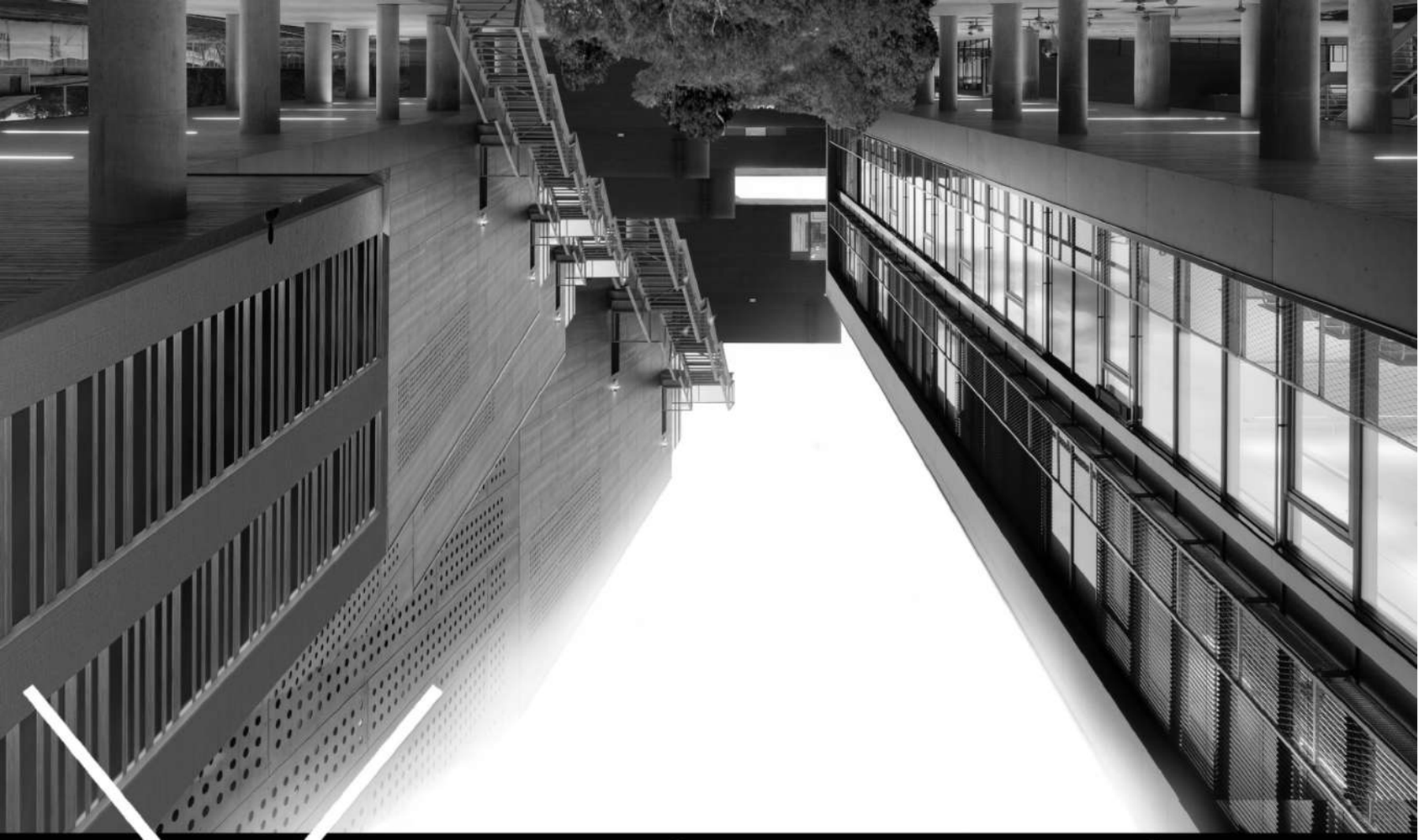


pacial

Crossed Magazine

01/2023
Vol. 01 No. 01

Revista estudiantil de la carrera de Arquitectura

Híbrido Espacial

XPACIAL

Crossed Magazine

Revista estudiantil de la carrera de Arquitectura

Volumen 1
Enero 2023

DIRECTORIO INSTITUCIONAL

Dra. en Admón. Sandra Yesenia Pinzón Castro.
Rectora

M. en Ing. Ma. Guadalupe Lira Peralta.
Decana del Centro de Ciencias del Diseño y la Construcción

Mtro. en V. Luis Manuel Hernández de Lira.
Jefe del Departamento de Arquitectura

Dr. en T. Ismael Manuel Rodríguez Herrera.
Director general Difusión y Vinculación

Mtra. en E. Martha Esparza Ramírez.
Jefa del Departamento Editorial

CONTACTO

Correo: revistaxpacial@gmail.com
Web: xpacial.uaa.mx
IG: @revistaxpacial
FB: Revista Xpacial
TK: revistaxpacial

Directora
Dra. Arq. Ramírez Villalpando Rocío

Editor en jefe
Zúñiga Guerrero Luis Ariel.

Editoras Adjuntas
Salas Flores Ana Angélica.
Sánchez Jasso Noemí Carolina.

Consejo Editorial Estudiantil.
Universidad Autónoma de Aguascalientes

Amezquita Ruvalcaba Laura Carolina.
Burgos Mancera Joshua Esteban.
Gallegos Chávez Sergio Eduardo.
García Montoya Daniela.

Comité Académico
M.D.U. De Alba Obregón Ricardo. Universidad Autónoma de Aguascalientes.
M. Arq. Martínez Velasco Gustavo.
Universidad Autónoma de Aguascalientes.
Dr. Ríos Llamas Carlos.
Universidad De La Salle Bajío.
Dr. Oliva Abarca Jesús Eduardo.
Universidad Autónoma de Nuevo León.

Equipo de diseño editorial
Martínez Alvarado Santos Giovanny.
Director de diseño editorial.
Contreras Yarenci Elizabeth.
Mora Ortiz Diego Alberto.
Zapata Macías Sofía.

Equipo de comunicación y marketing
Amezquita Ruvalcaba Laura Carolina.
Directora de marketing.
Álvarez Castillo Johan Antonio.
Burgos Mancera Joshua Esteban. *Webmaster.*
Chávez González Ana Carolina.
M.C.E.I. Saldívar Ramírez María Guadalupe.
Consultora de comunicación y marketing.

Xpacial es una publicación académica sin fines de lucro. Todos los artículos publicados, tanto textos como imágenes, son propiedad del autor o se atribuye la debida autoría. Las opiniones publicadas reflejan las posturas de los autores y no forzosamente las del equipo editorial.

Arq. Santos Giovanny Martínez Alvarado. ***2023***

INDICE

01 XPACIAL

Carta Editorial

Sugerencia Editorial

02 XPLORACIÓN

Hacia una nueva apertura en la arquitectura.

El efecto de la inteligencia artificial en la disciplina de la arquitectura. *Ángel Fabián Rubio Coronado.*

Desarrollo del diseño del espacio experiencial en entornos híbridos.

Blanca Ruiz Esparza, Héctor Omar González Romo y David Berumen Covarrubias.

El Espacio Híbrido.

Mezcla entre lo físico y lo digital, en una realidad post pandemia. *Octavio Mestre Aramendia.*

La evolución del espacio público.

De la construcción ciudadana a la dominación High-tech y el control del estado sobre los espacios públicos.
Jovany Chávez García y Uri Eduardo Morales Romero.

03 XPERIMENTAL

El movimiento como medio hacia la libertad.

Dispositivo artístico. *Karla Daniela López Valencia.*

Hechizos del tiempo.

Time Spells. *Sara Ruth Padilla Alonso.*

Complejo Educacional Kajzerica.

Erick Velasco Farrera

Adversidad y crecimiento en la realidad post-COVID.

Tecnología en pro del crecimiento profesional. *Paola Carvajal Martínez, Mariana Guadalupe Hernández Zermeño y Daniel Jesús Rodríguez Pérez.*

Museo de la Historia de la Medicina en Aguascalientes.

Castillo Pérez Montserrat Alejandra y Tobón Reyes David/ Luis Roberto López Vázquez y Hugo Emilio Reyna Padilla.

04 XPEDIENTE

Directorio de Autores

CARTA **EDITORIAL**

Es un gran honor dar la bienvenida al primer número de Xpacial, después de más de un año trabajo. El proyecto orgullosamente es dirigido por estudiantes, egresados y académicos de la carrera de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. La revista por la cual ahora el lector desliza las pupilas es ante todo un espacio imparcial y un canal ansioso de dar difusión a las voces más disruptivas del diseño. El objetivo de la publicación es dar voz a quienes piensan diferente. Por este motivo, funciona como un laboratorio de polinización cruzada. Un ambiente para la hibridación de los especímenes creativos e intelectuales más variados. Este es el hogar de rebeldes y creativos comprometidos con un mejor futuro.

Cabe mencionar que preparar la primera entrega de Xpacial implicó un proceso largo y desgastante. Al inicio la idea de una revista era un sueño comentado entre unos pocos, un par quizás. Más tarde la iniciativa cobró impulso en la universidad gracias al apoyo de amigos y autoridades. Cuando se obtuvo el apoyo del decanato, empezó el arduo viaje. Una cantidad enorme de trámites institucionales, gestión con los autores, calendarización de trabajo e incluso conflictos al interior del proyecto. Desafíos superados. Hoy el resultado es palpable, pero hay que recordar que sólo es la capa final de una densa estructura oculta bajo la superficie, como un iceberg bajo el agua.

Este primer número en formato electrónico lleva por nombre: Híbrido Espacial. Un dossier interesado en la mezcla de los espacios físicos y digitales en una realidad post pandemia. Si los hábitos y las interacciones humanas se fusionan cada vez más con lo digital, ¿el espacio está exento? Los autores hoy publicados ofrecen visiones únicas al respecto, incluso bajo ópticas que el equipo editorial no consideró. Tales opiniones a veces son opuestas entre sí. Así que el lector deberá extraer una conclusión. No se puede leer sin una postura activa. No en Xpacial.

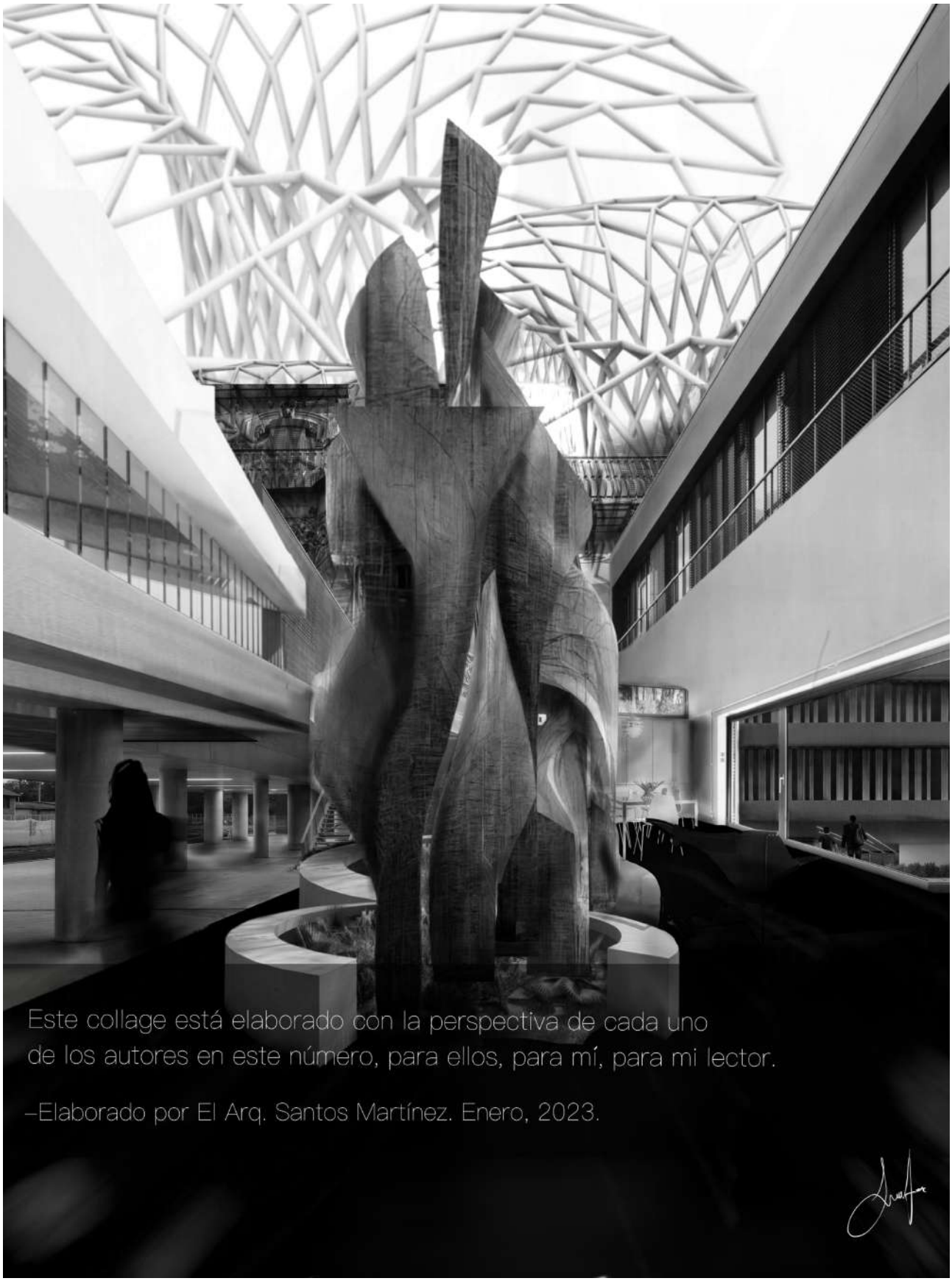
Por último, durante el desarrollo del proyecto viejas amistades se pusieron a prueba, se sumaron nuevas personas significativas y, desafortunadamente, otras tuvieron que abandonar. Por suerte, el equipo de trabajo se llenó de gente apasionada que siempre dio lo mejor de sí. Así que no resta más que agradecer a las autoridades que apoyaron la iniciativa, especialmente al Dr. Héctor Homero Posada Ávila, a cada uno de los miembros de la revista y a los autores. Porque gracias a la suma de esfuerzos Xpacial es una realidad. El primer número por fin está terminado. Gracias por creer y por esforzarse.

Ahora es tu turno, lector.

Ariel Zúñiga,
Editor en Jefe

QUIEN QUIERA NACER, ***TIENE QUE DESTRUIR EL MUNDO.***

(H. HESSE)



Itatem et, voloria que nestiis ut atem

Voluptaquas enis doluptatus moluptas et aceaquia volupistrume volest, vollestius. Borem et expelibus aute volori ad quia.

Santos Giovanny Martínez Alvarado. 2023

Representaciones Interculturales. Apuntes desde Arte, Territorio y Patrimonio.

Gloria del Carmen Ramírez Saldaña
Estudiante Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos

En el pasado mes de diciembre del 2022, se presentó en las instalaciones del Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción el libro Representaciones Interculturales. Apuntes desde Arte, Territorio y Patrimonio, texto coordinado por la Dra. Rocío Ramírez Villalpando, el Dr. Carlos Ríos Llamas y el Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca. Producto de la participación de diez investigadores y avalado por la casa editorial de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en formato Open Access.

Teniendo como eje rector la representación, el contenido de esta propuesta editorial plantea como objetivo el reflejo de la realidad desde los diversos ángulos del intercambio humano a partir de reflexiones desde el arte, el territorio y el patrimonio, ya sea mediante la construcción de signos, del estudio del espacio y el paisaje que conforma, su implicación social así como las diversas manifestaciones patrimoniales conformando con ello, los grupos humanos que dan sentido a los análisis vertidos en la obra.

El texto comienza abordando la expresión artística en general, la influencia de nuevas tecnologías, la óptica con que se analizan y el debate de la producción de signos que desde diversas aristas permite su comprensión. La segunda sección desde una visión socioterritorial, plantea un amplio panorama que desde lo local converge con lo global a través de la interdisciplinariedad, se abre al análisis de la identidad mediante geosímbolos que interactúan con fenómenos redimensionadores del espacio. Este apartado contiene cuatro propuestas dentro de las cuales, destaca la participación de dos estudiantes del Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos, haciendo tangible el trabajo académico que se realiza dentro de este programa educativo, por un lado, se realiza una propuesta para analizar y con indicadores específicos medir el paisaje, y por otro lado, se estudia este mismo concepto, desde el contexto social y patrimonial. Por último, la tercera sección plantea una visión del patrimonio desde una amplia perspectiva conformada por nuevos paradigmas que reconfiguran el espacio, ya sea con un nuevo uso-función, o frente a la pérdida ocasionada por el crecimiento urbano y que pese al arraigo y salvaguarda de las tradiciones, se ha transformado. La última contribución, de este apartado, se enfoca al patrimonio en el espacio público gestado gracias a la industria, reflejando la importancia de esta en las ciudades.

Esta recomendación editorial, parte del interés por mostrar lo que los autores definen como prácticas simbolizadoras, con la finalidad de una comprensión integral de nuestra época sujeta al devenir económico y político que impacta en el ser, el territorio, la historia y sus representaciones.

Descarga en:
https://editorial.uaa.mx/catalogo/ccdc_representaciones_interculturales_9786078834655.html

Presentación del libro *Representaciones Interculturales. Apuntes desde Arte, Territorio y Patrimonio.*
Coordinado por Rocío Ramírez Villalpando, Carlos Ríos Llamas y Jesús Eduardo Oliva Abarca.
Editado por la casa editorial UAA.

En memoria de la
Dra. Alejandra Torres Landa López (1962-2022).

Gracias por enseñarnos a construir una mejor versión de nosotros.

Sus alumnos.

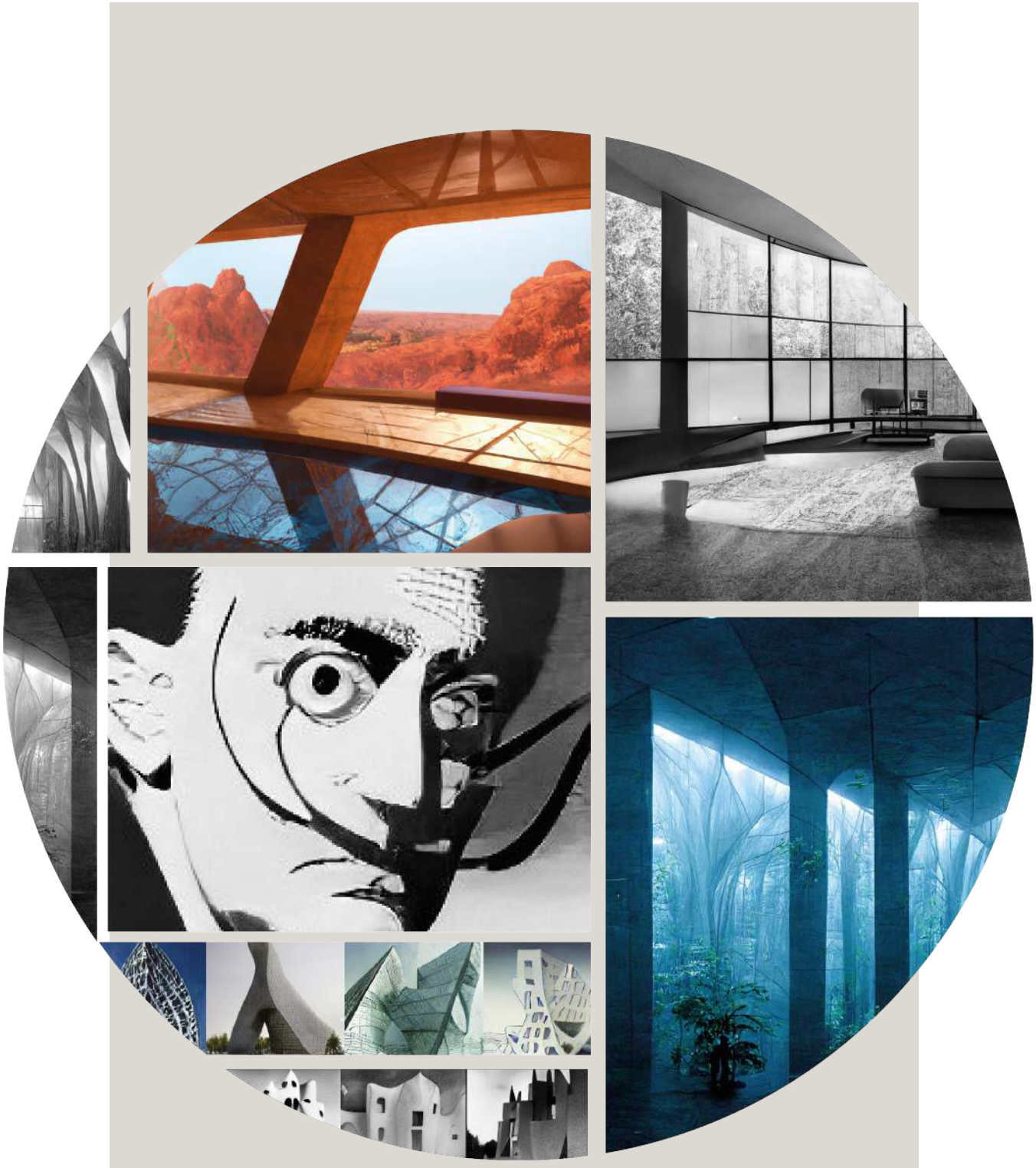
REVISTA
XPACIAL

XPLO
RACIÓN

EVOLUCIÓN DEL
ESPACIO PÚBLICO

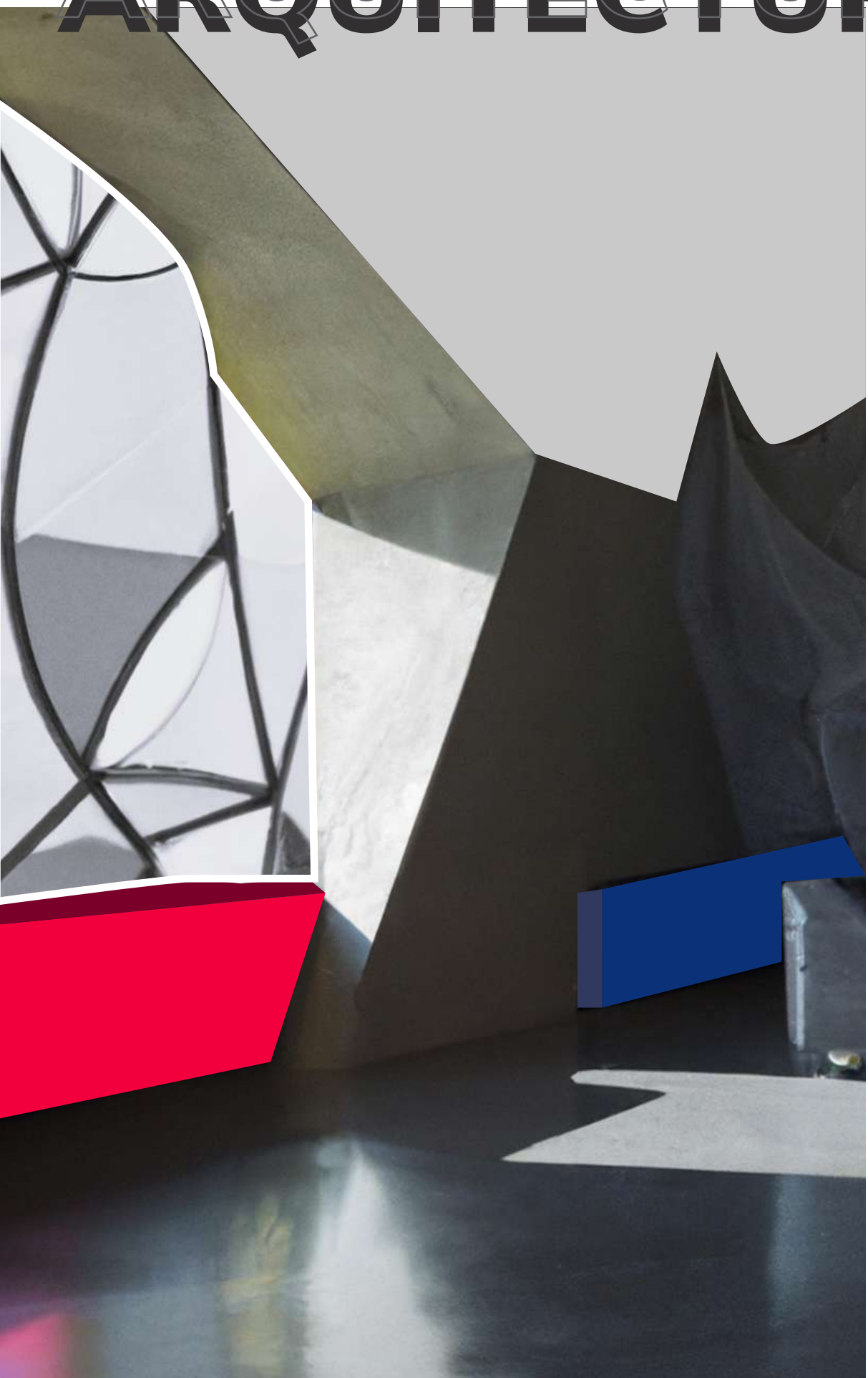
REALIDAD
POST-PANDEMIA

Un nuevo futuro para la arquitectura



Hacia una nueva apertura en la

ARQUITECTURA



Autor del artículo

Ángel Fabián Coronado Rubio

EL ASCENSO DE LAS MÁQUINAS

Desde la aparición de las primeras computadoras, poco a poco se ha reemplazado a los seres humanos en tareas sencillas, rutinarias y de simples cálculos, aligerando un poco la carga de trabajo para sus operadores, hasta que un 11 de mayo de 1997 el campeón mundial de ajedrez, Garri Kaspárov, fue derrotado por la supercomputadora *Deep Blue*, tal y como el padre de la computación Alan Turing había predicho 50 años antes.

Las computadoras evolucionaron de tal forma que podrían ser capaces de no sólo alcanzar, sino en algunos casos hasta superar la capacidad de pensamiento de un ser humano, veinticinco años después de esa famosa partida de ajedrez, el desarrollo de la Inteligencia Artificial se ha convertido en uno de los campos de mayor interés en la investigación tecnológica, sus aplicaciones hoy en día van desde cosas tan cotidianas como el texto predictivo de los teléfonos móviles, hasta el desarrollo de nuevas proteínas para la creación de mejores medicamentos, por lo que no es de extrañar que ya existan en el campo de la arquitectura.

(Estudio espacial, generado con Midjourney, 2022, https://www.midjourney.com, autor)

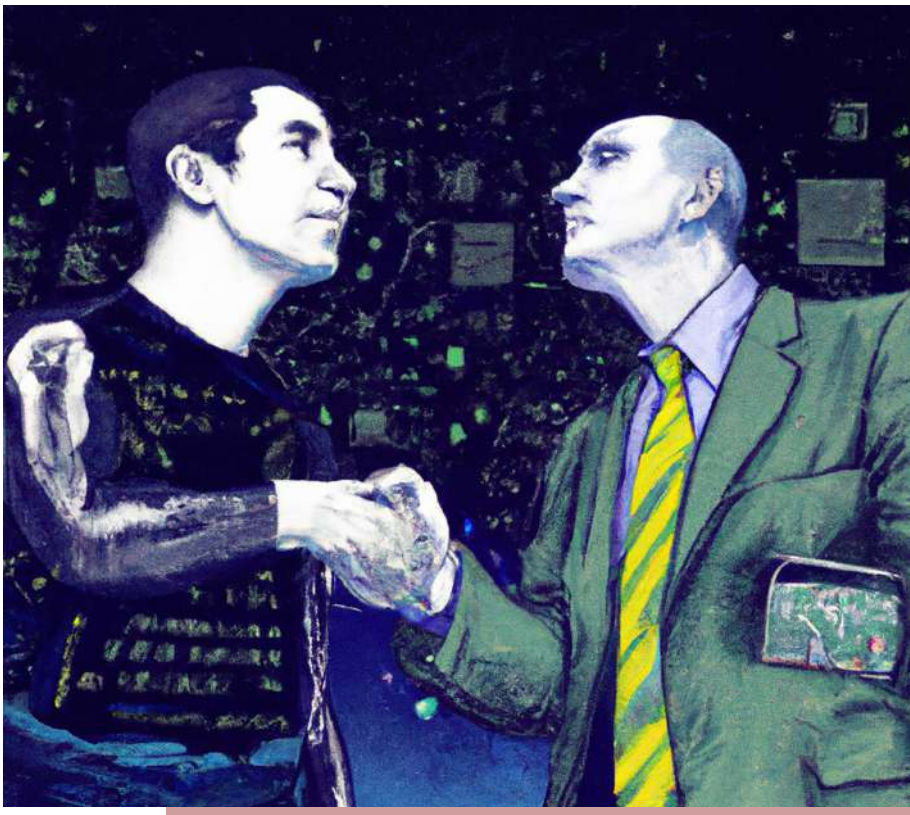
EFECTO SPUTNIK

“El siguiente parteaguas en la historia de la Inteligencia Artificial también ocurrió en una partida, solo que en esta ocasión, en el ancestral juego de *Go*.”

Los primeros registros del juego datan de hace ya 2500 años en China y durante todo este tiempo ha sido estudiado exhaustivamente, ya sea por sus jugadores o eruditos, a diferencia del Ajedrez, cuyas estrategias son desde un punto de vista matemático “limitadas”, la naturaleza abstracta de *Go* lo convierte un juego de posibilidades casi infinitas.

En marzo de 2016, el campeón mundial de *Go*, Lee Sedol, se enfrentaba a *AlphaGo*, un *software* diseñado para aprender del juego en cada partida, cuando en la mitad de su segunda partida, específicamente en el movimiento 37, el programa realizó un movimiento atípico que se salía de la teoría del propio juego que se venía desarrollando desde hace 2500 años, en su momento, tanto expertos en el juego como los creadores del *software* creyeron se había tratado de un fallo en su programación.

Sedol lo tomo con extrañeza, pero continuo con el juego hasta ser derrotado, fue entonces que todo el mundo se dio cuenta de que aquel extraño movimiento



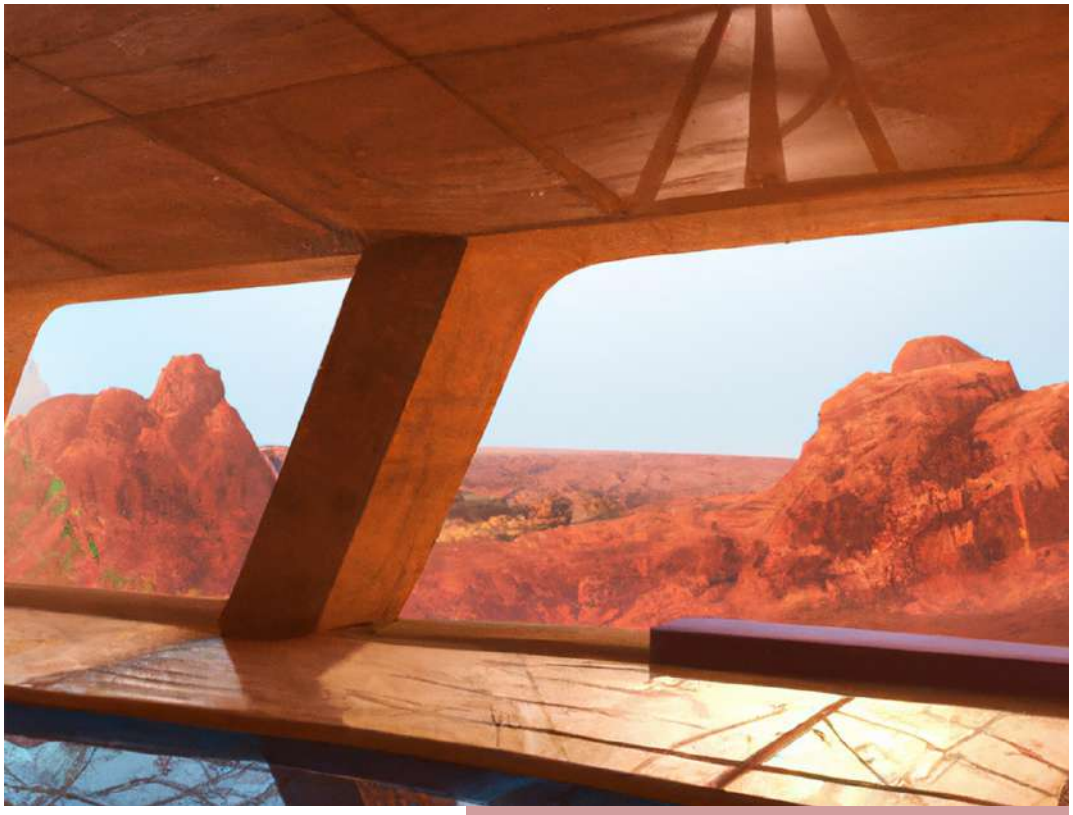
(Los últimos campeones de la humanidad Lee Sedol y Garri Kaspárov, generado con *DALL·E 2*, https://openai.com/dall-e-2/, autor)

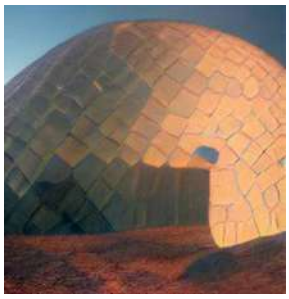
había sido la causa de su derrota,*AlphaGo* había demostrado no solo ser más eficiente jugando *Go,* sino que también podía hacerlo de una forma más creativa, los estudiosos del juego se asombraron de ver que una nueva estrategia había surgido de un *software.*

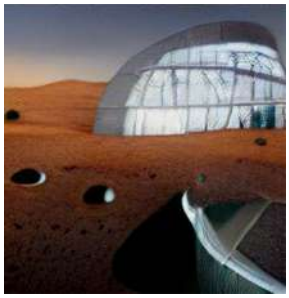
Para el arquitecto y teórico crítico, Neil Leach[1], estos dos momentos son los puntos de inflexión en la historia de la Inteligencia Artificial porque la victoria de *AlphaGo* demostró que

[1]Véase referencia 1.

esta tecnología ya no se trataba de una curiosidad, sino que podría tener aplicaciones prácticas, lo que aceleró exponencialmente sus programas de desarrollo, una revolución similar al efecto Bilbao, que entre muchas cosas aceleró la adopción del *software* de diseño asistido por computadora (CAD) o cuando surgió la NASA en respuesta al éxito del programa soviético Sputnik, a partir de este momento, el desarrollo de los algoritmos y software de inteligencia artificial se harían cada vez más complejos, hasta alcanzar la capacidad de poder resolver problemas concretos en la arquitectura, desde zonificaciones urbanas considerando cientos de variables, hasta anteproyectos que parten de la síntesis de las problemáticas programáticas a solventar y más recientemente, representaciones visuales fotorrealistas o conceptuales.







