

Resumen

El ser humano como ser pensante y sobre todo sensible, capta información a través de los sentidos que pasa a ser codificada en nuestro cerebro e integrada en forma de percepciones. Estas percepciones pueden ser reconocidas en forma consciente o inconsciente al encontrarse en un determinado lugar dependiendo de su voluntad y capacidad de observación. Existen distintos medios de aproximarse a un sitio, y dependiendo del medio que se trate se activan ciertos sentidos, que determinan la forma de interpretación del mismo.

El trabajo plantea desarrollar un análisis crítico del proceso de aprendizaje de los alumnos de los primeros años, en relación al conocimiento desarrollado por medio de elementos tanto virtuales como reales. Se pretende identificar una diferenciación en la interpretación del contexto de Punta del Diablo en el cual se plantea la propuesta arquitectónica de un Municipio. Esta diferencia se demuestra mediante la comparación entre la interpretación fundada desde una óptica más lejana e intangible, a través de información virtual y utilización del internet, y la percepción que pueda tener el alumno al existir un vínculo más real con el lugar y su interacción directa.

Introducción

En los tiempos de hoy, con la utilización masiva de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICS), la capacidad de adaptación de las nuevas generaciones y el buen manejo de estas herramientas, permiten aventurar un posible distanciamiento del trabajo en el sitio a favor del trabajo a distancia. Este tema nos conduce a pensar en qué medida para un estudiante de arquitectura es importante la visita al lugar para el ejercicio proyectual, ya sea este un paisaje urbano o natural, y si puede adquirir la misma información por medios virtuales en términos tanto cuantitativos como cualitativos.

En primera instancia podíamos dar por hecho que estas herramientas accesibles y aparentemente beneficiosas nos permiten una aproximación al sitio de forma prácticamente instantánea. Sin embargo existen estudios que demuestran la importancia de vincularse directamente con el área en estudio, dado que la percepción directa del espacio interpreta y organiza coherentemente el conjunto de sensaciones provenientes de los sentidos. Y que dicha interpretación depende no solo de la situación en la cual el observador se encuentra sino también del observador propiamente dicho. Cada espectador, por tanto, genera en su mente un mapa sensorial con características diferentes.

Frente a estas cuestiones nos es fundamental preguntarnos si la información extraída por ambas modalidades, a través de mapas gráficos o sensoriales, debe ser complementaria, si es imprescindible el estudio de ambas, y en qué medida conocer el sitio de manera directa resulta de aporte para el estudiante en su proceso de aprendizaje.

Sistema de objetivos

El *objetivo general* consiste en demostrar sí la visita al lugar y las interacciones directas con el sitio favorecen los aprendizajes de los alumnos.

Otros objetivos específicos apuntan a evaluar:

En qué grado es necesario el contacto directo con la realidad, en estudiantes de primeros años.

De qué forma la sensibilización con el contexto genera diferentes sinergias de activación de los sentidos e influye y aporta al desarrollo del ejercicio de diseño.

Marco teórico

El potencial de los sentidos

La percepción sensorial que se adquiere a través de los sentidos determina maneras de calificar el espacio. Los sentidos que más conocemos o utilizamos en relación a éste son la vista y el tacto, pero podemos captar el espacio de una forma más sensible si intentamos utilizarlos en su totalidad y si no nos olvidarnos de los estímulos asociados como fuerte, suave, frío, calor entre otros.

La estimulación de todos los demás sentidos nos permite extraer información que los medios virtuales por ejemplo no ofrecen. El olfato distingue fragancias que pueden transportarnos de dimensión y hasta la calidad del aire que se está aspirando. El oído nos brinda información de distancias y densidad.

El tacto identifica texturas y nos permite movernos y apropiarnos del espacio.

La vista indudablemente es el sentido que más nos ayuda a percibir el medio en el que nos encontramos de una forma más directa. Esto que por lo general nos favorece a veces nos quita la posibilidad y capacidad de explorar el espacio desde una óptica sensitiva diferente.

Debemos tener presente que a través de estos medios sensitivos la memoria acopia percepciones que son modificadas de acuerdo a una conducta o lenguaje determinado dependiendo de cada observador. Por lo tanto la construcción de nuestras percepciones va a ser siempre subjetiva. Este orden subjetivo va a ser entonces distinto para cada uno de nosotros.

Llegado el momento que nos toca organizar en nuestro cerebro todas las percepciones, podemos darle una escala de prioridades, eliminando, potenciando o hasta incluso distorsionando algunas. Esto nos está indicando que nunca un espacio en nuestra mente va a ser una copia exacta de la realidad.

Si nos referimos especialmente a un paisaje determinado, con cierto grado de complejidad, donde podemos percibir muchas sensaciones y donde existe una multitud de elementos identificables y con características diferentes, este tema se hace más notorio y consecuentemente más interesante.

Arquitectura y paisaje

La arquitectura inmersa en el paisaje, interviene como un arte temporal que se va construyendo en el tiempo y en el espacio. La materialización de dicha arquitectura genera secuencias que pueden ser atravesadas, evadidas o vividas dependiendo cual haya sido la sensación provocada al individuo o motivación para optar por un camino en particular. Este recorrido no va a ser constante en el tiempo, sino que van a existir determinados factores, por lo general sociales, que pasarán a modificar las características del territorio.

De todos modos este escenario aguarda ser explorado y experimentado a lo largo del tiempo por el observador que por efecto consecuente pasa a convertirse en espectador participando del paisaje de una forma más sensible.

La interpretación de un paisaje en particular viene dada por una imagen creada en nuestra mente gracias a la utilización y combinación de todos los sentidos como ya hemos mencionado con anterioridad. Aunque esta imagen también puede ser adquirida por medio de recuerdos o experiencias anteriores.

De todas formas el observador debe tener una participación y actitud creadora en la construcción de la imagen.

El reconocimiento de los fragmentos o componentes de un determinado lugar se obtiene en parte por las sensaciones visuales, de forma, color, movimiento, olfato, oído, tacto, sensación de gravedad, entre otros. Frente a esto el individuo intenta usar y fundamentalmente organizar con cierta coherencia las claves sensoriales provenientes del medio exterior para interpretar adecuadamente la información.

Esta acción posee una importancia práctica y emotiva para el individuo, dado que se caracteriza por ser un ser adaptable capaz de vivir experiencias inconstantes.

Elementos del paisaje

Kevin Lynch habiendo realizado un estudio de **la imagen de la ciudad** (1993) hace referencia e identifica ciertos elementos físicos perceptibles naturales y artificiales que caracterizan a un paisaje en particular, como el sol, las estrellas, el viento, los colores, las sendas, bordes, barrios, nodos y mojones. Estos elementos según Lynch aparecen y se repiten en varias imágenes ambientales.

También hace mención al elemento laberíntico que tiene un cierto valor en el medio ambiente, y provoca sorpresas dado que posee una forma que induce a ser explorado y aprehendido con el tiempo.

Las sendas, asociadas a conductos que sigue el observador, se organizan y conectan con otros componentes.

La percepción de estos elementos puede variar dependiendo de su uso, concentración y actividades o también de sus dimensiones (anchura y estrechez), direccionalidad, continuidad, forma (recta o curva) origen y destino.

