en el registro gráfico, la interpretación de datos contextuales, y la profundización en sus características materiales y simbólicas.

Los contextos tangibles seleccionados serán relevados mediante registros gráficos (fotografía, cartografía, diagramas) y herramientas interdisciplinarias (investigación histórica y cultural).

Finalmente, se propone una intervención arquitectónica en los contextos seleccionados, que revalorice características identificadas o resuelva deficiencias espaciales a través de un diseño situado, argumentado desde lo técnico, lo material y lo programático.

Las intervenciones resultantes deberán considerar aspectos como la historicidad, la materialidad, las marcas del tiempo, y la relación sensible con el entorno, que incorporen un uso-programa definido, intervenciones mínimas o dispositivos que revaloricen o transformen características detectadas en los contextos reales seleccionados.

Momento 3. “Selección y análisis de referentes tangibles”

Se volverá a revisar la lámina de referentes-referencias del trabajo práctico anterior, a la cual se le agregaran ámbitos equivalentes del contexto inmediato de cada estudiante. Podrán ser sitios reales de cercanía física o que estén guardados en la memoria de cada uno y que puedan ser accesibles mediante la investigación o rastreo histórico. (CONDICION PREEXISTENTE)

Se reconocerán elementos significativos, localizaciones, usos, etc. Se seleccionará un edificio, un ámbito urbano o un ámbito exterior para ser intervenido bajo la condición temática dada. Se lo analizará, registrará y representará con las técnicas que consideren más oportunas. Deberán seleccionar 2 piezas gráficas que luego serán soporte para representar la intervención.

Profundizaremos en los diferentes tipos de registros para entornos o edificios significativos, potenciando la comunicación de los parámetros o elementos distintivos, su historicidad, sus marcas del tiempo. La escala del ámbito puede variar, entendiendo que el paisaje puede ser urbano, rural o arquitectónico. (CONDICION TEMATICA)



Ilustración 8. Pueblo de Cachi, Salta.

Momento 4. "Intervenciones mínimas"

Se trabajará con las categorías de proyecto que implican una (Re)visión a su situación actual, y su consecución no posee implicancias en términos volumétricos o de aumento de superficies. Se trata de operaciones relativamente pequeñas en donde existe una necesidad real de cambio de una condición espacial y/o material, y donde también se permiten posibles artefactos o dispositivos agregados para subsanar dicha insuficiencia. Entran en esta lógica las siguientes categorías (CONDICION DE INTERVENCION):

Re funcionalización: el mismo espacio con cambio de función. Implica transformaciones en la distribución espacial y posibles incorporaciones de elementos que permitan la correcta utilización de la nueva función. Son los casos en los que se puede necesitar la posibilidad de modificar el ámbito espacial, mediante cerramientos móviles o fijos, gradas, envolventes, entrepisos, etc.

Re adecuación: el mismo uso con cambio de condiciones. Implica transformaciones materiales y tecnológicas, asociadas a la mejora de la calidad espacial para la realización de dicha función. Admite también posibles incorporaciones de dispositivos que ayuden a dicho fin. Entran aquí las intervenciones que permiten hacer accesibles universalmente a los edificios, cubiertas de espacios exteriores, dispositivos para canalización de instalaciones y/o para servicios

húmedos, nuevas circulaciones verticales, nuevos accesos, nuevas aperturas hacia el exterior, etc.

Re significación: usualmente su función ya cambió, y el nuevo uso posee una elevada significación histórica, por lo que se requiere que dicha distinción también se realice a nivel de la conciencia social. Es el caso de los sitios para la memoria, o cambios de uso a edificaciones con reconocimiento institucional, etc. Aplican aquí las intervenciones que apelan al reconocimiento de datos históricos significativos o estrategias que apelan a simbolismos, metáforas, etc. Si bien se asocian generalmente a un edificio, suelen materializarse en el ámbito del espacio público urbano.

Re construcción: se trata de escenarios que han perdido a lo largo de su historia alguna parte o sector representativo, o incluso se encuentran en estado de ruina. Comprenden aquí las intervenciones de reconstrucción tipológica, interpretativa, el trabajo con la condición de lo vetusto, el aprovechamiento de espacialidades imprevistas producto de la falta de elementos constructivos, etc.

Las propuestas se inscribirán dentro de los principios del restauro promulgados en las cartas de diversos congresos internacionales¹⁵ principalmente bajo los conceptos de la Reversibilidad, la diferenciación, la historicidad y la autenticidad. (CONDICION DE CO EXISTENCIA)

Al trabajar sobre una escala de intervención relativamente pequeña, se profundizará en sus condiciones materiales reales.



Herramientas gráficas de exploración. Hibridación analógica y digital.

El ejercicio propone una metodología que integra herramientas analógicas, digitales y de inteligencia artificial, configurando un entorno híbrido para la exploración proyectual. Este enfoque busca expandir las capacidades técnicas y creativas de los estudiantes, promoviendo una actitud crítica y experimental frente a los medios de representación y diseño disponibles.

Se plantea una interacción continua entre las técnicas analógicas —croquis a mano alzada, maquetas exploratorias y dibujos técnico-expresivos— y las digitales —modelado 3D, edición gráfica y simulaciones digitales—. La complementariedad de estos recursos permite equilibrar la expresión material e intuitiva con la precisión y versatilidad de los entornos digitales.

La incorporación de inteligencia artificial añade una dimensión especulativa y generativa al proceso, potenciando el diálogo entre lo preexistente y la intervención proyectual. El impacto de estas herramientas se manifiesta en diferentes etapas del proceso arquitectónico:

Fase Inicial – Exploración Conceptual

En esta etapa, el proceso de diseño se encuentra en su estado más abierto y especulativo. La arquitectura todavía es un conjunto de intuiciones y exploraciones formales que buscan materializar una idea. Tradicionalmente, esta fase ha estado dominada por el boceto a mano

alzada y el uso de diagramas como medios fundamentales para estructurar el pensamiento proyectual.

Los bocetos manuales pueden ser rápidamente transformados en representaciones más definidas mediante inteligencia artificial, lo que ayuda a visualizar el potencial espacial de una idea sin perder la espontaneidad del trazo inicial.

La posibilidad de generar Múltiples versiones a partir de una misma referencia gráfica permite comparar alternativas sin necesidad de rehacer cada dibujo desde cero. (Iteración acelerada)

También se pueden integrar elementos gráficos como collages, diagramas y anotaciones junto con geometrías básicas y volumetrías iniciales para obtener un panorama más amplio de las posibilidades del proyecto. Se pueden aplicar texturas y condiciones lumínicas desde las primeras etapas, lo que facilita una comprensión sensorial de la propuesta antes de entrar en la fase de modelado detallado.

Fase Intermedia – Desarrollo y Modelado Volumétrico

A medida que el diseño avanza, la especulación da paso a una fase de estructuración y desarrollo de las ideas. En esta etapa, se busca definir relaciones espaciales, estructurales y compositivas con mayor claridad, dando forma a los primeros modelos tridimensionales del proyecto.