(Arquitectura para el planeta Marte, generado con Craiyon y Dall-e, 2022, https://www.craiyon.com/, https://openai.com/dall-e-2/, autor)

CABALLOS MÁS RÁPIDOS

Si bien la arquitectura se caracteriza por su tradicional negativa a la hora de adoptar nuevas tecnologías, actualmente existen dos empresas que lideran la aplicación de sistemas de Inteligencia Artificial en arquitectura, la desarrolladora de *software* SpaceMakerAI (recientemente adquirida por Autodesk) y Xkool[2] (Una firma de arquitectura que toma su nombre de Ex Koolhaas).

Ambas han desarrollado sus propios programas computacionales capaces de interpretar las diferentes condiciones y variables de un sitio, así como las condiciones y alcances programáticos de un proyecto para llegar a la mejor solución posible, ya sea a un nivel conceptual o de anteproyecto, con la promesa de liberar la carga de trabajo en las cuestiones más técnicas del proceso de diseño para así poder dedicar más tiempo a la parte creativa, incluso asegurar un mayor retorno de inversión a los clientes.

Para Neil Leach la cada vez más alta competitividad de Xkool en diferentes concursos internacionales de arquitectura durante los últimos años le lleva a predecir que en 10 años la integración de la arquitectura con la Inteligencia Artificial no solo será una tendencia, sino una exigencia del propio medio y de sus clientes, de la misma forma que la necesidad por un medio de transporte más eficiente nos llevó de los caballos a los automóviles y ahora a vehículos autónomos capaces de operar sin conductor y de aterrizar en el planeta Marte.

La arquitectura como la conocemos cambiará por completo y a fin de que la profesión como tal, no sea desplazada, lo mejor es adoptar cuanto antes estas tecnologías a fin de dirigir su desarrollo en beneficio de esta.

[2]Véase referencia 2.

DEL HILO NEGRO, AL TELAR MULTICOLOR

(Estudios de arquitectura paramétrica, generado con Dall-e mini, 2022, https://www.craiyon.com/, autor)

Antes de la última partida entre Kasparov y *Deep Blue*, los ingenieros de IBM realizaron un pequeño ajuste en su programación, actualizaron su base de datos-repertorio para incluir un par de movimientos atípicos en el ajedrez, tras 11 partidas, Kasparov había logrado intuir la forma en que *Deep Blue* jugaba y se acercaba cada vez más a poder derrotar su adversario, pero este cambio provocó que fuese derrotado una vez más en la 6ª y última partida.

Kasparov logró detectar el sutil cambio en la forma de jugar de *Deep Blue,* un acto que después calificó de *"intervención humana"*. Actualmente el *software* de IA aún funciona de forma similar limitándose a las bases de datos que son suministradas por sus usuarios, es decir, a mayor sea el entendimiento de la problemática arquitectónica y urbana por parte de su operador, la aplicación será más eficiente en la generación de soluciones afines a esta. Si bien aún no llegamos a un punto en que estos programas reemplacen por completo a los arquitectos, sí se convierten en una herramienta capaz de producir soluciones creativas bajo condiciones de diseño establecidas por un usuario de la misma forma que hoy en día una plantilla de trabajo en un programa CAD reduce tareas insignificantes.

Donna Haraway en su *Manifiesto Ciborg*[3] define a grandes rasgos que los límites entre la tecnología y los seres vivos es difusa y su distinción no debería de existir bajo lineamientos rígidos, es así, de la misma forma, que un marcapasos complementa a un organismo y le permite sobrevivir, que nuestra capacidad de acceder al internet a través de casi cualquier dispositivo en cierta forma nos libera de la retención de datos irrelevantes para así poder ocupar nuestra mente en información que si nos resulte relevante. Esta tecnología más allá de reemplazar a los arquitectos podría complementarlos.

LA ERA DEL CÍBORG

> **"Recientemente se dio otro salto importante en el *software* de Inteligencia Artificial: por primera vez en la historia un programa computacional es capaz de crear imágenes mediante indicaciones de lenguaje natural, es decir, solicitudes de texto."**

(Rem Koolhaas interpretado por Salvador Dalí, generado con Dall-e mini, 2022, https://www.craiyon.com/, autor)

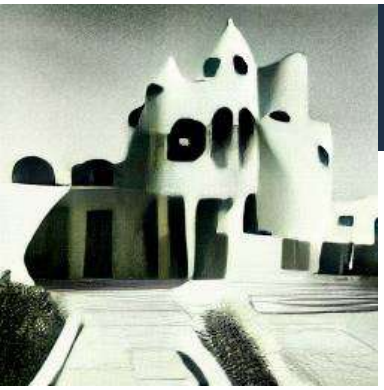
[3]Véase referencia 3.

Dall-e[4], Midjourney[5] y Craiyon[6] han sido señalados como los más destacados en este aspecto. La manera en la que se trabaja con estos es sencilla, se le hace una solicitud escrita al programa y este genera una imagen a partir de lo solicitado, así pues, el límite creativo del programa es la imaginación humana y su base de datos visual.

Si puedes describirlo, el algoritmo podrá interpretar esa solicitud y crear una imagen que responda a esta, utilizando o reinterpretando las imágenes en su base de datos, para imágenes sencillas un par de palabras son más que suficientes y el *software* genera un render o collage, que se acerca en cierto grado a lo solicitado. Uno pensaría que entre más precisa sea la solicitud, más preciso será el resultado, pero no es así, existen palabras que son más efectivas para ciertos resultados que otras.

El programa tiene un lenguaje propio; al entender su lenguaje, los arquitectos somos capaces de transmitir adecuadamente las instrucciones de lo que queremos. Un sistema de prueba y error ha llevado a varios diseñadores a desentrañar el lenguaje necesario para que el grado de precisión sea cada vez más alto, similar a la forma en que los arquitectos nos comunicamos con nuestros clientes, depurando la información hasta llegar a la esencia de sus necesidades, aprender a hablar con el *software* es la clave.

(Rem Koolhaas interpretado por Salvador Dalí, generado con Dall-e mini, 2022 https://www.craiyon.com/, autor)



(Arquitectura en el estilo de Leonora Carrington, generado con Dall-e mini, 2022, https://www.craiyon.com/, autor)

PREFIERO HABLAR ANTES QUE DIBUJAR

Contrario al *software* especializado de SpaceMakerAI y Xkool cuyas interfaces de trabajo son similares a la de una aplicación CAD, lo primero que se topa el usuario de estas herramientas visuales es que la interfaz es una entrada de texto en el que se proporcionan las palabras que describen lo que el usuario pretende que genere, si le pides que genere una imagen de Rem Koolhaas hecha por Salvador Dalí eso es exactamente lo que obtendrás. Mis primeros experimentos con Dall.e (cuyo nombre proviene de Dalí y Wall.e) y Midjourney resultaban en representaciones demasiado ordinarias.

Conforme fui depurando las palabras que usaba comprendí que la forma en que procesa nuestro lenguaje es abstracta y que los adjetivos funcionan como comandos y tras varios intentos comprendí que el algoritmo de Dall.e funciona mejor cuando se trata de crear collages muy concretos, como algunas amalgamas arquitectónicas inspiradas en el arte de Leonora Carrington o del cineasta David Lynch, esto se debe quizás a lo restringida y limitada base de datos que maneja actualmente. Algunos investigadores han comenzado a experimentar con bases de datos propias, arrojando cientos de fachadas distintas pero todas dentro del estilo personal de su autor.

Midjouney, en cambio, tiene un lenguaje de comandos que es mucho más complejo que el de Dall.e y también una base de datos más extensa, su algoritmo le permite una libertad mucho mayor a la hora de generar imágenes, además de interpretar correctamente detalles específicos como el tipo de espacio, la materialidad del mismo y hasta las fuentes de iluminación, entre más palabras de su lenguaje dominas, el *software* se puede acercar más a lo que imaginas, descartando la primera impresión de que sea una herramienta caprichosa, ya que conforme entendemos como dialogar responderá mejor a nuestras solicitudes.

Por último, Craiyon, si bien es la más limitada de las tres opciones, destaca por ser la más accesible al público. Todos ellos coinciden en encontrarse aún en sus fases de desarrollo y son solo la primera generación, sin embargo, es evidente el potencial con el que cuentan para el medio artístico y de la arquitectura[7].

[4]Véase referencia 4.
[5]Véase referencia 5.
[6]Véase referencia 6.
[7]**Nota:** Para el momento de la publicación han surgido varios *softwares*, entre los que destaca Stable Diffusion (https://stability.ai/) con la particularidad de que puede trabajar a partir de imágenes que le sean suministradas, lo que la hace muy útil para generar collages aún más específicos.

(Arquitectura en el estilo del cineasta David Lynch, generado con Craiyon y Dall-e, 2022, https://www.craiyon.com/, https://openai.com/dall-e-2/, autor)

SI PUEDO DIBUJARLO, PUEDO ENTENDERLO

Mientras que el mundo se divertía generando memes con Craiyon, Dall.e y Midjourney, algunas escuelas de arquitectura vieron su potencial, el propio Neil Leach es un asiduo usuario de Midjourney y de inmediato buscó incorporar estas herramientas a su práctica docente en talleres que buscan estimular la capacidad creativa de sus estudiantes. La más reciente edición de su plataforma DigitalFUTURES[8] (disponible en Youtube) fue dedicada a acercar de forma gratuita el entendimiento de estas y otras nuevas tecnologías a estudiantes de arquitectura y diseño de todo el mundo, en un intento de evitar que la singularidad tecnológica a la que nos acercamos con cada vez más velocidad no tome por sorpresa al mundo de la arquitectura que hasta ahora parece completamente ajeno a esta revolución.

PEÓN: C2 A C4

El último movimiento de Kaspárov contra *Deep Blue* fue mover su Peón C2 a C4, un intento de contrarrestar la ofensiva de *Deep Blue*, pero de la que ya no tenía escapatoria, al prever su inminente derrota decidió abandonar la partida.

En el mundo del ajedrez, Peón:C2 a C4, es también una de las aperturas más populares y efectivas, siendo capaz de sentar las bases para una defensa sólida, bien aplicada puede incluso asegurar la victoria, de la misma forma en que esta revolución tecnológica será capaz de abrir nuevas fronteras para la arquitectura.

Hoy en día ya es común que los despachos de arquitectura trabajen con sistemas de bases de datos, la mayoría rudimentarias, algunas otras más sofisti

(Estudio de una estancia especificando paleta de colores y materialidad e intenciones, generado con Midjourney, 2022, https://www.midjourney.com, autor)

[8]Véase referencia 7.

(Estudio de interior especificando materiales e intenciones de iluminación, generado con Midjourney, 2022, https://www.midjourney.com/, autor)

cadas, generadas a partir de los procesos de diseño internos y de servicios de terceros que se ofrecen en internet como Pinterest o Instagram, por lo que ya existe el potencial de comenzar a implementar estas herramientas para nuestro trabajo creativo, tal como lo plantea arquitecto e investigador Daniel Bolojan en su trabajo *"Deep Learning as heuristic approach for architectural concept generation"*[9] donde plantea una metodología capaz de "enseñar" al *software*, de manera que los resultados obtenidos de este se acerquen al llamado pensamiento divergente o lateral, lo que me lleva a pensar que realmente este es un nuevo campo de desarrollo con mucho potencial y será muy valioso para las nuevas generaciones de estudiantes.

Quizás oculta en la arquitectura, podría estar la clave para alcanzar el desarrollo de una verdadera Inteligencia Artificial, una que no solo emule el pensamiento humano, que lo sobrepase y lo lleve a nuevas fronteras, lejos de amenazar con reemplazar a los seres humanos, los complemente.

Al final la capacidad de creatividad en una Inteligencia Artificial no será más que el fruto de la propia creatividad humana y un testimonio más de su infinito potencial.

(Estudio de interior de un espacio fractal especificando materiales e intenciones de iluminación, generada con Midjourney, 2022, https://www.midjourney.com/, autor)

(Estudio de interior de una sala hipóstila de luz que evoque a la naturaleza, generada con Midjourney, 2022, https://www.midjourney.com/, autor)

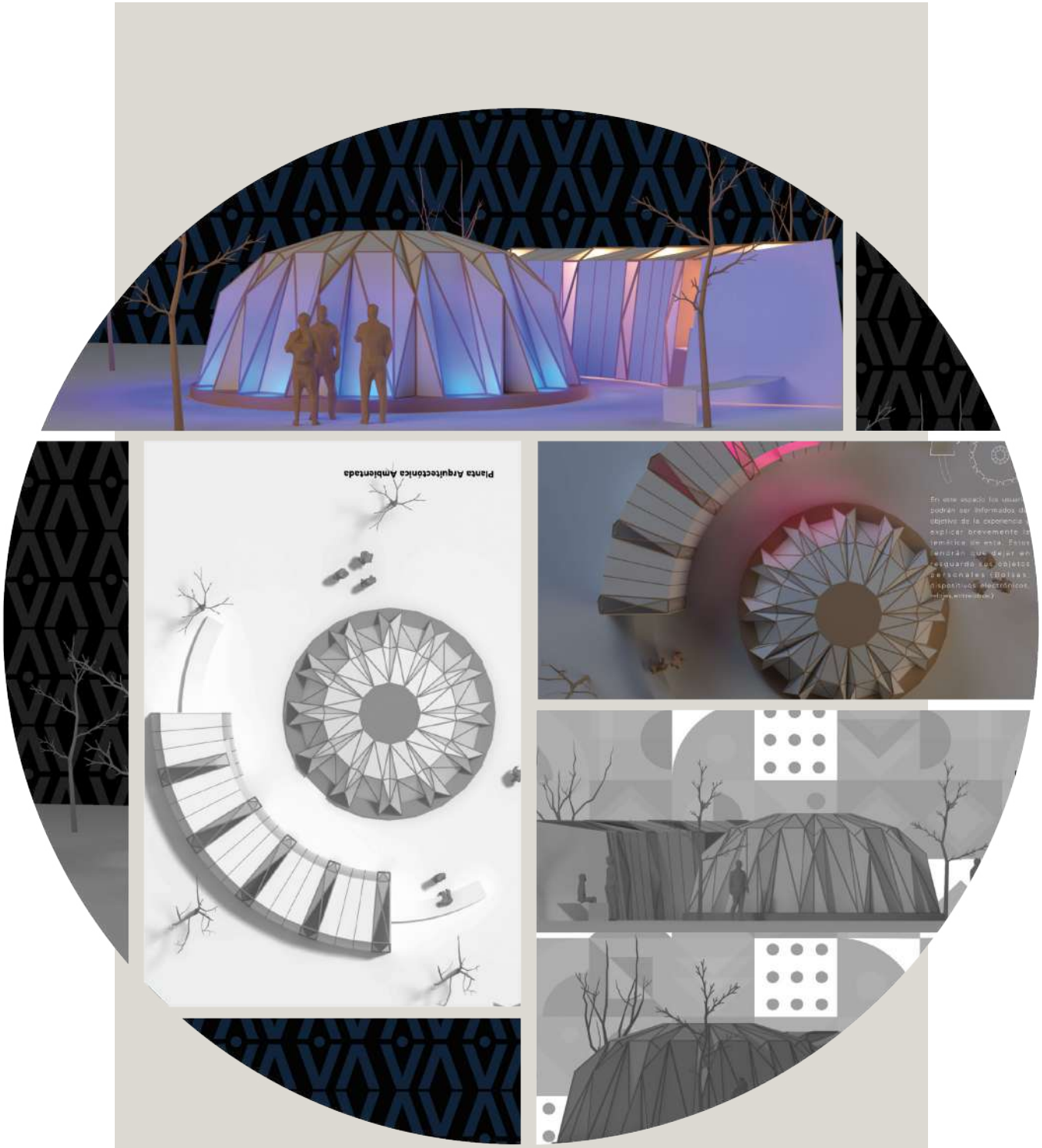
[9]Véase referencia 8.

Un nuevo futuro para la arquitectura

REFERENCIAS

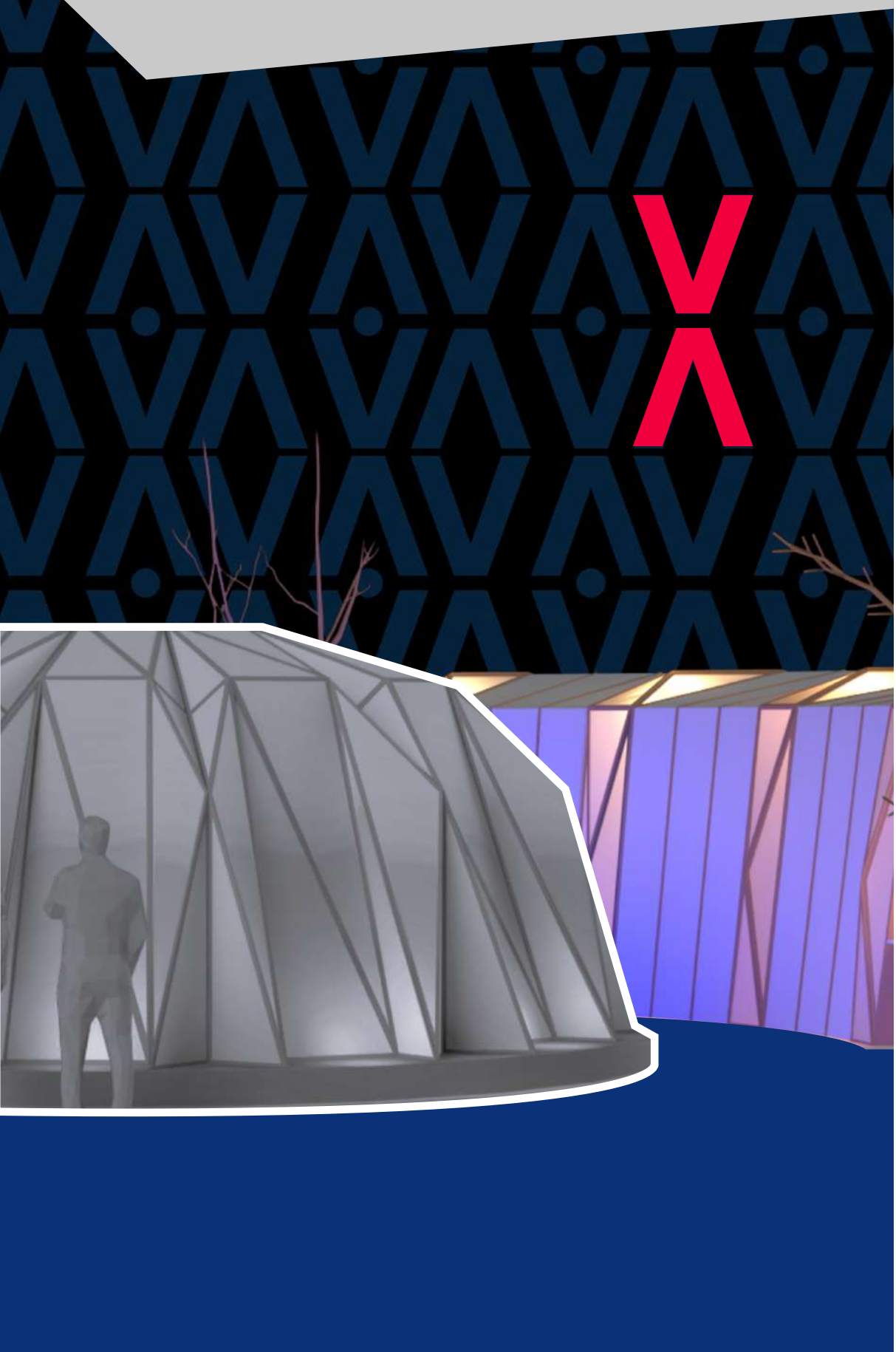
1. DRAWING FORWARD. (2022, 25 marzo). *Architecture in the age of artificial intelligence | Prof neil leach* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/YqXrW5I2Wvk
2. DigitalFUTURES world. (2022, 8 enero). *DigitalFUTURES tutorial: XKool, AI design cloud* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/WZmzSyNOw2k
3. Pohl, R. (2018). *An analysis of donna haraway's a cyborg manifesto: Science, technology, and Socialist-Feminism in the late twentieth century (the macat library)* (1.ª ed.). Macat Library.
4. O. (2022, 14 abril). *DALL·E 2*. OpenAI. https://openai.com/dall-e-2/
5. Midjourney. (s. f.). *Midjourney*. Recuperado 1 de julio de 2022, de https://www.midjourney.com/home/
6. Dayma, B. (s. f.). *Craiyon*. Craiyon. Recuperado 1 de julio de 2022, de https://www.craiyon.com/
7. *Workshop – DigitalFUTURES*. (s. f.). Digitalfutures International. Recuperado 1 de julio de 2022, de https://digitalfutures.international/workshop/
8. Bolojan, D., & Vermisso, E. (2020). Deep Learning as heuristic approach for architectural concept generation. *ICCC*.

Nuevos paradigmas espaciales y mentales a través del medio artístico


Planta Arquitectónica Ambientada

Desarrollo del diseño del espacio experiencial en espacios

HÍBRIDOS



Autor del artículo
Blanca Ruiz Esparza Díaz de León

Héctor Omar González Romo
David Covarrubias Berumen

RESUMEN

El presente texto describe el proceso de investigación y las etapas creativas de la metodología que surgió a partir del trabajo multidisciplinario, condicionado por el surgimiento y desarrollo de la pandemia por COVID-19, lo que supuso la migración de las prácticas educativas hacia entornos digitales, y posteriormente hacia la hibridación. En dicha metodología se conjuntaron dos áreas del conocimiento: el arte contemporáneo y el interiorismo. Ambas tienen como características en común que son multifacéticas, incrementando de forma exponencial el sentido de pertenencia, la identidad, y sobre todo favorecen la percepción sensorial; lo que da como resultado el surgimiento de conceptos importantes, los cuales abarcan diversos campos de la percepción humana. Por ejemplo, el de la psicología, necesario para potencializar la experiencia diseñada con un carácter espacial-experiencial.

Palabras clave:
Arte contemporáneo, espacio interior, inmaterial, psicología, significaciones.

Title: Development of experiential space design in hybrid environments

ABSTRACT:

This paper describes the research process and the creative stages of the methodology that emerged from multidisciplinary work, all within a context conditioned by the emergence of the COVID-19 pandemic, which led to the migration of educational practices towards digital environments, and later towards hybridization. This methodology combined two areas of knowledge: contemporary art and interior design. Both are multifaceted and share some characteristics that expand the sense of belonging and identity, and above all, it favors sensory perception in interior space. Moreover, in these practices emerge essential concepts that cover various fields of human perception, such as psychology, necessary to potentiate the designed experience with a spatial-experiential character.

Key words:
Contemporary art, inmaterial, interior space, psychology, significant.

INTRODUCCIÓN

Los resultados que se muestran en este artículo de investigación surgen a partir de la propuesta metodológica que se aplicó con los alumnos de séptimo semestre de la Licenciatura en Diseño de Interiores y del Taller Integral de Diseño del Interior I; con la finalidad de desarrollar una intervención artística en un espacio interior arquitectónico. Es preciso mencionar que ésta se trabajó antes de la crisis sanitaria por el COVID-19, pero con el surgimiento de la pandemia, fue necesaria la migración de los contenidos hacia la impartición y desarrollo de los proyectos mediante plataformas digitales. Ello no sólo permitió la formulación de un modelo híbrido de aprendizaje, sino que, además, condujo a que a los estudiantes exploraran los espacios que habitaron durante el confinamiento, a la par de la formulación de conceptos y búsquedas personales, que sin duda fueron un parteaguas para la concepción de sus propuestas arquitectónicas interiores.

Cabe resaltar que durante este proceso se apostó hacia el trabajo multidisciplinario e interdisciplinario, por lo que en la metodología propuesta e implementada se incorporaron los conocimientos de la Dra. Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, en lo que se refiere a la filosofía del espacio interior arquitectónico y a los conocimientos trascendentales, en torno al interiorismo como dispositivo creador de experiencias.

Se sumó a ello la interdisciplina alcanzada con la intervención del Lic. Héctor Omar González Romo, egresado de la Licenciatura en Ciencias del Arte y Gestión Cultural, en lo que compete a la educación artística y al arte contemporáneo, específicamente en las manifestaciones artísticas que trabajan con elementos no matéricos como la atmósfera, la luz y el sonido. Como parte primordial de la presente investigación, se muestran los alcances que tuvo la metodología, de la mano de los tópicos tácitos que fueron adquiridos por el entonces estudiante y ahora Lic. en D. Int. David Berumen Covarrubias, quien en el presente texto muestra el trabajo resultante con el proyecto del modelo educativo aplicado.

Dentro de la propuesta metodológica en cuestión, se toma como eje principal al arte contemporáneo, es decir, aquellas manifestaciones surgidas desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad; caracterizadas por un cuestionamiento de las prácticas artísticas dominantes, por medio de la mezcla de distintos estilos y técnicas que rompen con los límites a los que los artistas se enfrentan, modificando el papel del espectador, diversificando los procesos y los materiales, para provocar reflexiones en torno a la vida, el espacio, los objetos y los sujetos.

Es evidente que tanto las expresiones artísticas actuales como el diseño del espacio interior arquitectónico guardan ciertas similitudes entre sí, en lo que respecta a la configuración espacial y sus elementos, aunque éstas debaten y resuelven problemáticas que el interiorismo aún no ha podido solucionar.

A partir de lo anterior, se inserta el arte contemporáneo en su capacidad de generar aspectos metafísicos que conducen hacia reflexiones que interrogan la realidad, su naturaleza, su estructura y los estados de la conciencia. Por consiguiente, surgen manifestaciones como el *video-art,* en la cual se expresan sensaciones y emociones que se comunican por medio de entornos virtuales en los que la obra sólo existe como objeto intangible, pero que es capaz de transmitir experiencias estéticas a través de una pantalla, la que funge como un entorno en el que las emociones trascienden el plano de lo físico. Justamente este fue el medio utilizado por los alumnos para exteriorizar, transmitir y difundir su propuesta final, ante los desafíos que planteó la pandemia.

LAS FASES DEL PROCESO ***METODOLÓGICO***

Dentro de las fases del proceso para llegar al producto final, se destacan a continuación las más significativas. En primera instancia, se prepara al alumno para que analice las diversas definiciones y los alcances que tiene la profesión de diseño de interiores, esto con el objetivo de que la aprecien bajo otras perspectivas, en vías de desarrollar el pensamiento crítico, cultivar la ética y la responsabilidad, ante

> *La producción del* ***interiorismo*** (Costa, 2018)

dejando de lado las soluciones estandarizadas impuestas por la comercialización y los materiales de divulgación, que no consiguen demostrar de manera completa, las competencias y capacidades de un diseñador del espacio interior.

Vale la pena resaltar que los espacios diseñados no son sólo escenarios estéticos cuyo fin es la mera contemplación y el ornamento, son espacios diseñados para habitarlos y vivirlos, a partir de las diferentes dimensiones humanas. Esto implica la interacción del hombre con su psique y con todo lo que le rodea, tanto de forma interna como externa, apreciando lo íntimo y lo remoto, aspectos que sin duda se construyen desde la realización de las actividades cotidianas en un espacio determinado. Toda esta complejidad de relaciones requiere que el diseñador profundice en el estudio de las formas de vida en aras de proponer nuevas formas de existir. Por esta razón se analizan y reflexionan las teorías del habitar desde un enfoque crítico, poniendo en discusión los productos resultantes; lo que propicia que el estudiante expanda su mirada hacia otras formas de vivir el espacio, para no repetir los esquemas impuestos por el capitalismo y las modas.

> **Durante este proceso se hace énfasis en el trabajo multidisciplinario, transfiriendo los saberes teóricos a través de diferentes áreas del conocimiento, lo que propicia la cohesión de diferentes métodos y estrategias.**

Ello conduce a alcanzar la transdisciplina, la cual define Paoli Bolio (2019) como una estrategia que consiste en recorrer a través de varias disciplinas un campo de conocimiento. Esto permite que los educandos analicen la problemática y sus alternativas de resolución desde otras aristas, bajo nociones tan indispensables como la ciencia, la tecnología, la filosofía y el arte.

Una vez revisada la postura del interiorismo en relación a las teorías emergentes del hábitat, la siguiente etapa consiste en abordar las diversas formas de pensar el entorno, específicamente el concepto del espacio artístico y el papel que tiene el vacío en su configuración. Este último término impulsa a que el estudiante razone sobre las tipologías espaciales y sus efectos en la percepción sensorial, liberando sus mentes de la

noción errónea del diseño de interiores, mal entendido como un volumen cargado de objetos decorativos. De igual manera, el educando vislumbra los límites del vacío como contenedor de formas y superficies, lo que posibilita la creación de espacios en los que éste es el protagonista; un ente necesario para percibir, para contemplar, para iluminar, crear atmósferas que permitan los movimientos vitales, las múltiples dimensiones de la corporalidad y la conciencia sin las cuales sería imposible una interacción de los individuos con su entorno.

Después de los puntos anteriores, el alumnado está preparado para ahondar en el arte contemporáneo y la multitud de sus manifestaciones; aunado a los procesos creativos que utilizan los artistas para concebir sus piezas y dispositivos. Para ello, se repasan las vanguardias artísticas surgidas en el siglo XX, las cuales fueron la antesala para el surgimiento del arte contemporáneo; se les sensibiliza mediante la observación directa del acto creativo de un artista, para que posteriormente realicen un producto artístico individual y grupal.

Con ello el estudiante percibe la existencia de diferentes materiales, soportes y técnicas, los cuales puede utilizar para proyectar sus diseños espaciales y objetuales, e incluso desarrollar sus propios diseños y productos, con la posibilidad de crear sus propias piezas artísticas. Precisamente, durante esta etapa logra apreciar los efectos emocionales y sensoriales que utilizan los artistas para comunicar sus ideas y conceptos con el receptor, lo que permite que descubra su capacidad creativa y utilizarla para responder ante los desafíos personales y sociales.

Una de las fases más imprescindibles consiste en profundizar en el estudio del arte contemporáneo, abordando de manera teórica los principales movimientos y tendencias, junto con sus artistas y obras más representativas. Por lo tanto, se hace alusión a las tres clasificaciones propuestas por Terry Smith (2012):

> ***Retrosensacionalismo o Remodernismo, Decolonialismo y Visiones Personales***

En función de lo planteado se enfatiza ésta última, debido a que los artistas que se acogen en esta corriente muestran miradas intimistas sobre la realidad que acontece en su mundo cotidiano, las cuales son difundidas en pequeñas plataformas o redes sociales. Esta corriente apuesta por la migración hacia los entornos virtuales, alejándose de los círculos de poder que dominan el mercado del arte, y enfatizando el acto creativo como un modo de protesta individual, en el que se asume una postura sobre la realidad, así como lo que acontece en el mundo globalizado.

Todos estos contenidos teóricos facultan en el educando competencias como el autoconocimiento, la confianza y el desarrollo de la capacidad expresiva. Sin duda esto amplía su mirada en lo que respecta a la interpretación y asimilación de los acontecimientos sociales, políticos y culturales; ayudando a que desarrolle proyectos que no estén alejados de su entorno y de lo que acontece a su alrededor. En relación con este tema, se revisan los paralelismos que existen en las definiciones, procesos y posturas del artista/diseñador, en lo que compete al arte contemporáneo y el interiorismo. Para ello se aborda la fenomenología de los artistas de lo inmaterial, los cuales Javier Chavarria (2002) menciona en su libro homónimo, haciendo referencia a aquellos creadores contemporáneos que se valen de la arquitectura y el diseño de interiores para la realización de obras de arte, apostando hacia la desmaterialización del objeto artístico a través de elementos no matéricos como la luz, la atmósfera y el sonido, para potencializar la experiencia estética.

El siguiente paso, quizás el más importante, consiste en el desarrollo del proyecto de intervención, como culminación de todas las fases anteriores. En este punto, el estudiante posee todas las herramientas que le fueron otorgadas mientras se indujo al conocimiento del arte contemporáneo, descubriendo una problemática o situación a resolver, reflexionando en torno a ella y proponiendo alternativas de solución. Toda esta información (programas de necesidades: planteamiento e interpretación del problema), es expresada por uno de los medios utilizados por los artistas contemporáneos: el *video-art*. Este se basa en la utilización de grabaciones de audio, imágenes y sonido para proyectar un concepto determinado; todo ello trasmitido y difundido por medio de soportes digitales. Indiscutiblemente, este tipo de manifestaciones expresan el mensaje de manera más creativa y sensible, lejos de los medios tradicionales que los diseñadores del espacio interior suelen utilizar (por ejemplo, los planos arquitectónicos), que no provocan, transmiten o impactan, tal como lo hacen los objetos artísticos inmateriales.

Como parte final de la metodología, es indispensable la retroalimentación, la cual se fomenta a través del diálogo directo entre los facilitadores y el alumnado; con el surgimiento de la crisis sanitaria, fue necesario hacer uso de las videollamadas para mantener dicha comunicación. Esta estrategia posibilita la deconstrucción del pensamiento preconcebido del interiorismo como disciplina, hacia la concepción de propuestas más innovadoras que expandan el área de acción y por ende, la formación de profesionistas que trabajen bajo las líneas de la inter y la transdisciplina. Como producto final se obtiene un proyecto de intervención artística espacial en el que los educandos proyectan sus búsquedas internas y sensibles, que sólo se denotan por medio del proceso creativo que el arte contemporáneo ofrece. A continuación, en las siguientes secciones, se mostrarán los alcances del proceso metodológico integral a través de la propuesta conceptual desarrollada por Berumen Covarrubias.

Intenciones lumínicas del espacio. *Desde las entrañas de mi mente.* David Berumen Covarrubias, 2021.

Pabellón experiencial itinerante: ***desde las entrañas de mi mente***

Berumen Covarrubias, en su proyecto de tesina para obtener el grado de Lic. en Diseño de Interiores, propone un pabellón experiencial itinerante, recurriendo a las nociones aplicadas de la arquitectura efímera y los espacios experienciales, una forma radicalmente diferente de imaginar y plantear la naturaleza de los espacios dedicados al diagnóstico y tratamiento de trastornos psiquiátricos.

Este espacio recrea por medio de los sentidos, la experiencia de un paciente con diagnóstico de trastorno bipolar. Las siguientes líneas forman parte del trabajo de titulación antes mencionado, con tres secciones en las que se hace alusión al capitulado en el que el método fue aplicado.