Estos caminos funcionan como articuladores del paisaje y le confiere al observador la orientación y el punto de referencia en donde se encuentran.

Las confluencias de estos elementos lineales conforman puntos estratégicos y lugares de ruptura denominados nodos, que generan sucesos en el recorrido. Estos pueden ser tanto abiertos como retraídos.

Por otro lado existen elementos que se caracterizan por su linealidad al igual que las sendas pero no son tan predominantes como estas. Los muros, vallas, suturas, líneas o elementos fronterizos pueden conformar un borde de forma continua. Los bordes se identifican por ser impenetrables a movimientos transversales, por dividir, o por el contrario mantener zonas unidas.

Los barrios son los elementos básicos que conforman la imagen de una ciudad y se identifican por un carácter común. Contienen determinadas características físicas como la textura, el espacio, la forma, detalles y símbolos, el tipo de construcción, su uso y actividad, sus habitantes, el mantenimiento y la topografía.

También se definen por la homogeneidad en lo que refiere a las fachadas, materiales, modelado, ornamentación, color y altura.

Otros de los objetos físicos que son definidos con bastante sencillez y conforman un punto de referencia para el observador son los llamados *mojones*. Estos son elementos visibles desde muchas ubicaciones o posiciones. La secuencia de ellos genera un *ritmo* que al recordarlo facilita su reconocimiento.

Ninguno de los elementos anteriormente mencionados existe aisladamente. El observador al recorrer el conjunto lo experimenta como una totalidad compleja cuyas partes están interrelacionadas y dependen entre sí.

Construcción de la imagen

El medio ambiente ofrece al observador una cantidad de fragmentos sensiblemente reconocibles y diferenciados. Cada individuo tiene la completa libertad de elegir, organizar y proporcionarle significado a lo que observó o percibió, como respuesta de adaptación.

La imagen formada en nuestra mente es contrastada y comparada con la real, ya que la percepción permite tomar información de diversas índoles en el proceso constante de interacción. Por tanto, esta imagen puede y seguramente no sea la misma para cada observador.

La coherencia de la imagen puede darse de diferentes maneras. Cuando un objeto es visto por primera vez, lo podemos identificar no necesariamente porque nos resulte familiar sino porque el observador ya posee en su consciencia un registro previo que hace identificarlo como tal. Según Lynch, cada individuo crea y lleva su propia imagen. El objeto debe contener cierto significado, práctico o emotivo y la imagen debe tener un carácter abierto, adaptable a los cambios, debe ser comunicable de forma que estimule al individuo a continuar explorando y organizando la realidad. Estos criterios en relación a la imagen pueden variar dependiendo de las diferentes personas y las distintas situaciones.

Las imágenes pueden superponerse e interrelacionarse. No solo pueden diferenciarse por su magnitud sino también por el punto de vista, la estación del año y hasta del día y la hora. El observador debe enfrentarse a estos cambios físicos y ajustar constantemente su imagen. Otro desafío al que debe enfrentarse es a simplificar los elementos de esa realidad física que lo rodea y reducir la información al punto de aproximarse a la abstracción total y así poder articular las partes.

Las imágenes entonces pueden ser reales, sensorialmente vividas, abstractas, generalizadas o faltas de contenido sensorial. La representación pictórica de un objeto en nuestra mente puede ser vivida en relación a su forma, color, textura y otros detalles, como también puede ser relativamente abstracta.

Lynch hace referencia a la imaginabilidad como la búsqueda de cualidades físicas en la imagen mental. La legibilidad de un espacio facilita la elaboración de la imagen ambiental y los objetos se presentan ante el observador perceptivo de forma intensa a los sentidos.

Podemos poner nuestra atención en la imaginabilidad a la hora de descubrir y darle significado a lo que visualizamos, pero ello no implica que dejemos de lado otras cuestiones más sensibles, como la expresividad, el deleite, la conmoción, el ritmo, el estímulo, la elección, entre otros.

El individuo puede tener conocimiento del territorio mediante un mapa o una serie de documentos por escrito. En cuanto el observador pueda ajustar constantemente esta información a la realidad va a contar con una clave para poder conectar ambas lecturas. Sin embargo el hecho de no existir una conexión y vínculo directo con la realidad, la profundidad y el detalle de la imagen vivida desaparece.

Lynch también menciona en su libro a Kilpatrick, el cual describe el proceso de aprendizaje perceptivo impuesto a un observador por estímulos nuevos, que no se ajustaban ya a imágenes previas. Esto quiere decir, que el espectador interpreta la escena únicamente a través del reflejo de sus sentidos.

Una vez que se reitera la observación, el individuo ya no necesita encontrar conscientemente datos significativos. Ahora va a tener como objetivo perfeccionar la imagen ambiental que construyó en su mente en relación a sus nuevas percepciones.

La forma del paisaje

Las características físicas generales del paisaje que a su vez permiten su distinción son su forma, fuerza, contraste, complejidad, dimensión, uso y escenario espacial, entre otros.

La forma está dotada de una cantidad de cualidades que hacen a la identificación de un elemento, y permiten que se destaque y pueda ser reconocible.

Es fundamental que pueda ser sencilla y clara geoméricamente, aunque en la naturaleza generalmente nos encontramos con formas más complejas.

De todos modos está demostrado que el observador posee la capacidad de transformar esta complejidad en hechos más simples y la facilidad de incorporar estas formas a la imagen.

Quien hace muchos años intentó realizar una síntesis ideal del paisaje natural fue Paul Cézanne quien manifestó un profundo interés por la vida contemporánea y pinto el mundo tal como lo veía antes sus ojos. Su reconocimiento fue por el esfuerzo dedicado en comprender y representar la complejidad de la percepción visual de las personas y querer ofrecer una visión auténtica de la realidad. Trabajaba de una forma muy particular. El observaba los objetos desde variados puntos de vista y representaba en un único plano las perspectivas diferentes de manera simultánea. Manejaba colores intensos y su estructura compositiva reflejaba una síntesis de elementos geoméricos básicos y esenciales.

Cézanne decía: *“Todo en la naturaleza se modela según la esfera, el cono, el cilindro. Hay que aprender a pintar sobre la base de estas figuras simples; después se podrá hacer todo lo que se quiera”, 1904.*



“Mount Sainte-Victoire view from Lauvers”, 1904-06

Una de las características del paisaje es la continuidad y la repetición de intervalos determinando un ritmo particular que habitualmente facilita la percepción de una realidad compleja. Claro que esto depende del alcance visual del espectador, del margen y la profundidad de visión (perspectivas, panoramas, elementos de articulación, superposiciones, concavidad, invisibilidad). Todas estas cualidades, a través de los sentidos visuales particularmente, hacen sensible al observador facilitando la aprehensión del paisaje. Asimismo refuerzan y desarrollan la interpretación de forma más certera. En general, ninguna de estas cualidades se encuentra aislada.

En el acto de reconocimiento es necesario aplicar procedimientos de manera consciente que resulten adecuados para la interpretación formal del sitio. Por ejemplo el movimiento y la velocidad en la que vislumbra el entorno que le rodea.