A partir de dibujos a mano alzada o volumetrías modeladas digitalmente, las herramientas pueden generar espacios y estructuras que permiten una evaluación más precisa de la espacialidad y las proporciones. Se pueden realizar pruebas de masas, configuraciones espaciales y relaciones entre llenos y vacíos de manera instantánea, agilizando el proceso de toma de decisiones.

Gracias a la capacidad de trabajar con geometrías 3D y transformar imágenes de referencia, se pueden ajustar aspectos como la escala, la modulación y la interacción con el entorno.

Fase Avanzada – Representación y Comunicación del Proyecto

En esta última etapa, la propuesta arquitectónica se encuentra en su estado más consolidado y debe ser presentada con un alto grado de precisión y claridad. La representación juega un rol fundamental, ya que permite transmitir no solo la forma del proyecto, sino también su intención conceptual y su integración con el contexto.

Las perspectivas hechas a mano pueden ser interpretadas por la inteligencia artificial y transformadas en imágenes de alta calidad, conservando la expresividad original del trazo. Se pueden combinar croquis, axonometrías, renders y diagramas en un mismo flujo de trabajo,

generando una narrativa visual más rica y comprensible.

La herramienta permite modificar ángulos de visión, experimentar con cuadros y ajustar la relación entre luz y sombra en tiempo real.

En esta fase, el uso de estas herramientas amplía las posibilidades expresivas del proyecto, permitiendo que cada imagen no sea solo un producto final, sino un medio de exploración y comunicación proyectual.

Desde la fase conceptual hasta la representación final, estas tecnologías permiten generar un flujo de trabajo más dinámico, iterativo y enriquecedor, en el que la representación no es solo un medio para comunicar ideas, sino también una herramienta de pensamiento proyectual.

Un aspecto clave de la metodología es que los ejercicios propuestos parten de soportes gráficos concretos —fotografías, pinturas, historietas, entre otros— que ya poseen una carga contextual y espacial definida. En este sentido, la inteligencia artificial resulta especialmente valiosa, ya que tiende de manera natural a integrar las propuestas con las condiciones preexistentes del material presentado. Esta capacidad de absorción y reinterpretación permite pensar a la IA como un aliado para fomentar intervenciones situadas,

donde la preexistencia no es borrada, sino potenciada por la nueva propuesta.

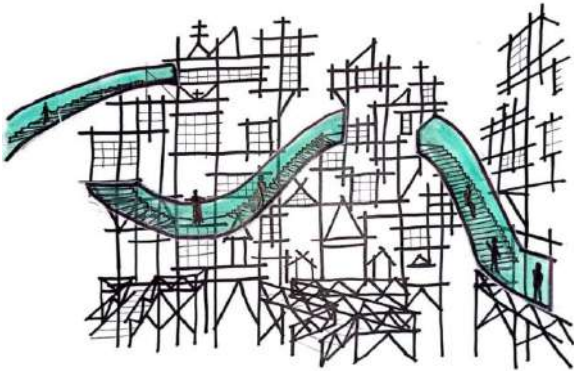


Ilustración 9. Hibridación analógica-digital

La metodología promueve, además, una lógica de iteración constante —prueba, error y reformulación—, donde las herramientas

tecnológicas no son meros instrumentos de representación, sino catalizadores para repensar el proyecto en cada etapa. El manejo crítico de los datos contextuales al diseñar los estímulos (prompts) permite enriquecer el proceso, cuestionando las lógicas tradicionales de la intervención y representación arquitectónica.

Se propone el uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) accesibles de manera gratuita (aunque en algunos casos con limitaciones) y ejecutables desde la nube. Esto permite su utilización en cualquier computadora, celular o tablet que cuente con un navegador web actualizado. La finalidad de estas herramientas es complementar el proceso de diseño y conceptualización arquitectónica a través de diversas metodologías generativas. Podemos catalogar las herramientas de la siguiente manera:

1. Herramientas de Generación de Texto (LLM, LargeLanguageModels)

Las herramientas de generación de texto basadas en modelos de lenguaje de gran escala (LLMs), como Claude, ChatGPT y DeepSeek, están emergiendo como recursos clave para la creación, desarrollo y definición de conceptos arquitectónicos, descripciones detalladas y estructuras textuales complejas. Estos modelos, entrenados en bases de datos lingüísticas, no solo permiten la producción de texto coherente y fluido, sino que también sirven como

instrumentos para ayudar al estudiante a refinar y comunicar sus ideas de manera precisa.

El uso de LLMs también promueve una mayor rigurosidad en la definición de conceptos. Al utilizar estas herramientas para generar o ajustar descripciones, los usuarios deben ser extremadamente precisos en la forma en que nombran y estructuran sus ideas. La generación de texto no solo depende de la entrada inicial (el prompt o indicación), sino también de la precisión y claridad con la que se comunican los conceptos, cualidades o intenciones del proyecto. Este ejercicio de definir con exactitud lo que se desea expresar y cómo se quiere transmitir un concepto específico promueve una comprensión más profunda del lenguaje arquitectónico y su capacidad para comunicar ideas.

De este modo, el uso de LLMs obliga al usuario a ser consciente de las palabras y los términos empleados, ya que un cambio sutil en la redacción o en la terminología puede generar resultados completamente diferentes. Este enfoque refuerza la importancia de la precisión lingüística y la reflexión crítica, cualidades esenciales para el desarrollo de una comunicación clara en la disciplina.

También los LLMs son capaces de simular conversaciones con entidades definidas previamente, ya sean personas reales o ficticias, como autores históricos o teóricos de la arquitectura. Los estudiantes pueden, por ejemplo, interactuar virtualmente con un

arquitecto como Le Corbusier o artista como De Chirico, solicitando información sobre su enfoque, sus influencias o incluso sobre cómo abordarían ciertos problemas contemporáneos, permitiendo un aprendizaje experiencial e inmersivo, en el que los estudiantes tienen la oportunidad de obtener respuestas personalizadas que se alinean con las perspectivas o enfoques de figuras clave en la historia del arte o la arquitectura.

Además, la simulación de conversaciones permite a los usuarios explorar escenarios hipotéticos o realizar preguntas en tiempo real sobre temas complejos relacionados con el diseño, la teoría o la práctica. Esta capacidad de interactuar con "expertos virtuales" proporciona una herramienta interesante para la profundización en áreas de interés específico.

2. Herramientas de Generación de Imágenes a partir de Texto (Text-to-Image) y a partir de Imágenes y Texto (Image-to-Image, Control Net)

Estas herramientas permiten la transformación y reinterpretación de imágenes existentes mediante prompts textuales y referencias visuales. Pueden utilizarse para generar variantes de una imagen original o para crear nuevas imágenes que conserven ciertos atributos espaciales, geométricos o compositivos. (Free AI ImageGenerator. Image Creator in Bing - KREA | Flux - AI Generator | getimg.ai - AI Generator |

etimg.ai - Controlled Text-to-image - Online Free AI Image Generator – Dezgo – PromeAI)

Los textos generados mediante las herramientas de generación de textos explicitados en el ítem anterior, pueden ser utilizados como base para crear prompts (indicaciones) empleados en herramientas de generación de imágenes. Estas imágenes, que pueden ilustrar visualmente los conceptos o ideas esbozadas a través del texto, sirven como un complemento vital en el proceso creativo. La interacción entre el texto generado y las representaciones visuales facilita una comprensión más profunda y clara de las propuestas.