INTRODUCCIÓN AL TEMA DEL PROYECTO

El alumno aproxima el tema del proyecto partiendo de la problemática general, la cual tiene como eje primordial la salud mental del paciente del cual se está obteniendo la experiencia, además analiza aspectos sensoriales y de forma, respecto a las diferentes etapas que vivió el individuo en determinado momento de su enfermedad. Es correcto destacar que en este apartado se hace uso de la interdisciplina y se analizan temas trascendentales sobre la salud mental, desde el punto de vista de la psiquiatría y la psicología.

Posteriormente, el alumno analiza los conceptos de las áreas mencionadas, en lo que concierne a la sintomatología de las enfermedades mentales. Utiliza el arte como herramienta para la abstracción de éstos, con la intención de utilizarlos de forma correcta en un proyecto de diseño de interiores. Ello a partir de lo propuesto por M. Sol Parada (2015) en su tesis *¿El arte cura? Una aproximación a la utilización de mediadores artísticos como herramientas de intervención,* donde expone que desde los comienzos de la vida, el hombre trató de expresarse de diversas formas; y también gracias a esto, pudo comprender mejor el mundo que le rodeaba. Sólo el ser humano es capaz de maravillarse ante una obra de arte y extasiarse al contemplarla, privilegio que no poseen los animales que obran sólo por instinto.

Uno de los conceptos fundamentales en la propuesta en cuestión es la arquitectura efímera, en este sentido, algo efímero se define como "pasajero, de corta duración" (Real Academia Española, s.f.), por lo cual:

> Cuando hablamos de arquitectura efímera nos referimos a toda la arquitectura que se diseña y se muestra de manera temporal. Aunque también se puede referir a la arquitectura que, aunque no se define como temporal, lo es, debido a que ha sido realizada con materiales que no son idóneos para el lugar. La arquitectura efímera tiene fecha de caducidad y está pensada para durar unos días o meses. No más tiempo. (Escuela de Diseño de Madrid, s.f.)

El diseño de espacios efímeros se utiliza continuamente en galerías de arte y exposiciones, tiene la ventaja de posibilitar la experimentación: "estamos ante una corriente vanguardista que le permite al creador arriesgar e ir más allá" (Escuela de Diseño de Madrid, s.f.). En consecuencia, la arquitectura efímera puede suplir distintas necesidades, ya que en algunas ocasiones son necesarios ciertos escenarios temporales y no tiene sentido invertir en materiales duraderos para algo que sólo se va a utilizar un corto periodo de tiempo. Por esta razón ha comenzado a sonar con fuerza.

El concepto más significativo del proyecto es el diseño de experiencias en un espacio. En la actualidad, un gran número de diseñadores de interiores se enfoca en soluciones tradicionales con la misma fórmula, que ya es conocida por todos y que no marca una diferenciación clara. Es acertado puntualizar que los interioristas están acostumbrados a crear soluciones espaciales dentro de las tres dimensiones, bajo la premisa de que sean meramente estéticas, técnicas y funcionales, olvidando que existe una cuarta dimensión, la incorporación de distintas dimensiones. La experiencia del usuario en el espacio es necesaria, puesto que éste ya no es un ente pasivo, ahora tiene un perfil más crítico e informado y busca una interacción con el espacio: el usuario extrae las sensaciones generadas por esta dimensión y utiliza el espacio de formas distintas. Vale la pena decir que la única forma de estimular el crecimiento y diferenciar los diseños de manera positiva es mediante innovaciones que no sólo decoren los espacios a partir de la novedad.

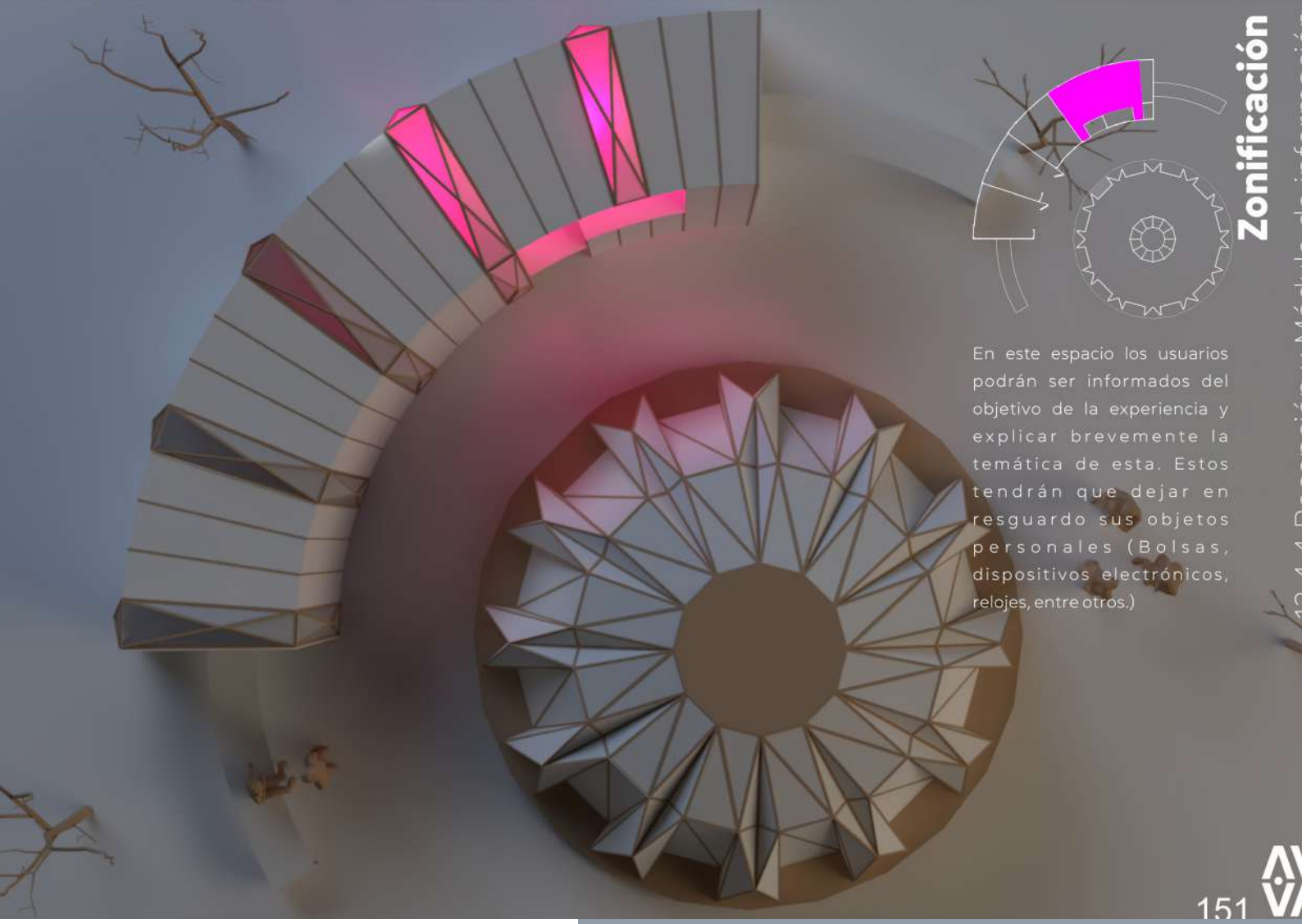
En el diseño de interiores experiencial (imagen 2), las emociones son un factor muy poderoso para la espacialidad. Muchos diseñadores consideran este factor como algo caprichoso y poco confiable, ya que el enfoque emocional es muy distinto al que se aplica bajo factores tradicionales en las tres dimensiones habituales. Sin embargo, existen modelos no sólo para comprender las emociones, sino también su contexto y la relación con las decisiones y experiencias de los usuarios. Las emociones existen en un punto intermedio, en una dimensión de significación para los receptores y, aunque su impacto es usualmente subconsciente, son altamente poderosas. Esta dimensión de significación comienza por medio de los beneficios de ejecución o funcionales simples (más tradicionales), y mientras progresa, se va enraizando profundamente en términos de conexiones emocionales y psicológicas.

5.2 Propuesta de modelo para el Diseño Experiencial

En el siguiente Modelo de cinco dimensiones de la experiencia, Basado en Shedroff N, (2008) Experience Workbook. Observation and opportunities in experience design CCA leading by design fellows program, se desglosan las partes que conforman el Diseño de Experiencia.

Diagrama 20 "Modelo de cinco dimensiones de la experiencia" (David Berumen Covarrubias, 2021)

Modelo de cinco dimensiones de la experiencia con base a Shedroff N. (2008). Diseñado por David Berumen Covarrubias, 2021.



Zonificación Recepción y módulo de información *Desde las entrañas de mi mente.* David Berumen Covarrubias, 2021.

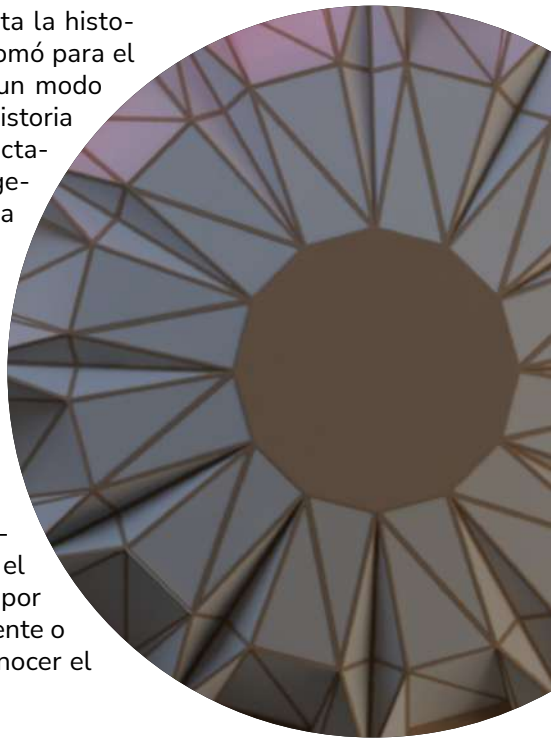
FUNDAMENTACIÓN DEL DISCURSO DEL DISEÑO

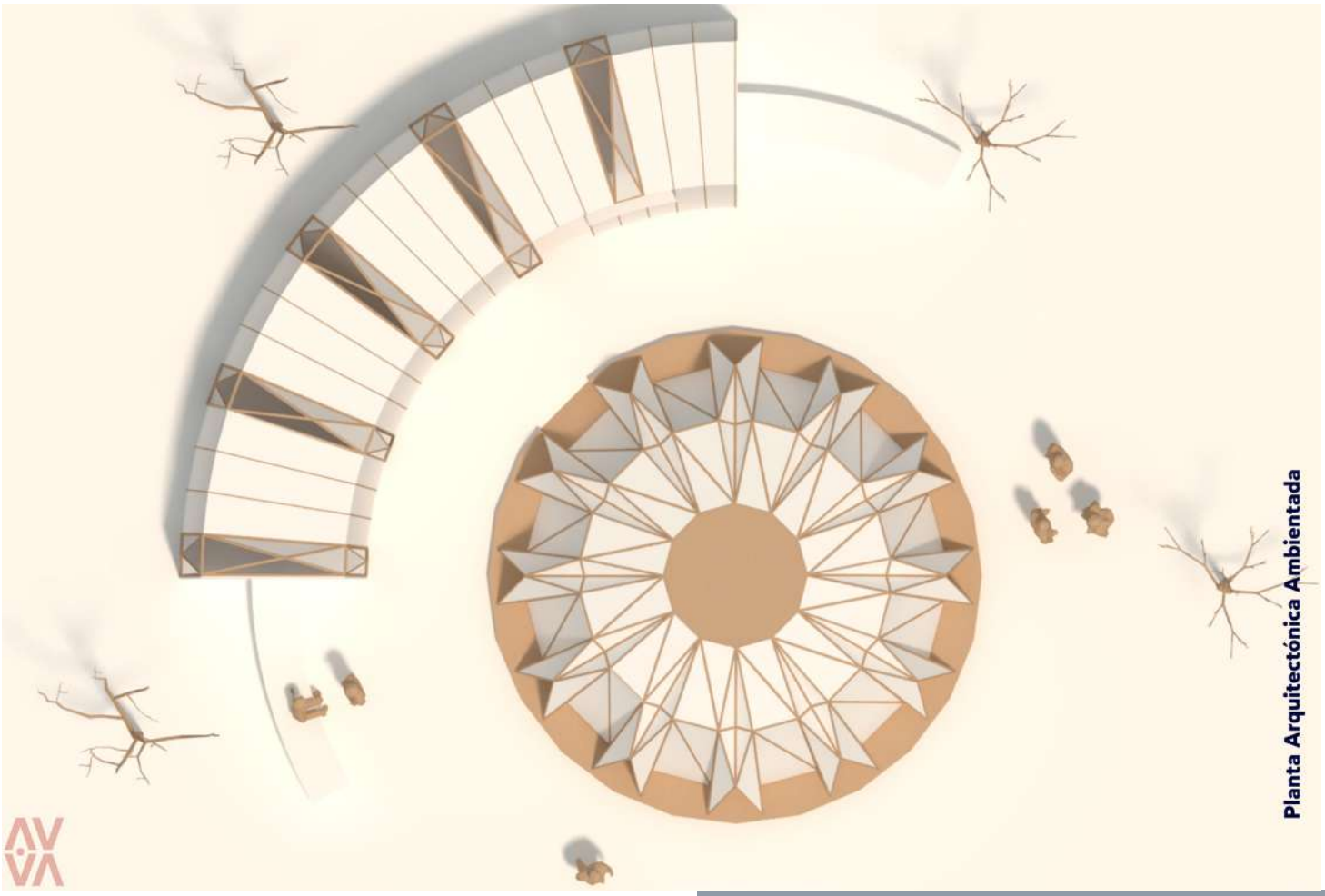
El objetivo del proyecto es crear un espacio experiencial y a la vez informativo, en el cual la sociedad en general pueda conocer el tema de la prevención de la salud mental; esto con la finalidad de que la población pueda tomar consciencia y conozca la importancia de atenderse a tiempo.

La salud mental debe dejar de ser un tabú, por lo que es necesario erradicar los estigmas y la discriminación, ya que ésta es igual de relevante que la física. Como parte de la metodología, la creación de un *video-art* concepto es imprescindible, debido a que no sólo muestra al cliente o usuario la estética del proyecto, sino las sensaciones que éste va a generar en el usuario final, tales como la iluminación y el sonido; lo más substancial, la esencia del proyecto: su aportación y sus beneficios a la sociedad.

El alumno en su *video-art* concepto crea un cortometraje que relata la historia del paciente, la cual se retomó para el diseño de este proyecto. De un modo más artístico hace que esta historia no sólo la conozcan los espectadores, sino que posibilita la generación de sensaciones para que puedan entender la problemática principal.

Con el uso de conceptos de las bellas artes en torno a disciplinas como la arquitectura, la danza, la música, la pintura, la literatura y el cine, el diseñador puede crear algo más atractivo que un simple *moodboard* para mostrar el concepto de su proyecto, y por consiguiente, lograr que el cliente o usuario esté interesado en conocer el resultado (imagen 3).





Planta Arquitectónica ambientada. *Desde las entrañas de mi mente.*
David Berumen Covarrubias, 2021.

ANTEPROYECTO

En este apartado se integra todo el proyecto de manera general, en lo que concierne a las plantas arquitectónicas, los alzados, las zonas de todo el pabellón, el diseño de circulaciones, la presentación de espacios con sus intenciones lumínicas y los diagramas de funcionamiento físico y psicológico.

Para terminar de presentar gráficamente el proyecto, se creó un *video-art* del resultado final, mostrando de manera general un recorrido virtual del espacio, y creando una atmósfera experiencial por medio de los sonidos y el cambio de luces. Las tres actividades más importantes de la experiencia recrean por lo que ha pasado el paciente en el que está basado este proyecto. Con esta propuesta se ejemplifica la importancia de utilizar el arte como el medio para que los diseñadores de interiores puedan hacer uso de conceptos, herramientas o procesos de otras disciplinas, dentro y fuera de las ciencias del diseño y la construcción.

Vistas A Y B. Desde las entrañas de mi mente.
David Berumen Covarrubias, 2021.

Nuevos paradigmas espaciales y mentales a través del medio artístico

CONCLUSIÓN

La aplicación de los valores conceptuales en el hacer del interiorismo dentro de las áreas de la materialidad de la obra constituye un espectro vasto, en especial lo no matérico que también construye espacios. Tanto la propuesta metodológica como el proyecto que se mostró en la presente investigación expone que existen otros medios que potencializan otras dimensiones espaciales además de lo euclidiano, como planos conscientes y subconscientes, la imaginación, el recuerdo, la memoria, y la nostalgia; estos sentimientos son interiorizados en la conciencia realizando sus propios viajes y conexiones.

Por consiguiente, estos valores deben desarrollarse con más fuerza en los ámbitos académicos y profesionales para la generación de espacios físicos o virtuales que produzcan una verdadera vivencia existencial, necesaria para humanizar la experiencia.

En definitiva, el diseño de la experiencia multidimensional en los espacios impulsa a que se generen nuevos paradigmas espaciales y mentales comunicados a través de medios artísticos, manifestando una sensibilidad que los medios tradicionales habituales del campo del diseño arquitectónico no pueden alcanzar.

BIBLIOGRAFÍA

Chavarria , J. (2002). *Artistas de lo inmaterial.* Madrid: Nerea.

Costa, A. (2018). *La producción del interiorismo, Reflexiones Críticas de una trayectoria comprometida.*

Escuela de Diseño de Madrid. (s/f). *¿Qué es la arquitectura efímera?* ESDIMA: https://xn--master-diseo-khb.com/que-es-la-arquitectura-efimera/

Guzmán-Hennessey, M. (2015). ¿Para qué sirve el arte? *Revista Nova et Vetera.* Obtenido de Revista Nova et Vetera: https://www.urosario.edu.co/Revista-Nova-Et-Vetera/Vol-1-Ed-10/Columnistas/%C2%BFPara-que-sirve-el-arte/#:~:text=El%20arte%20sirve%20para%20entender,la%20eficacia%20de%20las%20ense%C3%B1anzas'.

García Ríos, A. (noviembre de 2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El Artista*(2), 80-97. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/874/87400207.pdf

Rojas Durán, P. (2016). *Por qué enseñar arte y cómo hacerlo 2.Caja de herramientas de educación artística.* (G. d. Chile., Ed.) Consejo Cultural de la Cultura y las Artes. Obtenido de https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno2_web.pdf

Winner, E., R.Goldstein, T., & Vincent-Lancrin, S. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística.* México: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, Instituto Politécnico Nacional. Obtenido de https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/libros/el-arte-por-el-arte/capitulo-1-la-influencia-de-la-educacion-artistica.pdf

¿No existen los espacios híbridos?

(Mezcla entre lo físico y lo digital, en una realidad post-pandemia)

ESPACIO HÍBRIDO

Autor del artículo

Octavio Mestre

No existe el espacio híbrido. ¡Que no nos engañen!... el espacio es el espacio y la tecnología es la tecnología, el pan es pan y el vino es vino... A las cosas hay que llamarlas por su nombre. Hay coches a los que denominamos *híbridos* (que son aquellos que pueden funcionar con gasolina y con energía eléctrica), pero que una vivienda la puedas calentar con gas o con electricidad no cambia lo sustancial, que es el espacio... *Si la música es aire que suena, la arquitectura es el aire en que vivimos...* Y vivimos en un mundo real. Cuando nos duele el estómago, nos duele. Y cuando nos morimos, *time over.* No se muere un avatar de nosotros mismos, nos morimos nosotros. Y siempre, por más que estemos acompañados, nos morimos solos. "Vi morir a un burro y morir a un capitán y el burro murió mejor que el capitán"... escribía Leon Felipe.

Una casa está bien iluminada o mal iluminada, tiene un buen asoleo o no le da el sol, los espacios están bien organizados o hay cruces de circulaciones innecesarias o contraproducentes. Es bonita o no..., nos emociona o no... Resolver esos problemas es el oficio del arquitecto. También aportar belleza al mundo... Sostengo que la belleza es una función, quizás la primordial, porque la belleza salva, pero eso no es objeto del tema que se me pide y ya he escrito sobre ello, en muchas otras ocasiones. Lo otro, son *pajas mentales*.

La Arquitectura tiene un componente material que nos permite construir el mundo y, de ahí, nuestra gran responsabilidad. El gran Tamerlán, el emperador mongol, el último de los grandes conquistadores nómadas del Asia Central, decía a sus enemigos: "Si no creéis en la fuerza de nuestros ejércitos, mirad la belleza de nuestros edificios"... Y para el que dude que vaya a Samarcanda[1]. ¡Qué piropo nos lanzó a los arquitectos!... Pero cuánta responsabilidad dejó en nuestras manos.

Plaza de Registan, en Samarcanda (Uzbekistán). Foto: OM.

Y eso de lo que hablo, nada tiene que ver con el mundo digital. Como nada tienen qué ver las imágenes 3D con la construcción, por más que nos ayuden a vender nuestro trabajo y a comunicar mejor nuestras ideas.

Porque eso sería confundir el objeto con su representación. El qué con el cómo. Por eso, quizás, el Judaísmo o el Islam prohíben las representaciones de la deidad. Porque Dios es el que es. De hecho, eso es lo que responde Dios, cuando Moisés le pregunta quién es... *Soy el que soy.* A quien le interese, puede leer el pasaje en el libro del Éxodo... *Y quien pueda entender que entienda.* Quien pueda y quiera. Y la Arquitectura no es... sino arquitectura. Cuando a Beethoven una dama le preguntó, tras un concierto de piano, qué había querido decir con aquel tiempo de la sonata, se sentó al piano y volvió a tocarla. Como Sam, en Casablanca. *"Tócala otra vez, Sam".*

Claro que el mundo se construye desde el mundo de las ideas, pero las ideas son previas al proceso. Las ideas son como lianas con las que desplazarse por entre los árboles de la selva del pensamiento (uno las usa mientras le sirven para avanzar, porque quedarse siempre en la misma liana supondría balancearse, en actitud onanista). Aunque el hecho de que el mundo de las ideas sea el primer material de construcción no lo convierte en construcción. Es cierto que, solo pensando de diferente manera, podremos decir otras cosas, porque si repetimos lo de siempre, acabaremos por tener *lo de siempre:* mierda, en la mayoría de los casos. Ahí están nuestras ciudades para corroborar cuanto digo.

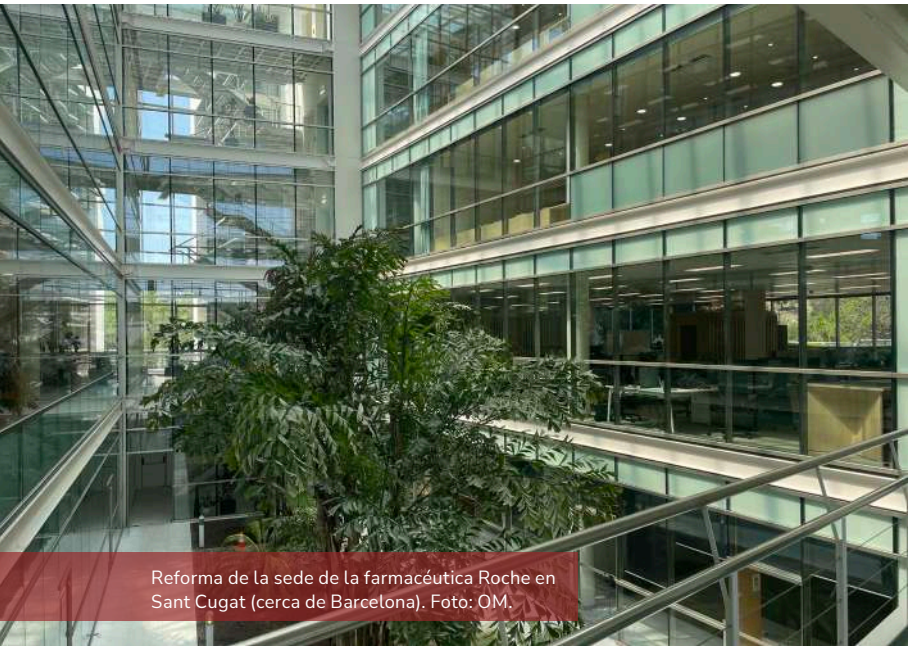
---

[1]Plaza de Registan, en Samarcanda (Uzbekistán), con sus tres mezquitas, construidas en siglos diferentes, mirándose entre sí. A destacar la magnificencia de las puertas de acceso. Foto OM

La pandemia debiera habernos enseñado cosas. Pero, ¿creéis que el mundo ha cambiado tanto desde entonces? La pandemia ha sido demasiado corta como para modificar nuestros hábitos (aunque muy dolorosa, en todos aquellos casos en los que hemos perdido familiares y amigos). Ha sido un momento triste, un momento para replantearse muchas cosas... Unas cosas han venido para quedarse y otras no. El hombre (debiera decir *hombres y mujeres*, que todavía me dirán que no es políticamente correcta la expresión) es olvidadizo por naturaleza... Por eso, nos deben de repetir las cosas, muchas veces... De ahí la importancia de una buena enseñanza.

Lo que me parece indecente es que como la enfermedad ha afectado también a los países ricos (no digo a todos por igual, porque no ha sido lo mismo pasarla en una villa junto al mar que hacinados en un piso pequeño con malas condiciones higiénicas), los países ricos han dedicado millones a una investigación que ha dado sus frutos de forma milagrosamente rápida. De haber atacado a según qué países, como la malaria o el dengue, allí estaría todavía su gente muriéndose porque, si se mueren los otros, parece que nos importa menos. Eso es indecencia y también hay que llamarlo por su nombre. Porque el reparto de las vacunas ha sido profundamente desigual.

Una cosa buena de la pandemia que ha venido para quedarse, son las reuniones, las actividades no presenciales... ¿Cuántas visitas no me hubiera ahorrado yo a Suiza, cuando hacíamos la sede del CERN en Ginebra[2], con un Teams o un Zoom? (según contrato estaba obligado a visitas semanales, aunque no hubiera nada que discutir). Ahora, asisto sin moverme del despacho -y en directo- a conferencias en todas partes del mundo (ese don de la ubicuidad, ¡ni San Martín de Porres, en la Lima barroca!). La huella de carbono que ahorramos al planeta es enorme...



Reforma de la sede de la farmacéutica Roche en Sant Cugat (cerca de Barcelona). Foto: OM.

Sede del CERN (*Centre Européen de la Recherche Nucléaire*) en Ginebra. Foto: OM.

Y otra es que, en lo relativo al trabajo, se nos permita combinar eso que llamamos el teletrabajo, con el *trabajo de toda la vida*... ¿Lo acabará sustituyendo? En absoluto: sin duda, no. Trabajar juntos provoca sinergias. Nosotros, en el estudio, continuamos construyendo edificios de oficinas... Solo antes del verano hemos entregado la sede de la farmacéutica Roche[3] (7.000 m2) y la de Màgic Box[4] (otros 3.200 m2). La gente invierte en construir sedes corporativas y cree que la flexibilidad laboral no está reñida con los horarios y el trabajo presencial.

Porque el teletrabajo (el *todotrabajo* como lo llama una amiga mía) no lo es en muchos casos, porque uno no corre lo mismo si le persigue un león en la sabana, o si no es el caso. Además, nosotros podemos trabajar desde casa, pero el albañil o va a la obra y el panadero o hace pan o ni construimos, ni comemos. Y no se trabaja igual en casa que desde la oficina (al margen de que muchas casas no están preparadas para ello).

---

[2]Sede del CERN (*Centre Européen de la Recherche Nucléaire*) en Ginebra, que construimos y que alberga las oficinas de la dirección de la institución (del lado francés), los laboratorios en los que se hacen los programas que controlan los aceleradores de partículas de la Unión Europea, el auditorio, la cantina, así como el comedor de VIPs. El edificio, concebido como alas que se superponen de manera aleatoria (como los electrones alrededor del núcleo del átomo), hace del patio central su verdadero pulmón, por el que respira. El núcleo es siempre un vacío. Eso es, también, muy oriental...

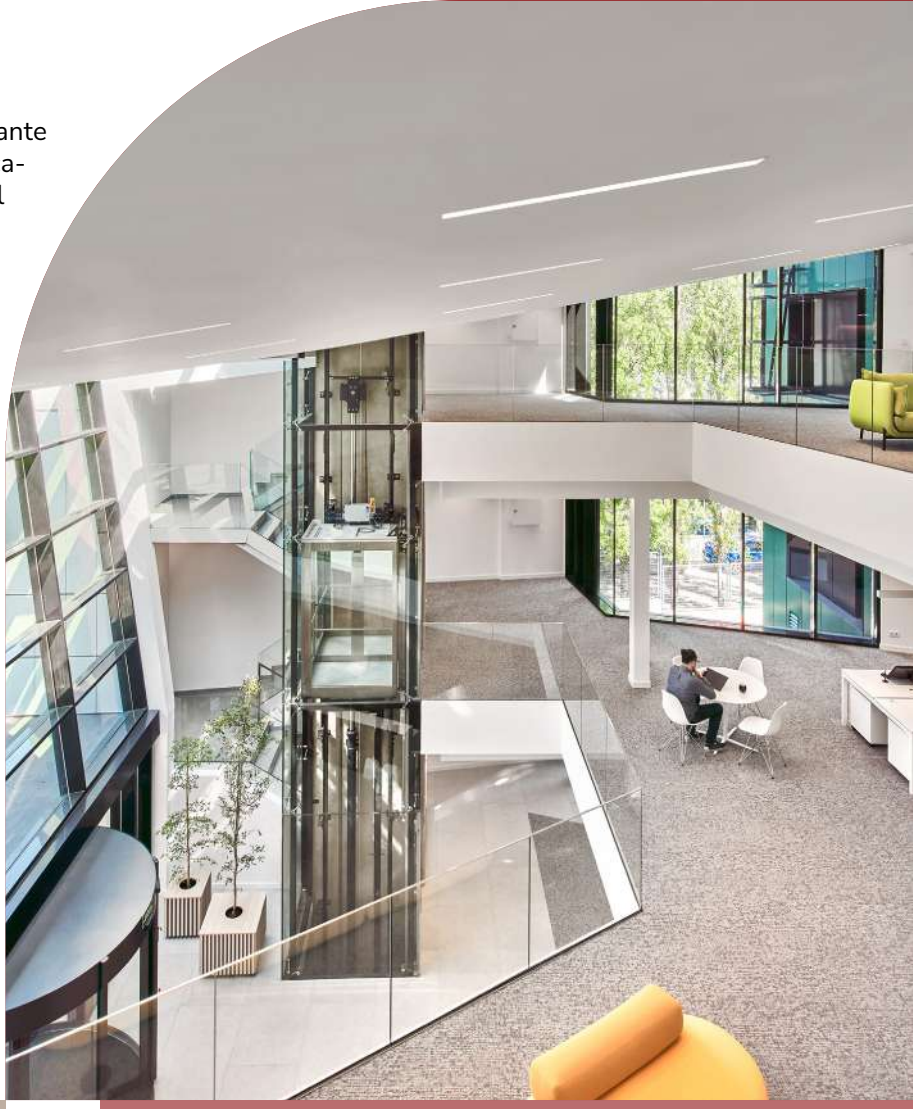
[3]En la reforma de la sede de la farmacéutica Roche en Sant Cugat (cerca de Barcelona) que hemos entregado este verano, el patio sirve de auténtico espacio de relación entre los dos edificios que se vuelcan sobre él. Son esos espacios híbridos de transición los que generan visiones cruzadas y enriquecen la experiencia espacial.

[4]El triple espacio del acceso a la sede de las oficinas de Màgic Box sirve para relacionar las tres plantas entre sí. La sede de Màgic es un edificio de 3.200 m² y tiene apenas seis pilares (ninguno en la planta superior de 700 m²), mientras un ascensor panorámico recorre, silenciosamente, el espacio de bienvenida.

Triple espacio del acceso a la sede de las oficinas de Màgic Box. Foto: José Hevia.

Pero es que, a veces, es más importante *'el farciment que el gall'*, como decimos en catalán, cuesta más el relleno del pollo que el pollo, el cómo que el qué... Todo lo otro, lo que rodea a la cosa, acaba siendo más importante que la cosa en sí, de la manera en la que en las escuelas a veces se aprende más de los compañeros, del trabajo de uno mismo, que de muchos profesores (lo dice un profesor). "Una escuela nace cuando alguien que no sabe, que es alumno, escucha a otro que habla que no sabe que es profesor", decía Louis Kahn.

Y cito, también otra frase suya: "Un hombre coge un libro y va hacia la luz; ese es el origen de toda biblioteca"... Y va hacia la luz, como el Principito iba a beber agua a una fuente, ante la indecente propuesta del vendedor de píldoras para calmar la sed de engatusarlo con todo el tiempo que ahorraría. ¿Qué hay mejor que una fuente de agua helada cuando se tiene sed? Pero si no nos engañasen ¿de qué viviría toda esa panda de maleantes? A todos los mercaderes deberíamos expulsarlos del templo.



Triple espacio del acceso a la sede de las oficinas de Màgic Box. Foto: José Hevia.

Estamos en una sociedad en la que prima la apariencia. *Circe y el pavo real* (parodiado el título de un libro de Jean Rousset sobre la literatura del Barroco francés) está más vigente que nunca. La gente se apunta al gimnasio a quemar calorías... pero va en coche y sube en ascensor, en vez de subir por las escaleras (que yo sepa, ningún campesino se ha apuntado nunca a un gimnasio, porque, tras trabajar de sol a sol, lo que te apetece es desencantar).

La privacidad es uno de nuestros mantras, *a fin de garantizar nuestros derechos, esta conversación puede ser grabada*, nos dice una voz en *off*... Pero nunca hemos estado tan expuestos con tantas redes sociales como hoy (de muchos de tus conocidos, amigos es otra cosa, no nos engañemos, te enteras de lo que desayunan y a donde se van de vacaciones, mientras muchas niñas se hacen fotos procaces, *mientras están en el mercado de la carne*... la frase es del colombiano Héctor Abad Faciolince), porque, como me dijo una vez un alumna, "quien no enseña, no vende". "Que seas la mitad de feliz de lo que te deseo y el doble de lo que aparentas en Facebook", leí que decía otro amigo, en un *post*... Quizás es porque me hago mayor, pero veo contradicciones en casi todo... El mundo va en una dirección que no me gusta (supongo que eso les ha pasado a todas las generaciones, sólo que, hoy, las cosas se suceden de manera más rápida y, en lo corto de nuestras vidas, nos ha dado tiempo ya a vivir varias crisis y unos cuantos cambios de paradigma).

Yo, además de ser arquitecto y hacer casas, hago otras cosas. Y así, entre otras, edito libros (ya he publicado 24) y los del sector me sugieren imprimir en China (porque es más barato y eso me permitirá ser más competitivo), la *globalización y todo ese rollo*... Pero, entonces, pienso: ¿qué haría el sector del libro en *Catalunya* que siempre ha sido tan puntero?, como también lo es en México (México y Argentina han sido, tradicionalmente, los mayores productores de libros del mundo hispano hablante).