Proceso de diseño

Cuando un diseñador se enfrenta a un paisaje determinado en general se afronta al problema de querer mejorar sensiblemente el medio existente, conservar la esencia del lugar y mantener su identidad. Pero en ocasiones busca la construcción de una nueva imagen que fortalezca la imagen observada jerarquice algunos sectores con la creación de puntos icónicos que interrelacionen los distintos elementos del contexto, o simplemente concebir una forma abierta y sea totalmente visible. De una manera u otra la intención del diseñador es por lo general intentar dar una respuesta adecuada al problema y que dicho elemento artístico o arquitectónico a diseñar se pueda conectar con el paisaje de una manera armónica pero a la misma vez que su forma pueda resultar atractiva y representativa frente al observador.

Metodología

El trabajo se desarrolla mediante un continuo seguimiento del proceso del estudiante en el curso semestral de anteproyecto dos matutino del taller Schelotto.

Participantes

Los estudiantes serán evaluados de forma directa e indirecta. Transversalmente con las evaluaciones docentes se procederá a realizar encuestas a siete estudiantes del curso. Las preguntas serán generales abiertas y particulares del tema.

Materiales

Se contará con un archivo de imágenes sobre ejemplos representativos de los trabajos de algunos alumnos en relación a las distintas etapas del ejercicio que sean ilustrativas y vayan acompañando lo mencionado y evaluado a lo largo del trabajo.

Procedimientos

Se someterá a verificación determinados patrones de Punta del Diablo, relacionando los elementos que componen su estructura.

Luego se procederá al análisis y posterior evaluación del desarrollo de los trabajos en función de los objetivos fijados.

Se seguirán los tiempos previstos del curso de Anteproyecto dos poniendo especial cuidado en los esquicios, etapas donde existen posibilidades de evaluación.

Las conclusiones serán generales y específicas sobre las metas alcanzadas o logradas.

Resultados

La siguiente información es extraída de las distintas etapas de presentación o esquicios en donde se puede observar la incorporación de conceptos elementales referidos al sitio donde se encuentran trabajando, en este caso Punta del Diablo, ya sea de forma consciente o inconsciente.

Primera etapa

Los trabajos realizados en esta primera etapa, refiriéndonos a la generalidad, revelan que el estudio a través medios virtuales (Internet, Google Earth y otros) resultó de una herramienta fundamental para una primera aproximación al sitio, ya que muestran un grado de abstracción del paisaje que sintetizan en forma muy clara en sus primeras ideas fuerzas. Sin los trabajos previos de búsqueda de información gráfica, contextual e histórica de Punta del Diablo quizás no hubiesen logrado este grado de abstracción por más que hubieran asistido al lugar.

Por otro lado incorporan ciertos elementos disparadores de ideas que están directamente relacionados con las sensaciones vividas y percepciones experimentadas en este paisaje en particular.

Incorporan por un lado el dramatismo, las distintas tensiones naturales o artificiales, océano, viento, calles y flujo de personas. Por otro lado se muestran conmovidos por el origen de la trama, el efecto sorpresa en cuanto a las visuales y recorridos que las acompañan, las perspectivas y ventanas aleatorias generadas entre construcciones existentes. En este sentido manifiestan un gran interés hacia la búsqueda de un orden alternativo.

Afloran muchas ideas relacionadas a laberintos, asociados a la estructura de una ciudad medieval. También aparecen en muchos casos composiciones fragmentadas.

Es importante destacar que la elección del terreno a trabajar fue adoptada por los propios estudiantes junto a los docentes, lo que demuestra mayor compromiso y participación. Sin duda el predio fue considerado por los alumnos como el indicado de acuerdo a determinadas condiciones y claramente encontraron en él ciertos valores y potencialidades.

Asimismo cabe mencionar y dejar en claro que el programa que se está planteando, un Municipio, deja abierta muchas posibilidades de experimentación volumétrica y compositiva, ya que son edificios institucionales novedosos.



Descripción: *Trabajos de abstracción del entorno, dibujando en negativo las áreas construidas e incorporando datos relevantes, como la orientación, el recorrido del sol y la dirección de vientos predominantes, con el objetivo de visualizar el edificio propuesto en relación al entorno de forma más clara e integrada.*

Segunda etapa

Esta instancia se corresponde a la organización espacial en relación a la composición volumétrica y la articulación con los espacios exteriores.

En esta etapa los estudiantes se encuentran en un permanente proceso de reflexión ya que continúan incorporando o manteniendo determinados componentes referenciados al contexto. Comienzan a aparecer las grillas, como elementos generadores y articuladores de espacios.

Esta geometría está determinada por la introducción de algunas calles de importancia relevante, ya sea por movilidad de personas o vehículos, o simplemente por la proyección de visuales de carácter sugestivo.

Se continúan manteniendo los conceptos de direccionalidad, tensiones y las calles como estructuradores determinantes de algunas zonas en particular, como por ejemplo la conformación de los espacios exteriores.

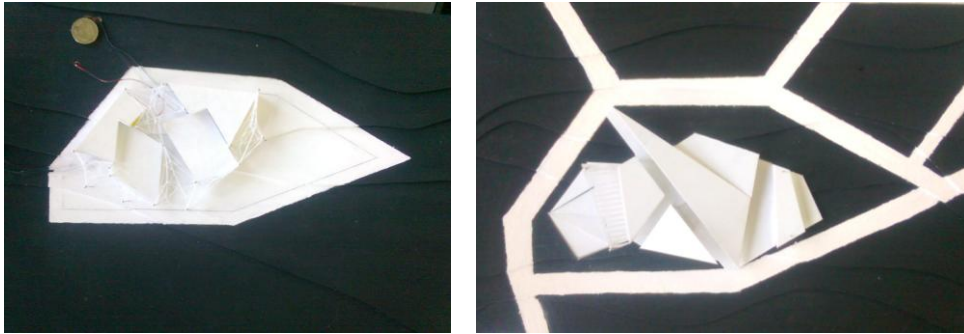
Los gradientes de espacios receptores y la transición de los mismos, en una secuencia rítmica conducen al acceso principal o a otros espacios en donde lo que se prioriza son las visuales.

Refiriéndonos al entorno y a la correspondencia con el contexto en una escala más amplia, observamos que los trazados de las formas no se corresponden directamente con la traza urbana ya que se focalizan más en los recorridos y remates visuales dejando un poco de lado asuntos trabajados anteriormente, al extremo de ni siquiera dibujar el terreno en algunos casos.

Esta tendencia voluntaria o involuntaria se debe en parte a la atención del diseño del espacio exterior y al problema de conjugación y articulación de los distintos componentes del entorno, sean estos naturales o artificiales.



Descripción: Trabajos realizados por las alumnas Catherine Ferreira y Saskia Zipitria.



Descripción: Maquetas realizadas por las alumnas Romina Scattone y Ximena Pascale.

Tercera etapa

Ya en el tercer esquicio podemos percibir como los estudiantes comienzan a enfocarse en otros aspectos, como por ejemplo en el manejo de los niveles y la topografía del terreno.

Si observamos desde el detalle y tratamos de volver la mirada a un principio para detectar los elementos que se mantuvieron como generadores de ideas es interesante distinguir que en la mayoría de los casos siguen estando presentes en el proceso proyectual, aunque su atención en esta etapa esté centrado, como ya hemos mencionado, en otros aspectos mayormente relacionados con la funcionalidad y sistematización.