La posibilidad de incluir referencias gráficas mediante técnicas como Image-to-Image y Control Net promueve una práctica metodológica interesante en el proceso de diseño. Estas herramientas permiten rastrear y seleccionar referentes visuales dentro de un contexto específico, adaptándolos a nuevas creaciones. Esta práctica no solo ejercita la búsqueda y el análisis crítico de obras existentes dentro del acervo disciplinar, sino que también invita a los diseñadores a colocar estas obras en un nuevo contexto.

Así, la integración de estas herramientas de generación de imágenes dentro del campo del diseño arquitectónico no solo optimiza el proceso creativo, sino que también fomenta un entorno participativo e innovador, donde las ideas pueden evolucionar a partir de la interacción constante

entre el lenguaje visual y textual. Esto abre nuevas fronteras en la exploración del diseño, permitiendo a los arquitectos y diseñadores experimentar de manera más fluida y efectiva en su práctica profesional.

3. Herramientas de Relleno Generativo (Inpainting, Outpainting, GenerativeFill)

Mediante la selección de áreas específicas de una imagen, estas herramientas permiten modificar o ampliar su contenido a partir de descripciones textuales. Son útiles para ajustes compositivos, exploraciones de materiales y expansiones de imagen. (Adobe Firefly - Stable Diffusion Inpainting Online | getimg.ai – PromeAI)

Esta herramienta es de gran utilidad para los trabajos con intervenciones, ya que obligadamente se trabaja sobre un contexto-imagen base, al cual se lo interviene localizadamente. La herramienta trabaja con las lógicas de lo preexistente adaptando el nuevo cambio a las lógicas del contexto base.

Estas herramientas refuerzan la idea del proyecto como un proceso relacional, donde la intervención arquitectónica no se desarrolla en el vacío, sino a partir de una lógica contextual que articula lo preexistente con lo proyectado. Su potencial radica en la capacidad de operar sobre imágenes base, reconociendo patrones, texturas y condiciones espaciales preexistentes para generar nuevos ajustes en continuidad con lo dado.

El uso de estos medios permite desarrollar una comprensión crítica sobre la materialidad, la composición y la coherencia contextual. La posibilidad de probar múltiples variaciones de un diseño en tiempo real facilita el aprendizaje exploratorio y refuerza la toma de decisiones fundamentadas en criterios espaciales y estéticos. Así, estas herramientas se inscriben dentro de una lógica proyectual expandida, donde el diseño arquitectónico se concibe no solo como una disciplina de producción material, sino como un campo de pensamiento y especulación visual asistido por la inteligencia artificial.

4. Herramientas de Lienzo en Tiempo Real (Real Time Canvas)

Estas plataformas permiten una iteración más rápida entre referencias gráficas, instrucciones textuales y resultados generados, optimizando el flujo de trabajo creativo. Incorporan la posibilidad de agregar referencias visuales en tiempo real, incluyendo bocetos, geometría 3D y dibujos a mano alzada, facilitando la exploración espacial y volumétrica. (KREA | Realtime - Realtime Canvas - Sketch to image Ai - Leonardo.Ai)

Desde un punto de vista conceptual, estas herramientas operan dentro del paradigma de la hibridación entre lo analógico y lo digital, promoviendo un método de trabajo en el que el diseño no se reduce a la producción de imágenes finales, sino que se convierte en un proceso de traducción constante entre distintos medios y

niveles de abstracción. En este sentido, el lienzo en tiempo real permite que la gestualidad del boceto y la precisión algorítmica coexistan, generando una dialéctica proyectual en la que la subjetividad del diseñador se complementa con la capacidad interpretativa de la inteligencia artificial.

Estas herramientas representan una revalorización del dibujo como medio de pensamiento, en contraste con la tendencia a la automatización del proceso proyectual. Lejos de reemplazar la capacidad creativa del arquitecto, el lienzo en tiempo real amplifica su potencial exploratorio, permitiendo un diálogo más fluido entre lo manual y lo digital.

En este sentido, el proceso de enseñanza puede beneficiarse de estas tecnologías, pues permiten que los estudiantes experimenten de manera más libre con la representación arquitectónica, reduciendo la brecha entre la fase conceptual y la visualización realista. Además, al integrar múltiples tipos de representación en un mismo entorno, se fomenta una comprensión más integral de la forma, el espacio y la materialidad.

La capacidad de integrar técnicas analógicas y digitales en un proceso de retroalimentación continua refuerza la idea del diseño como una disciplina iterativa, exploratoria y abierta, en la que la imagen no es un producto final, sino un territorio dinámico de investigación y especulación espacial.

5. MODALIDAD DE EVALUACION

*“El conocimiento académico tiene **valor de uso**, en la medida que sirve para conocer la realidad, para descifrar las claves que la regulan, para desentrañar los significados que la impregnan y para dominar las certezas que la manipulan. No siempre se puede afirmar que lo tenga. A veces, se transmite un conocimiento estéril, inerte y completamente inútil para comprender y transformar la realidad o para conocernos y mejorarnos a nosotros mismos. Lo que tiene inexorable el conocimiento académico es el **valor de cambio**. Es decir, que si el alumno demuestra que lo ha adquirido (a través del correspondiente proceso evaluador) el sistema le concede una calificación positiva que tiene una gran trascendencia social. Esa certificación, esa acreditación tiene un elevado valor institucional. Desde esta perspectiva, me pregunto muchas veces que es más importante para los alumnos: aprender o aprobar. Saber o tener el certificado de que ha aprendido.”*

Miguel Ángel Santos Guerra

En este sentido **es primordial propiciar el valor de uso de la disciplina**. Adentrarse en él, motivarlo y acompañar su desarrollo, consideramos que es la forma de lograr acercarse al objetivo final de la carrera y de nuestra institución: “formar personas comprometidas con el desarrollo inclusivo de nuestro país y su región”. En este marco, fortalecer los valores

sociales que el estudiante trae consigo, mayormente es vincularlo a la propuesta pedagógica.

Bajo este marco de entendimiento, **la evaluación se vuelve herramienta de aprendizaje**. Entendido esto, es necesario generar el debate correspondiente entre estudiantes y educadores sobre el proceso de producción, finalizado el trabajo en particular con el objetivo de avanzar sobre lo hecho. **Entender la instancia evaluativa como un momento dentro del proceso y no como el cese de posibilidades**.

En este marco, cada fase de la asignatura tendrá un seguimiento diario de lo desarrollado y su correspondiente instancia de evaluación y devolución crítica por parte del cuerpo docente. Además de una instancia final de exposición y relación de contenidos que incluirá un Jurado invitado y una nota numérica consecuente.

Se buscará evaluar el proceso y lo elaborado, la coherencia entre lo conceptual y lo procedural, el desempeño en un contexto y situación determinados, el proceso de adquisición y perfeccionamiento de los saberes asociados a los Contenidos y a las habilidades de los Objetivos planteados para la asignatura.