Otros, por su parte, se me ofrecen para trabajar *Online* a unos costes mucho menores ("el negocio es tener encargos cobrados a precio de Barcelona, pero *maquilados* en Guatemala", me decía un exalumno de ese país), pero entonces, insisto, ¿qué haría con los fantásticos arquitectos que tengo conmigo en el estudio y a los que debo tanto? Tanto que saben los que dicen que saben, deberían de saber que lo que ganamos por un lado, lo perdemos por otro, que el progreso (así en abstracto) no existe, por más que la sociedad haya progresado, notablemente, desde el origen de los tiempos, en muchos campos. Porque, muchas veces, los progresos tecnológicos lo son en contra de los progresos espirituales, sociales, con el resultado final de una grave pérdida de valores.

Hoy cobra más el distribuidor (más de la mitad de los costes del libro) que el escritor (entre un 5% del precio del libro y un 10%, solo si eres un autor consagrado), como cobra más la cadena de distribución de los tomates que el campesino que cultiva el campo. ¿Hay alguien que, en su sano juicio, piense que eso es normal?

La pandemia nos ha traído que, al llegar a casa, dejemos los zapatos en el vestíbulo, para no entrar con virus y gérmenes de fuera y eso está bien... Pero esa medida elemental de higiene ya lo practican, desde siempre, países en los que hace frío y vienen con las botas llenas de barro y nieve o culturas que viven sobre tapices y alfombras como son muchas de las orientales o todo el mundo islámico. Nos creemos que hemos inventado el mundo y acabamos por inventar la sopa de ajo. Yo dirijo una revista digital, la t18 (disponible en http://t18magazine.es/), que el Brooklyn Rail Track de NYC la incluyó, ya hace años, entre las mejores del mundo y, supongo que con interés de que le publique, un buen amigo, arquitecto de Barcelona, me dijo que había proyectado la *primera vivienda post-covid del mundo*, con una habitación separada para la ocasión de que un miembro cayera enfermo y tuviera que confinarse, alejado del resto... y yo le dije que eso existía, de toda la vida, entre la gente con posibles y se llamaba *pabellón de invitados*. Me consta que mi respuesta le decepcionó.

San Miguel Allende, tomada por el autor, tras participar en el año 2010 en un seminario en la UAA. Foto: OM.

Se nos llena la boca con palabras (que son conceptos) como *espacio híbrido*, *sociedad líquida* y nomadismos varios... Como oí decir a Souto da Moura en una conferencia, la sociedad siempre se inventa alguna collonada nueva (la participación, arquitectura inteligente, la sostenibilidad...) para distraerse de las cosas que son realmente importantes (no lo entrecomillo, porque quizás no sean las palabras exactas pero sí lo es la idea

Ahora un conocido banco en España, saca la *cuenta nómada para jóvenes*... sin comisiones, porque todos somos nómadas, podemos trabajar desde una playa paradisíaca con nuestro *laptop*, elegir donde vivir (hoy aquí y mañana allá), ser libres al viento... Pero me temo que eso es otra gran mentira.

Porque, por primera vez en la historia, la generación de los que nos seguirán, la de nuestros hijos, lo tendrá más difícil que la nuestra. Al margen de que esos mismos jóvenes no saben que hay inversiones de fondos sucios (opacos) que no les llaman así, claro, donde tú no te enteras, pero la comisión te la cobran igual (y a tus asesores no se les cae la cara de vergüenza, cuando te lo explican). Y los jóvenes, no lo saben, entre otras cosas porque, cuando uno es joven, no tiene dinero que invertir, bastante tiene con pagar el alquiler... Luego, esos mismos bancos dan el 0.05 % de sus beneficios para replantar árboles en Amazonia, para un hospital en el Nepal o en ayudas a las niñas prostituidas en Tailandia y todos contentos.

La gente habla cada vez más alto (chilla, incluso), necesita estar presente en las redes sociales, coleccionar likes, como otros almacenan dinero... cuando a veces, para que te oigan es mejor bajar la voz... Porque eso obligaría a que los demás se callasen para oírte. Claro que hay que saber decir cosas interesantes para hacer oír tu voz, sin alzarla, entre el barullo de la gente.

San Miguel Allende, tomada por el autor, tras participar en el año 2010 en un seminario en la UAA. Foto: OM.

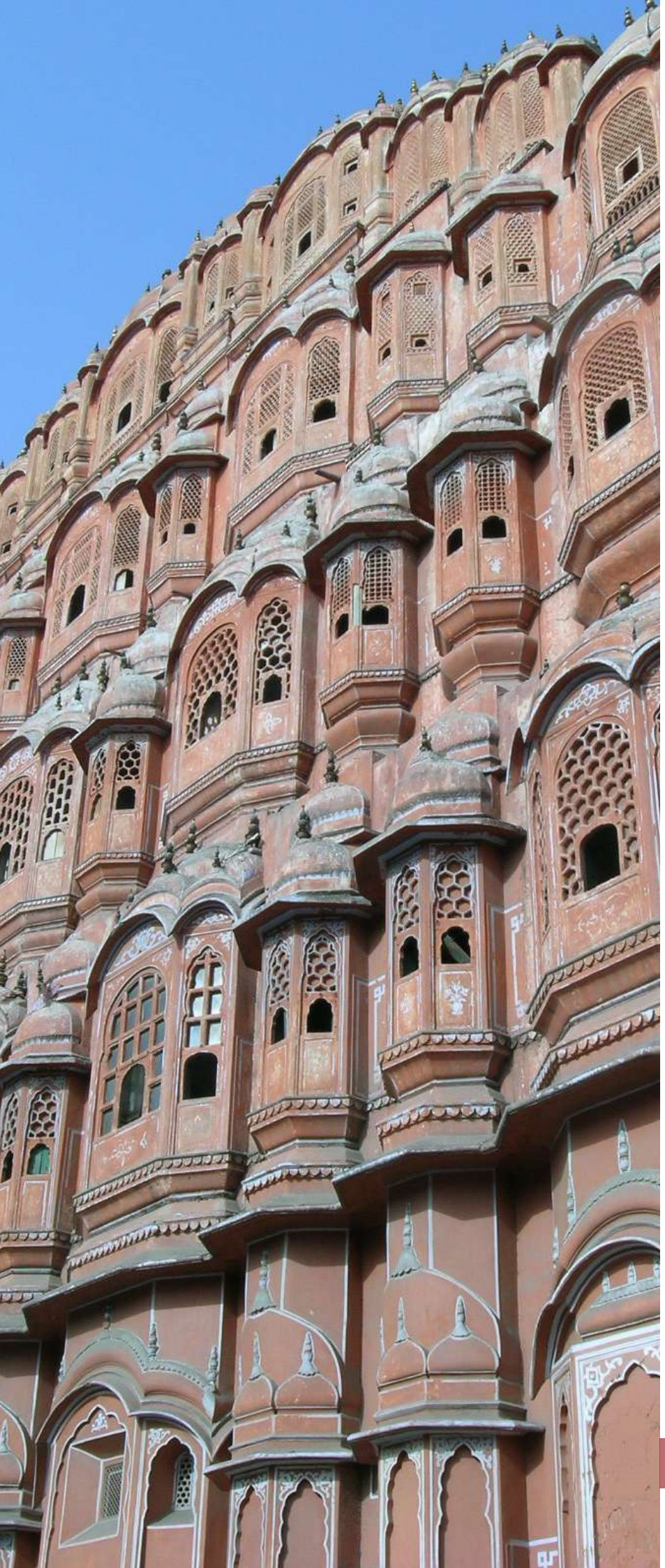
Por eso, no creo en el *metaverso* (de hecho, me importa un comino y sé que solo servirá para que algunos pocos listos se hagan muy ricos [y sé que yo no lo soy] y que los más se peguen el tortazo de su vida. Como nunca invertiré en *criptomonedas*. Si ya me da cosa tener el dinero en el banco (cualquier día te montan un corralito y toca aguantarse), ¿de qué voy a invertir en temas tan volátiles?... Todo lo que hoy es ganancia fácil, es hambre para mañana. Y hay demasiados que se dejan engatusar por cantos de sirenas.

Porque vivimos en un mundo donde prevalece el culto al dinero y al éxito, en vez de apostar por la cultura del esfuerzo y los objetivos a largo plazo. Y todo lo que se gana muy rápido, muy rápido se va (da igual, es lo mismo en cuestión de perder kilos o de ganar dinero)... La sociedad tiene prisa... prisa para no llegar a ninguna parte cuando, como decía el poeta, "donde tenemos que llegar es al fondo de uno mismo". Así que no me vengan con espacios híbridos (y menos con la y del *hybrid* en inglés... porque hoy ya no damos cursos de verano sino *workshops*, no accedemos a nuestras casas por los vestíbulos, sino por *halls* magnificentes. Utilizar anglicismos eso también es "lenguaje híbrido", contaminados todos como estamos por el vecino del norte.

Todo es sostenible (*sustentable*, como decís vosotros, aquí en México)... incluso las bases de los concursos públicos a los que toca presentarse para tener trabajo dicen *Concurso sostenible para hacer tal o cual cosa*, porque también los concursos son sostenibles, ¡no ya la arquitectura resultante! Y como muestra un botón... Finalmente, después de un largo viacrucis va a construirse la Biblioteca de Barcelona, no digo la, sino *LA*. Primero iba a estar en el recinto del *Mercat del Born*[5], hubo un concurso a mitad de los noventa, en el que participamos como estudio, asociado con A&B y quedamos entre los cuatros primeros.

Luego, excavando, descubrieron ruinas arqueológicas que hicieron abandonar el proyecto. Seguro que fue un acierto... Porque futuros hay muchos y el pasado es el que fue (aunque algunos bien merezcan una relectura). Así el viejo mercado se transformó en museo, en una sombra, un caparazón que las protege, como hizo Zumthor en Church[6] con otras ruinas.

[5]Antiguo mercado del Born, en Barcelona que, vaciado de sus antiguas funciones, permite contemplar hoy las trazas del antiguo del barrio de la Ribera que fue destruido, como castigo, en la guerra de Sucesión de 1714. Lo peor que uno puede hacer en una guerra es perderla.
[6]Obra de Peter Zumthor sobre las ruinas romanas en Chur (Suiza)..., apenas un caparazón que aúna tradición en los materiales y modernidad.



Se decidió, entonces, trasladarla al cercano solar de la estación de Francia, casi en desuso y, por motivos que no vienen al caso, el tema ha estado parado muchos años. Hoy, la biblioteca que va a construirse es la misma. ¿Así no pagan el proyecto?... Me pregunto, a la velocidad que va todo, si 25 años después, siguen valiendo las mismas soluciones... porque sus autores solo han cambiado la memoria.

Lo que antes era una biblioteca, ahora es una biblioteca sostenible; los espacios ahora son flexibles y el trabajo, híbrido, pero las salas de lectura son las mismas. ¡Triple al cinco!... Al arquitecto italiano Ignacio Gardella le pasó algo similar que, 30 años después, le llamaron para recuperar un proyecto universitario que había quedado en un cajón (algo que en Italia es frecuente) y no quiso construir el proyecto que planteara en su día, bajo la premisa de que, "ahora, lo haría diferente"... Con los años he decidido no juzgar, porque no estoy en los zapatos de los demás, lo que no quiere decir no pensar, no plantearse cosas.

Por supuesto, no estoy en contra de las nuevas tecnologías y todas las puertas que nos abren, pero hablando de Arquitectura, la hay buena y mala, emocionante y sin interés. Hay espacios de transición... Porches, verandas, terrazas, galerías, tribunas... que son un filtro entre el interior y exterior y que enriquecen nuestra vida, nuestra percepción espacial y que la pandemia ha redescubierto...

Espacios sin uso asignado, como en las grandes casas burguesas del XIX, en las que una alcoba puede convertirse en un consultorio, en un estudio, facilitando el cambio de uso (edificios que, a pesar de sus muros de carga son mucho más flexibles que algunas arquitecturas modernas que no te permiten poner la cama más que en la disposición pensada para cumplir con la normativa vigente).

Palacio de los Vientos de Jaipur. Foto: OM.

Fachada a calle y galería a patio de manzana de la Casa Oller, un edificio de 1903. Foto: Cristina Roche.

Pero no todo el mundo puede permitirse esos lujos en las microviviendas a las que la sociedad y el precio del metro cuadrado condenan a vivir a mucha gente. Al margen de que esos espacios ya existían desde siempre... Ahí está San Miguel Allende[7] y sus casas porticadas o las verandas de tantos *havelis* en el Rajasthan[8] o las galerías a patio de las viviendas en el Ensanche de Barcelona[9]... Ese sería para mí, el espacio híbrido por excelencia, un espacio que no está ni dentro ni fuera y que permite que sus habitantes se apropien, al menos visualmente, de él y lo disfruten... un espacio filtro[10], un contenedor de aire. Y vuelvo con ello a lo que decía en un párrafo anterior... la arquitectura es el aire en el que vivimos. Pero mezclar lo digital con lo real es *mezclar churras con merinas... sumar peras y manzanas*. Y contribuir a hacer del mundo un lugar más confuso.

Casa familiar del autor en Tamariu, proyectada y construida en 2008 por éste. Fotos: Lluis Sans (interiores) y Jordi Miralles (exteriores, nocturnas).

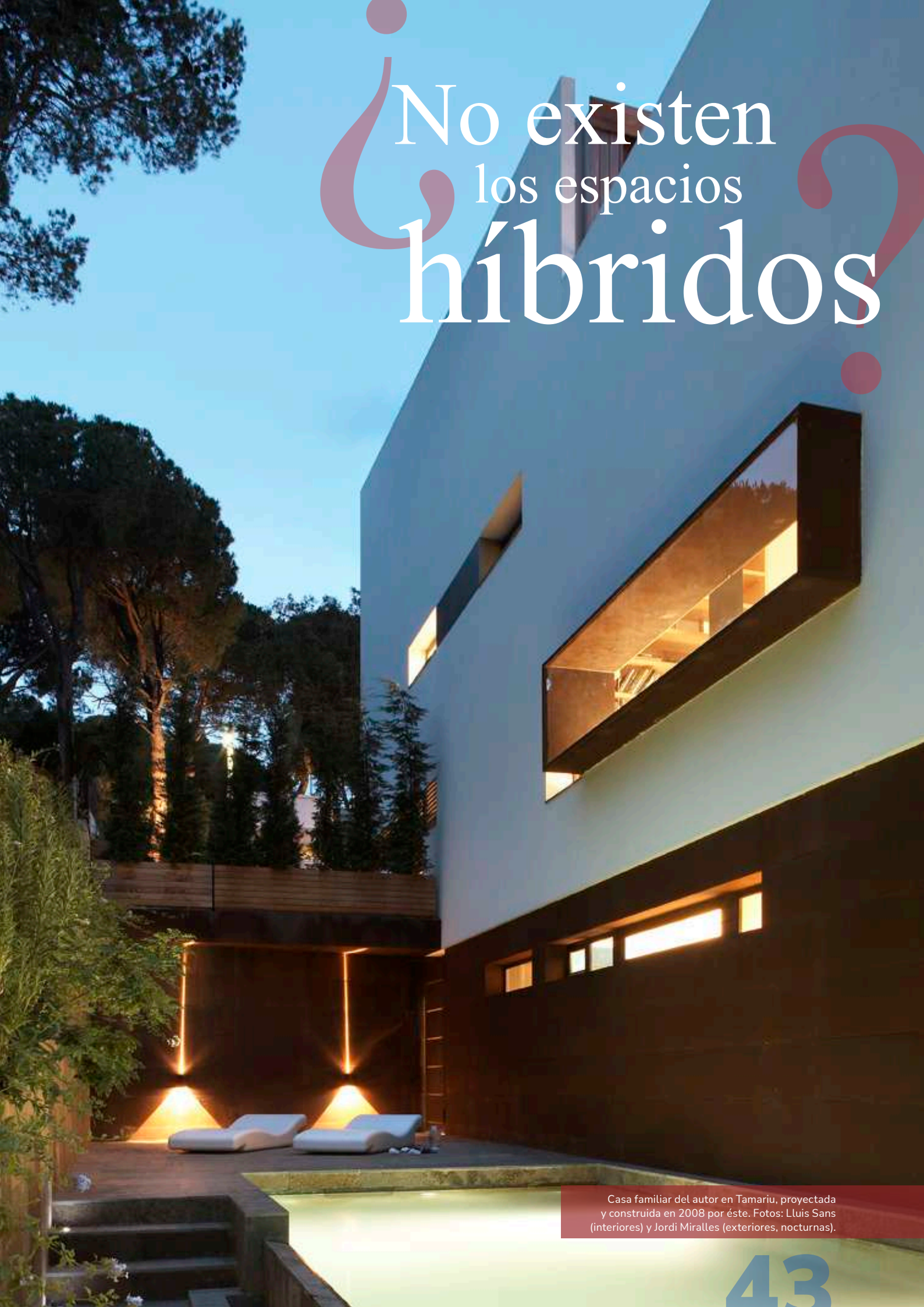
[7]Foto de San Miguel Allende, tomada por el autor, tras participar en el año 2010 en un seminario en la UAA. Después me quedaría viajando dos semanas por el Bajío y Michoacán.

[8]Palacio de los Vientos de Jaipur. Foto tomada en un viaje con los alumnos del curso *La arquitectura del otro: arquitectura islámica y oriental*, que impartí durante 8 años en la Escuela Elisava de Barcelona y en el que, cada año, nos íbamos con todos los alumnos a un lugar de los explicados en clase... China, Japón, La India, la Ruta de la seda, el Magreb, etc...

[9]Fachada a calle y galería a patio de manzana de la Casa Oller, un edificio de 1903, catalogado como Patrimonio Modernista, de forma individual, que reformamos en su totalidad, rehabilitando todas las preexistencias. Proyecto de mobiliario del piso muestra que hicimos con Bernardita Jofre, arquitecta del estudio.

[10]En Tamariu, en una casa familiar que proyecté y construí en el 2008 para ponerme viejo, cuando llegara el momento, las grandes aberturas correderas se esconden dentro de los muros y, con el pavimento exterior al mismo nivel que el interior, (lo que obliga a que la solera sea más baja para esconder la formación de pendientes y el doblado de la tela asfáltica bajo el pavimento) se consigue que la casa se apropie de los exteriores, de manera que la anchura pase de ser los 5.5 metros que permitía la normativa a los casi 16 metros que tiene la parcela.

¿No existen los espacios híbridos?



Casa familiar del autor en Tamariu, proyectada y construida en 2008 por éste. Fotos: Lluis Sans (interiores) y Jordi Miralles (exteriores, nocturnas).

“Esto es la arquitectura moderna”

警告 催涙煙
WARNING
TEAR SMOKE

La evolución del espacio público; de la construcción ciudadana a la dominación high-tech y el control del estado sobre los

ESPACIOS PÚBLICOS

Manifestaciones en Hong Kong. El uso de la fuerza como medio de control ha estado presente en todas las protestas que se han dado en Hong Kong desde 2018. (Peter, 2019)
Primavera Árabe. Manifestantes en El Cairo, Egipto, demostrando descontento con la administración del presidente Hosni Mubarak. (Ugarte, 2011)

Autores del artículo

Jovany Chávez García
Uri Eduardo Morales Romero

JOVANY CHÁVEZ GARCÍA
(POLITÓLOGO MARXISTA).

URI EDUARDO MORALES ROMERO
(POLITÓLOGO DE IZQUIERDA).

Ágora de Atenas. *Los remanentes del Templo de Hefesto, pertenecientes a la antigua Ágora de Atenas donde antaño se convocaban los ciudadanos atenienses para discutir los asuntos de la ciudad-estado.* (Bartolomé, 2013)

“Hacer ciudades para hacer país, hacer parroquias para hacer ciudadanos, que sueñen y hagan ciudades.”

(Putnam, 1972)

La constitución esencial de los quehaceres políticos tiene como epicentro y amalgama a la civitas; conglomerado de edificios públicos, foros, basílicas, acueductos, baños, templos, etc. Es decir, cualquier discusión o proyección de las problemáticas sociales, económicas y políticas tienen una realidad material: El espacio público.

El espacio público es la arena universal donde toda demanda o protesta lleva a cabo su realización para visibilizar descontento, o en el menor de los casos, la aprobación de cualquier actor político o política pública. Todo esto bajo la forma de gobierno más añeja de la historia occidental: la democracia. Esta forma tan sofisticada de organización de las demandas sociales no siempre ha tenido matices pacíficos ni civilizados, mucho menos democráticos, basta con recordar los pasajes donde aquel demonio antropomorfizado de nombre Maquiavelo, como buen consigliere de los Medicis, recomendaba una particular forma de hacer escarnio público de la crueldad de sus generales:

> ***[...] Y si cualquier general, que ya con extenso dominio sobre la ciudad, tuviera en descontento a los ciudadanos por su crueldad, demostrad quién tiene el verdadero poder, partirlo por la mitad y colocadlo al centro de las plazuelas.***
> *(Maquiavelo, 1986).*

La historia de la administración de los quehaceres del poder ha tenido enormes lapsos de iluminada participación democrática, pero también sangrientas y oscuras ejecuciones autocráticas del poder, desde la antigua Grecia, hasta las monarquías feudalistas de personalismos aberrantes.

Cientos de formas de gobierno han evolucionado hasta nuestros tiempos, desde la participación directa de la democracia, hasta la democracia representativa, desde el gobierno de cabildo, hasta el E-goverment. Es posible que nunca en la historia las potencias del mundo se propusieran la construcción de un modelo social donde las élites, los grandes capitales, el Estado y la sociedad civil estuviesen en un mismo plano horizontal para la ejecución del poder, hasta la creación de las llamadas: democracias liberales.

Ágora de Atenas. *Los remanentes del Templo de Hefesto, pertenecientes a la antigua Ágora de Atenas donde antaño se convocaban los ciudadanos atenienses para discutir los asuntos de la ciudad-estado.* (Bartolomé, 2013)

Al término de la Segunda Guerra Mundial, gran parte de los países occidentales desarrollados planificaron una forma de gobierno que permitiera a los ciudadanos la vigilancia permanente sobre los Estados-nación, la posibilidad de generar mecanismos donde los ciudadanos se sientan con la libertad de señalar los despotismos, el nepotismo, la corrupción y las malas prácticas con el erario público, todos estos mecanismos se volvieron no sólo una realidad concreta, sino también un requisito para convertirse en un país desarrollado.

De la mano de los avances tecnológicos, y el surgimiento y explosión de las redes sociales, diversos teóricos como el francés Rosanvallon, propusieron formas de gobierno llamadas contrademocracia:

> [...] Se proponen mecanismos posparlamentarios, donde ya no se requiera de la figura arcaica del actor político en la secrecía del congreso, y toda política pública o mandato de ley sea debatido por medio de redes sociales con la mayoría de los ciudadanos en tiempo real. (Rosanvallon, 2003).

Paulatinamente, el surgimiento de las redes sociales y su aparente libertad, provocaron un sinfín de frutos que llenaban de entusiasmo a los promotores del E-goverment. Un ejemplo de ello fue: La Primavera Árabe, a lo que el célebre filósofo Noam Chomsky cita:

Zócalo de la Ciudad de México. Uno d e los principales ejemplos de espacios públicos que fungen como lugares de convocatoria a nivel nacional en México para demostrar descontento ante el gobierno. (Echevegon, 2020).

Algunos habían analizado por qué estas revoluciones no pudieron ocurrir antes en el mundo árabe. Se ha dicho que hasta la Guerra Fría los países árabes supeditaban sus intereses nacionales a los de las superpotencias estadounidense y soviética, enfrentadas por la hegemonía global. No es hasta el fin de la Guerra Fría cuando, salvo excepciones, se permite a estos países mayor libertad política, coincidiendo con un amplio proceso de globalización que difundió las ideas de Occidente y que a finales de la primera década del segundo milenio terminó por tener una gran presencia de las redes sociales, que en 2008 se impusieron en Internet.

La Red, a su vez, implementó su presencia en la década de los 2000 gracias a los planes de desarrollo de la Unión Europea. La mayoría de los manifestantes fueron jóvenes (no en vano las protestas de Egipto han recibido el nombre de revolución de los jóvenes), cercanos a Internet y cuya principal diferencia con sus generaciones predecesoras es que cuentan con estudios básicos, e incluso a veces superiores y universitarios.

Immanuel Wallerstein considera la Primavera Árabe actual como una segunda rebelión árabe, heredera de lo que denomina espíritu o corriente de 1968 anticolonialista —frente al exterior— y antiautoritaria —frente al interior— que no llegó a triunfar en su día y que ahora vuelve a resurgir —aunque con contradicciones—, y que debe entenderse como parte fundamental de los movimientos mundiales de protestas (protestas en Grecia de 2010-2011, Movimiento 15-M, Movilización estudiantil en Chile de 2011-2013, Movimiento Organismos autónomos dedicados al estudio del índice de desarrollo humano (IDH) como la CEPAL, indican:

Manifestaciones en Hong Kong. El uso de la fuerza como medio de control ha estado presente en todas las protestas que se han dado en Hong Kong desde 2018. (Peter, 2019)

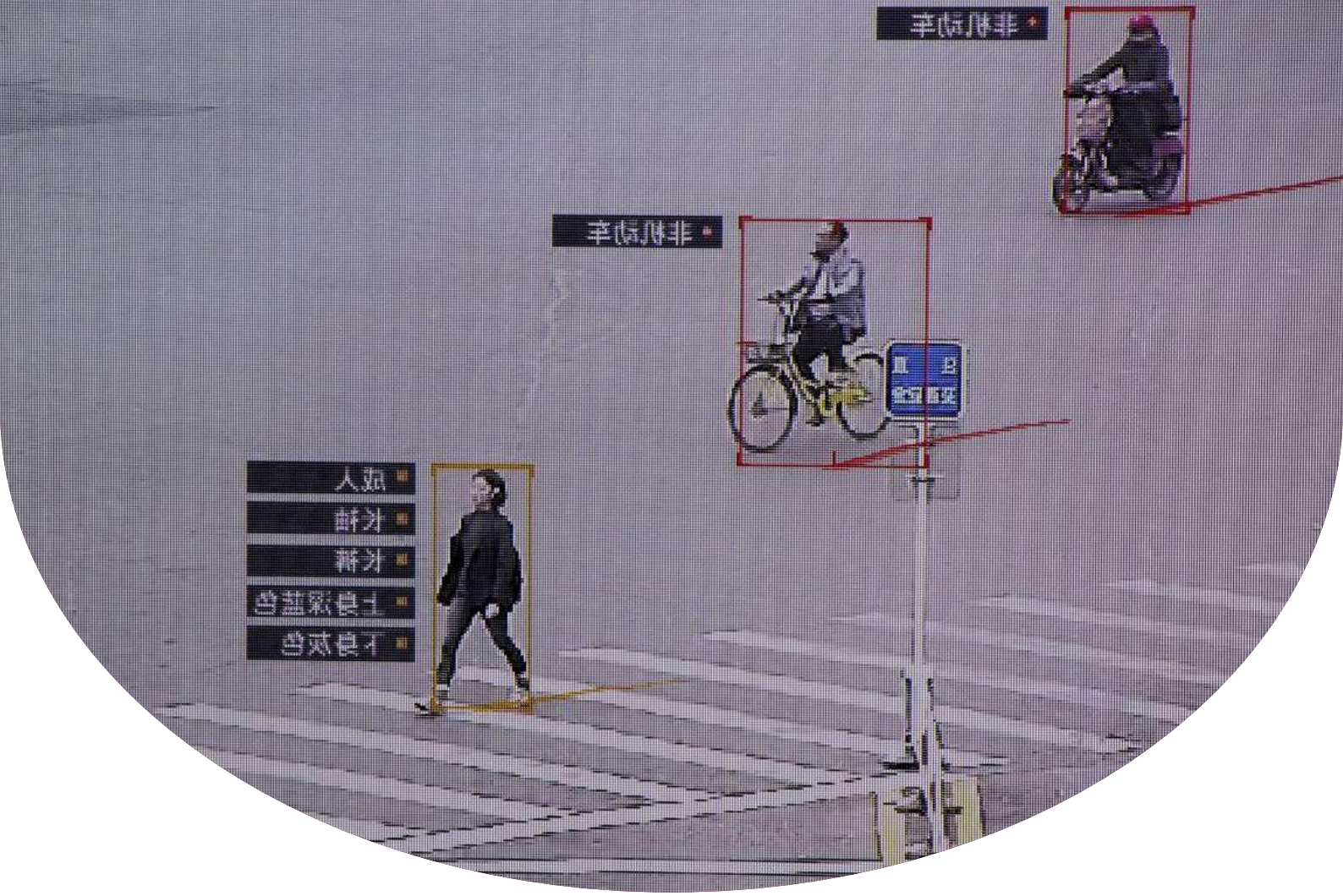
Gobierno a ciudadano: se insta a la amplificación de la información y al fácil acceso de un sinfín de procesos burocráticos e informativos por parte del Gobierno. Lo cierto es que todo depende en primera instancia de la situación generacional de cada nación; su alcance en cuanto a conectividad en infraestructura en diversas regiones y la calidad y mejora del servicio.

Es cierto que, por la capacidad técnica de cualquier gobierno del mundo, la relación entre pares vía TIC puede llegar a ser bastante eficiente, incluso entre la comunicación interna entre los Estados a nivel federal.

No obstante, las potencias mundiales tienen precedentes negativos en cuanto a su capacidad técnica y tecnologías de la información, por lo que se presenta una desventaja estructural. Por último, las normativas y marcos legales sobre las tecnologías de la información, por ejemplo, con empresas privadas dedicadas a la vanguardia tecnológica, aún son no solo endebles sino inexistentes.

Situación similar a la normativa entre soberanías sobre la prohibición de un exceso de intervención cibernética por parte de los Gobiernos. Aunque parece extraído de la ciencia ficción, los casos de espionaje entre potencias y robo de información han venido al alza en los últimos veinte años. (Beteta, 2015)

Como podemos observar, el uso del espacio público y en general, de la Civitas tiene una mayor preponderancia en los países latinoamericanos con escaso desarrollo humano y socioeconómico.



En conclusión, el uso de las tecnologías y la realidad material de los espacios públicos deben converger para llevar a cabo una vida pública eficiente y activa. La naturaleza gregaria que caracteriza a la especie humana, la sofisticación del lenguaje y todos los mecanismos de interacción social desarrollados con el pasar del tiempo para poder resolver problemas y conflictos, externos e internos a la tribu, son herramientas de suma importancia que no deben de ser menospreciadas ante la novedad de las facilidades que las redes sociales y la telecomunicación ofrecen.

Las TIC ciertamente son una parte integral del futuro de las sociedades, y solamente una catástrofe de carácter global, ya sea natural o humanitaria -causada por nosotros mismos-, podrá poner un alto a la integración cada vez más profunda de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la vida diaria de cada individuo.

Sin embargo, así como la inevitable pérdida de información que se da al momento de traducir cualquier mensaje o información de un idioma a otro, las redes sociales conllevan a una serie de limitaciones al momento de resolver conflictos de carácter social, en tanto que pueden deshumanizar a los interlocutores,

generar barreras digitales que tienen su origen en la falta de infraestructura que permita acceso a grupos minoritarios afectados por diversas razones; y una posible simplificación de los problemas y resoluciones a las que se pueden llegar por medio de ellas.

Además, la historia ha demostrado en incontables ocasiones que no hay mejor manera de ejercer presión social que por medio de la toma, tanto pacífica como violenta, de los espacios públicos que conlleva tanto a gobiernos como instituciones privadas a tomar pronta acción, exigiendoles cambios respecto a políticas públicas, el llegar a acuerdos y otorgar reparaciones a personas o grupos afectados, el liberar información que es considerada privada por dichas instituciones, el esclarecimiento de diversas situaciones e incluso la dimisión de líderes políticos.

Por otro lado, el cometido de la generación de espacios públicos para lograr una mayor participación ciudadana, de la mano de las redes sociales, tiene puntos ciegos que pueden llegar a sofocar un verdadero funcionamiento democrático. Estos van desde la falta de una difusión adecuada de información útil para la ciudadanía por medio del internet y las redes sociales, la falta de acceso a la misma, la ausencia de conocimiento de autoridades y gobiernos para generar medios virtuales que sean seguros, confiables y de fácil uso para todos los ciudadanos, hasta la apresurada adopción y sobredependencia de estas tecnologías, alienando así a diversos sectores poblacionales.

Sistema de IA chino. *En la imagen se muestran las capacidades de reconocimiento ciudadano a través de Inteligencia Artificial por la compañía Sense Time en Beijing, China.* (Peter, 2017)

Primavera Árabe. Manifestantes en El Cairo, Egipto, demostrando descontento con la administración del presidente Hosni Mubarak. (Ugarte, 2011)

“Esto es la arquitectura moderna”

Por último, debemos tener presente que el uso de las tecnologías de vanguardia no garantiza un mayor control del gobierno, y que la posibilidad de generar oligarcas de la programación es fehaciente, sobre todo en países con sistemas cerrados como China; o países subdesarrollados donde el analfabetismo en programación y la escasa infraestructura deja relegada a la población.

Poco tiempo tardaron las redes sociales en convertirse de meros espacios de socialización virtual, con la posibilidad de conectar de forma significativa a personas que residían a enormes distancias las unas de las otras y como un medio extra de expresión personal, a herramientas de compañías privadas para dirigir las más sofisticadas campañas de mercadeo y publicidad.

Los comerciales y las adds recubren cada espacio no vital para la comunicación entre usuarios virtuales que por medio de algoritmos son utilizados para obtener información de estos últimos para conocer sus hábitos de consumo, y en el peor de los casos, para manipular sus intereses y tendencias, ya sea en pro del consumo, como en pro de adoptar y apoyar diversas causas o tendenciales sociales y políticas.

Numerosos procesos electorales en diversas naciones ya han estado influenciados negativamente por actores externos, con vastos poderes económicos y políticos, por medio de los algoritmos en redes sociales, demostrando que las incipientes ágoras virtuales necesitan aún de mucho crecimiento y quizá nunca podrán suplantar del todo al espacio público físico como el medio por excelencia de resolución de conflictos sociales.