Los componentes del contexto que aun se siguen tomando en cuenta son la morfología del sitio, la irregularidad del terreno con sus calles aleatorias convergentes, el ambiente caótico que se percibe, la traza desordenada y la presencia de diagonales.

Los alumnos responden a este problema de distintas formas. Por un lado hay quienes intentan buscar un orden semejante, donde lo que se manifieste sea un orden caótico, hay otros que se dirigen por el camino contrario, buscando generar un polo de orden con cierto carácter de hito.

En cuanto a lo compositivo, los que están utilizando una lógica de caos, expresan los volúmenes de forma fragmentada, indicando varios quiebres, y con un alto contenido de tensiones y dramatismo en algunos casos.

Por el contrario, los que buscan una disposición más ordenada lo representan mediante un volumen único integrado a lo caótico pero sin perder la uniformidad.

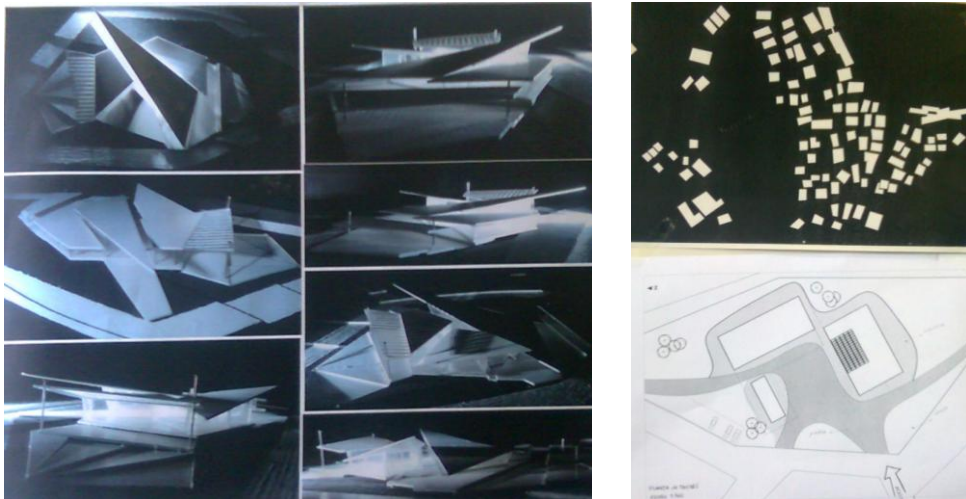
En el ejercicio, la observación del paisaje y la morfología conducen a determinados conceptos asociados a un laberinto, símbolo occidental sumamente interesante, donde se le confiere importancia a la conexión entre los elementos. Podríamos afirmar en estos términos que Punta del Diablo es un laberinto primitivo al igual que el espacio conformado en una ciudad medieval, donde predominan las perspectivas y los remates que uno no se espera encontrar. Este factor sorpresa y efecto de causar asombro están presentes en muchos de los trabajos y los alumnos demuestran una gran motivación al respecto.

Otros conceptos que se están manejando vinculados directamente al paisaje son los desniveles topográficos y las calles que determinan el espacio exterior junto con el acceso y las plazas.

También se hace referencia a los componentes más naturales del paisaje, el agua, la arena, las dunas. Todos ellos se relacionan con el movimiento y la sensación de fluidez. Bajo estos conceptos incorporan al ejercicio de proyecto el tema de los flujos de una manera muy interesante y específica.

Particularmente en algunos trabajos, se destaca una mayor sensibilización hacia el paisaje. Estos logran ver más allá de lo meramente percibido dando paso a la imaginación, puesto que consiguen manejar la dualidad entre el día y la noche incorporando un edificio único pensado para un único escenario pero considerando las diferentes escenas.

Del mismo modo hay quienes se encuentran en la necesidad de buscar un orden estructurador y crean una malla que les sirva de contención y regulación.



Descripción: Tercer esquicio / Trabajos realizados por las alumnas Ximena Pascale y Saskia Zipitria



Descripción: Tercer esquicio / Maquetas realizadas por las alumnas Romina Scattone y Sofía Veneri.

Cuarta etapa

En el cuarto esquicio se ponderan aspectos funcionales y en consecuencia lleva a la pérdida de otros de no menor importancia.

Se descuida la idea del laberinto y el efecto sorpresa, no se tiene en cuenta los flujos de personas existiendo problemas de acceso y circulación.

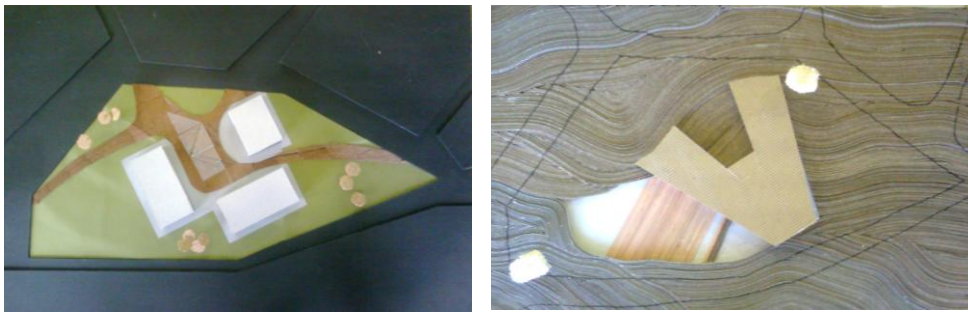
En la mayoría de los casos los recorridos interesantes se disipan. La quinta fachada no está del todo pensada.

En estos trabajos se relega la percepción del lugar a un segundo plano. Existen algunos casos donde la imagen en relación al programa que se plantea no está del todo bien lograda dado que su lenguaje apunta a otro tipo de edificio y contexto.

Todo ello conduce al problema de mantención de la idea fuerza.

Más adelante se puede observar en los alumnos la dificultad del manejo de los niveles y la resolución de la accesibilidad al edificio.

Por otro lado también se puede apreciar que se vuelven a retomar algunos conceptos vinculados altamente al entorno, como el caos, la irregularidad y el movimiento, resultando nuevamente como disparadores de ideas.



Descripción: Cuarto esquicio / Maquetas realizadas por las alumnas Saskia Zipitría y Lucía González.



Descripción: Cuarto esquicio / Trabajo realizado por la alumna Catherine Ferreira.

Próximos al quinto esquicio podemos apreciar el regreso a la búsqueda de recorridos interesantes, la relación y fluidez con el espacio público, la incorporación de elementos icónicos y un vínculo más próximo con el paisaje, creando un estilo de imagen y lenguaje diferente, más apropiado al contexto paisajístico. De todas formas existen problemas relacionados al aspecto climático como la adecuada orientación, cuestiones térmicas y lumínicas que aún no logran resolver.

En relación a la materialidad por lo general prefieren el contraste opaco-transparente y comienzan a diseñar con mayor detalle el espacio exterior. En cuanto a la representación arquitectónica se busca integrar el entorno a la imagen utilizando métodos y programas informáticos que permiten mostrar dicho ensamble de manera armónica.