6. RECURSOS DIDACTICOS Y/O BIBLIOGRAFIA

Bibliografía general

- AUGE, Marc; (1994). **“Los no lugares. Espacios de anonimato. Una antropología de la sobre modernidad”**; Barcelona; Ed. Gedisa.
- HERNANDEZ, Manuel J. Martín (1997). **“La invención de la Arquitectura”**. Ediciones Celeste.
- GONZALES-VARAS, Ignacio; (1999). **“Conservación de Bienes Culturales. Teoría, historia y principios”**. Madrid: Cátedra, 1999.
- GRACIA, Francisco de: (1992). **“Construir en lo construido. La arquitectura como modificación”**. Madrid, Nerea.
- CHOAY, Françoise; 2007). **“Alegoría del patrimonio”**, G. Gili, Barcelona, 2007.
- CANCLINI, Néstor García. (2008) **“La globalización imaginada”**, Ed. Paidós Estado y Sociedad. Buenos Aires
- HARAWAY, Donna. (1995) **“Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza.”** Ediciones Catedra.
- RANDAZZO, Gino. (2004) **“Escritos”**. Pág. 26/27.
- MORIN, Edgard. (2012) **“Introducción al pensamiento complejo”**. Ed. Gedisa.
- FREIRE, Paulo. (2008) **“Cartas a quien pretenda enseñar”**. Siglo XXI Editores.
- CALVINO, Ítalo. (1972) **“Ciudades Invisibles”**. Editorial Grupal/Siruela
- SCHÖN, Daniel. **“La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo**

diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones”.

- DE BONO, Edward (1992) **“El pensamiento creativo. El Poder del pensamiento lateral p/ la creación de nuevas ideas.”** Barcelona, Paidós Ed.
- DUBOIS, Philippe (1990) **“El corte espacial”**. En: **“El acto fotográfico y otros ensayos”**. Bs.As. La Marca Editora.

Bibliografía específica.

Cada trabajo acude a un cuerpo bibliográfico particular asociado al marco de actuación del cual se extraerán fragmentos o totalidades dependiendo el caso, entre los que figuran los siguientes escritos:

- ROWE, Colin; KOETTER, Fred. (1981). **“Ciudad Collage”**. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A; (1981). Colección Arquitectura y Crítica; pp. 54-86.
- CULLEN, Gordon; (1974). **“Visión serial. Lugar. Contenido. La tradición funcional”**. En: **“El Paisaje Urbano. Tratado de estética urbanística”**. Barcelona, Editorial Blume, 1981; Cuarta reimpression; Capitulo **“Apuntes”**; pp. 17-96.
- GANDELSONAS, Mario; (1999). **“Ex Urbanismo. La arquitectura y la ciudad norteamericana”**. Editorial Princeton Architectural Press,
- GARCIA DE CASASOLA GOMEZ, Marta. (2012). **“Memoria, tiempo y autenticidad: tres ficciones para interpretar e intervenir el**

- patrimonio**". Tesis Doctoral. Escuela técnica superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.
- ABALOS, Iñaki; (2001): **"Naturaleza y artefacto. El ideal pintoresco en la arquitectura y el paisajismo contemporáneos"**. Barcelona, Gustavo Gili, 2009.
 - ALIATA, Fernando y SILVESTRI, Graciela (1991): **"El paisaje como cifra de armonía"**. Buenos Aires, Nueva Visión.
 - CORBOZ, Andre; (2004). **"El territorio como palimpsesto"**, en Martín Ramos, Ángel (editor): *Lo urbano en 20 autores contemporáneos*, Barcelona, Ed.UPC.
 - MC HARG, Ian L; (2000). **"Proyectar con la naturaleza"**, Barcelona, G. Gili, 2000.
 - PALLASMAA, Juhani; (2021). **"La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura"**. Barcelona, Gustavo Gili.
 - PALLASMAA, Juhani; (2016). **"Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos"**. Barcelona, Gustavo Gili.
 - PALLASMAA, Juhani; (2014). **"Habitar"**. Barcelona, Gustavo Gili.
 - SOLÀ-MORALES, Ignasi de (2006). **"Intervenciones"**. Barcelona, Ed.Gustavo Gili.
 - SOLÀ-MORALES, Ignasi de; (2002). **"Territorios"**. Barcelona, Ed. G. Gili, 2002.
 - TSCHUMI, Bernard; (2004) **"Event - Cities 3: Concept vs. Context vs. Content"** Cambridge: The MIT Press. pp. 11-15
 - ROSSI, Aldo (1966) **"El locus", "Los monumentos, crítica al concepto de ambiente", "La ciudad como historia", "La memoria colectiva" y "Atenas"**. En: *La Arquitectura de la ciudad*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A., Colección Punto y Línea, 1982; Capitulo Tercero, pp. 185-190, 219-234.
 - TIM INGOLD (2013) **"Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture"**, Editorial Routledge; 1a edición. ISBN-13 978-0415567237.
 - KOOLHAAS, Rem (2004) **"Conservation is overtaking us"**, En: *Future Anterior 1*, no. 2 (otoño de 2004): 1-3.
 - KOOLHAAS, Rem (2014) **"Elements of architecture"**, Editorial Taschen.
- Referentes arquitectónicos. Obras y Proyectos.**
- Antiguo Teatro Romano de Tàrraco, Tarragona. Toni Gironès. Año 2018.
 - Centro de interpretación en Artesa de Segre, Lérida. Toni Gironès. Año 2013.
 - Parque arqueológico de Siponto. Manfredonia. Italia. Edoardo Tresoldi. Año 2016
 - Yale University Art Gallery, New Haven, EE.UU. L. Kahn. Año 1951.
 - Museo di Castellvecchio, Verona. Año 1957.
 - Fondazione Scientifica Querentini Stampaia, Venecia. C. Scarpa. Año 1961.
 - Pirámide del Louvre, Paris. I.M. Pei. Año 1984.

- Pinacoteca del Estado de São Paulo, Brasil. P.Mendes da Rocha. Año 1988.
- SESC Fábrica Pompeia, Sao Paulo, Brasil. Lina Bo Bardi. Año 1990.
- Reichstag Nuevo Parlamento Aleman, Berlin. N. Foster. Año 1992.
- Neues Museum, Berlin. D. Chipperfield. Año 1997.
- Renovación y expansión de la Biblioteca Morgan, N.Y. R. Piano. Año 2000.
- Am Kupfergraben 10 Galería de Arte, Berlin. D. Chipperfield. Año 2003.
- Centro Cultural Palacio de la Moneda, Santiago de Chile. C. Undurraga. 2004.
- Tate Modern Gallery, Londres. Herzog & de Meuron. Año 2008.
- Museo Grao Vasco, Viseu, Portugal. E. Souto de Moura. 1993.
- Ampliación Museo de arte Moritzburg, Halle, Alemania. Nieto Sobejano Arqs. 2008.
- Museo de los molinos, Palma de Mallorca. Eva Prats y Ricardo Flores. 2002.
- Centro Cultural Escuelas Pías de Lavapiés. Aulario y biblioteca de la UNED. J.I. Linazasoro. 2004.
- Kolumbia Museum, Colonia, Alemania. Peter Zumthor. 2003.
- Monumento a la bandera "Pasaje Juramento", Rosario, Argentina. A. Beltramone, M. Ponzellini y M. Costa. 1993
- Centro Cultural Ciudad Konex, Buenos Aires, Argentina. Clorindo Testa. 2003.
- Dovecote Estudio para artistas plásticos. Haworth Tompkins, Arqº. Snape Maltings, Suffolk. Reino Unido, 2009.
- Parasite Las Palmas, KorteknieStuhlmacher, Arquitectos. Róterdam, Holanda. 2001.
- Torre nazarí, Huercal-Overa, Castillo y Mirás, Arqs, Almería, España. 2001.
- Plaza de la pescadería, Mariñas Arquitectos Asociados, Sevilla, España. 2009.
- Frac dunkerque – Lacaton&Vassal. Francia. 2013.
- Headquarters ribera del duero, BarozziVeira, Roa, España. 2006.
- Centro jose guerrero - Alberto Campo Baeza 2005.
- Kilic ali pasa hamam – Cafer Bozkurt Architecture 2011.
- Palau-castekk de betxi – El Fabricante de Esferas 2014.
- Rehabilitación de la puerta de sobrerroca – Santamaría Arquitectes
- Rehab. De torre árabe en riba de sealices – Ivila Almazán, VírsedaAizpún, Carnicero. 2007.
- Museo lenbachhaus – Foster + Partners. 2013.
- Castillo de la luz. – Nieto y sobejano. 2010.
- Museum veenhuizen, - Atelier Kempe Thill. Holanda. 2009.
- Torre kalo – MAP Architects. Dinamarca. 2016