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

Bartolomé, L. (2013) Templo de Hefesto. (Fotografía) Wikimedia. Recuperado de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atenas,_%C3%81gora_03.jpg

Echegoven, C. (2020) Mujeres pintan el Zócalo con los nombres de víctimas de feminicidio y desaparición. (Fotografía) Animal Político. Recuperado de: https://www.animalpolitico.com/2020/03/mujeres-marcha-8m-cdmx-protesta-machistmo/

Ugarte, P. (2011) Sin nombre (Fotografía) AFP vía Getty Images, recuperado: https://elpais.com/internacional/2021-01-01/el-desenlace-por-escribir-de-la-primavera-arabe.html

Peter, T. (2019) Sin nombre (Fotografía) REUTERS. Recuperado de: https://www.reuters.com/investigates/special-report/hongkong-protests-protesters/

Peter, Thomas (2017) Sin nombre (Fotografía) REUTERS. Recuperado de:
https://www.reuters.com/breakingviews/sensetime-ipo-success-rests-overseas-investors-2021-09-09/

XPERIMENTAL

REVISTA
XPACIAL

COMPLEJO
KAJZERICA

ADVERSIDAD Y
CRECIMIENTO

¿Dónde está mi libertad?

El movimiento como medio hacia

LA LIBERTAD

Autor del artículo

Daniela López Valencia

Los bailarines, a través de los movimientos de su cuerpo, expresan continuamente emociones e incluso sensaciones, cuentan historias e "*investigan las características del espacio*" (Alwin Nikolais) en el que se desenvuelven con el fin de dominarlo y apropiarse de él.

Si entendemos al espacio como un medio físico, tridimensional e ilimitado, en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos, entonces podemos decir que tanto el artista como el espacio se integran y coexisten entre sí.

Dicho lo anterior, ¿puede acaso un bailarín expresarse con libertad en espacios donde se siente encerrado? Pues bien, esta se convirtió en la realidad de miles de bailarines durante el tiempo de pandemia.

El miedo al contagio y la solidaridad con los demás, nos obligaron a aislarnos y a encerrarnos en nuestras casas. Este encierro nos ha depositado en un recinto seguro pero cerrado, privándonos en cierta forma de nuestra libertad.

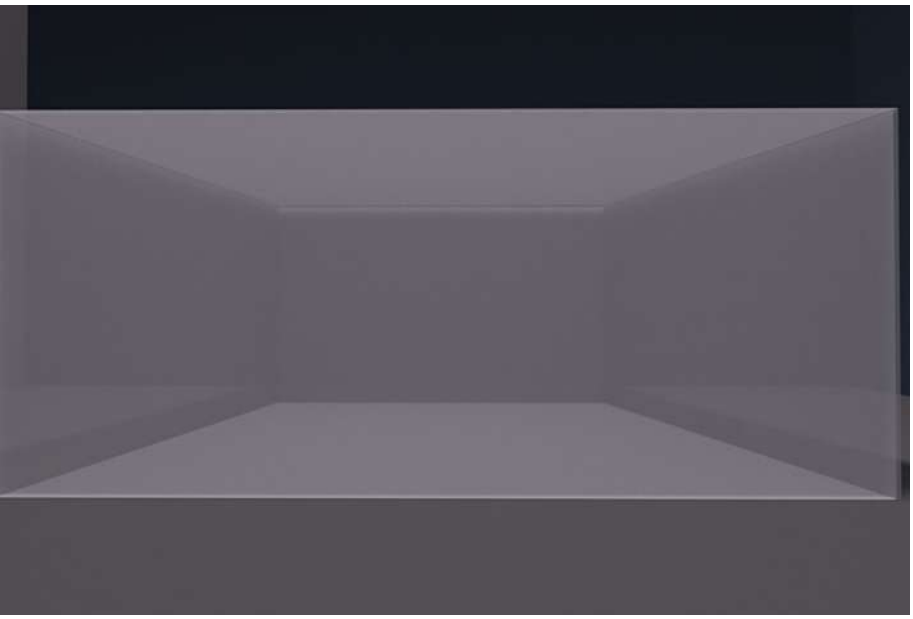
Lo que para muchos de nosotros se convirtió en una guarida, en el estricto sentido de un refugio para librarse del daño o peligro, para un bailarín se vio convertido en una prisión, pues el espacio al que se vio reducido no está diseñado para contener los movimientos que lo definen. Lo bien que saben expresar con su cuerpo difícilmente pueden hacerlo con sus palabras, de aquí surge la frustración de estos artistas y su enojo con la espacialidad de sus hogares.

Siendo la danza un medio de expresión y liberación de emociones contenidas dentro del individuo, es casi imposible entender cómo ambas dualidades pueden convivir, pues bien, ya lo decía el célebre filósofo alemán Friedrich Nietzsche, "*qué mejor manera para comprender la vida sino bailando*".

Utilizando técnicas del video-performance de Joan Jones, como la superposición de imágenes y videos, se rompe el concepto de espacio y perspectiva generando nuevos escenarios en un área contenida por 4 muros.

El vestuario se vuelve protagonista pues con los resortes que unen cada articulación del cuerpo, el bailarín crea una geometría única y podemos contemplar de forma diferente sus movimientos.

> **"Entre más se mueva el bailarín, se estira más el resorte, permitiendo que se pueda seguir moviendo con facilidad."**



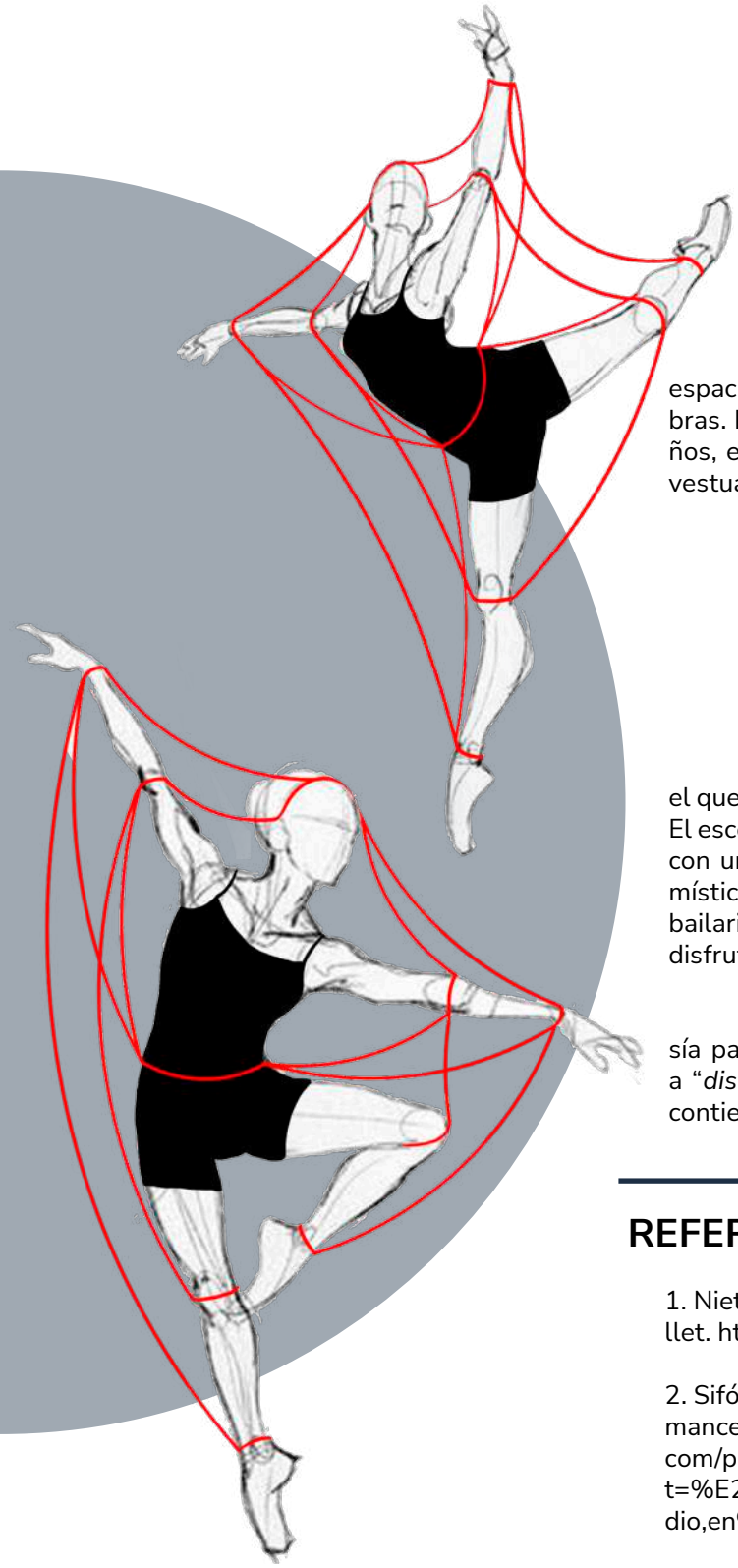
Pero, si el resorte se deja de estirar lo suficiente, se contrae, volviendo los movimientos más forzados y difíciles. Esto sirve como analogía a la jaula o prisión en la que el artista vive al llegar al encierro, sin embargo, no es una prisión física creada con materiales duros como el acero, sino una creada por su propio cuerpo y mente.

Y así como trabajó Oskar Schlemmer en su Ballet Triádico, se generan emociones en el espacio que concuerdan con lo que el bailarín siente en el momento, utilizando el juego de luces, colores y música.

LA PRIMERA ESCENA

Conmemora el antes de la pandemia. El escenario se conforma de una fotografía de un salón de clases de ballet, sobrepuesta de una imagen de un escenario de teatro, lugares donde el bailarín siempre se ha sentido cómodo.

Los movimientos se hacen con libertad, el vestuario se estira con facilidad, resaltando la geometría de los movimientos. La iluminación es cálida, casi amarilla, pues la bailarina se siente plena y feliz.



LA SEGUNDA ESCENA ES EL DURANTE

El escenario se conforma con imágenes de múltiples salas dando énfasis al caos que es la casa. Un solo spot de luz se dirige hacia la bailarina, limitando el espacio y dando una sensación de incertidumbre por las sombras. Los movimientos se contraen y son cada vez más pequeños, el resorte cada vez es más difícil de estirar por lo que el vestuario se convierte en una prisión.

LA ÚLTIMA ESCENA ES EL PORVENIR

Da ilusión a la añoranza e imaginación de un espacio en el que se pueda ser libre en todos los sentidos, cuerpo y mente. El escenario se crea utilizando imágenes de campos y praderas, con una iluminación en tonos morados pues es el color de lo místico, lo fantástico y del mismo movimiento. Vemos que la bailarina se desprende de sus temores y frustraciones y llega a disfrutar de la libertad.

Y así, nosotros los espectadores, seguiremos su travesía para descubrir cómo mediante "*el arte de la danza*" llega a "*disfrutar de la libertad sobre las cosas*" (Nietzsche) que lo contienen y lo encierran.

REFERENCIAS

1. Nietzsche y la danza. I parte. (2018, 4 febrero). Danza Ballet. https://www.danzaballet.com/nietzsche-y-la-danza/

2. Sifón, S. T. (2016, 18 julio). Joan Jonas, pionera de la performance -. PAC. https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/joan-jonas-pionera-de-la-performance/#:%7E:text=%E2%80%9CLa%20performance%20es%20el%20medio,en%20el%20espacio%E2%80%9D%20dice%20Jonas.

3. Cultivo, E. (2016, 5 mayo). Ballet Triádico | Escuela Bauhaus. Glocal. https://glocal.mx/ballet-triadico-escuela-bauhaus/

4. Flores, C. (2020, 16 septiembre). EL BALLET TRIÁDICO: UNA CREACIÓN DE OSKAR SCHELMMER. Revista Yaconic. https://www.yaconic.com/el-ballet-triadico-creacion-de-oskar-schelmmer/

¿Dónde está mi libertad?

El arte de lo cotidiano

Hechizos

DEL TIEMPO

Autor del artículo

Sara Ruth Padilla Alonso

PROCESO DE DISEÑO

Hasta hoy, los procesos creativos para la elaboración de mis prendas únicas que he expuesto mediante @*Afanes con Alas*, se vinculan con testimonios y cuentos de amor, justicia, liberación, autonomía, poder y dignidad femenina principalmente; extraer historias, volverlas tangibles y a su vez familiares con temas de ámbitos sobre todo culturales, ha sido un punto de partida poderoso para cada una de mis series; procuro mediante la materialización, que estas historias no solo se queden en la memoria de algunos, si no que trasciendan a través de una experiencia estética, a partir de ensambles, ponchos, petos, túnicas, mandiles y kimonos.

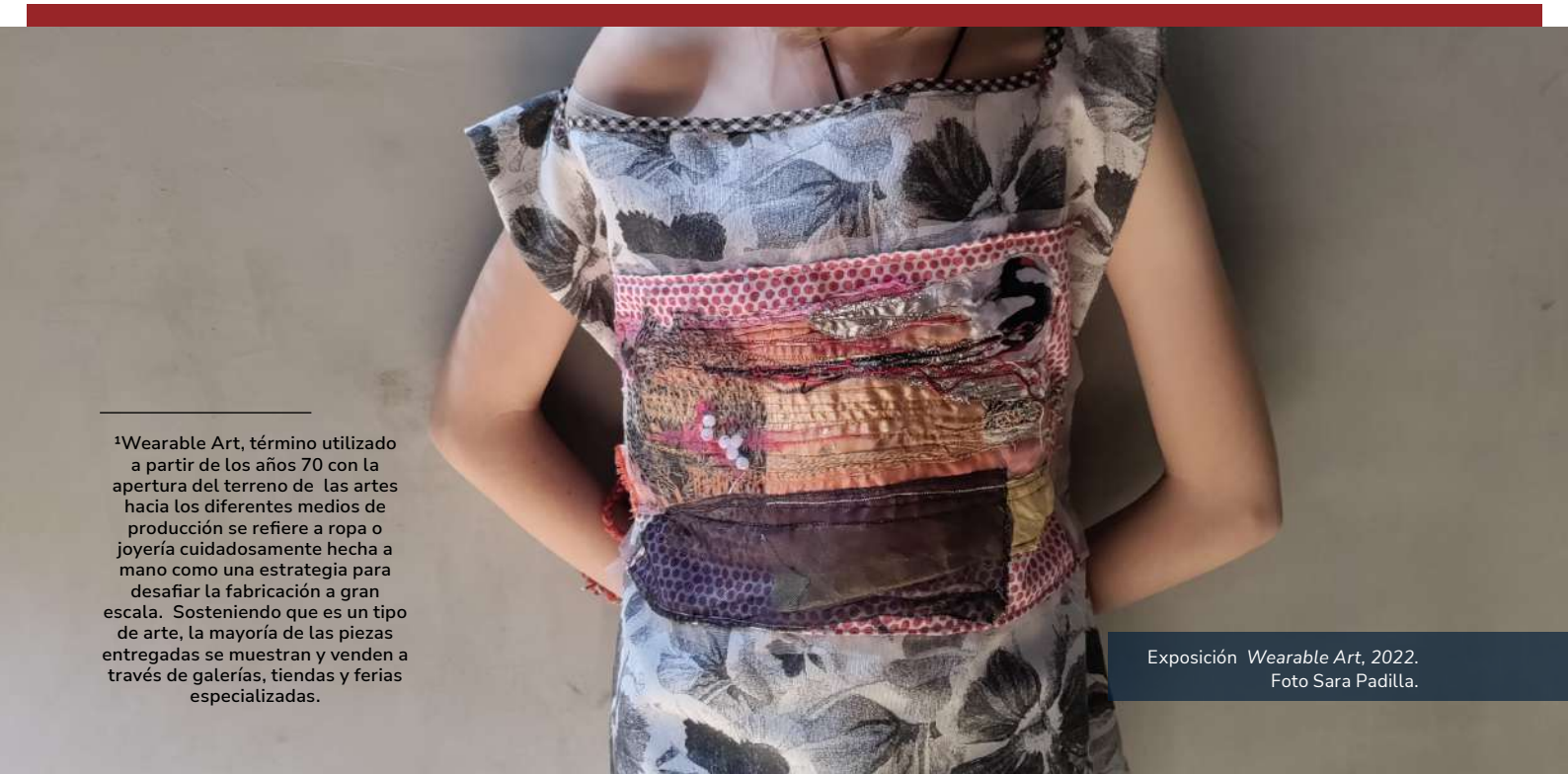
Hasta el momento, el término *Wearable Art*[1] me ha ayudado para identificar mi oficio, cuando comprendí que la indumentaria también se vuelve una especie de piel, dimensioné el poder de estos *wearables.* Encontré en ellos la posibilidad de portar un valor intangible capaz de connotar personajes, vivencias, recuerdos o sueños que de alguna manera sostienen mundos justo como los conocemos y deseamos recordar o imaginar.

Para explicar esta forma de trabajar, recuerdo con la *Colección Osadas*, haber recibido el mensaje de una persona que expresaba haber adquirido un ensamble de esta colección; agradecía haber encontrado con esta pieza una respuesta inmediata a un tema que traía enredado en su existencia y que tenía mucho que ver con un suceso por el que había estado pasando mi bordadora justo en el momento en que intervino aquella pieza.

Es un tipo de hechizo, cuando la mayor satisfacción como autora de estas piezas se da en la conexión inesperada entre el momento en que surgió la inspiración para crear y la historia de quien se identifica con ella. Este tipo de fenómenos a través de los objetos que elegimos para que nos acompañen o incluso nos vistan, los concibo como *hechizos del tiempo,* experiencias interactivas que mezclan elementos reales, virtuales, entornos y distintas respuestas mágicas que suceden a través de imágenes y textos representados.

Los poseedores aportan a estos objetos, piezas o prendas *(como el lector lo guste referir),* un potencial que no tendrían por sí solos, complementan una significación, clarividencia y revelación muy personal.

De la Colección *Esperanzas*, 2020.
Foto Sara Padilla.



Exposición *Wearable Art*, 2022.
Foto Sara Padilla.

[1]Wearable Art, término utilizado a partir de los años 70 con la apertura del terreno de las artes hacia los diferentes medios de producción se refiere a ropa o joyería cuidadosamente hecha a mano como una estrategia para desafiar la fabricación a gran escala. Sosteniendo que es un tipo de arte, la mayoría de las piezas entregadas se muestran y venden a través de galerías, tiendas y ferias especializadas.

DESARROLLO

Concepto

Para hablar de mi oficio como artista visual después de dos años de pandemia, es inevitable recordar varias fases donde mi proceso como creadora se sintió desarticulado.

Mis ritmos de producción, distribución y ventas se vieron afectados, mis puntos de venta cerraron y gran parte de mi mercado dejó de venir a México. Tal parecía que tocaba tomarme tiempo para vivir un romanticismo casero, para leer, para encontrarle un gusto a las actividades propias de casa, para conocer de nuevos creadores y deslindarme de los roles vertiginosos del diario vivir.

En esa modalidad, encontré –*como casi siempre*- una inspiración poderosa en la acción casera y simple de cocinar, mediante la prenda simbólica del mandil Reflexioné sobre los posibles propósitos y servicios inhabituales de un mandil, y una vez más, me dispuse a materializar relatos encantadores de mujeres trabajando en cocinas, en la colección de prendas *This work never ends I y II* para el *#stayhome* de la era. Con fascinación, respeto, procedimiento y remembranza (*quitar la sartén del fuego, transportar desde el huerto o gallinero, secar lágrimas, limpiar caras sucias*...) una serie de mandiles se convirtieron en mi soporte para bordar ideas, espíritus y sabidurías de estas anécdotas femeninas.

De la Colección *This work never ends II*, 2022.
Foto Sara Padilla.

De la Colección *This work never ends I*, 2021.
Foto Beto Gutiérrez.

El arte de lo cotidiano

Exposición *No escuché las Advertencias, 2021.*
Foto Paulina Morales.

PRODUCTO FINAL

Como diseñadora, *los hechizos* son mi ideal para re-imaginar, para dar un motivo de re-uso o deconstrucción -*según sea el caso*- a todo lo que nos acompaña dentro y fuera de casa, una alternativa para abatir lo cotidiano y reafirmar que todo nos constituye.

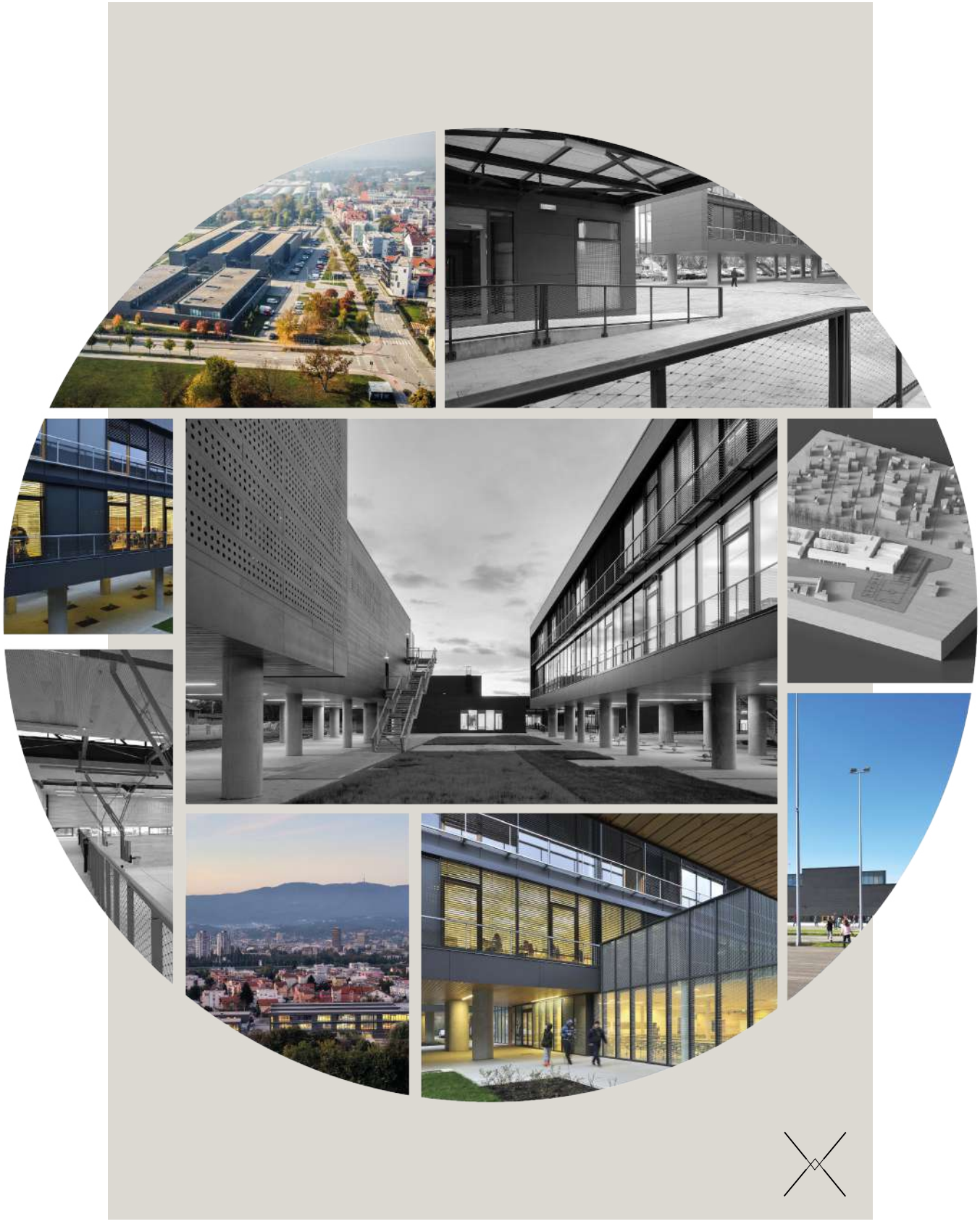
El diseño es inherente, y cuando se estrecha con nosotros se vuelve automáticamente un estilo de vida, un encantamiento. Esta era post-pandemia me deja la sensación de que hoy el tiempo es verdaderamente la dimensión única para que el creador y usuario, el diseño y el arte, el espacio y las nuevas normalidades encuentren un acompañamiento más óptimo, más íntimo y más permanente.

Al final, considero que el diseño se encuentra en una etapa de transformación desde su conceptualización. Mi tarea como recolectora visual de historias y conceptos de convivencia, como exploradora de tendencias, técnicas, oficios y alternativas de uso, hoy se concentra en una fusión de Oficios Textiles y Técnicas de Grabado en el Taller Nacional de la Gráfica.

Son *Las Deshilachadas* mi producción actual, mi alternativa, la consecuencia de esta búsqueda constante donde la interdisciplina, la interdependencia y el estilo se articulan para fomentar el valor de lo permanente.

Exposición *Frondas*, 2020.
Foto Beto Gutiérrez.

La arquitectura en pro del desarrollo social



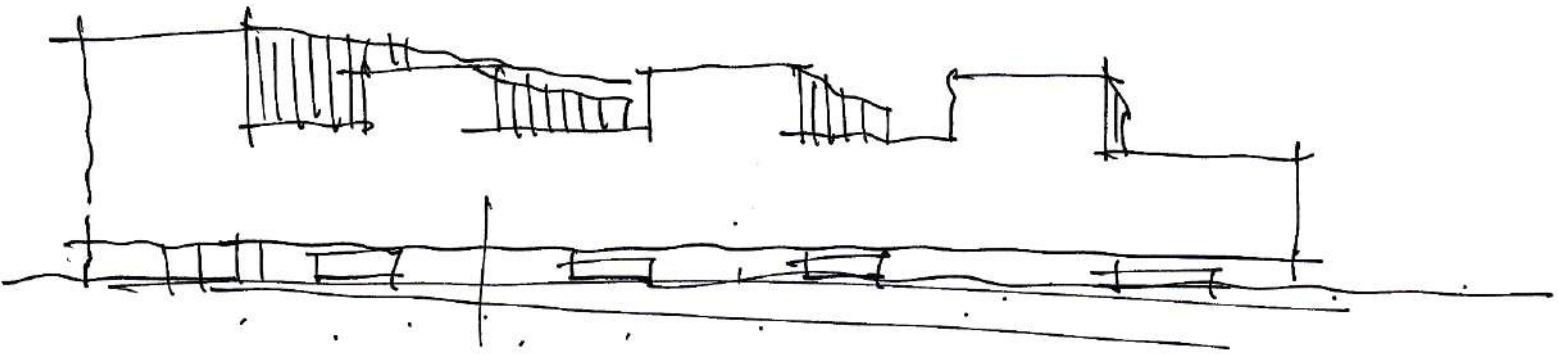
Complejo educacional

KAJZERICA

Autores del artículo

Erick Velasco Farrera y
Juan José Núñez Andrade.

Vedran Pedišić,
Prof. Emil Špirić,



Boceto a mano alzada. *Concepto sketch Kajzerica.*
SANGRAD+AVP architects, 2014.

CONCEPTO URBANO ARQUITECTÓNICO

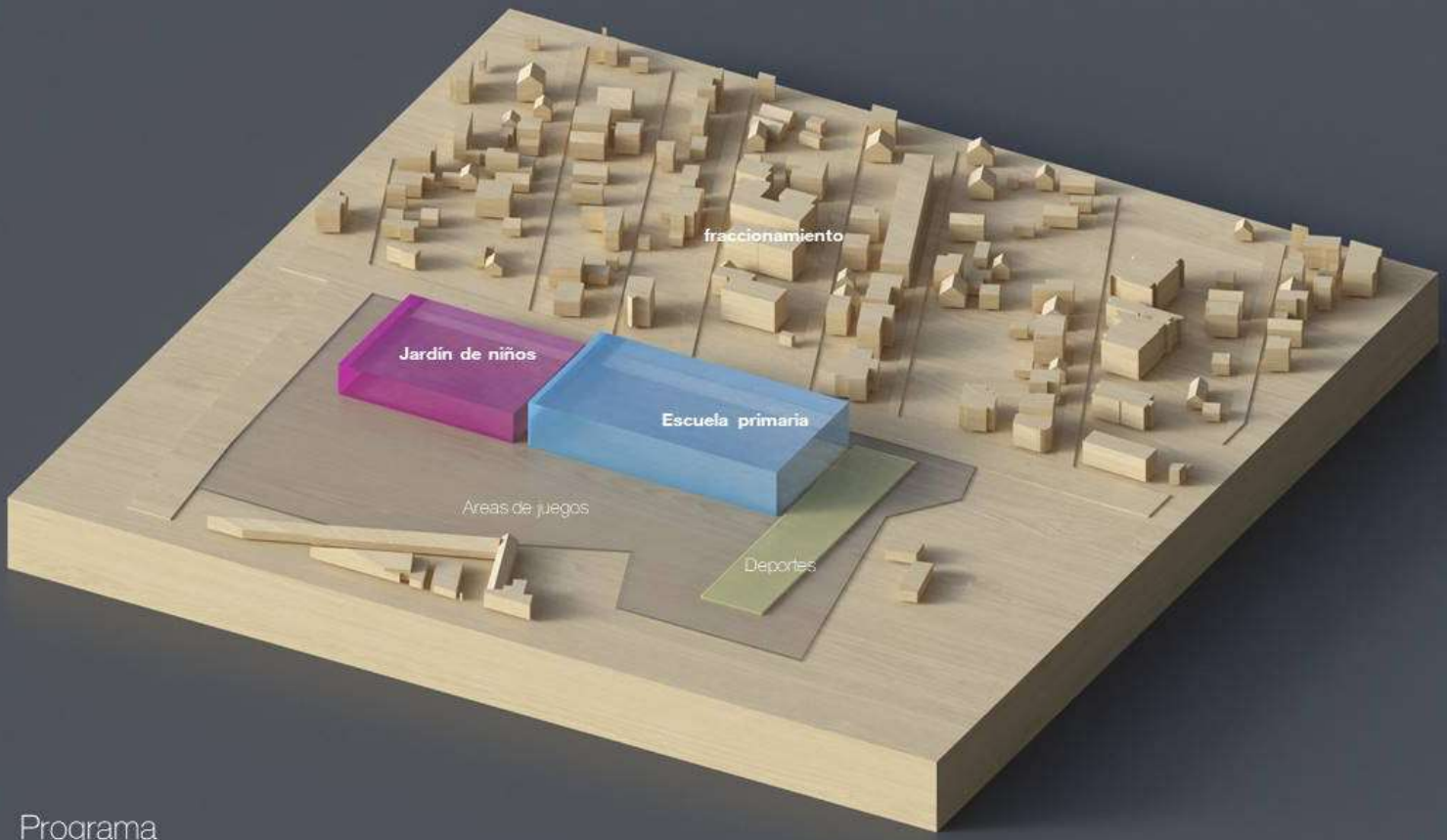
El contexto de este proyecto es una aglomeración urbana inacabada detrás del terraplén del río Sava al Sur de la ciudad de Zagreb, dispuesta desde el principio en un tejido urbano que no corresponde con la omnipresente cuadrícula rectangular Norte-Sur de la ciudad, lo cual genera una zona muy particular en el desarrollo de la capital croata a través de los años. El fraccionamiento Kajzerica (mismo nombre que lleva el proyecto desarrollado en esta zona) se caracteriza por la alta densidad urbana, la ausencia de espacios públicos y, de alguna manera, un aislamiento de comunicación con el resto de la ciudad. Todo esto ha generado problemas sociales, carencia de infraestructura para la educación, desarrollo de las familias y la constante problemática de tener un fraccionamiento sin identidad.

El objetivo del proyecto era simplemente desarrollar un complejo educativo más para esta parte de la ciudad. No obstante, quisimos superar las expectativas del programa y nos enfocamos tanto en la problemática urbana como social.

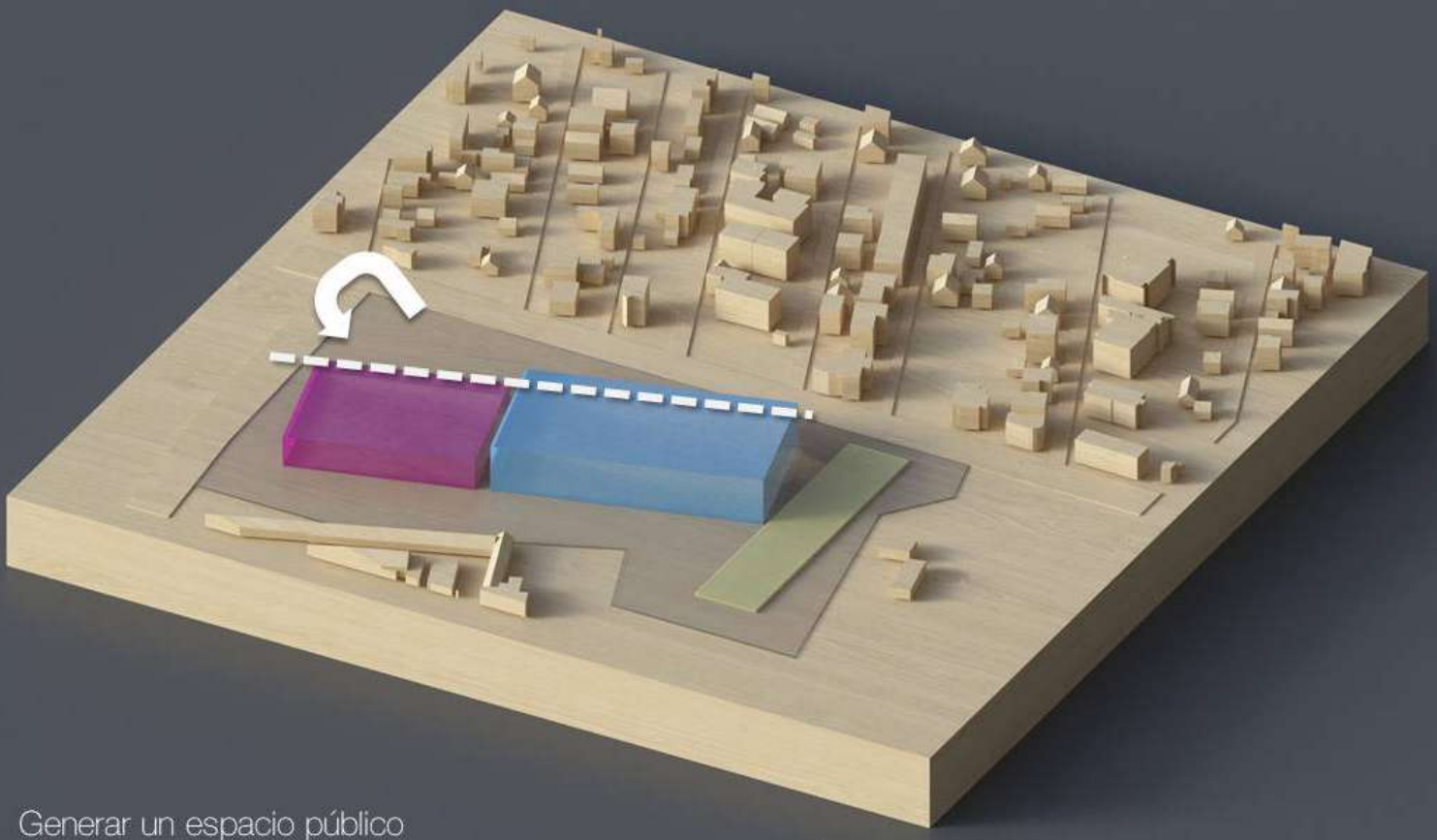
Ubicación: Zagreb, Croacia.
Cliente: Gobierno de la ciudad de Zagreb.
Proyectante: SANGRAD + AVP architects.
Autores: Vedran Pedišić, Prof. Emil Špirić, Erick Velasco Farrera, Juan José Núñez Andrade.
Estado actual: Construido en el 2014.
Superficie: 15.450,00 m2.
Fotografías: Sandro Lendler.
Texto: Erick Velasco Farrera.