Existe una sensibilidad reflejada en el diseño de los distintos edificios. Manejan colores, reflejos (vidrio o agua), contrastes de luces y sombras, vegetación, etc. Las referencias del entorno que continúan teniendo presentes son la irregularidad y las tensiones.

En algunos trabajos se continúa observando la imagen caótica con sectores desfragmentados, fluidos y fraccionados generando ventanas perspectivadas.



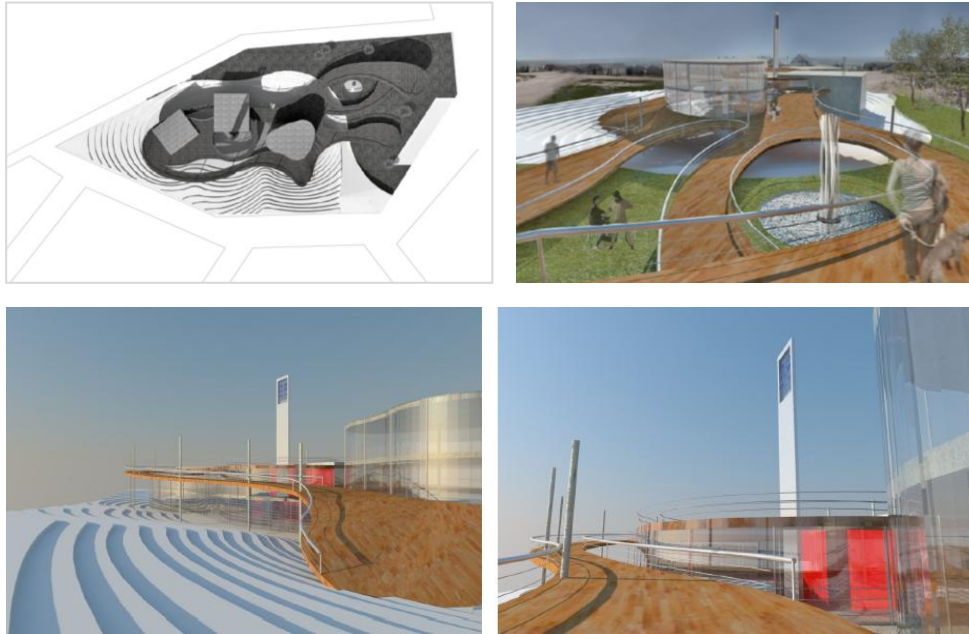
Descripción: Trabajo realizado por la alumna Catherine Ferreira.

En el quinto esquicio se planean una serie de interrogantes a modo de reflexión y discusiones sobre: la orientación ideal, las visuales, como son los accesos y como se comunican entre ellos, como es Punta del Diablo en el transcurso del año, como son esos ritmos y como los consideramos para que el edificio tenga cierta versatilidad de responder a una estación del año o a otra. También se plantean cuestiones sociales como por ejemplo: baños públicos, espacios de interacción lúdica, entre otros.

Observamos una presencia fuerte del elemento ventana en la mayoría de los ejercicios al igual que las diferentes tensiones determinadas por direcciones, que jerarquizan visuales y provocan puntos de encuentros. En algunos casos se toman elementos exclusivamente provenientes de la naturaleza que transmiten sensaciones y éstas son atribuidas al edificio. La transparencia se asocia al cielo, el movimiento al agua y la forma orgánica de la cubierta a las dunas.

Se pone en cuestión el tema de sustentabilidad y la seguridad en relación al control del espacio privado y semipúblico siendo que en la gran mayoría de los casos no fueron tenidos en cuenta, puesto que su atención estaba dirigida a aspectos más formales que funcionales en este ejercicio en particular.

Interpretación real y virtual del paisaje como estrategia disciplinar



Descripción: Trabajo realizado por la alumna Sofía Veneri.

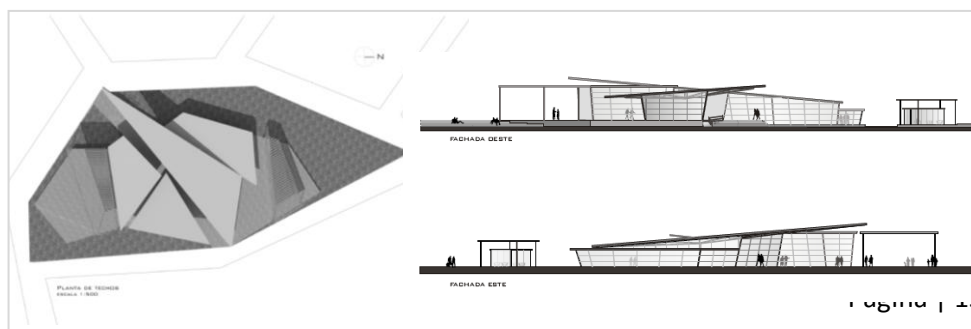
Los estudiantes desarrollan reflexiones de carácter colectivo sobre algunos temas relacionados al espacio arquitectónico, el cual convive con muchas actividades y el diseño debe intentar responder conformemente a cada una de ellas.

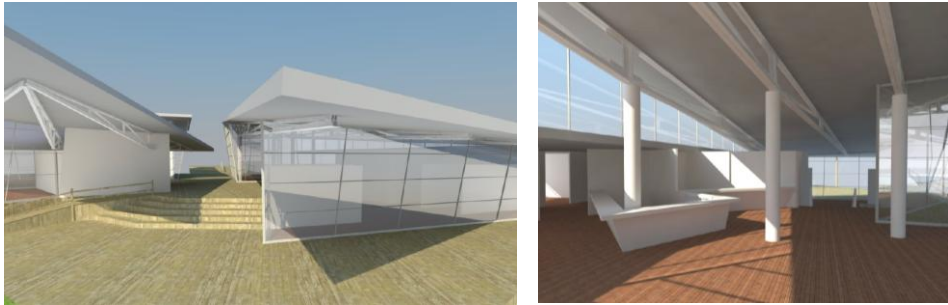
No deben descuidar: el acondicionamiento térmico, la materialidad, los sistemas de espacios públicos, los remates de circulaciones, las ventanas que participan dentro de la concepción inicial, núcleos ordenadores del proyecto entre otros aspectos.

El sitio presenta bondades que deben ser valoradas a la hora de diseñar arquitectura.

Pensar en recorridos a transitar por determinados lugares para que contemplen determinadas situaciones generando caracterizaciones como por ejemplo: elementos que transmiten sensaciones como los colores, perfumes, sonidos, texturas, sombras, iluminación, ritmos, perspectivas, juegos de volúmenes.

Todos aquellos componentes que busquen la mimetización con el paisaje. Una forma de actuar armónicamente es manejando materiales locales característicos de la zona o utilizando la transparencia como respuesta al entorno y reflejo de la realidad.





Descripción: Trabajo realizado por la alumna Ximena Pascale.

Quinta etapa: Entrega

Algunos ejemplos representativos de una armónica y adecuada inserción del edificio en el paisaje.



Descripción: Algunas piezas del trabajo de entrega de la alumna Catherine Ferreira.



Descripción: Maquetas de entrega de las alumnas Ximena Pascale y Sofía Veneri .