7. FICHA DE TRABAJO PRACTICO
COMPLEMENTARIA.

Intervenciones Projectuales: De la Ficción a lo Tangible

“El mundo se está convirtiendo en una caverna igual que la de Platón: todos mirando imágenes y creyendo que son la realidad.”

JOSE SARAMAGO



Ilustración 10. @conformi_ Ricardo Bofill - Taller de Arquitectura, Les Arcades du Lac, Saint-Quentin-en-Yvelines, France, 1982 ph. Laurent Kronental

Introducción



El presente trabajo práctico tiene como premisa principal desarrollar una sensibilidad proyectual asociada al reconocimiento de las características e identidades propias de los contextos —ya sean ficticiales o tangibles—, y su potencial como herramientas para la construcción arquitectónica.

Se plantea una estructura de trabajo integrada en cuatro momentos interconectados de 3 clases cada uno, entendiendo todo el proceso como un único ejercicio proyectual que transita de lo especulativo a lo situado, de lo ideal a lo material, y de lo gráfico a lo arquitectónico.

Metodología

El ejercicio combina análisis especulativo y técnico, y se organiza a través de un enfoque de aprendizaje situado.

FASE 1: FICCIONES.

En el análisis de paisajes ficticiales, se identificarán referentes arquitectónicos y extra-disciplinarios para promover lecturas críticas y desarmar automatismos perceptivos. Posteriormente, se desarrollarán propuestas proyectuales que operen sobre estos paisajes, explorando estrategias como la analogía, el contraste o el extrañamiento.

Análisis de paisajes ficticiales: Se exploran soportes gráficos de origen ficticio (visual, irreal, ideal, virtual o atemporal), extraídos de disciplinas proyectuales u otras áreas artísticas, para descomponer y comprender sus características espaciales, simbólicas y estéticas.

Intervención en paisajes ficticiales: Con base en el análisis previo, se propone una intervención proyectual sobre las espacializaciones identificadas, priorizando una mirada desprejuiciada y desautomatizada que fomente la innovación formal y conceptual.

FASE 2: TANGIBLES.

Los contextos tangibles seleccionados serán relevados mediante registros gráficos (fotografía, cartografía, diagramas) y herramientas interdisciplinarias (investigación histórica y cultural).

Aunque algunos paisajes reales pueden ser físicamente distantes, se abordarán desde un compromiso reflexivo y proyectual que trascienda la proximidad geográfica.

Las intervenciones resultantes deberán considerar aspectos como la historicidad, la materialidad, las marcas del tiempo, y la relación sensible con el entorno.

Selección y análisis de referentes tangibles: A partir de lo aprendido en las ficciones, se identifican, seleccionan y amplían referentes arquitectónicos, históricos y culturales provenientes de contextos reales (paisajes tangibles). Este análisis se apoya en el registro gráfico, la interpretación de datos contextuales, y la profundización en sus características materiales y simbólicas.

Intervención en paisajes tangibles: Finalmente, se propone una intervención arquitectónica en los contextos seleccionados, que revalorice características identificadas o resuelva deficiencias espaciales a través de un diseño situado, argumentado desde lo técnico, lo material y lo programático.

Objetivos del Trabajo Práctico

- Sensibilizar la percepción y análisis de contextos significativos, promoviendo una comprensión profunda de sus características formales, simbólicas y materiales.
- Explorar variantes experimentales de análisis, incorporando herramientas y referencias extra-disciplinarias que permitan ampliar la mirada sobre los objetos de estudio.
- Deconstruir conceptos previos, analizando la estructura profunda de las imágenes y contextos para desarticular ideas preconcebidas y generar nuevas lecturas.
- Ejercitar la selección crítica de imágenes y contextos, identificando y valorizando sus identidades latentes a través del proceso de análisis.
- Fomentar argumentaciones proyectuales fundamentadas en datos contextuales, promoviendo una visión cultural y situada del proyecto arquitectónico.
- Desarrollar prefiguraciones arquitectónicas, materializando intervenciones que integren dimensiones simbólicas, materiales, formales y de uso, en diálogo con su contexto.
- Indagar en las herramientas gráficas de IA, explorando su potencial como complemento del proceso proyectual para iterar, experimentar y enriquecer las propuestas.
- Promover el análisis y registro sensible de sitios con identidad, identificando las marcas del tiempo y el valor histórico-cultural de los contextos seleccionados.
- Explorar técnicas de representación y comunicación, enfocadas en destacar las particularidades de entornos o edificios significativos.

Hibridación analógica y digital

El ejercicio promueve el uso de herramientas híbridas, donde las técnicas analógicas (croquis, maquetas, dibujos) se complementan con las digitales (modelado, simulación) y el uso de inteligencia artificial como motor especulativo. Se trabajará mediante iteración constante — prueba, error y descarte—, priorizando la

experimentación proyectual y el manejo crítico de datos contextuales al diseñar estímulos (prompts) que guíen la interacción con herramientas de IA.

Resultado esperado

Fase ficcional: Intervenciones proyectuales argumentadas que respondan a las características formales y simbólicas de los paisajes especulativos trabajados.

Fase tangible: Propuestas arquitectónicas espaciales y materiales situadas, que incorporen un uso-programa definido, intervenciones mínimas o dispositivos que revaloricen o transformen características detectadas en los contextos reales seleccionados.

Cronograma del Trabajo Práctico

El ejercicio se organiza en dos fases complementarias divididas en cuatro momentos. Los dos primeros se desarrollan en el ámbito ficcional, mientras que los dos últimos abordan el mundo tangible. Cada momento consta de tres clases y culmina con una entrega parcial por fase, cuyo resultado retroalimenta el siguiente paso del proceso.

Momento 1: (Re)lectura y (Re)corte

Análisis profundo de paisajes ficcionales seleccionados.