Maqueta conceptual (render). *Análisis del contexto inmediato.*
SANGRAD + AVP architects, 2014.

Maqueta conceptual (render). *Programa del proyecto.*
SANGRAD + AVP architects, 2014.



Programa
Jardín de Niños – Escuela primaria – deportes – Areas de juegos

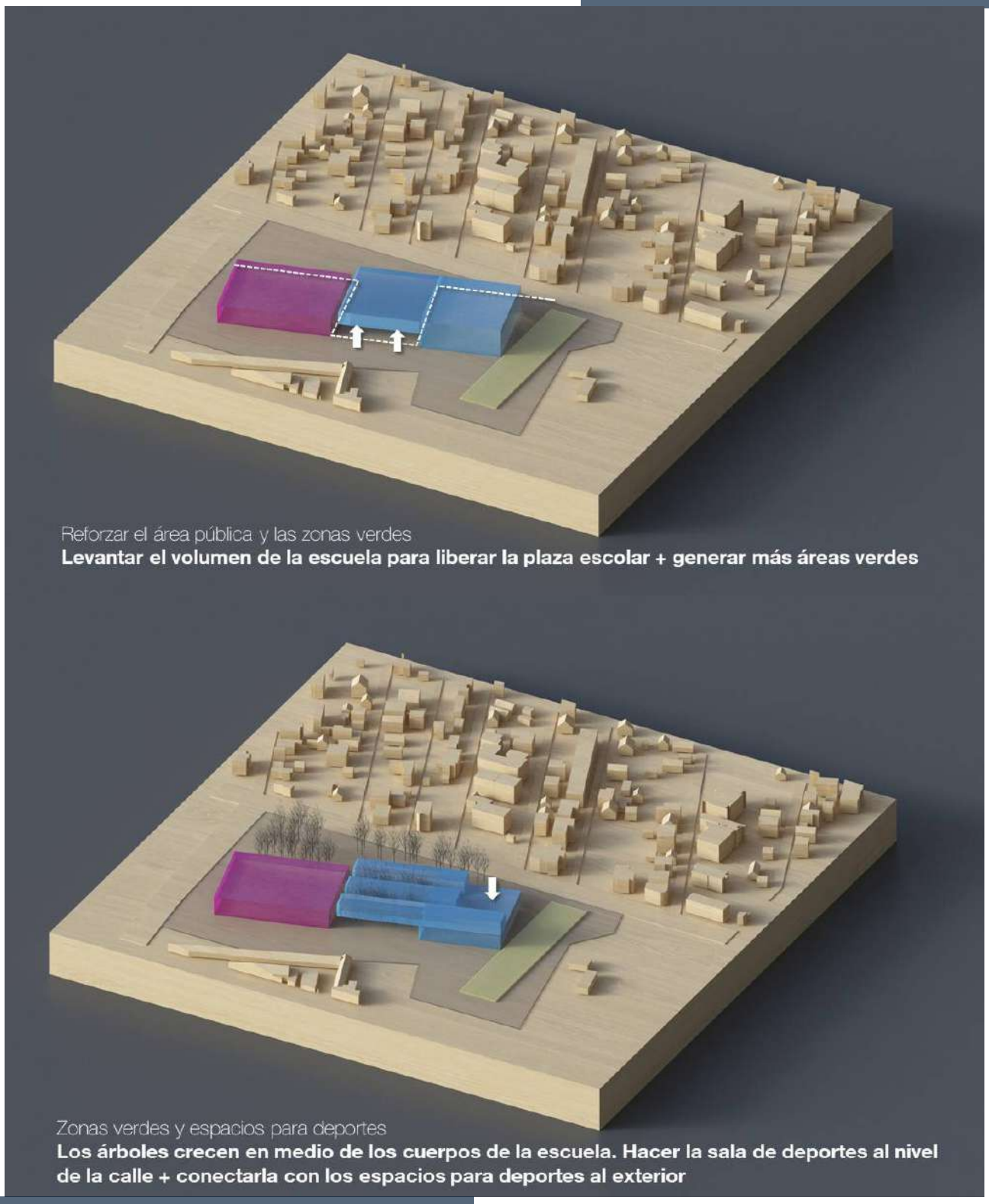


Generar un espacio público
Girar el proyecto para generar espacios públicos / áreas verdes para la comunidad

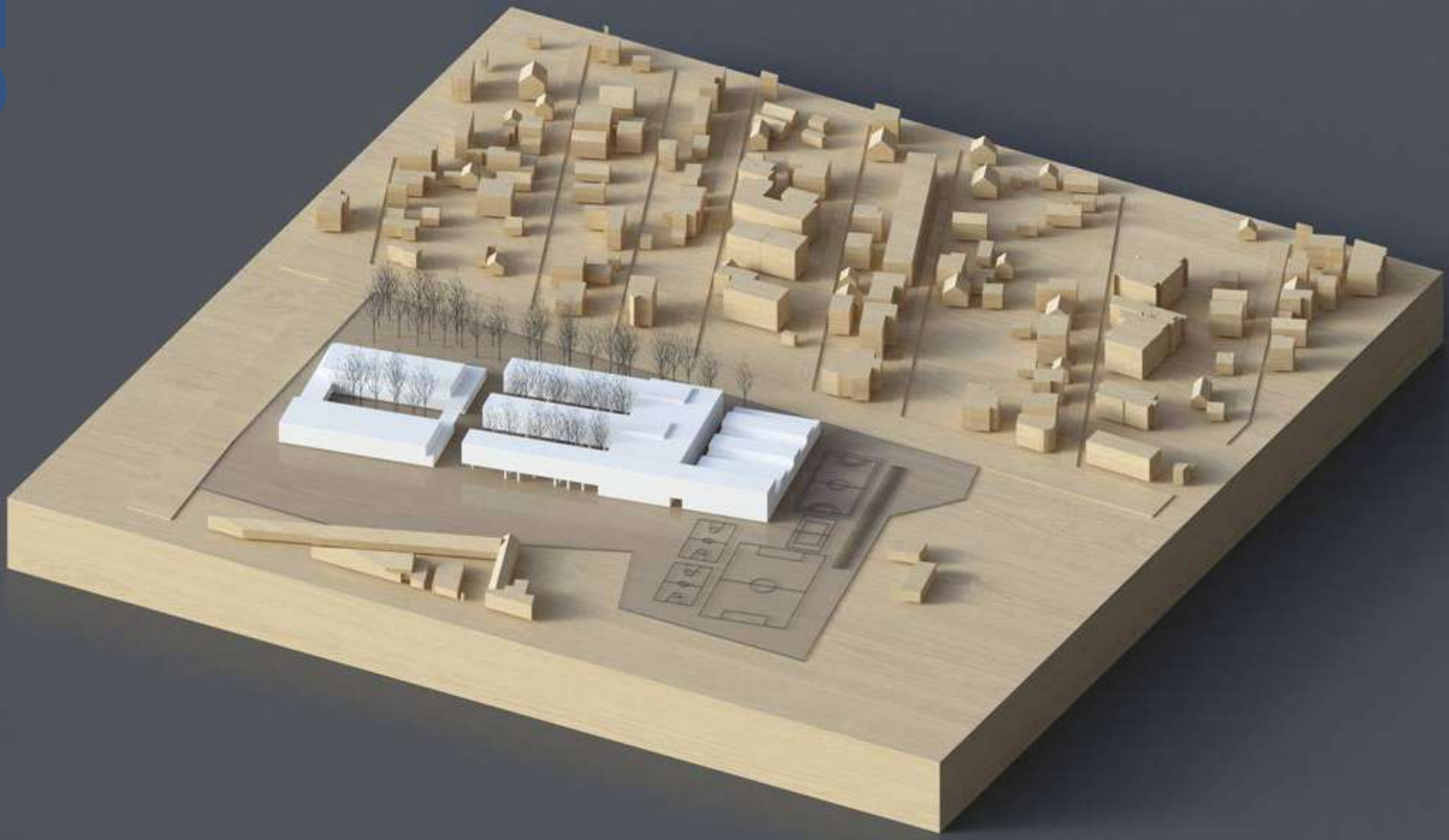
Maqueta conceptual (render). *Generación de espacio público.*
SANGRAD + AVP architects, 2014.

La concepción del Complejo Educativo Kajzerica, derivado de fenómenos contextuales urbanos y ambientales, ha sido un resultado del análisis integral que nos llevó a crear una arquitectura que responde a su lugar, a sus condiciones culturales, medioambientales y sociales. Esa idea de pertenencia solo está presente cuando la comunidad acepta y abraza tal arquitectura, tal principio se convirtió en el enfoque principal del concepto arquitectónico. La idea del complejo se ha deducido de una inspiración contextual: al cambiar/rotar la dirección del volumen en relación con la calle principal de la antigua Kajzerica, obtenemos un área pública y una extensión del espacio urbano bajo un refugio verde hacia la zona habitacional. Este espacio que se genera brinda una zona pública al fraccionamiento y se crea un valioso diálogo entre la escuela y el tejido urbano.

Maqueta conceptual (render). *Área pública y zonas verdes*.
SANGRAD + AVP architects, 2014.



Maqueta conceptual (render). *Zonas verdes y espacios para deportes*.
SANGRAD + AVP architects, 2014.



Maqueta conceptual (render). *Maqueta de proyecto arquitectónico.* SANGRAD + AVP architects, 2014.

DISEÑO Y REALIZACIÓN

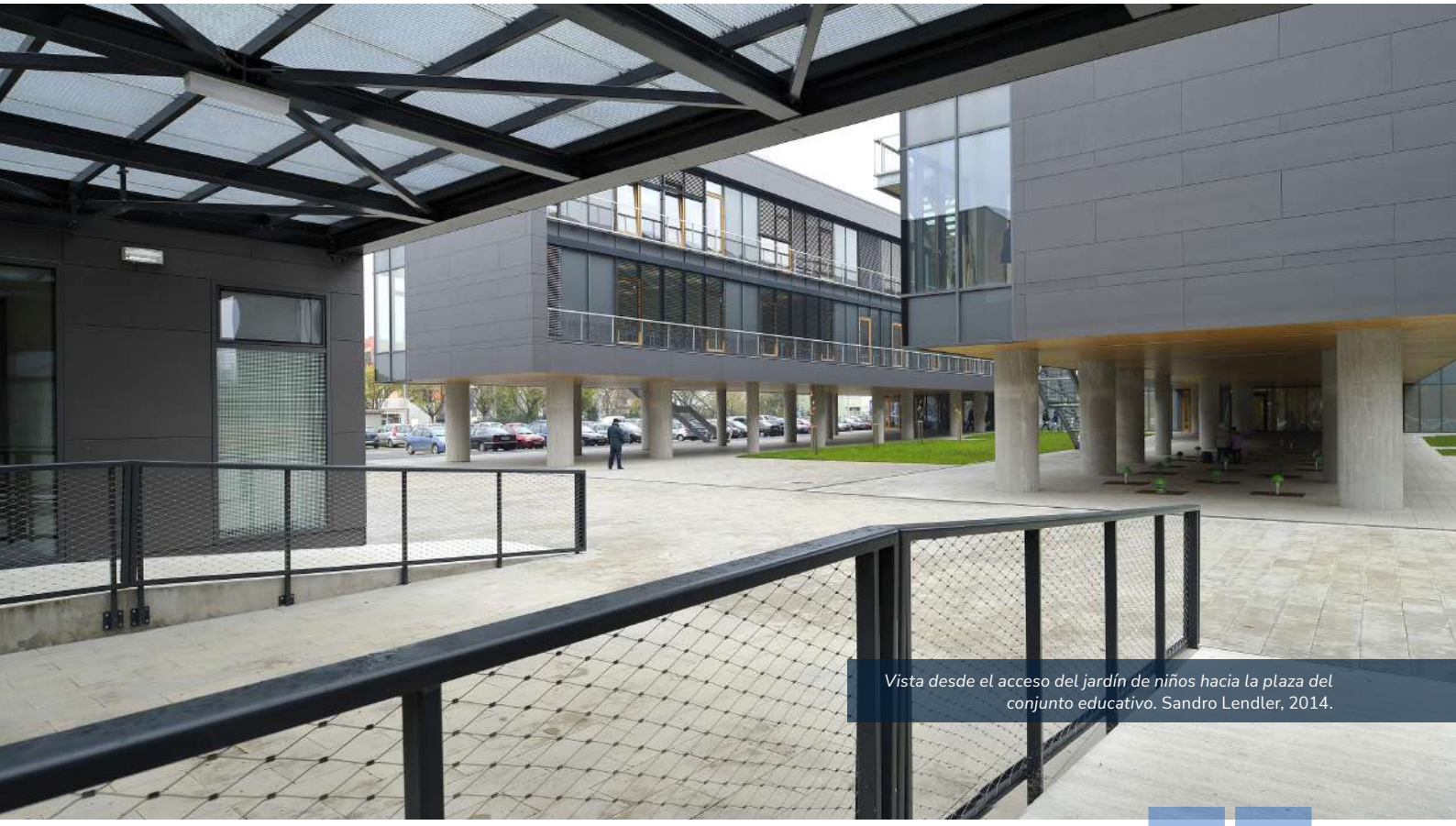
Las losas volumétricas de las aulas levantadas generan el acceso al patio de la escuela, no sólo abriendo el sistema hacia la comunidad, sino creando una transparencia y continuidad con el mismo sitio (áreas verdes), sustituyendo metafóricamente las copas y sombras de los árboles, para liberar el espacio público y convertirse en *un bosque híbrido* (árboles y columnas que se mezclan en la plaza de acceso).

También, la calle de servicios, que divide y conecta el volumen de la sala de deportes con el volumen principal de uso escolar, es una fisura que regula la masividad y da orden a la escala de los edificios, refiriéndose al tamaño y composición de las casas habitacionales en el contexto inmediato.

Por otra parte, el edificio del jardín de niños está relacionado con la plaza escolar ya que junto con la escuela, ambos crean este espacio al delimitarlo física y virtualmente. Dichos edificios están organizados de tal manera que pueden funcionar como un solo sistema o sistemas separados, según sus necesidades.

El carácter compacto de los volúmenes libera una gran área del sitio para otros fines: campos deportivos, zonas infantiles de juego y áreas verdes. El proyecto es, entonces, una ampliación del espacio público para el *deporte/actividades* de la comunidad. Los mencionados sistemas utilizan fuentes de energía renovables por la directiva de la Unión Europea (EU 2050).

Vista de la zona de deportes. Fachada Oriente. Sandro Lendler, 2014.



Vista desde el acceso del jardín de niños hacia la plaza del conjunto educativo. Sandro Lendler, 2014.

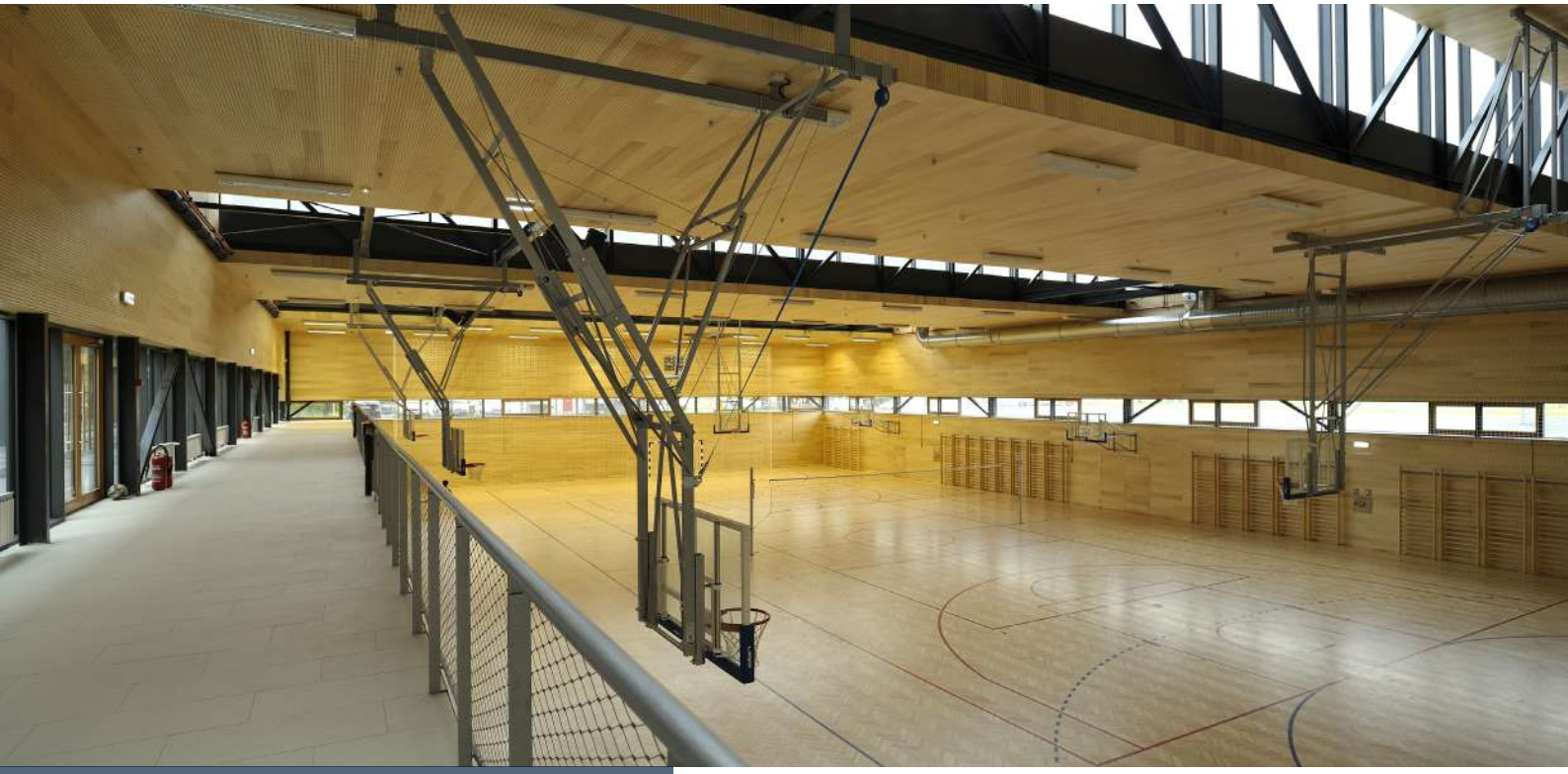
Vista de las áreas verdes de la plaza entre los volúmenes del edificio escolar. Sandro Lendler, 2014.

Vista del área verde de la plaza entre los volúmenes del edificio, en el fondo el jardín de niños. Sandro Lendler, 2014.

Vista del jardín de la plaza principal hacia el jardín de niños, tomada entre los volúmenes del edificio escolar. Sandro Lendler, 2014.

La arquitectura en pro del desarrollo social

Detalle de fachada tomada desde las áreas verdes de la plaza entre los edificios escolares del complejo. Sandro Lendler, 2014.

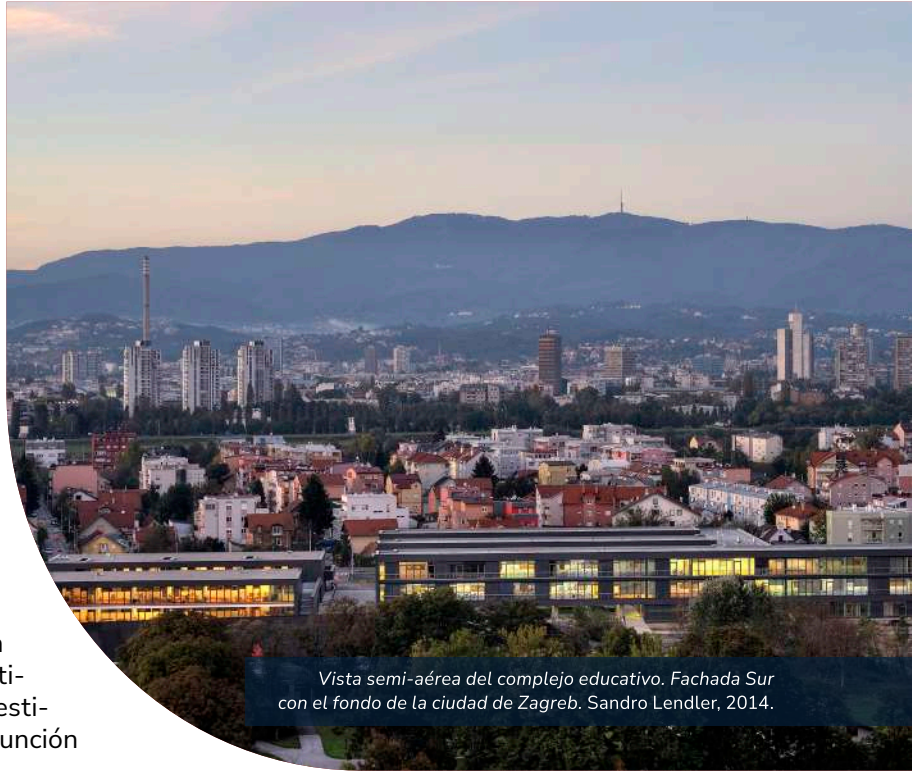


Vista interior de la sala de deportes. Sandro Lendler, 2014.

ARQUITECTURA COMO CATALIZADOR SOCIAL

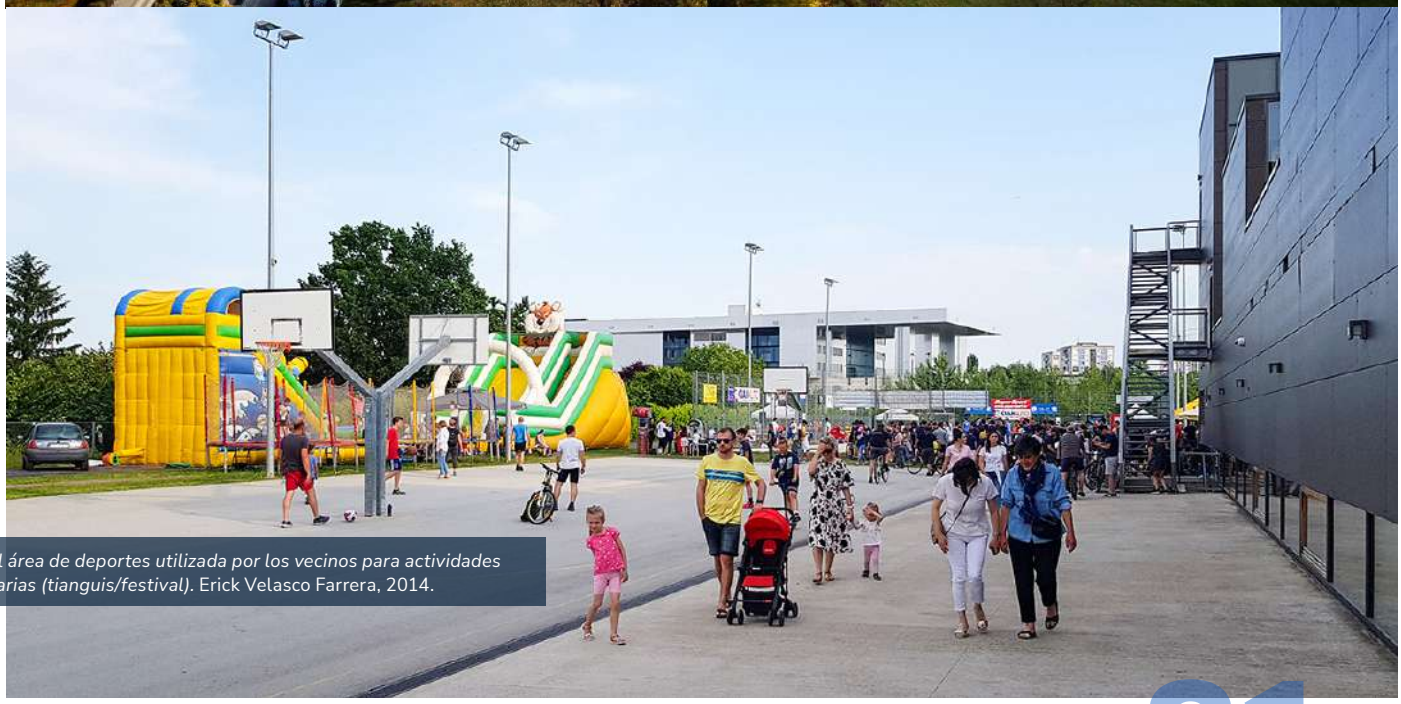
Finalmente, creemos que la arquitectura puede ser más; ésta consigue ser un catalizador de ramificaciones culturales, sociales y económicas que superan su propósito principal, pero siempre teniendo en cuenta su delicada relación con su contexto.

Así pues, se subraya lo que ha sucedido con el proyecto ya realizado: la gente de Kajzerica dispone de un lugar público en donde realizar todo tipo de eventos y actividades (pasear con la familia, kermés, festivales, eventos deportivos) además de la función educacional del complejo.



Vista semi-aérea del complejo educativo. Fachada Sur con el fondo de la ciudad de Zagreb. Sandro Lendler, 2014.

Vista aérea del complejo educativo tomada desde el Poniente del conjunto. Erick Velasco Farrera, 2014.



Vista del área de deportes utilizada por los vecinos para actividades comunitarias (tianguis/festival). Erick Velasco Farrera, 2014.

La evolución de la arquitectura en la adversidad

Adversidad y crecimiento en la realidad

POST COVID

Autores del artículo
Paola Carvajal Martínez
Daniel Jesús Rodríguez Pérez
Mariana Guadalupe Hernández Zermeño

Equipo CHR. *Equipo de trabajo arquitectónico en la Universidad Autónoma de Aguascalientes.* Equipo CHR, 2022.

01
INTRODUCCIÓN

Diversos autores han expresado cómo las adversidades son etapas críticas para el cambio, pues se incentiva a avanzar y a no quedarse estático; y con esto, se desarrolla la creatividad al buscar soluciones con las herramientas que se tienen, o incluso al encontrar nuevas.

La pandemia por COVID 19 es un claro ejemplo de esto; repentinamente la vida como se conocía dio un giro para ser totalmente digital. Al inicio, se percibía miedo e incertidumbre colectiva, pero mientras más se adentraba el individuo a este nuevo mundo post pandemia, más se encontraba agrado por los beneficios que trae.

La historia y evolución del equipo de este artículo en la Universidad Autónoma de Aguascalientes, inicia en los primeros semestres de la carrera de Arquitectura; con tres estudiantes que comparten gran conexión en formas de pensar, desarrollar y ejecutar ideas, así como la pasión por las formas orgánicas, fluidas e innovadoras, siempre en busca de concebir diseños disruptivos, funcionales y confortables desde sus primeros proyectos. Fundamentando todo con conceptos que den alma, esencia y personalidad al proyecto; pues siempre han considerado que la arquitectura también es un arte que, como tal, debe transmitir un mensaje sensible al usuario que lo habita.

Pero la unión más fuerte se dio por la curiosidad por lo nuevo, yendo más allá de los recursos que la institución brindaba, el asombro por las infinitas posibilidades de la tecnología y sus beneficios en la arquitectura.

Paola Carvajal Martínez.
Estudiante de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, integrante del Equipo CHR. 22 años. Aguascalientes. Equipo CHR, 2022.

Jesús Daniel Rodríguez Pérez.
Estudiante de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, integrante del Equipo CHR. 22 años. Aguascalientes. Equipo CHR, 2022.

Mariana Gpe. Hernández Zermeño.
Estudiante de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, integrante del Equipo CHR. 22 años. Aguascalientes. Equipo CHR, 2022.

02
PLANTEAMIENTO:
autoaprendizaje de *softwares* en clases virtuales

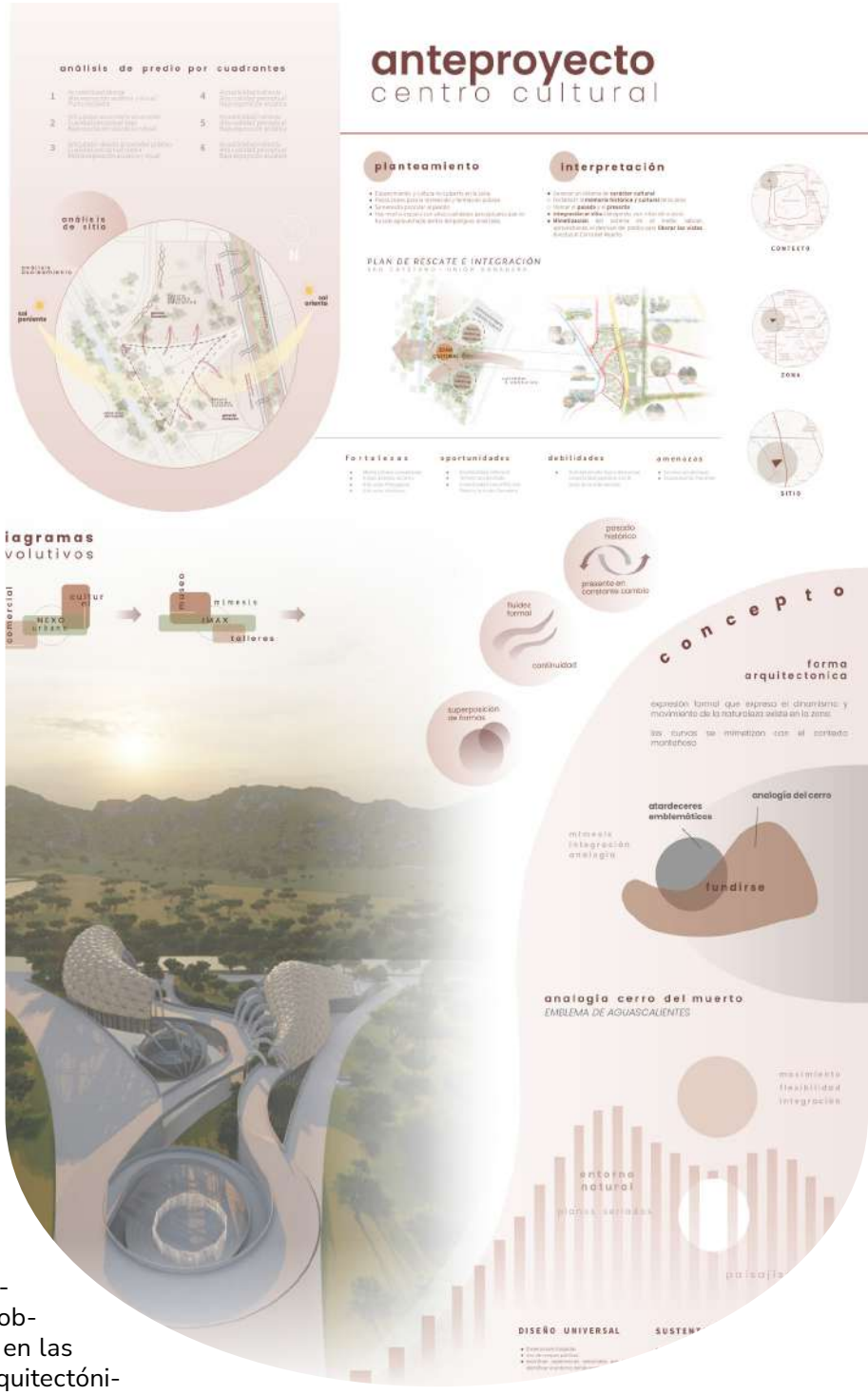
El periodo de pandemia fue un punto de quiebre, de cambios y aprendizaje. La vida se tornó totalmente digital, así como las formas de trabajo. Se dejaron atrás las aulas y los trabajos manuales para explorar un mundo nuevo y desconocido a través de la pantalla.

Al llegar a las clases en línea, el equipo contaba con lo básico para un estudiante de arquitectura: los programas CAD. Si bien estos facilitaban el dibujo digital, era indispensable estar más preparados para los retos que se presentaban, pues se requería optimizar tiempos y mejorar la calidad de entrega conforme la complejidad aumentaba cada semestre.

Entonces, llegó el momento de ser autodidactas: aprender a usar nuevas herramientas digitales. Algunas se incluían en el plan de estudios de la universidad, pero conforme se conocía más, iban apareciendo otras más interesantes, vistas en la práctica profesional de otras partes del mundo.

Así se dio inició al aprendizaje y experimentación de nuevas aplicaciones informáticas, como el BIM (Revit) para el dibujo arquitectónico, motores de render, como Lumion, Vray, Enscape, y programas para la representación arquitectónica, como Adobe Photoshop, Illustrator, Canva y hasta Slides de Google, posibilitando representar con mayor limpieza y estructura el dibujo bi y tridimensional.

Si bien el uso de muchos de estos programas llega a ser costoso y complejo, con el paso de los semestres se entendió que el potencial de un proyecto no reside en los programas que se tienen para realizarse, sino del esfuerzo, creatividad e ingenio que se tiene para aprovechar las características de los recursos disponibles.



Un ejemplo de esto es Slides de Google, que a pesar de sus herramientas aparentemente tradicionales y limitadas, se puede obtener gran provecho y resultados estéticos en las láminas de presentación para proyectos arquitectónicos, además de poder trabajar colaborativamente en línea, lo que resulta muy útil en el *home office.*

anteproyecto
centro cultural

análisis de predio por cuadrantes

análisis de sitio

sol poniente

sol oriente

planteamiento

interpretación

CONTEXTO

PLAN DE RESCATE E INTEGRACIÓN
SAN CAYETANO - UNIÓN GANADERA

ZONA

SITIO

fortalezas

oportunidades

debilidades

amenazas

diagramas evolutivos

comercial

cultural

NEXO urbano

museo

mimesis

IMAX

talleres

pasado histórico

presente en constante cambio

fluidez formal

continuidad

superposición de formas

concepto

forma arquitectonica

expresión formal que expresa el dinamismo y movimiento de la naturaleza existe en la zona

las curvas se mimetizan con el contexto montañoso

atardeceres emblemáticos

analogía del cerro

mimesis
integración
analogía

fundirse

analogía cerro del muerto
EMBLEMA DE AGUASCALIENTES

movimiento
flexibilidad
integración

entorno natural

planos seriados

paisajismo

DISEÑO UNIVERSAL

SUSTENTABILIDAD

anteproyecto
centro cultural

docentes

Anteproyecto Centro Cultural. *Láminas de presentación de anteproyecto realizadas en Google Slides en 8° semestre de arquitectura UAA*. Equipo CHR, 2022.