Encuesta realizada a siete estudiantes del curso de Anteproyecto dos Matutino del Taller Schelotto, finalizando el semestre

1. ¿Consideras imprescindible asistir al sitio en el cual vas a trabajar?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. ¿Crees que te aporta lo mismo observar un paisaje urbano y uno natural?
Si es no: ¿Por qué?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Respuestas individuales:

- Por las características de la zona.
- Porque el paisaje natural te aporta más. En la ciudad puedes tener más datos. En lo natural juegan los sentidos, el paisaje, el ambiente, el sonido.
- Te causa sensaciones distintas.
- En el natural te inspiran las texturas y el ambiente.
- Las sensaciones que te transmiten y el estado de ánimo son distintos.

3. ¿A tu juicio crees que la importancia de ir al lugar, depende de la propuesta programática o es siempre necesario conocer el contexto?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. ¿Crees que puedes trabajar a distancia sin necesidad de interactuar y vincularse de forma directa con el medio?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

5. ¿En esta circunstancia, opinas que el resultado puede llegar a ser el mismo?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. ¿De acuerdo a tu experiencia perceptiva, la imagen real del lugar se asemejó a la imagen virtual proyectada, previa a la visita?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. ¿Qué elementos observas que se mantuvieron respecto al estudio virtual?

- La distribución de las casas.
- No sabe.
- El océano, los ranchos típicos.
- La irregularidad de Punta del Diablo.
- Todo.
- La naturaleza.
- La tipología de las casitas.

8. ¿Qué elementos te causaron asombro en la recorrida?

- La disposición y falta de privacidad de las casas.
- La poca gente en contraste con el verano.
- Ninguno
- Los colores, la combinación de ellos en la misma fachada y la movilidad.
- Las ventanas con vistas y perspectivas.
- Las casas de los pescadores.
- La cantidad de población, el cambio demográfico y el pueblito de pescadores.

9. ¿Qué fue lo que te provocó mayor conmoción en Punta del Diablo, en su interacción directa?

- El paisaje en sí, la cercanía al océano y la tranquilidad del lugar.
- Lo muy barrial y apegado a todo.
- La tranquilidad y el paisaje.
- El paisaje.
- La naturaleza.
- La naturaleza, las piedras, la arena y el agua.
- El océano, la naturaleza.

10. ¿Esta idea se proyectaba en tu mente previa a la visita?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. ¿Como observador, cuáles de estos elementos piensas que son los más característicos de Punta del Diablo?

- El océano, las rocas, los barcos y los ranchos.
- El océano y las casas.
- Las dunas, el agua y el cielo.
- La irregularidad.
- Las casas, las ventanas y el desorden.
- Las ventanas que se forman a través de las viviendas.
- Las casitas, los postes de luz, el amontonamiento del pueblito cerca de los pescadores, las calles angostas, el vínculo espacial público-privado y los límites.

12. ¿Has incorporado alguno de ellos en el ejercicio?
¿Cuáles?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Respuestas individuales:

- Las calles, las inclinaciones de los techitos, los cambios demográficos por temporada y el océano.
- La forma irregular.
- El desorden y las ventanas.
- Las dunas, el agua y el cielo.
- Las visuales al océano y las vistas de ventanas.
- Los colores y el agua.

13. ¿Consideras que el haber ido al sitio te resultó de utilidad?
¿Por qué?

SI	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
NO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NO SABE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Respuestas individuales:

- Porque lo miras de una forma más detallada.
- Para acercarme mejor al terreno. La foto no te muestra el recorrido ni como es el entorno cercano.
- Por las fotos, perspectivas, la recolección de información ya que los medios para conseguirlos por internet son escasos.
- Por la topografía y forma de la manzana.
- Para tener un contacto más directo y ver el entorno donde se iba a proyectar. Pude observar las visuales desde el terreno.
- Pude ver más la dinámica y las tensiones del terreno.
- Porque no lo conocía y porque era necesario tener una visión directa con el lugar y analizarlo con otra mirada. En internet no puedes ver en detalle lo que te interesa. Percibís lo que no percibís por foto, las sensaciones no son iguales.

Conclusiones

De la totalidad de información acumulada se pueden extraer varias conclusiones.

En todas las etapas descritas se pudo observar como inconsciente o conscientemente los estudiantes añadieron elementos asociados al paisaje en el ejercicio proyectual que en su mayoría solo pudieron incorporarlos con visita al lugar.

Por otro lado es importante destacar mediante las encuestas como los alumnos consideran de gran utilidad el haber realizado dicha visita, aunque en los resultados finales esto no se vea reflejado.

De todos modos creo sumamente adecuado e ideal que el estudiante en su proceso de aprendizaje asista y participe en el medio que va a trabajar siendo que lo aprendido a través de los sentidos no se asemeja al conocimiento que se puede adquirir con el medio meramente visual.

Si bien no creen imprescindible conocer el lugar de forma directa para poder trabajar en él, aseguran que sin embargo es muy importante la información que se puede extraer mediante esta forma.

También dan por hecho que las sensaciones generadas por el paisaje natural son distintas a las generadas en un paisaje urbano, siendo éste último menos interesante en esta instancia para ellos. Evidentemente los elementos naturales les provocan mayor conmoción que los de la ciudad. Esto puede deberse a su constante o habitual contacto con el medio urbano, teniendo tan incorporados y asimilados dichos elementos al punto de no descubrirlos como tales.

Aunque la gran mayoría de los estudiantes conocía Punta del Diablo, de todas formas apreciaron ciertas virtudes o carencias del sitio que anteriormente no habían percibido, dado que su mirada apuntaba desde una óptica diferente.

Muchos de ellos presentaron ciertas dudas al cuestionarse si podían trabajar a distancia sin necesidad de una interacción directa con el contexto, siendo que muchos arquitectos e incluso estudiantes avanzados en la carrera han demostrado que sí se puede, e incluso han obtenidos destacables premios concursando a distancia, pudiendo lograr una excelente y adecuada adaptación al medio.

En relación a la interpretación de Punta del Diablo a través de internet, la mayoría afirma que la imagen proyectada en su mente no fue exactamente la misma a la real. Aunque destacan que algunos elementos se mantuvieron previo a la visita. Pero sin dudas los elementos que causaron mayor asombro en la recorrida resultaron los más utilizados en el ejercicio.

Es importante dejar en claro que las herramientas virtuales como internet, que permiten conocer el sitio a distancia, son fundamentalmente necesarias para profundizar en el conocimiento informativo y así poder manejar más clara y ordenadamente cualquier información complementaria. Con esto queremos decir que sin tener una noción previa del lugar es imposible que en una observación directa la información extraída sea de gran aporte.

En síntesis la discusión se presenta en saber con cierta certeza si tener un contacto inmediato con el ambiente es fundamental para el estudiante de los primeros años de anteproyecto, o si solamente con la información obtenida por medios virtuales es suficiente para lograr un buen resultado de aprendizaje.

Si bien los estudiantes están convencidos que les fue de gran utilidad realizar la ida a Punta del Diablo, sin embargo en la representación gráfica de la mayoría de sus trabajos no se refleja dicho conocimiento. Se pueden apreciar determinadas carencias de datos respecto al sitio, como la topografía no incorporada adecuadamente en los alzados o la inconsciencia del aspecto climático al tratar de responder a otros aspectos como el reflejo del entorno mediante las transparencias excesivas, entre otras cosas.