Identificación de referentes y referencias, desarticulando las lógicas subyacentes.

Producción gráfica de (re)lecturas y (re)cortes que descomponen las imágenes seleccionadas.

Momento 2: Intervenciones ficcionales

Desarrollo de intervenciones proyectuales sobre los paisajes ficticiales analizados.

Experimentación gráfica con técnicas híbridas (analógicas, digitales y con IA).

Argumentación conceptual de las propuestas en base a las identidades ficticiales descubiertas.

Momento 3: Referentes, referencias, recuerdos y registros

Selección de un contexto tangible asociado a los análisis ficticiales previos.

Relevamiento gráfico, histórico y cultural del entorno elegido mediante herramientas interdisciplinarias.

Producción de registros sensibles que expresen las características significativas del lugar.

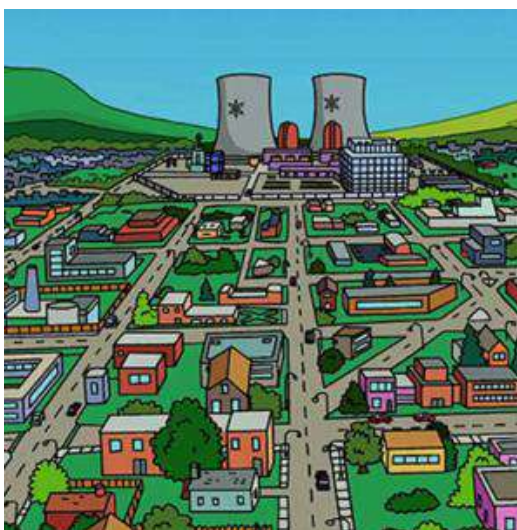
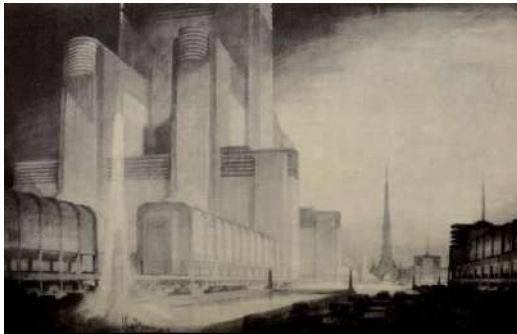
Momento 4: Intervenciones mínimas

Diseño de propuestas proyectuales situadas en el contexto tangible analizado.

Planteo de intervenciones mínimas o dispositivos que revaloricen o transformen el espacio.

Desarrollo de resoluciones arquitectónicas que consideren la escala, el programa, los aspectos simbólicos y las condiciones materiales del entorno.

Momento 1: (Re)lectura y (Re)corte



Lectura recomendada: Andrés Weil, Javier González, Pablo Phillips: “FICCIONES ARQUITECTÓNICAS: UN MEDIO PARA COMUNICAR IDENTIDAD”. Universidad de Chile. Revista Sociedad & Equidad Nº 2 (2011).

Condición preexistente: Obras de arte visual como cine, historieta, pintura, plástica, entre otras.

Condición temática: Tiempo, escala, materia

Duración: 3 clases

Cada grupo de estudiantes seleccionará una preexistencia ficcional a partir de un conjunto de obras propuestas (ver Anexo Ficha). El análisis de la condición existente abarcará una aproximación integral, explorando:

- Interioridades y exterioridades de la obra.
- Información del autor, contexto de creación, interpretaciones previas y otros datos relevantes.
- Cuestiones intrínsecas propias de las artes visuales, como forma, color, composición y narrativa.

A partir de esta lectura, cada grupo seleccionará dos imágenes/paisajes representativos que reflejen el eje temático asignado. Estas imágenes serán sometidas a un diagnóstico espacial, identificando elementos valiosos que puedan ser potenciados, así como aspectos deficitarios susceptibles de intervención.

Hugh Ferriss. Ilustraciones de Nueva York;
Karl Friedrich Schinkel. Oleos de ruinas. 1800-1840;
Greta Gerwig. Filmografía Barbie. 2023;
Los Simpsons. Matt Groening. 1989

Momento 2: Intervenciones ficticiales



Lectura recomendada: Ignasi de Solà-Morales: INTERVENCIONES. Editorial Gustavo Gili, Madrid, 2006.

Condición de co-existencia: Contraste, analogía.

Condición de intervención: Añadir un volumen/dispositivo determinado.

Duración: 3 clases

Relacionando los temas destacados en el análisis del Momento 1, los estudiantes deberán proponer una intervención sobre las dos imágenes seleccionadas. La propuesta se enfocará en garantizar la coexistencia entre la preexistencia ficcional y el nuevo volumen/dispositivo, abordando operaciones de proyecto tales como: Unir, separar, limitar, abrir, iluminar, airear, cruzar, subir, bajar, recorrer, cerrar, etc.

Técnicas gráficas híbridas:

El trabajo se desarrollará mediante un enfoque experimental que combinará técnicas analógicas, digitales e inteligencia artificial:

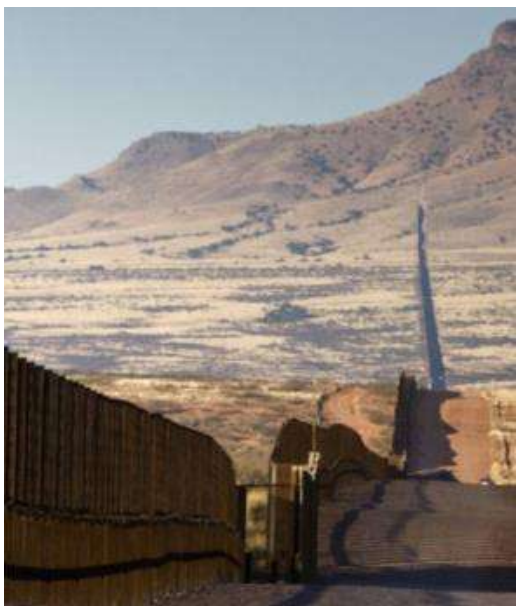
Inicio del proceso: Generación de imágenes iniciales a través de iteraciones y reelaboración de prompts.

Desarrollo proyectual: Integración de herramientas como croquis a mano alzada, modelado 3D y postproducción digital (Photoshop u otros).

Etapa final: Posproducción de imágenes finales con IA.

Charlie y la fábrica de chocolate. Tim Burton. 2005;
La Plata, década de 1920. Federico Kohlmann;
Xul solar. 1940;
Hubert Robert. S.XVIII

Momento 3: Referentes y registros



Lectura recomendada: Gloria Lapeña Gallego: “La ruina arquitectónica en el espacio urbano bajo la mirada del artista”. Universidad de Murcia.

Condición preexistente: Ámbitos referenciales seleccionados en Momento 1.

Condición temática: Paisajes urbanos, rurales y arquitectónicos.

Duración: 3 clases

En este momento, se retomará la lámina de referentes-referencias del Momento 1, ampliándola con ámbitos reales que formen parte del contexto inmediato de los estudiantes. Estos ámbitos podrán también ser lugares accesibles mediante investigación directa, rastreo histórico o memoria personal, promoviendo un enfoque situado que conecte experiencias individuales con los sitios seleccionados.