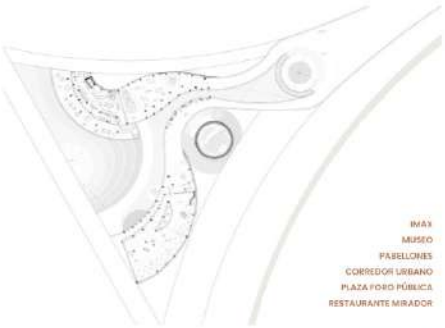
fachada noreste

fachada sureste

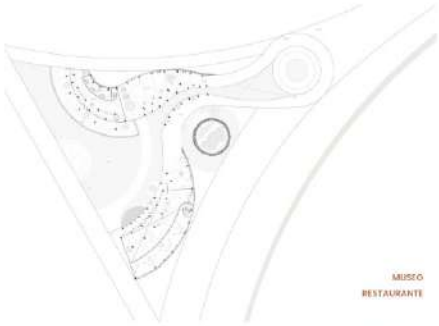
fachadas

planimetría

NIVEL -1

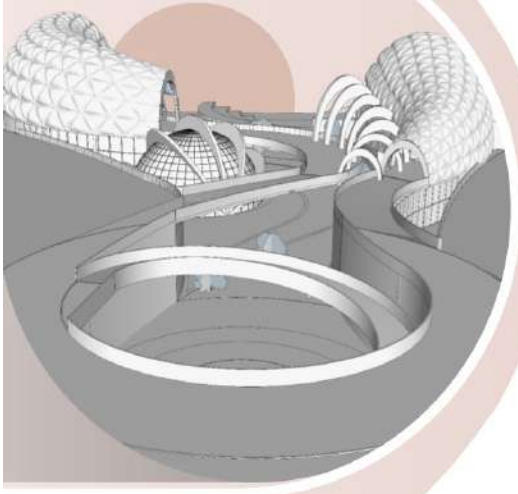


NIVEL 0



NIVEL 1

cortes

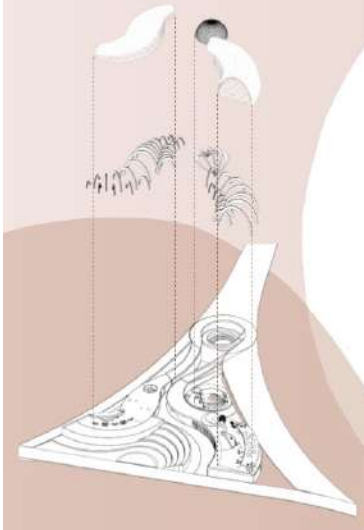


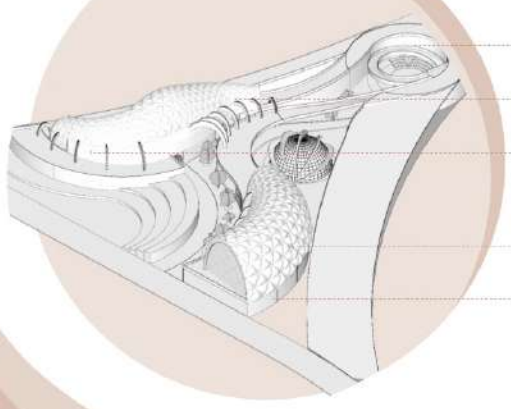
corte transversal

corte longitudinal

corte longitudinal (area de museo)

isometrico de espacios





- plaza de acceso
- pabellones culturales
- restaurante mirador
- imax
- exposiciones culturales
- talleres públicos

propuesta de cubierta

ETHYLENE TETRAFLUOROETHILENE

CARVAJAL MARTINEZ PAOLA
HERNANDEZ TRUCHO MARIANA
RODRIGUEZ BENOIT DANIEL

docentes
ARQ. FRANCISCO MERCADO DIAZ DE LEON
ARQ. ALBERTO SERNA DAVILA

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE AGUASCALIENTES
CENTRO DE CIENCIAS DEL DISEÑO Y CONSTRUCCION
DISEÑO ARQUITECTONICO VI | OCTAVO SEMESTRE

Actualmente, hablar de estos programas resulta muy familiar, pero el proceso de aprendizaje resultó ser un reto en el poco tiempo libre que permite la carrera de arquitectura. No obstante, esto también motiva a dominarlos desde el principio, haciendo proyectos de manera eficiente y dando la oportunidad en los últimos semestres de migrar hacia *softwares* más complejos, con resultados que antes parecían imposibles.

03 DESARROLLO PARTE I:
postura práctica/ habilidades técnicas

Para ejemplificar el proceso de aprendizaje, descubrimiento y trabajo, se usará el proyecto planteado este semestre en la materia de Diseño Integral.

Lo primero es la investigación general. Todo lo que se pueda incluir en el proyecto, desde lo contextual hasta lo constructivo, es tomado en cuenta. De ahí, se interpretan las verdaderas esencias del proyecto. En este caso, el denominado *Parque Biblioteca* tiene como finalidad zurcir el tejido urbano de la zona planteada, dando espacio para la conexión social, el esparcimiento y la educación.

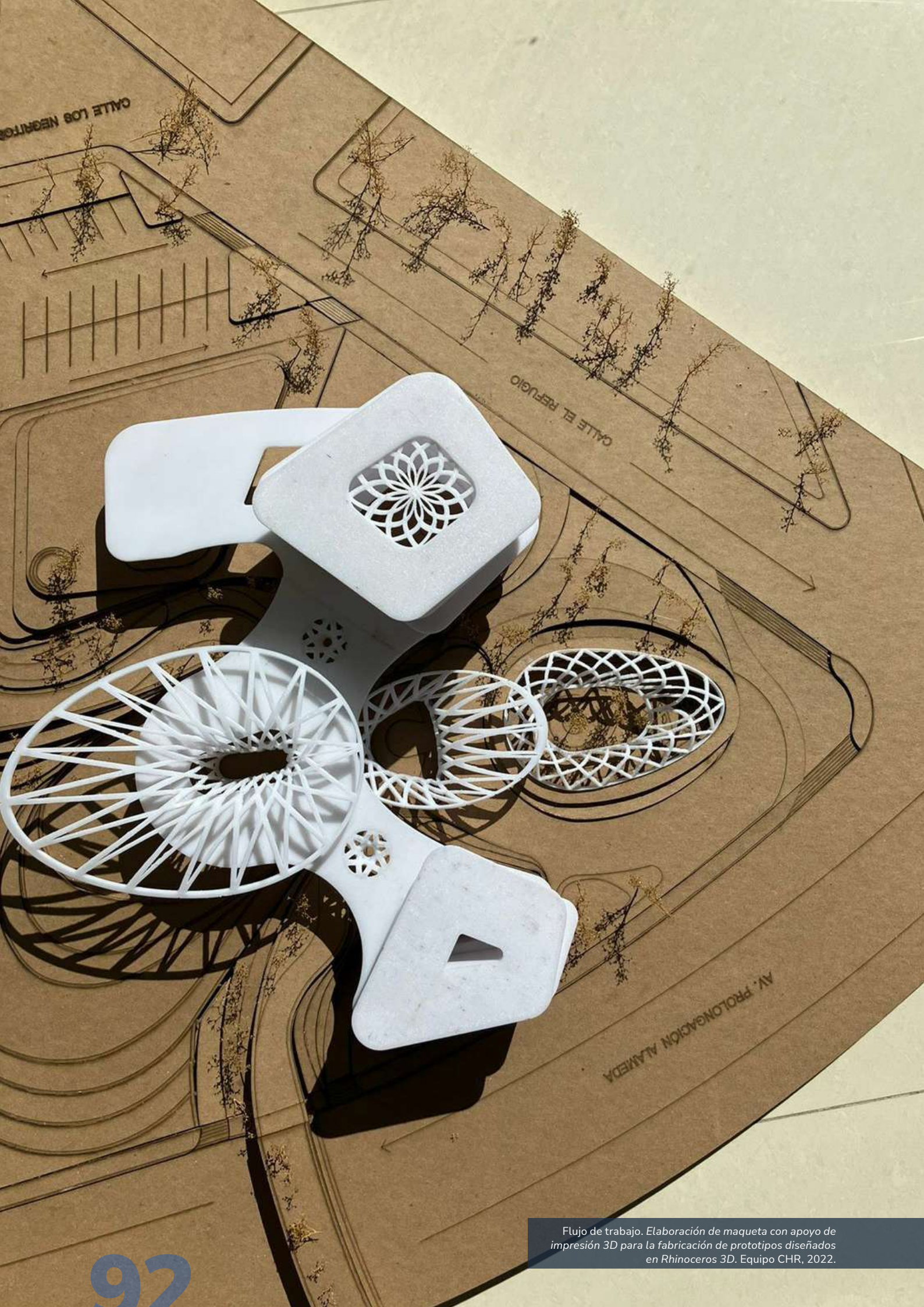
Tratándose de un posible hito para la ciudad, y así cumplir su función reintegradora, uno de los principales objetivos al diseñar fue darle carácter público y llamativo para los habitantes. Así pues, tomando en cuenta la realidad post COVID, la implementación de nuevas tecnologías, tanto en diseño como en creación, resultó la estrategia más apropiada.

Al determinar los cimientos del proyecto, comienza la fase de croquis a mano y elaboración de maquetas, destacando su importancia en estos primeros pasos del diseño, ya que permiten experimentar con formas, proporciones y, sobre todo, intenciones para el edificio. Aquí se exploran todas las ideas que podrían aportar a la solución del sistema.

Como diseñadores, muchas veces se buscan las soluciones en otros lugares, sin reparar en que en realidad están delante de los creadores. Para el equipo, la *naturaleza* siempre ha sido una gran fuente de inspiración, y en este proyecto no fue la excepción.

Flujo de trabajo. *Elaboración de croquis y trazos libres como parte del proceso de diseño*. Equipo CHR, 2022.

Flujo de trabajo. *Elaboración de maquetas como parte del proceso de diseño*. Equipo CHR, 2022.

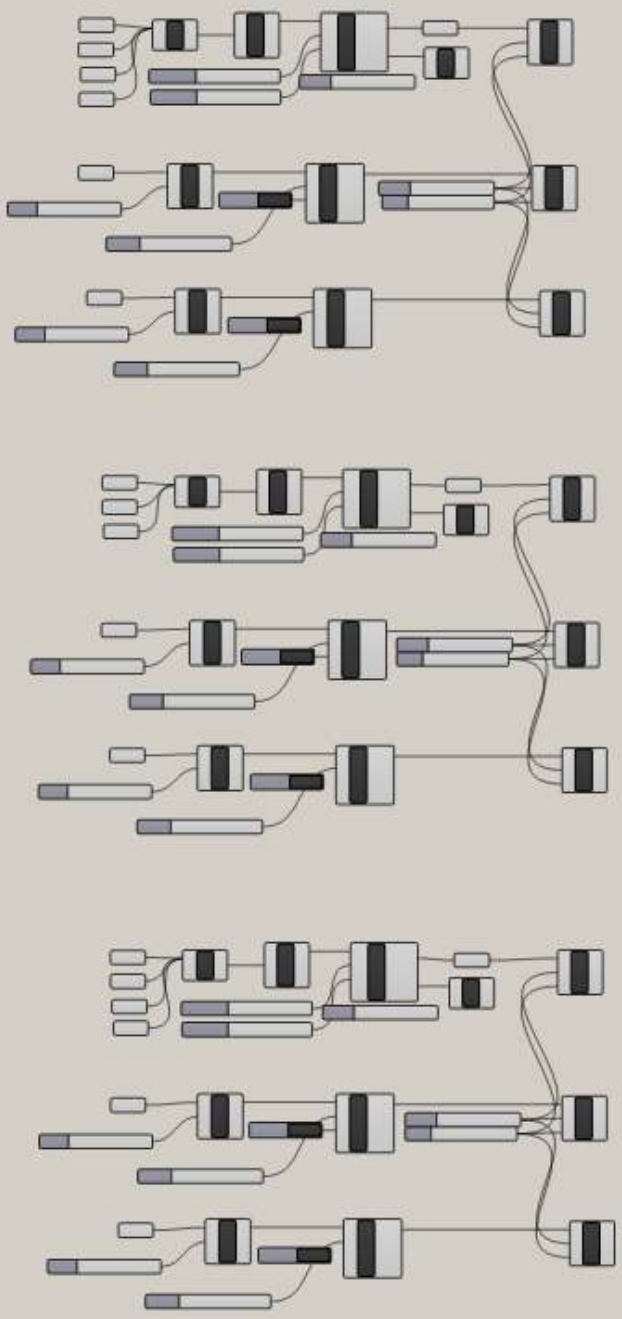


Flujo de trabajo. *Elaboración de maqueta con apoyo de impresión 3D para la fabricación de prototipos diseñados en Rhinoceros 3D.* Equipo CHR, 2022.

El gusto por el uso de formas orgánicas solía estar influenciado por cuestiones estéticas. Fue hasta este semestre donde se descubrieron las soluciones que se podrían dar a problemas reales del proyecto. Se descubrieron formas, procesos y arquitectos referentes dentro de campos como la biomímesis (aplicación de soluciones de la naturaleza, como principios biológicos, a problemas humanos), abriendo el panorama para el desarrollo conceptual de los edificios.

Uno de ellos es Michael Pawlyn quien, con sus estudios de diseño biomimético, ha dado la pauta para lograr formas que, dentro de sus funciones, incluyen maneras de generar comunidad, simbiosis, estructuras autoportantes y aprovechamiento de recursos. Sin embargo, por muchos que fueran los beneficios que estas formas pudieran aportar, el verdadero reto se encontraba en materializarlas para que los demás pudieran entender y visualizar dichas ideas. Las herramientas usadas hasta el momento difícilmente podrían dar los resultados esperados.

Pawlyn, M., 2014. *Diseño de colección de mesas impresas en 3D por Exploration Architecture.* Disponible en https://www.dezeen.com/2020/10/22/michael-pawlyn-exploration-architecture-dassault-systemes-video/ [Consultado el 16 de noviembre de 2022].



04

HACIA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DEL DISEÑO

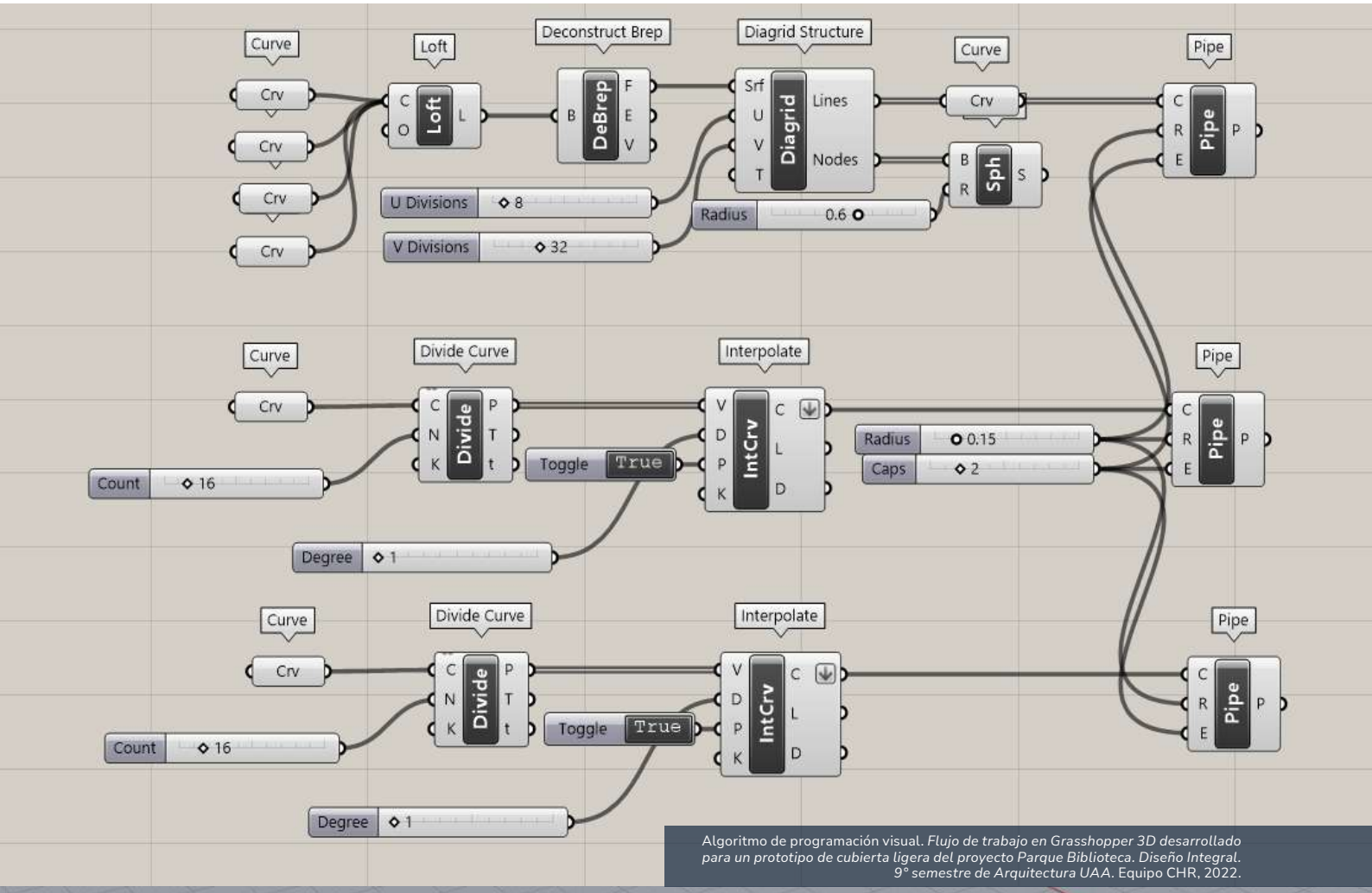
El proceso migraba a un mundo totalmente nuevo en avances tecnológicos, resultando indispensable adentrarse en nuevos *softwares*; que ya no solo requerían de conocer la interfaz o ejecutar comandos, ahora también incluían programación e incluso inteligencia artificial, abriendo inmensas posibilidades para el diseño y otros campos aún más emocionantes.

Al hablar de estos programas, se destaca a Rhinoceros 3D, herramienta para modelado tridimensional basado en curvas NURBS usada en diseño industrial, automovilístico, prototipado rápido, industria del diseño naval/aeronáutico y, en nuestro caso, la arquitectura.

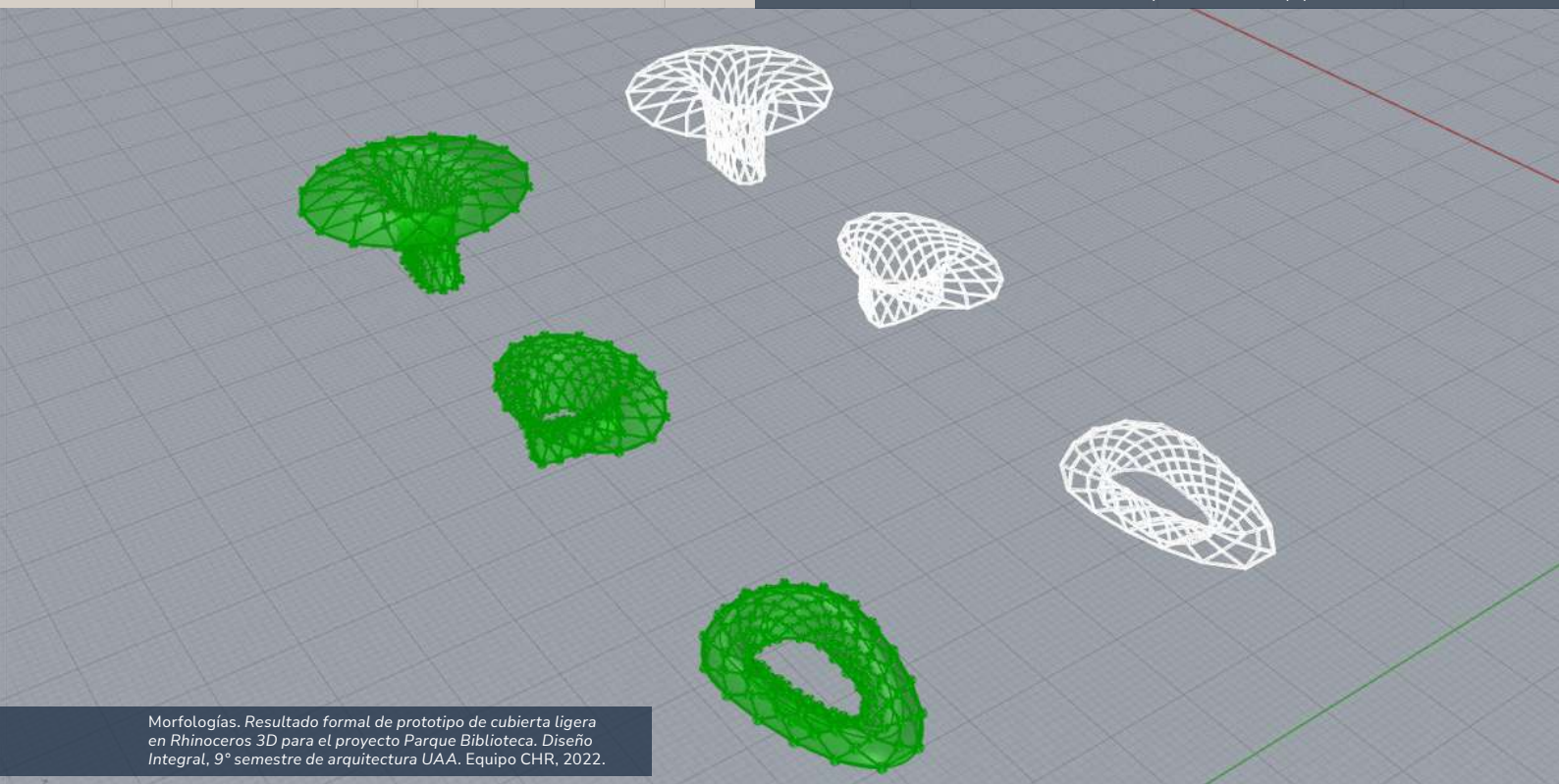
En este proyecto, la utilización de *plugins* como Grasshopper 3D dio las soluciones requeridas. Un diseño basado en parámetros flexibles, adaptables y relativamente fáciles de controlar proporcionó el método de trabajo para generar el modelo 3D con las formas buscadas.

Teniendo entonces el proyecto tal como se planeaba, solo quedaba desarrollar la información planimétrica y visual para presentación, lo cual se consiguió haciendo uso de los programas anteriormente mencionados: Revit, Lumion, Slides, etc.

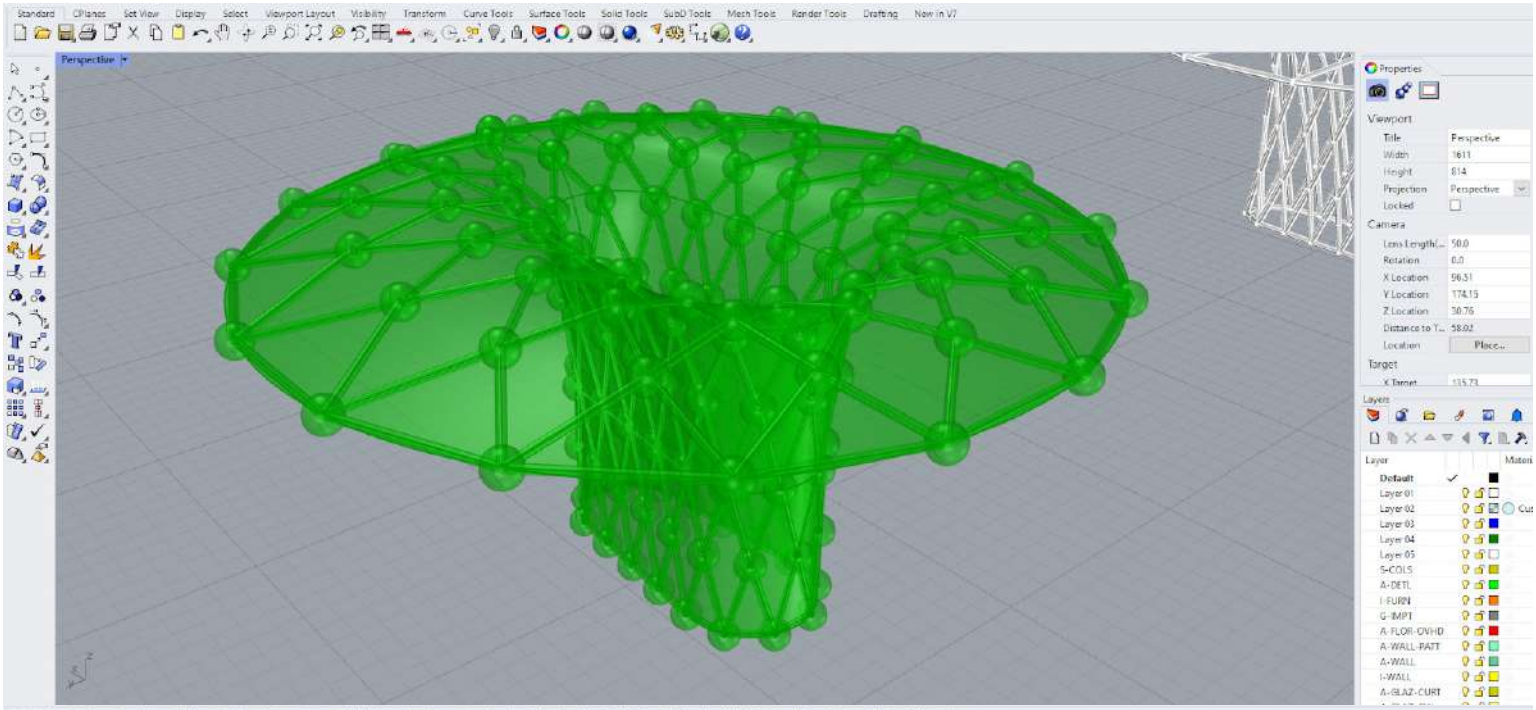
De manera puntual, la complejidad de las formas proyectadas en el taller presentaba un reto extra para su materialización física en tiempos cortos de entrega. Para ello, se encontró la solución a través de la impresión 3D, ya conocida en el campo del diseño y que, junto a la realidad virtual, ha revolucionado todas las profesiones.

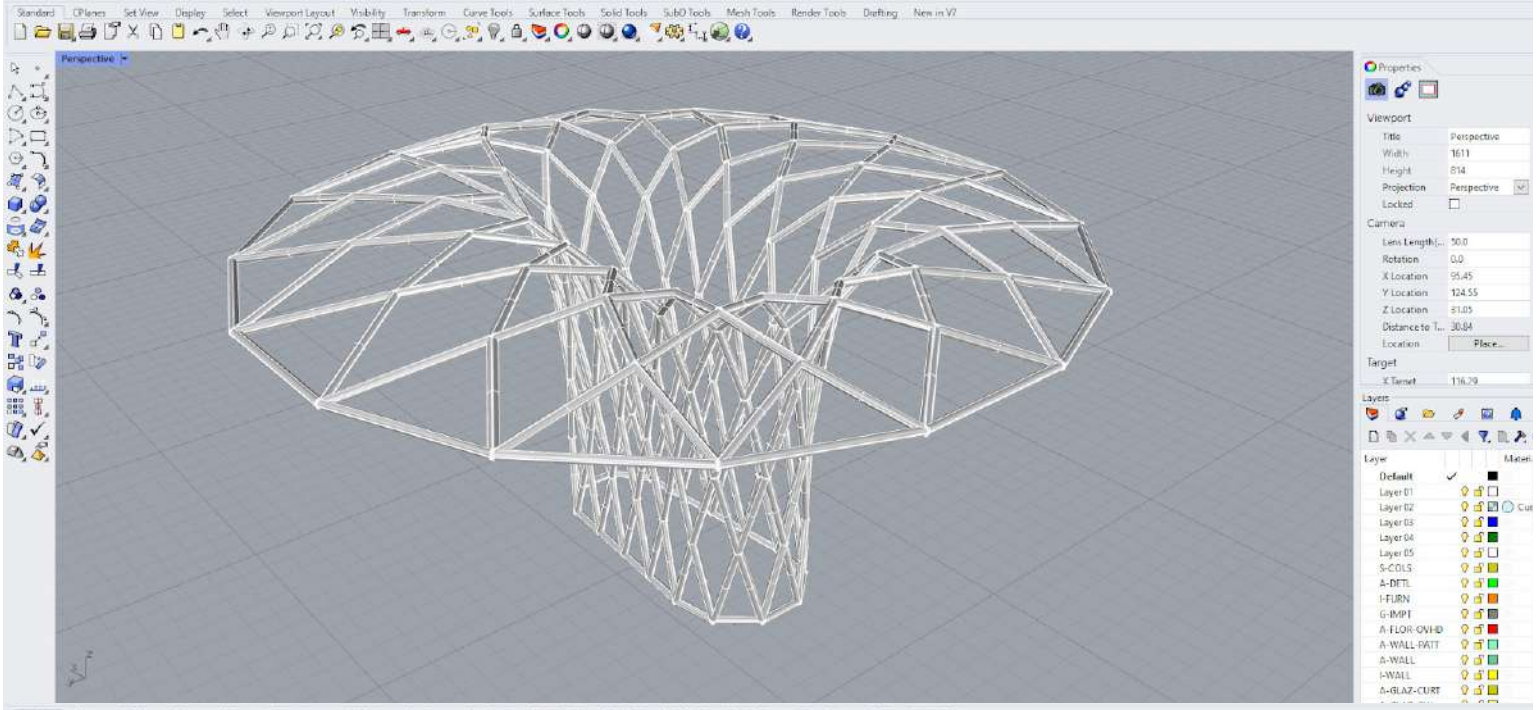


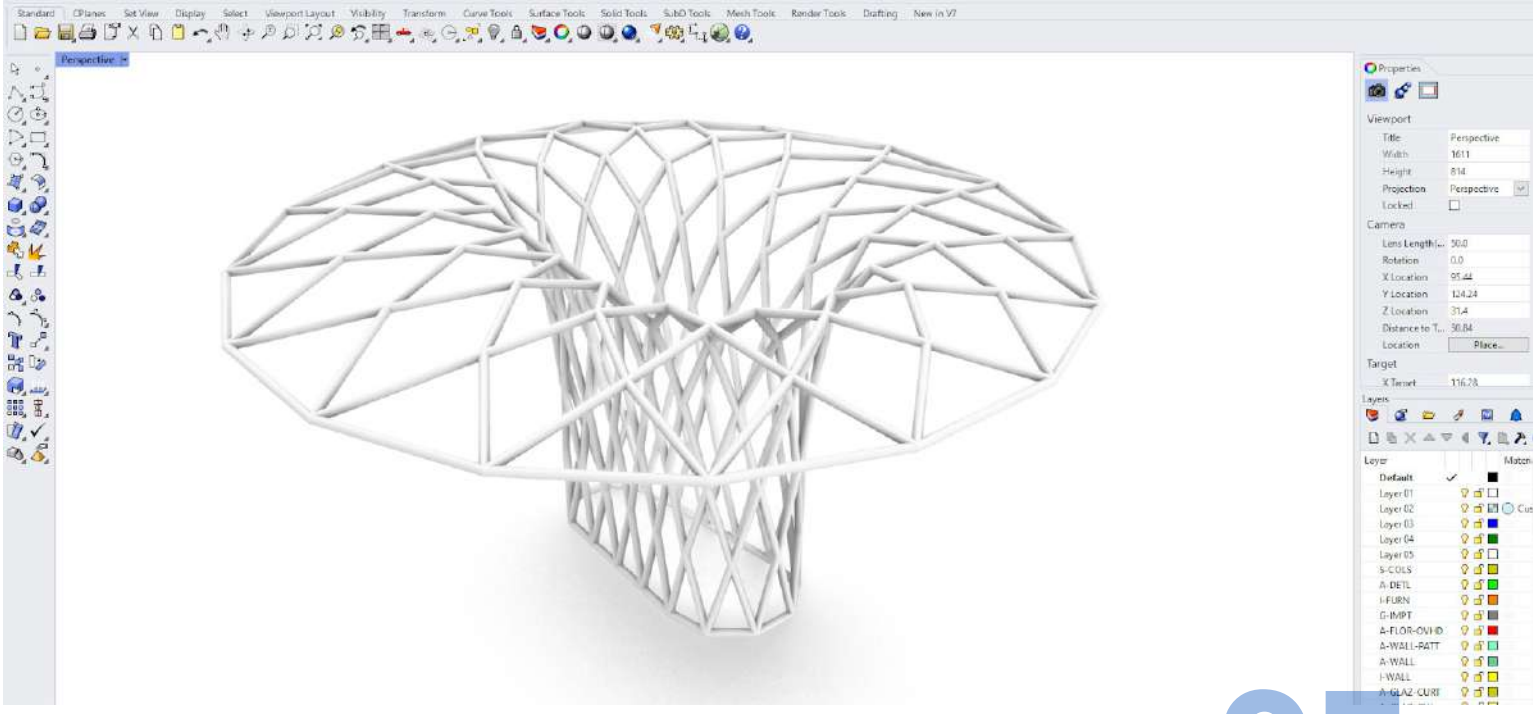
Algoritmo de programación visual. *Flujo de trabajo en Grasshopper 3D desarrollado para un prototipo de cubierta ligera del proyecto Parque Biblioteca. Diseño Integral. 9° semestre de Arquitectura UAA.* Equipo CHR, 2022.



Morfologías. *Resultado formal de prototipo de cubierta ligera en Rhinoceros 3D para el proyecto Parque Biblioteca. Diseño Integral, 9° semestre de arquitectura UAA.* Equipo CHR, 2022.