Podemos decir que ello se debe al proceso de transformación de la información interpretada en su mente y a los tiempos de elaboración del diseño arquitectónico.

Sería provechoso presentar una comparación entre este tipo de proceso y el proceso que se da en otra rama del arte como lo es el teatro por ejemplo cuando confluye en una representación cinematográfica. Claramente en un teatro se percibe la realidad de distinta forma que en una pantalla. En un escenario teatral los sentidos se ven potenciados ya que en un instante te sentís partícipe de la escena dado a las características del espacio en el cual se manifiesta la actuación. Las luces, los sonidos, los colores y texturas se transforman desarrollando los sentidos y prestando atención al más mínimo detalle sin que se pueda escapar nada. Sin embargo al buscar una misma interpretación de la escena desde una pantalla, en ese proceso se van perdiendo cosas en el camino dando prioridad a otras, siendo que este medio lo considera así necesario.

Pero con esto no queremos decir que el teatro sea más emotivo o cautivador que el cine. Simplemente son formas de expresión diferentes y en esta dialéctica procesual se van modificando algunos aspectos que conducen a la transformación de determinadas sensaciones. Lo que sí es cierto es que en ambos casos es necesario contar con una actitud diferente.

Lo que se pretende demostrar con esta comparación es que el estudiante de arquitectura de los primeros años en su proceso de elaboración del diseño edilicio continúa por un camino evolutivo, y en su avance van cambiando sus prioridades corriendo el riesgo de perder algunos asuntos que desde un principio mantenía presentes ya que de lo que se trata es de realizar lugares para la gente. A medida que se avanza son lecciones aprehendidas y aparecen nuevas interrogantes.

Existen varios autores que reflexionan sobre este aspecto y sobre la íntima relación del individuo con el ambiente.

Gastón Bachelard hace referencia en uno de sus textos a la imagen poética y afirma que si el sujeto no se entrega a esta imagen es imposible que penetre en el espacio poético de la ella. Bachelard dice que este acto no tiene pasado sino que es variable y que la imaginación es una potencia que supera a la naturaleza humana y nos lleva a desprendernos del pasado y la realidad. Por tanto las imágenes suelen ser imprevisibles.

También afirma que las imágenes ante las cuales nos situamos son atractivas y que el acto de atraer y rechazar nos brinda experiencias contrarias que enriquecen nuestra imaginación.

Por otro lado Maurice Merleau-Ponty trata sobre la modificación y transformación que sufre el ambiente mediante la percepción del mismo. Describe varios elementos. La forma visual, nuestro movimiento, los valores simbólicos de las formas particulares, todos ellos adquieren un significado fundamental en el propósito de ordenar el material percibido.

En la búsqueda de elementos reconocibles plantea la existencia de ambigüedades y posibilidades distintas de elección de los elementos dominantes que determinan la organización del esquema de lectura.

Se cuestiona si en este acto de reconocimiento la imagen varía entre los sujetos, y si la percepción de un ambiente determinado está influenciada por nuestra manera de disfrutar del espacio.

También compara entre la diferencia perceptual de un sujeto preparado profesionalmente y un individuo sin preparación, siendo este último según Cerasi el que aprecia un mayor número de elementos.

En esta lectura dinámica donde confluyen percepción y experiencia, el recorrido se traduce a una imagen representada y analizada como una sucesión de momentos. Afirma que el método de secuencias visuales que originan una continuidad espacial, es presentado por investigadores como una solución técnica de los problemas de representación.

La lectura de respuestas del sujeto al obtener la información sobre la naturaleza de la imagen conduce a una interpretación que transforma a esa imagen del ambiente en una imagen realmente valorable, susceptible a ser juzgada.

Cerasi dice que el juicio del ambiente físico está determinado por la relación con la cultura, la manera de vivir el ambiente, el modo de estar y caminar por la calle y la familiaridad. Menciona la presencia de un vínculo estrecho entre la experiencia personal afectiva y la experiencia social perceptiva. Alega que no existe una interpretación lineal en el acto perceptivo y por tanto no existen reglas que aclaren como se ven los objetos del ambiente.

El autor deja en claro que la percepción del ambiente es muy distinta a la percepción de un objeto singular, y que el ambiente tampoco es la suma de los elementos que lo constituyen. La percepción del ambiente se produce en base a la experiencia que se tenga de otros ambientes y a la forma de vivirlo.

Desde otra óptica Christopher Alexander vincula a los individuos mediante un lenguaje común de patrones. Estos se encuentran conectados entre sí y su lenguaje tiene un carácter único y distinto al resto, aunque parcialmente compartido. Por tanto en una sociedad habrá tantos lenguajes de patrones como individuos. Alexander indica que gracias a este lenguaje se puede obtener una visión panorámica que le permitirá al observador encontrar la secuencia de patrones adecuados que conformen un mapa base para su propio proyecto.

Según el escritor cualquier secuencia pequeña de patrones es en sí misma un lenguaje y que una lista reducida de ellos puede generar una enorme variedad de lenguajes posibles.

El autor señala que la tarea de elegir un lenguaje para su propio proyecto es fundamental, siendo que el carácter de cada parte del entorno esta dado por un conjunto de patrones los cuales elegimos para él.

También podemos mencionar el trabajo de Rudolf Arnheim quien le otorga fundamental importancia al don de apreciar las cosas por medio de los sentidos y a la incapacidad de descubrir los significados que vemos por desatender este don de entender con los ojos.

Describe el análisis perceptual como tarea de penetrar en una obra de arte y ratifica que todo percibir es pensar, que todo razonamiento es intuición y que toda observación es invención.

Fundamenta que la visión no es un registro mecánico de elementos sino la interpretación de esquemas estructurales significativos.

Según Arnheim ningún objeto se percibe como algo único o aislado y la experiencia visual es un fenómeno dinámico y un juego recíproco de tensiones dirigidas.

También afirma que la percepción visual no opera con la fidelidad de una cámara fotográfica que registra todo imparcialmente, sino que permite una visión global del entorno.

En cuanto a los medios de expresión y representación del ambiente el autor menciona diversos elementos y mecanismos con los cuales el observador puede realizar una adecuada interpretación del sitio. Como la ambigüedad entre figura y forma, donde uno de los sistemas bidimensionales ocupa más espacio que otro. Las áreas menores tienden a ser vistas como figura.

A las texturas también les otorga un rol importante ya que para él la textura también puede crear figuras. Respecto a lo mencionado, realiza una comparación con una ventana, un área pequeña sobre un plano de fondo que genera una tensión visual.

Otro elemento es la oblicuidad que se traduce en profundidad. Arnheim hace referencia al concepto de Estereoscopia que son las diferentes imágenes bidimensionales generadas debido al cambio de posición del observador. Estas imágenes conforman una única tridimensional gracias a los gradientes que crean profundidad. También las texturas crean gradientes y cuanto más evidente sea su manifestación en forma, color o movimiento mayor será el efecto de profundidad.

Cuanto más simple sea el gradiente más intenso será su efecto.