A partir de esta revisión, los estudiantes deberán seleccionar un edificio, ámbito urbano o espacio exterior con potencial para ser intervenido.

Analizar y registrar el lugar utilizando técnicas gráficas adecuadas (fotografía, croquis, modelado, entre otras); Seleccionar dos piezas gráficas que funcionen como soporte para las intervenciones futuras.

El diagnóstico del espacio incluirá aspectos funcionales, espaciales y materiales, orientándose a intervenciones de pequeña escala que promuevan la transformación del ámbito hacia uno superador. Estas intervenciones deberán incorporar acciones proyectuales específicas, como potenciar características existentes; resolver déficits funcionales o espaciales.

Game of Thrones;
Barrera de hielo de Ross - Antártida;
Muro de Adriano – Reino Unido;
Muro de Trump – California.

Momento 4: Intervenciones mínimas



Lectura recomendada: Bernard Tschumi: "Event-Cities 3: Concept vs. Context vs. Content". Cambridge: The MIT Press, 2004.

Condición de co-existencia: Reversibilidad, diferenciación, autenticidad, historicidad.

Condición de intervención: (Re)funcionalización, (Re)adecuación, (Re)construcción, (Re)significación.

Duración: 3 clases

Las intervenciones estarán dirigidas a modificar los espacios seleccionados en el Momento 3, trabajando desde acciones mínimas que garantizan la coexistencia entre lo nuevo y lo preexistente. Se pondrá énfasis en:

- Argumentar las decisiones proyectuales tomadas.
- Justificar las estrategias materiales en función de los datos contextuales obtenidos del lugar.
- Establecer un desarrollo constructivo para la propuesta.

Al igual que en el Momento 2, el proceso proyectual se apoyará en técnicas gráficas híbridas, con la incorporación de herramientas analógicas, digitales y la iteración mediante inteligencia artificial (IA).

Material de entrega del mundo ficcional

Momento 1

Lámina 1: Análisis gráfico. Representación de las variables analizadas (internas y externas), como aspectos formales, cromáticos, históricos, narrativos, etc.

Lámina 2: Referentes y referencias. Identificación de influencias arquitectónicas o extra-disciplinarias (formales, materiales, culturales, históricas).

Lámina 3: Dos imágenes/paisajes preexistentes. Selección de dos escenas con potencial arquitectónico (interior o exterior), incluyendo diagnóstico de sus cualidades e insuficiencias.

Momento 2

Lámina 4: Dos paisajes intervenidos. Presentación de las imágenes preseleccionadas con la intervención incorporada, acompañadas de dos cortes explicativos que muestren la transformación.

Lámina 5: Argumentaciones proyectuales. Memoria gráfica que fundamente las decisiones de diseño en base al análisis contextual profundo.

Lámina 6: Bitácora del proceso proyectual con técnicas híbridas. Es una lámina que registra gráficamente el proceso de diseño y las herramientas utilizadas, tanto analógicas, digitales como IA, con sus consecuciones y transformaciones formales-materiales

Material de entrega: Paisajes tangibles

Momento 3

Lámina 7: Referentes-referencias-recuerdos-registros. Actualización de la lámina del Momento 1, incorporando referencias basadas en entornos vividos, cercanos o de interés personal, utilizando memoria y experiencias propias.

Lámina 8: Dos imágenes/paisajes tangibles. Selección de dos escenas significativas del contexto real, identificando su potencial arquitectónico y espacial.

Lámina 9: Análisis gráfico. Representación analítica del espacio seleccionado, destacando referencias internas y externas, y proponiendo acciones proyectuales que permitan mejorar sus cualidades espaciales y funcionales.

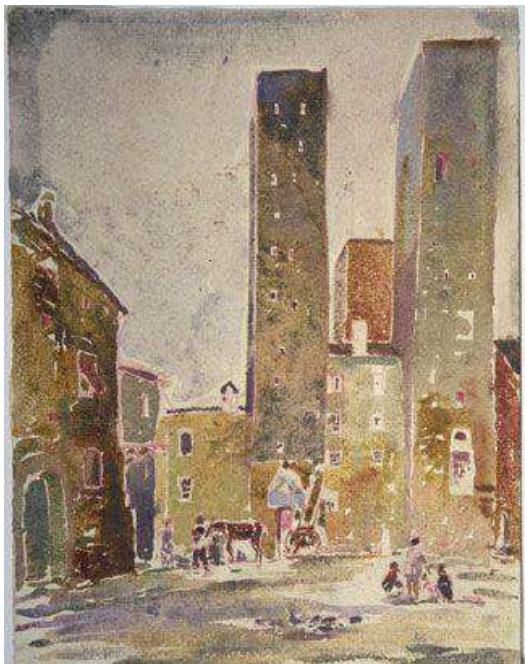
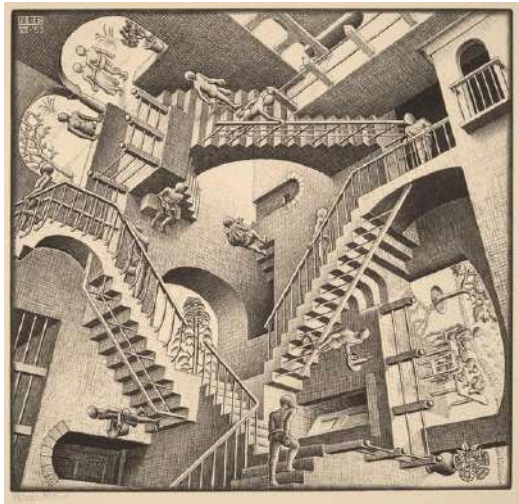
Momento 4

Lámina 10: Dos paisajes tangibles intervenidos. Representación gráfica de las intervenciones mediante 2 imágenes base y 2 cortes, considerando estrategias situadas a nivel tipológico, programático y material.

Lámina 11: Argumentaciones proyectuales. Memoria gráfica que justifique las decisiones de diseño en relación con el análisis del contexto y las estrategias de intervención adoptadas.

Lámina 12: Bitácora del proceso proyectual con técnicas híbridas. Registro visual del desarrollo proyectual, documentando el uso de herramientas analógicas, digitales y de IA, y mostrando las transformaciones formales y materiales logradas durante el proceso.

ANEXO FICCIONES SIGNIFICATIVAS



Greta Gerwig. Filmografía Barbie. 2023;
 Karl Friedrich Schinkel. Oleos de ruinas;
 El Bosco. Pinturas;
 Escher. Litografías;
 Ambrogio Lorenzetti. Oleos;
 Ridley Scott. Filmografía Blade Runner;
 Bruce Timm y Eric Radomski. Batman. Ciudad Gótica;
 Louis Khan. Pinturas.