Standard
CPlanes
Set View
Display
Select
Viewport Layout
Visibility
Transform
Curve Tools
Surface Tools
Solid Tools
SubD Tools
Mesh Tools
Render Tools
Drafting
New in V7
Perspective
Properties
Viewport
Title
Perspective
Width
1611
Height
814
Projection
Perspective
Locked
Camera
Lens Length(...
50.0
Rotation
0.0
X Location
96.51
Y Location
174.15
Z Location
30.76
Distance to T...
58.02
Location
Place...
Target
Layers
Layer
Default
Layer 01
Layer 02
Layer 03
Layer 04
Layer 05
S-COLS
A-DETL
I-FURN
G-IMPT
A-FLOR-OVHD
A-WALL-PATT
A-WALL
I-WALL
A-GLAZ-CURT

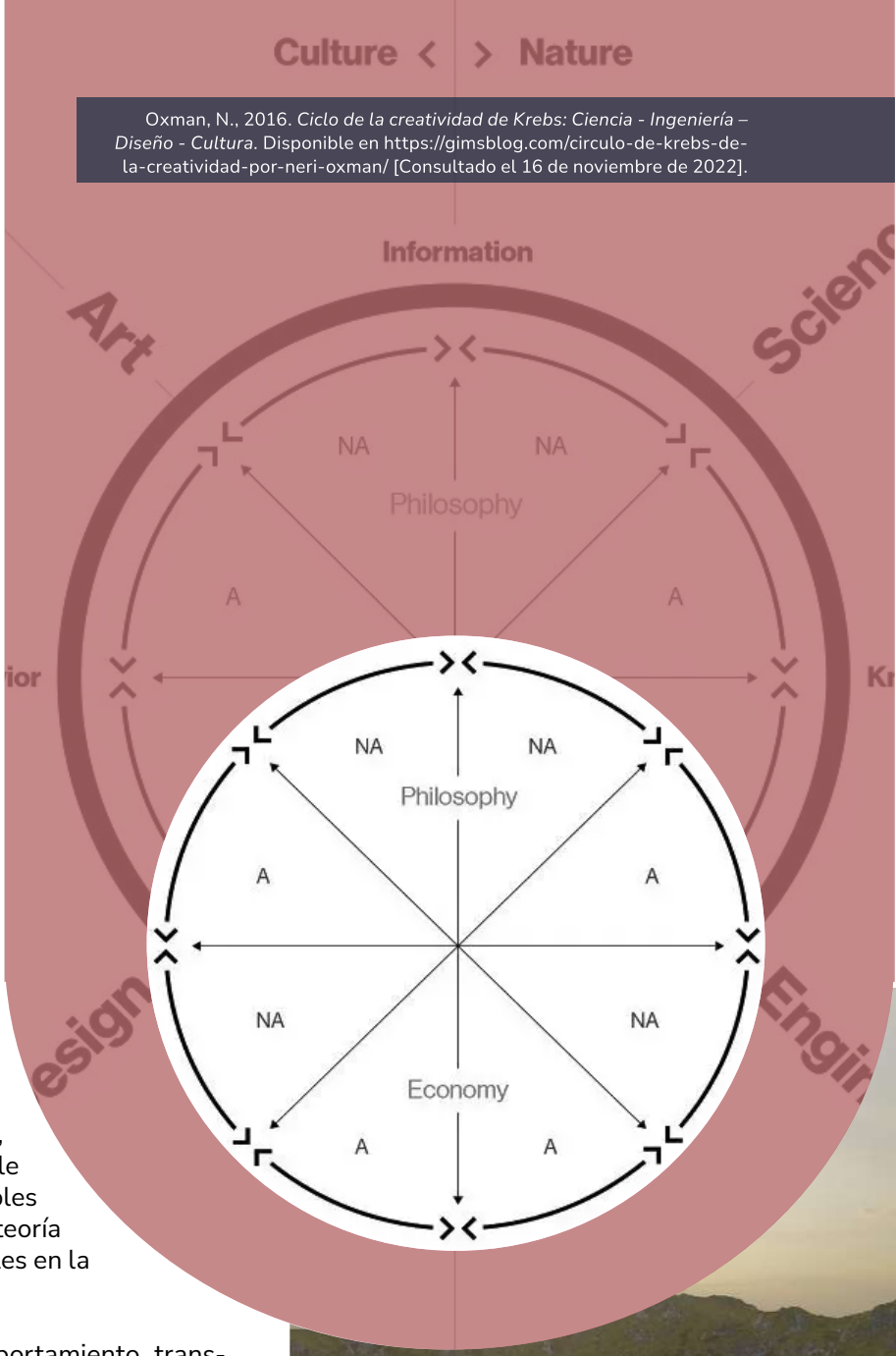

Standard
CPlanes
Set View
Display
Select
Viewport Layout
Visibility
Transform
Curve Tools
Surface Tools
Solid Tools
SubD Tools
Mesh Tools
Render Tools
Drafting
New in V7
Perspective
Properties
Viewport
Title
Perspective
Width
1611
Height
814
Projection
Perspective
Locked
Camera
Lens Length(...
50.0
Rotation
0.0
X Location
95.45
Y Location
124.55
Z Location
61.05
Distance to T...
30.84
Location
Place...
Target
Layers
Layer
Default
Layer 01
Layer 02
Layer 03
Layer 04
Layer 05
S-COLS
A-DETL
I-FURN
G-IMPT
A-FLOR-OVHD
A-WALL-PATT
A-WALL
I-WALL
A-GLAZ-CURT


Standard
CPlanes
Set View
Display
Select
Viewport Layout
Visibility
Transform
Curve Tools
Surface Tools
Solid Tools
SubD Tools
Mesh Tools
Render Tools
Drafting
New in V7
Perspective
Properties
Viewport
Title
Perspective
Width
1611
Height
814
Projection
Perspective
Locked
Camera
Lens Length(...
50.0
Rotation
0.0
X Location
95.44
Y Location
124.24
Z Location
31.4
Distance to T...
30.84
Location
Place...
Target
Layers
Layer
Default
Layer 01
Layer 02
Layer 03
Layer 04
Layer 05
S-COLS
A-DETL
I-FURN
G-IMPT
A-FLOR-OVHD
A-WALL-PATT
A-WALL
I-WALL
A-GLAZ-CURT

05

DESARROLLO PARTE II:

postura teórica



Oxman, N., 2016. *Ciclo de la creatividad de Krebs: Ciencia - Ingeniería – Diseño - Cultura*. Disponible en https://gimsblog.com/circulo-de-krebs-de-la-creatividad-por-neri-oxman/ [Consultado el 16 de noviembre de 2022].

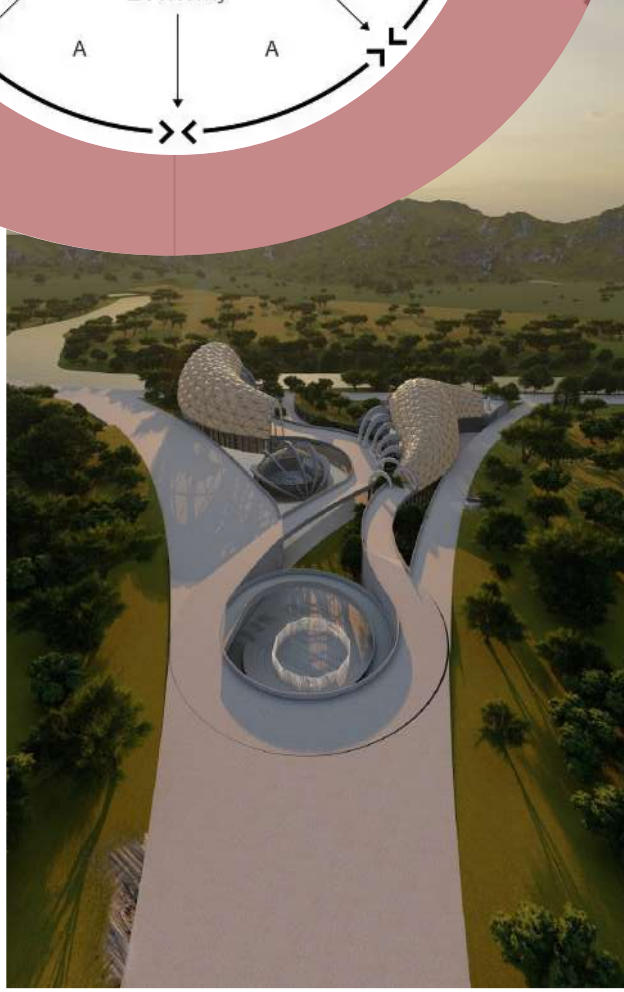
Como se puede ver, la búsqueda de personajes y referentes con aplicación profesional en el campo del diseño resulta indispensable. Da la oportunidad de conocer filosofías y conceptos innovadores e influyentes en la concepción del diseño y su relación con la vida diaria. Una de estas filosofías destacables pertenece a la arquitecta, diseñadora e inventora Neri Oxman, quien plantea un método revolucionario de crear, concibiendo el diseño como un proceso integral cíclico.

Para la autora, todo comienza con *naturaleza*, fuente de inspiración primaria, proveedora de recursos, formas y estructuras que pueden responder incluso a los problemas más complejos. La *ciencia* convierte esta inspiración en conocimiento, traduciendo el material abstracto e intangible en postulados lógicos, aplicables y producibles a través de la *ingeniería*, que convierte la teoría en recursos físicos, prácticos y tangibles, útiles en la respuesta a las necesidades humanas.

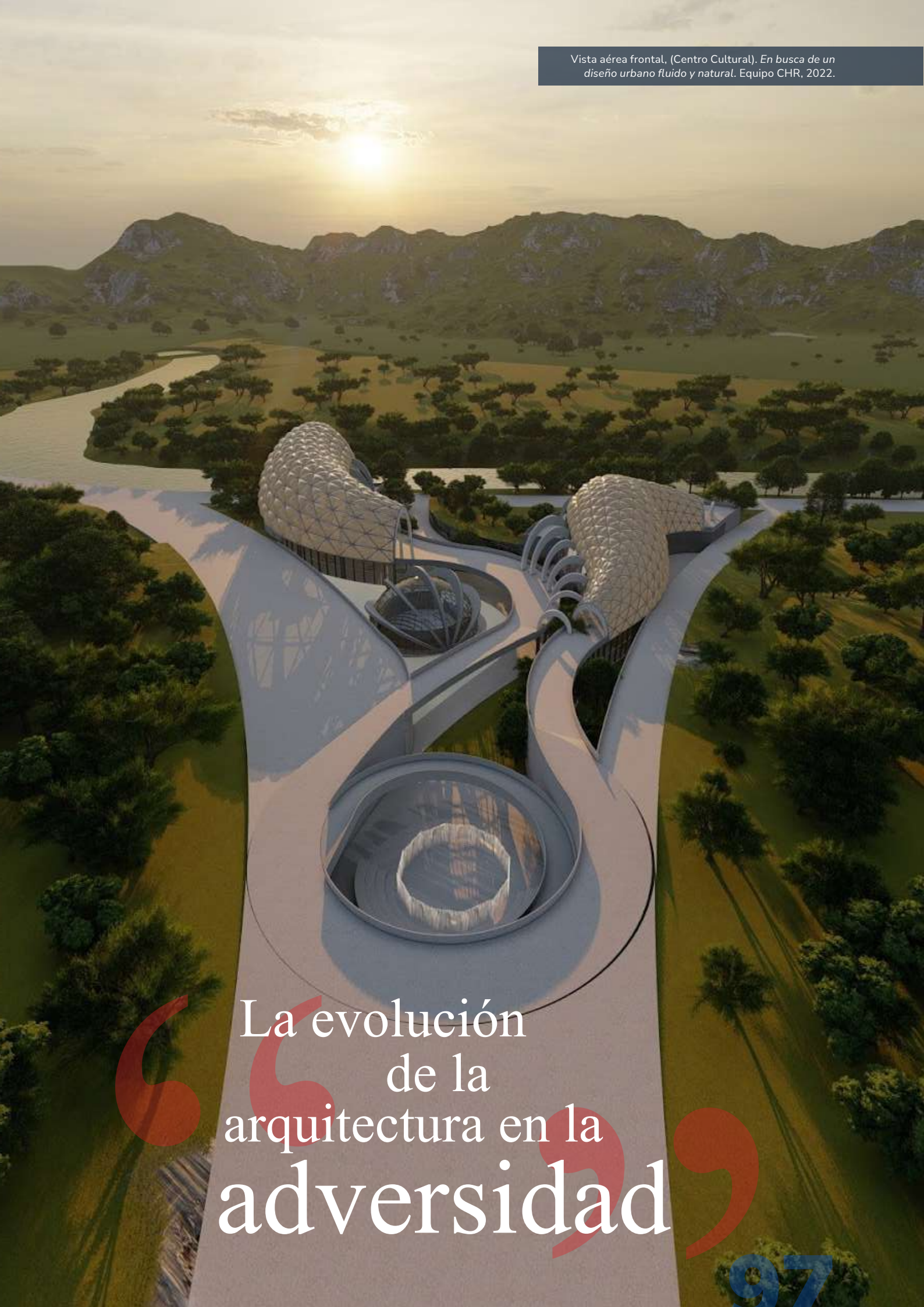
El *diseño* traduce estos recursos en comportamiento, transformado en cultura por medio del arte, que nuevamente cuestiona nuestra percepción del mundo, reiniciando el ciclo. Como bien menciona Neri Oxman en la serie documental *Abstract: The Art of Design*[1]*:*

> **Generalmente, el arte es para la expresión. La ciencia para la exploración, el diseño para la comunicación. Ingeniería para la invención. ¿Por qué en vez de tener estos cuadrados, no crear un círculo, un reloj para moverse entre ellos? El aporte de una disciplina se transforma en el producto de otra. (2019).**

De este modo, reconocer la naturaleza como inicio y fin de la aplicación del diseño en un ciclo continuo de diseño puede dar las herramientas para crear proyectos más integrales, interesantes y sostenibles.



[1] Serie documental Abstract: The Art of Design de Netflix. Se recomienda ver el episodio en https://www.netflix.com/title/80057883. Véase la referencia número uno.



Vista aérea frontal, (Centro Cultural). *En busca de un diseño urbano fluido y natural*. Equipo CHR, 2022.

La evolución de la arquitectura en la adversidad

06 CONCLUSIÓN
un mensaje para el lector

Se le recuerda a los lectores, ya sean estudiantes, profesores o curiosos del diseño en general, que la disciplina de la arquitectura aún tiene mucho que recorrer. Aprender nuevos programas y herramientas que complementan y potencializan las habilidades de diseño siempre da la posibilidad de aprovechar las distintas oportunidades, creativas, académicas y laborales.

Tener un abanico más grande de herramientas será el mejor aliado al momento de presentar y expresar ideas o proyectos; incluso el hecho de conocer las fortalezas de cada *software* ayudará a optimizar el tiempo destinado a desarrollar proyectos. También se tendrá muy buena aceptación por parte de los clientes, o bien, de los profesores, ya que es un gran distintivo experimentar y buscar aportaciones más allá de lo solicitado y conocido.

Además, se experimentará una gran satisfacción por el crecimiento académico obtenido, que a posteriori también se convertirá en ventaja competitiva, y un mayor aporte para la sociedad.

La tecnología ofrece cada vez más y mejores herramientas para solventar desde las necesidades más básicas hasta las más complejas. La sociedad es testigo de cómo la tecnología comienza a ocupar puestos de trabajo a lo largo de todo el mundo en diversos ámbitos. Desde espacios virtuales como el Metaverso, rentables aún sin usar recursos reales, hasta inteligencias artificiales capaces de suplir los puestos de trabajo en muchas áreas. Sin duda, es fácil sucumbir al miedo latente de perder el empleo a causa de la “máxima efi

Finalmente, si bien el dominio de las nuevas tecnologías será indispensable en una realidad no muy lejana, también es importante reconocerlas como lo que son: herramientas disponibles para desarrollarse en el área que a cada profesional le corresponde. Si se aprovecha el potencial que las herramientas digitales brindan en materia de creatividad, las nuevas tecnologías podrían no ser una amenaza, sino una gran oportunidad para dirigirse a un mejor futuro.

Vista de Conjunto (Parque Biblioteca). *Cubierta de la biblioteca, joya del sistema, da la bienvenida desde el emplazamiento e invita a los usuarios a la lectura.* Equipo CHR, 2022.

Cafetería pública (Parque Biblioteca). *Abierta en todo sentido, la cafetería funge como conector social del sistema y del sitio.* Equipo CHR, 2022.

Vista lateral de la biblioteca (Parque Biblioteca). *Mientras los libros son protegidos alrededor, el espacio central motiva a los lectores a disfrutar de sus estancias.* Equipo CHR, 2022.

REFERENCIAS

Dadich, S. (Director). (2019). *Abstract: El arte del diseño. Neri Oxman: Bioarquitectura.* [Documental; vídeo online]. Netflix.

Grupo Gimetric. (s.f.). *Círculo de Krebs de la creatividad por Neri Oxman. Gimsblog.* [Online]. Disponible en https://gimsblog.com/circulo-de-krebs-de-la-creatividad-por-neri-oxman/ [Consultado el 16 de noviembre de 2022].

Lindsay, C. (2020). *Biomimicry enables architects to make "positive impact" on the environment says Michael Pawlyn.* [Online]. Disponible en https://www.dezeen.com/2020/10/22/michael-pawlyn-exploration-architecture-dassault-systemes-video/ [Consultado el 16 de noviembre de 2022].

“La arquitectura
como medio
para plasmar
herencias”

Museo de la Historia de la Medicina en

AGUASCALIENTES

Autores del artículo

Paola Carvajal Martínez
Daniel Jesús Rodríguez Pérez

Mariana Guadalupe
Hernández Zermeño

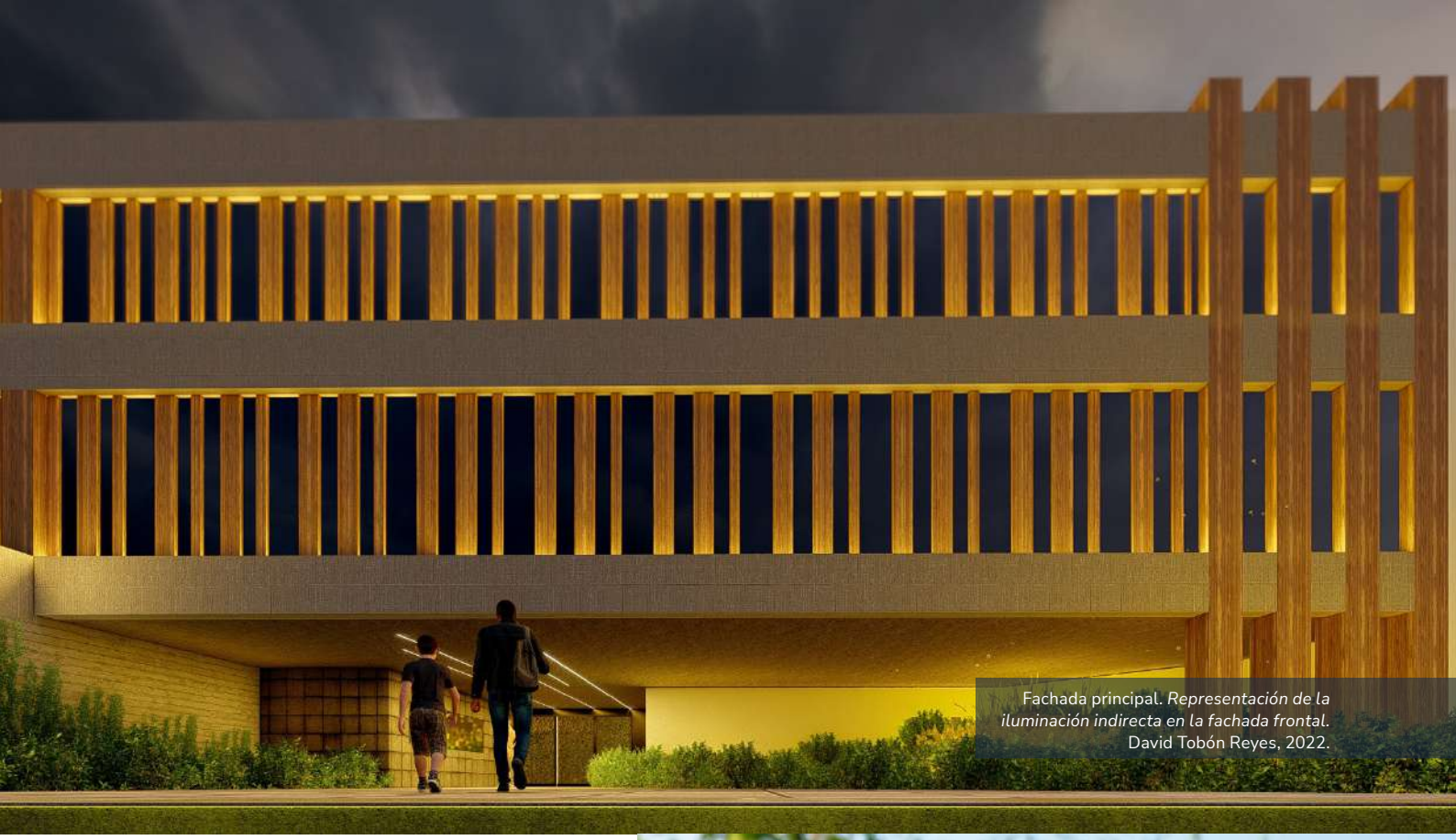
PARTE A

Sala de personajes. *Sala con mayor relevancia dado el objetivo principal del proyecto relacionada con el árbol al fondo de más de 100 años de vida.* David Tobón Reyes, 202

DESCRIPCIÓN

El proyecto surge a partir de la necesidad del Colegio de Médicos de Aguascalientes de otorgar un reconocimiento a los médicos y curanderos que practicaron su profesión y oficio en la ciudad, aportando al patrimonio clínico y, sobre todo, plasmando una herencia que aún es vigente en la práctica de dicha profesión.

Montserrat Alejandra Castillo Pérez | David Tobón Reyes



Fachada principal. *Representación de la iluminación indirecta en la fachada frontal.* David Tobón Reyes, 2022.

El edificio busca proyectar esos valores iniciales, para poder trascender tanto en la información expuesta en sus interiores, como en el conjunto del edificio mismo. De este modo, la propuesta de diseño surgió a partir del análisis del sitio que, debido a sus edificios colindantes y poco valor perceptual en su contexto inmediato, indicaba el camino de una arquitectura introspectiva que generase dentro de sí misma los valores perceptuales que en el exterior no se encontraban.

En la búsqueda de un centro, la interpretación se fundamentó en la cardiología, una de las ramas más importantes de la medicina; encargada del estudio, tratamiento y diagnóstico de las enfermedades del corazón y el aparato circulatorio. Haciendo uso de la abstracción y reconociendo al corazón como el centro vital para el funcionamiento del ser humano, el sistema se proyectó de la misma forma: un componente que articula, bombea y da sentido al proyecto.

Jardín posterior. *Colchón perceptual entre la zona del auditorio como la del museo, siendo diferenciada por la circulación vertical.* David Tobón Reyes, 2022.

Corte longitudinal. *El corte muestra el acceso peatonal principal como la relevancia y jerarquía del corazón como jardín botánico dentro del sistema.* David Tobón Reyes, 2022.

Así emergió el jardín botánico como un nodo donde la naturaleza es protagonista en el museo, pues es una metáfora de la trascendencia, que invita a tener conciencia sobre la prevalencia de lo natural, así como el espacio edificado, por encima la mortalidad del ser humano.

Por otro lado, en lo referente a la sustentabilidad, el proyecto se adaptó a la disposición de un auditorio y ocho oficinas ya existentes en el sitio, en las que se llevan a cabo actividades de las diversas ramas del Colegio de Médicos. El edificio se configura verticalmente en tres plantas.

En la planta baja se ubica la sala de exposición temporal, el jardín botánico, una cafetería, servicios y rampas de circulación; cuya función es la de separar y crear distinción entre el espacio del auditorio y el recorrido designado para el museo. En la segunda planta se distribuyen tres salas del tiempo, así como una sala de arte y una más dedicada a los personajes que contribuyeron significativamente a la medicina en Aguascalientes. Por último, en la tercera planta se ubica la zona de administración del museo, al igual que áreas de convivencia como la biblioteca, hemeroteca y terraza.

Jardín botánico. *El jardín articula principalmente la circulación vertical y el área de convivencia en planta baja.* David Tobón Reyes, 2022.

Iluminación del jardín posterior. *Representación de la iluminación indirecta en la circulación vertical como en el jardín*. David Tobón Reyes, 2022.

PARTE B

Fachada del museo. *Vista de la fachada principal desde el emplazamiento.* Luis Roberto López Vázquez y Hugo Emilio Reyna Padilla, 2022.

DESCRIPCIÓN

El objetivo principal del proyecto es mostrar la historia de la medicina y sus especialidades en el estado de Aguascalientes, a través de un sistema museográfico e histórico para el sector de la salud, así como para el público local y turista en donde se muestre todo tipo de mobiliario, documentos históricos, fotografías, material multimedia, entre otros; que hayan sido utilizados por los médicos en el estado de Aguascalientes.

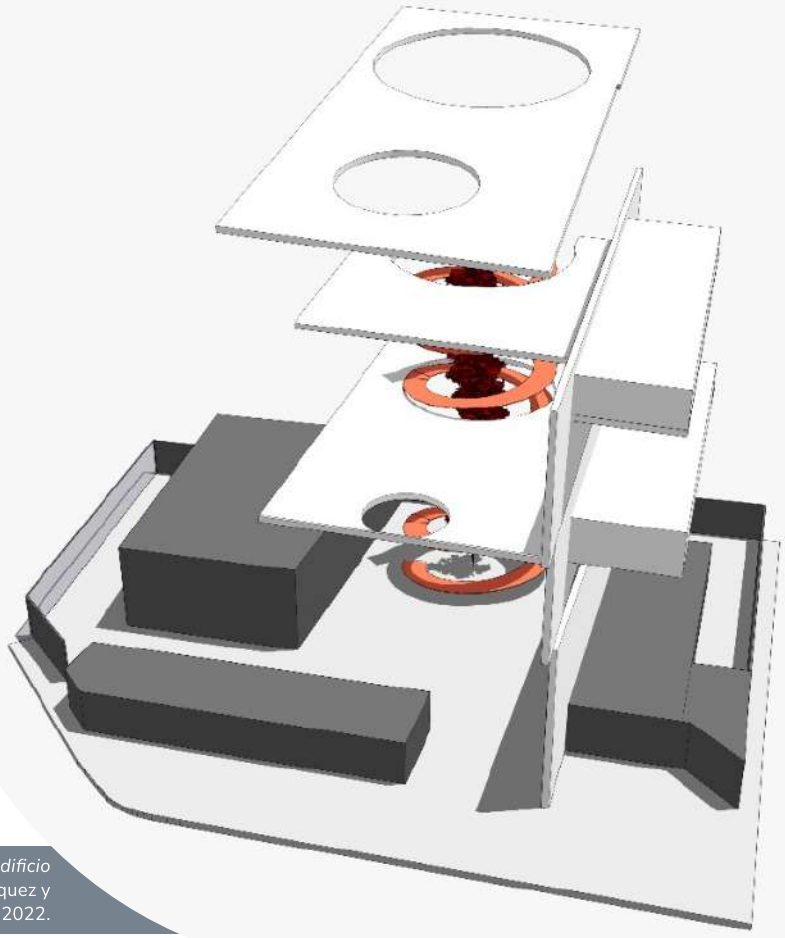
Se planteó desarrollar el museo dentro del ya existente Colegio de Médicos de Aguascalientes, cuyo predio cuenta con dos sistemas construidos: un auditorio y oficinas. Por lo que fue necesario adaptarse a esas condiciones.

Luis Roberto López Vázquez | Hugo Emilio Reyna Padilla

Se decidió diseñar el museo en tres niveles, buscando otorgarle presencia dentro del contexto, ya que colinda con la pista de atletismo del Instituto del Deporte del Estado de Aguascalientes y un predio baldío.

De este modo, el sistema fue conceptualizado como un ser vivo constituido por sus componentes biológicos indispensables: pulmones, corazón, venas y columna vertebral. La intención detrás de estas analogías fue reinterpretarlas en elementos físicos y funcionales dentro del diseño del proyecto.

Como consideración final, el museo contiene una amplia exposición permanente organizada en una línea del tiempo; la cual se divide a su vez en una galería de arte, una galería de personajes importantes dentro de la historia de la medicina y una sala de exposición temporal. El edificio también dispone de una cafetería, terraza, administración y los respectivos componentes de servicio.



Isométrico explotado. *Diagrama que muestra el esquema del edificio y sus elementos arquitectónicos.* Luis Roberto López Vázquez y Hugo Emilio Reyna Padilla, 2022.

Espacios de amenidades. *Perspectiva interior de la cafetería.* Luis Roberto López Vázquez y Hugo Emilio Reyna Padilla, 2022.

Salas expositivas. *Perspectiva interior de la sala de exposición de la Línea del Tiempo.* Luis Roberto López Vázquez y Hugo Emilio Reyna Padilla, 2022.

“La arquitectura como medio para plasmar herencias”

Fachada del museo. *Vista de la fachada principal desde el emplazamiento.* Luis Roberto López Vázquez y Hugo Emilio Reyna Padilla, 2022.

EXPE DIENTE

01
XPLO RACIÓN

ARTÍCULO 1. **HACIA UNA NUEVA APERTURA EN LA ARQUITECTURA**

ANGEL FABIAN CORONADO RUBIO
Arquitecto

Originario de la ciudad de Aguascalientes y arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Se ha desempeñado como profesional en el medio desde el año 2007. En el año 2012 crea su propia oficina de práctica independiente, Post Arquitectura

@post.arquitectura

ARTÍCULO 1. **DESARROLLO DEL DISEÑO DEL ESPACIO EXPERIENCIAL EN ENTORNOS HÍBRIDOS**

BLANCA RUIZ ESPARZA
Doctora en Filosofía del Interior Arquitectónico

Dra. en Fil. del Int. Arq. por la Universidad Federico II, Nápoles, Italia. Maestra en Diseño Interior por la Universidad de Salamanca y arquitecta por la UAA. De 2008 a 2014 fungió como Jefa del Departamento de Diseño del Hábitat en la UAA. Actualmente se desempeña como profesora-investigadora en la licenciatura de Diseño de Interiores en la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

blanca.ruiz@edu.uaa.mx

HÉCTOR OMAR GONZÁLEZ ROMO
Lic. en Ciencias del Arte y Gestión Cultural, UAA

Ganador del Segundo Concurso Nacional de Crítica del Arte UAA en 2015. Actualmente se desempeña como docente tallerista en el Semillero Creativo de Artes Visuales de El Llano, Aguascalientes.

hec.torglez@hotmail.com

DAVID BERUMEN COVARRUBIAS
Diseñador de Interiores

Licenciado en Diseño de Interiores por la UAA. En 2020 realizó el diseño y montaje de la instalación efímera para el concurso internacional Ixel Moda 2020. Desde ese mismo año trabaja como becario de investigación con la Dra.en Fil. Int. Blanca Ruiz. Actualmente trabaja con Colectivo Arrabal en el área de Arquitectura Efímera e Instalaciones Artísticas.

davidcovarrubias048@gmail.com

ARTÍCULO 3. **EL ESPACIO HÍBRIDO**

OCTAVIO MESTRE ARAMENDIA
Arquitecto

Director del estudio de arquitectura OMA (Octavio Mestre Arquitectos). Es arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona. Miembro fundador de la Escola d' Arquitectura de la UIC y, desde 1997, profesor de la Escola Elisava. Actualmente dirige la revista digital T18 Magazine.

IG: @om_arquitectos

ARTÍCULO 4. LA EVOLUCIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

JOVANY CHAVEZ GARCÍA
Politólogo marxista

Nacido en la Ciudad de México, es politólogo por la UAA en el año 2020. Como activista de izquierda ha participado en múltiples jornadas educativas populares en comunidades precarizadas de Aguascalientes. También ha impartido capacitación política en partidos de oposición. En el ámbito de la crítica social ha colaborado en La Jornada Aguascalientes. Es miembro fundador del proyecto Política para Resentidos en YT.

TW: @polimartillazos

URI EDUARDO MORALES ROMERO
Politólogo de izquierda

De origen hidrocálido, se licenció como politólogo por la UAA en el año 2020. Como activista de izquierda ha participado en jornadas educativas populares en comunidades precarizadas de Aguascalientes, así como en movimientos de protesta del estado y Ciudad de México. Es miembro fundador del canal de YT Política para Resentidos.

FB: @eduardomanmorales

02 XPERIMENTAL

ARTÍCULO 5. EL MOVIMIENTO COMO MEDIO HACIA LA LIBERTAD

KARLA DANIELA LÓPEZ VALENCIA
Diseñadora de Interiores

Egresada, con mención honorífica, de la Licenciatura en Diseño de Interiores en 2022 por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Su desarrollo profesional se enfoca en la búsqueda de soluciones creativas y artísticas para sus proyectos, utilizando principalmente luces y colores.

IG: @karladany.lv

ARTÍCULO 6. HECHIZOS DEL TIEMPO

SARA RUTH PADILLA ALONSO
Artista Visual

Licenciada en Diseño Gráfico por la UAA y Licenciada en Artes Plásticas por la Universidad de las Artes del Estado de Aguascalientes. Del 2011 a la fecha, encabeza un proyecto personal llamado "Afanes con alas", en el que promueve la exploración del arte textil retomando oficios tradicionales y abordando temáticas sobre la mujer.

IG: @afanes_con_alas

ARTÍCULO 7. COMPLEJO EDUCACIONAL KAJZERICA

ERICK VELASCO FARRERA
Arquitecto

Egresado de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en el año 2003. Inició su profesión en Londres y Malta, posteriormente se trasladó a ejercer en Zagreb, Croacia, país en el que actualmente es director de la firma AVP Arhitekti. En el año 2014 fue ganador de la medalla Viktor Kovacic a la mejor arquitectura del año.

IG: @sangrad_avp_architects

ARTÍCULO 8. **ADVERSIDAD Y CRECIMIENTO EN LA REALIDAD POST-COVID**

PAOLA CARVAJAL MARTÍNEZ

Estudiante de noveno semestre de Arquitectura, UAA

IG: @paola.carvma

MARIANA GUADALUPE HERNÁNDEZ ZERMEÑO

Estudiante de noveno semestre de Arquitectura, UAA

IG: @marianahezer

JESÚS DANIEL RODRÍGUEZ PÉREZ

Estudiante de noveno semestre de Arquitectura, UAA

IG: @dany.chuy

ARTÍCULO 9. **MUSEO DE LA HISTORIA DE LA MEDICINA EN AGUASCALIENTES**

MONSERRAT ALEJANDRA CASTILLO PÉREZ

Estudiante de sexto semestre de Arquitectura, UAA

IG: @yikesalejandra

DAVID TOBÓN REYES

Estudiante de sexto semestre de Arquitectura, UAA

@tobon_____

LUIS ROBERTO LÓPEZ VÁZQUEZ

Estudiante de sexto semestre de Arquitectura, UAA
Actualmente dirige el proyecto en Instagram

IG: @the_daily_building

HUGO EMILIO REYNA PADILLA

Estudiante de sexto semestre de Arquitectura, UAA
Actualmente dirige el proyecto en Instagram

@the_daily_building

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES
Centro de Ciencias del
DISEÑO Y DE
LA CONSTRUCCIÓN
revistas
uaa
pacial