La iluminación es otro de los gradientes que genera profundidad y junto con el color constituyen una experiencia emocional, dado que los colores son portadores de una expresión muy fuerte.

Todos estos conceptos que hacen referencia y explican la profunda relación que existe entre el individuo y el medio en el acto perceptual, confirman la importancia del aporte sensorial y dejan por sentado que simplemente el observar es interpretar y el ver es comprender.

Luego de este análisis crítico se me presentan varias interrogantes: ¿Qué es lo que interpretamos y de qué forma lo hacemos? Al observar un espacio determinado ¿qué es lo que hacemos primero? ¿Miramos y luego interpretamos o interpretamos y luego miramos ¿O ambas a la vez?

¿Por qué en nuestra facultad de arquitectura se va sustituyendo con mayor poder el dibujo a mano por el dibujo digital? ¿Será por practicidad, cultura, estética, por lógica de mejora, de velocidad y exactitud, o porque simplemente ayuda a nuestro aprendizaje y conocimiento?

En mi opinión así como a Punta del Diablo lo podemos considerar como un Lugar característico y peculiar, al espacio virtual lo podemos catalogar como un No lugar, ya que presenta características que lo identifican como tal.

Este recurso no existía en un pasado, es de carácter veloz, contemporáneo y hasta anónimo. Permite otro tipo de relaciones que por el tiempo que lleva de uso ah generado otros tipos de interacciones. Si bien te permite el acceso casi instantáneo a la información, existen elementos que son imposibles de percibir con la totalidad de los sentidos. Decimos que internet es un No lugar porque todo el que lo desee puede tener acceso, es un espacio único e impersonal, con otra identidad.

En mi opinión si nuestra formación como arquitectos, fundamentalmente en los primeros años, incorporara estudios más específicos y profundos sobre otras ramas del arte como la pintura , escultura o hasta la música podríamos manejar ciertos aspectos de la realidad con una óptica y sensibilidad diferente, tener un adecuado y armónico control de la proporciones, un juego atractivo de los colores , la incorporación del ritmo y los contrastes de luces y sombras que en mi postura crítica se está perdiendo cada vez más en nuestra generación. Si bien como dice Kahn “El pintor boceta para pintar, el escultor dibuja para esculpir y el arquitecto lo hace para construir” para los tres el dibujo siempre estuvo presente en su trabajo. más allá de la “manera” como se dibuje.

Tampoco debemos olvidar los comentarios de Ludovico Quaroni “Ocho lecciones de arquitectura” en relación a la falta de referencias arquitectónicas en los primeros años de la formación y la necesaria alimentación de la misma donde hoy internet juega un papel relevante.

¿Pero a que quiero llegar con todo esto? Pongamos un simple ejemplo: Si yo observo una imagen que he buscado en internet de punta del Diablo sin tener ningún tipo de conocimiento del sitio dado que nunca lo visite. En el momento que deba hacer una interpretación del paisaje voy a detectar exactamente lo mismo que la mera imagen me muestra. Lo que quiere decir que por medio de internet estoy conociendo el lugar de forma correcta, puede reconocer elementos y hasta imaginarme estar en ese ambiente percibiendo sensaciones distintas como el sonido del mar, los olores, el calor, el frío, el viento, y muchas cosas más que pueda asimilar e imaginarme desde la fotografía.

Ahora bien, si yo asisto al lugar la interpretación que puedo realizar de Punta de Diablo ya no queda tan limitada a lo que puedo ver, sino que puedo observar lo que vi, recordarlo, dibujarlo, fotografiarlo y luego poder dibujarlo de manera diferente, de la manera que mi mente lo interpretó transformando la realidad de acuerdo a las sensaciones que me provocó permanecer en el sitio y participando del mismo. Ya no es solo el mar, las casas, los barcos, las dunas, sino un conjunto de elementos que se alojan en mi memoria de una forma no tan exacta ni idéntica a la imagen, sino de un modo único y simplemente real.

La presente discusión y reflexión sobre el tema no me deja más que pensar que el conocimiento adquirido por el estudiante en la interacción directa con el paisaje no solo permanece presente en él en un momento determinado, sino que a lo largo de su carrera esta información se corrige en su memoria de manera involuntaria hasta un punto tal que él mismo ya no considera imprescindible realizar esta actividad para poder alcanzar un nivel de excelencia interpretativa del paisaje real.

Glosario

Sensación: La sensación se refiere a experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples (Matlin y Foley 1996).

La sensación también se define como la respuesta de los órganos de los sentidos frente a un estímulo (Feldman, 1999).

Percepción: La percepción es la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización (Matlin y Foley 1996).

La organización, interpretación, análisis e integración de los estímulos, es la actividad de nuestros órganos sensoriales y también de nuestro cerebro (Feldman, 1999).

Estímulo: Un estímulo es cualquier elemento externo, ya sea de un cuerpo o un órgano, que estimula, activa o bien mejora la actividad que realiza, su respuesta o reacción.

Emoción: Las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos ambientales o de uno mismo.

Lugar: Para la antropología, el lugar es un espacio fuertemente simbolizado, un espacio en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten.

No lugar: Lugares de transitoriedad que no tienen suficiente importancia para ser considerados como "lugares".

Referencias Bibliográficas

Libros:

LYNCH, Kevin, "La imagen de la ciudad", Edit. Olceda, Montevideo, 1993.

BACHELARD, Gastón, "La poética del espacio", Edit. Fondo de cultura Económica, S.A de CV, Buenos Aires, 1965.

CERASI MUNIR, Maurice, "La lectura del ambiente", Edit. Infinito, Buenos Aires, 1977.

ARNHIEM, Rudolf, "Arte y percepción visual". Psicología del ojo creador, Edit. Alianza, Madrid, 1085.

ALEXANDER, Christopher, "Un lenguaje de patrones", Edit. Gustavo Gili S.A, Barcelona, 1980.

MARC AUGÉ, Benjamin, "Los no lugares: espacios del anonimato" Antropología sin modernidad, Edit. Gedisa, 1993.

Artículo: Louis Kahn, Idea e imagen, Ch. N. Schultz y J.G. Digerud.

Recursos electrónicos:

El nacimiento de la PNL. Verdad o utilidad. Mapas o territorios, por Eduardo Díez Calzada/ El mapa no es el territorio, <http://www.pnlnet.com/chasq/a/17387>

Percepción y territorio de la antropología, <http://www.arqhys.com/construccion/percepcion-territorio-antropologia.html>

Vida, ambiente y percepción: breve aproximación a los modelos de interpretación ambiental existentes en antropología, Felipe Cárdenas Támara, http://www.manizales.unal.edu.co/modules/unrev_ideasAmb/documentos/IAedicion2Art11.pdf

Sensación y percepción: <http://www.monografias.com/trabajos7/sepe/sepe.shtml>

Definición y diferencias entre sensación y percepción: <http://adriili.wordpress.com/definicion-y-diferencias-entre-sensacion-y-percepcion/>

Paul Cézanne: http://es.wikipedia.org/wiki/Paul_C%C3%A9zanne

Marc Augé- Los No-Lugares: <http://terrenoparasilencios.blogspot.com/2009/03/marc-auge-los-no-lugares.html>