8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FICCION					
MOMENTO 1			MOMENTO 2		
Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4	Clase 5	Clase 6
TEORICO "INTERVENCIONES"	ENCUENTRO ARTISTA VISUAL INVITADO	ENCUENTRO ARQUITECTO INVITADO	TEORICO "PROPUESTAS DE INTERVENCION: ADICIONES"		
PRESENTACION TRABAJO PRACTICO	TEMA A DEFINIR	"INTELIGENCIA ARTIFICIAL"			
PRESENTACION MOMENTO 1	TRABAJO TALLER	TRABAJO TALLER	PRESENTACION MOMENTO 2	TRABAJO CON IA	TRABAJO CON IA
INICIO PRESENTACION		ENTREGA MOMENTO 1	INTERVENCIONES FICCIONALES		ENTREGA MOMENTO 2
CONDICION PREEXISTENTE Arte visual. Cine, Historieta, Pintura,		MAT. DE ENTREGA Lamina 1 Análisis gráfico Lamina 2 Rerefentes y referencias Lamina 3 2 imágenes/paisajes ficticiales.	CONDICION DE CO EXISTENCIA Contraste / Analogía		MAT. DE ENTREGA Lamina 4 Paisajes intervenidos Lamina 5 Argumentaciones proyectuales. Lamina 6 Bitacora del proceso proyectual.
CONDICION TEMATICA El Tiempo, La Escala, La Materia.			CONDICION DE INTERVENCION Añadir volumen (m3) determinado		
REAL					
MOMENTO 3			MOMENTO 4		
Clase 7	Clase 8	Clase 9	Clase 10	Clase 11	Clase 12
TEORICO REGISTRO GRAFICO Y VALORACION	ENCUENTRO ARQUITECTO INVITADO		TEORICO INTERVENCIONES MINIMAS		
	TEMA A DEFINIR				
PRESENTACION MOMENTO 3	TRABAJO TALLER	TRABAJO TALLER	PRESENTACION MOMENTO 4	TRABAJO CON IA	EXPOSICION EVALUACION
REFERENTES, RECUERDOS Y REGISTROS		ENTREGA MOMENTO 3	INTERVENCIONES MINIMAS		ENTREGA MOMENTO 4
CONDICION PREEXISTENTE Ámbitos referenciales seleccionados en el Momento 1.		MAT. DE ENTREGA Lamina 7 Rerefentes, recuerdos y registros Lamina 8 2 imágenes/paisajes tangibles Lamina 9 Análisis gráfico.	CONDICION DE CO EXISTENCIA Reversibilidad, Diferenciación, Autenticidad, Historicidad.		MAT. DE ENTREGA Lamina 10 Paisajes intervenidos Lamina 11 Argumentaciones proyectuales. Lamina 12 Bitacora del proceso proyectual.
CONDICION TEMATICA Paisajes urbanos, rurales y arquitectónicos			CONDICION DE INTERVENCION (Re)funcionalización, (Re)adecuación (Re)construcción, (Re)significación		

NOTAS

1 Néstor García Canclini, escritor, profesor, antropólogo y crítico cultural. Doctor en Filosofía, UNLP. y Doctor Honoris Causa UNLP 2022, en su libro “La globalización imaginada”, Buenos Aires, describe los cambios culturales en la globalización, y explora las alternativas para gestionarlos de otra manera en lo que respecta a las realidades de los países periféricos.

2 Si bien el término excede el campo disciplinar, en lo que respecta a la Arquitectura acudimos a la descripción que desarrolla Ignasi de Solà Morales, en su libro “Intervenciones” para esbozar el sentido buscado: “La relación entre una intervención de nueva arquitectura y la arquitectura previamente existente es un fenómeno cambiante en función de los valores culturales atribuidos tanto a la significación de la arquitectura histórica como a las intenciones de la nueva intervención”.

3 Donna Haraway en “Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza.” realiza una crítica a la ciencia dominante a partir de tres conceptos: conocimiento situado (1), visión (2) y objetividad (3). 1: Es situado en cuanto que se produce desde un lugar concreto y un tiempo histórico concreto; 2: las visiones son formas concretas de ver y no son trascendentes ni absolutas, por lo tanto, hay que entender a las formas de conocimiento como limitadas, parciales y responsables; 3: los individuos al estar en un contexto histórico concreto poseen conocimientos parciales y cambiantes, y es la discusión entre los distintos puntos de vista parciales la que genera los conocimientos situados.

4 El término es abordado desde la perspectiva desarrollada por Marc Augé: *Los “no lugares”*.

5 Los autores son Arquitectos FAU-UNLP; han cursado la Maestría CRIP-FAU; Investigadores en formación FAU-UNLP y FAHCE-UNLP; Jefes de Trabajos Prácticos en arquitectura FAU-UNLP; Coordinadores del Curso Introductorio FAU-UNLP; Docentes PFC y de Introducción a la Materialidad (LF), vinculados –en distintos momentos– a diversas asignaturas (Comunicación, Sistemas de representación, Arquitectura, Teoría de la Arquitectura e Historia de la Arquitectura); Coordinadores de equipos de proyecto IVBA; y autores de obras y concursos de arquitectura, con diversas distinciones y premios asociados a la temática de la presente propuesta pedagógica.

6 TIM INGOLD (2013) “Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture”, Editorial Routledge; 1a edición.

7 Edgard Morin, en Introducción al pensamiento complejo, expresa en relación a la necesidad de desarrollar una estrategia de pensamiento reflexivo: “Nunca pude, a lo largo de toda mi vida, resignarme al saber parcelarizado, nunca pude aislar un objeto de estudio de su contexto, de sus antecedentes, de su devenir. He aspirado siempre a un pensamiento multidimensional. Nunca he podido eliminar la contradicción interior. Siempre he sentido que las verdades profundas, antagonistas las unas de las otras, eran para mí complementarias, sin dejar de ser antagonistas. Nunca he querido reducir a la fuerza la incertidumbre y la ambigüedad”

8 Gino Randazzo, en su libro Escritos, expresa: “El proceso de diseño no es lineal. En su desarrollo todos los factores interactúan condicionándose y modificándose mutuamente en las distintas escalas de trabajo”. Escritos. Pág. 26/27.

9 “El taller de Arquitectura como modelo formativo para la reflexión en la acción”. En: SCHÖN, Daniel “La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones”. Segunda Parte.

10 Jean Lave y Etienne Wenger. En: “Situating Learning: Legitimate Peripheral Participation (1991)”. Cambridge University Press.

11 Benavides, P. V.; Madrigal, L. V. y Quiroz, B. A. (2009). La enseñanza situada como herramienta para el logro de un aprendizaje significativo. Centro de Documentación sobre Educación. Disponible: https://www.academia.edu/34203988/La_ense%C3%B1anza_situada_como_herramienta

12 DE BONO, Edward (1992) “El pensamiento creativo. El Poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas.” Barcelona, Paidós Editorial.

13 DUBOIS, Philippe (1990) “El corte espacial”. En: “El acto fotográfico y otros ensayos”. Bs.As. La Marca Editora, 2015; Capítulo Cap. 4 “El golpe del corte. La cuestión del espacio y el tiempo en el acto fotográfico”; pp. 186-187.

14 DE SOLA MORALES, Ignasi (2006) “Intervenciones”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A., Colección Biblioteca Ignasi de Sola Morales.

15 Carta de Atenas (1930), Carta de Venecia (1964), Carta internacional para la gestión del patrimonio arqueológico (1990), Documento de Nara sobre la Autenticidad (1994), Carta de Nizhny Tagil sobre el patrimonio industrial (2003)