

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA**



MIEMBROS DE JUNTA DIRECTIVA

DECANO: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo.
VOCAL I: Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz.
VOCAL II: Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes.
VOCAL III: Arq. Carlos Enrique Martíni Herrera.
VOCAL IV: Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada.
VOCAL V: Secretaria, Liliam Rosana Santizo Alva.
SECRETARIO: Arq. Alejandro Muñoz Calderón.

TRIBUNAL EXAMINADOR

DECANO: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo.
ASESOR: Arq. Edwin Rodolfo Saravia Tablas.
CONSULTOR: Msc. en Arq. Lionel Enrique Bojorquez Cativo.
CONSULTOR: Dr. Raúl Estuardo Monterroso Juárez.
SECRETARIO: Arq. Alejandro Muñoz Calderón.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



FACULTAD DE ARQUITECTURA

**LA TEORÍA DEL PLIEGUE COMO INSTRUMENTO EN LA
GENERACIÓN DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS**

TRABAJO PRESENTADO A JUNTA DIRECTIVA POR

JACQUELINE LISSETTE PAREDES SOTO
ASESORADA POR Arq. EDWIN RODOLFO SARAVIA TABLAS

AL CONFERIRSELE EL TÍTULO DE
ARQUITECTA
EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA.

GUATEMALA, NOVIEMBRE 2008

DEDICATORIA

A DIOS

Por ser mi mayor inspiración, que nunca me ha dejado ni me dejará; gracias papá Dios por ser el centro de mi vida y a ti mamita María por ser mi compañía.

A MIS PADRES

Licda. Cecilia Soto Baiza de Paredes.
Lic. Jorge Arturo Paredes Fernández.
Por ser el ejemplo vivo que Dios en su infinita misericordia me concedió como padres ejemplares, en el que, ha muy temprana edad, me enseñaron el valor de la vida y me inculcaron con su ejemplo, que el esfuerzo y la dedicación son las herramientas básicas para una buena formación personal y profesional.

A MI ABUELITA

Gloria Marina Baiza González. (Mami yoyis) por su apoyo desde niña, su amor dedicación, consejos y enseñanza de vida la cual se fundamenta en el amor y fortaleza.

A MI HERMANITA LINDA Karen Giselle Paredes Soto de Lanuza, por ser siempre la incondicional amiga con la que he compartido a lo largo de mi vida y en esta carrera maravillosa; gracias por esos momentos en que te quedabas leyendo por estar a mi lado en mis desvelos continuos y a ti cuñado Lic. Juan Fernando Lanuza Muñoz, gracias por tu apoyo y por amar a mi hermana.

A MI NOVIO

Moisés Ricardo de León, por su apoyo en este tiempo de estar juntos; y compartir conmigo este triunfo más.

A TODA MI FAMILIA Familia Paredes. (Familia paterna)
Familia Soto. (Familia materna)
Por su apoyo e interés en la culminación de mis estudios y en el desempeño de mi carrera profesional. Gracias primos, tíos, sobrinos, abuelitos y abuelitas, por estar conmigo y compartir esta meta más en mi vida.

A MIS AMIGOS (A) Gracias por participar a lo largo de mi vida y ser ángeles que Dios ha puesto en mi camino, convirtiendo la amistad en verdadera y eterna, gracias a todos por compartir momentos de desvelo, de alegrías, de tristezas y de triunfos; que Diosito siempre les bendiga y los guíe siempre por el buen camino.

A LA ACADEMIA **III centenaria**, Universidad de San Carlos de Guatemala, especialmente a la Facultad de arquitectura por enseñarme las bases del conocimiento y enseñarme el esfuerzo, sacrificio y entrega al momento de ejercer mi profesión pero sobre todo el honor de pertenecer a ella.

A TODOS LOS AQUÍ PRESENTES
Les agradezco su atención.

A TÍ Que consultas este documento, gracias porque, fue elaborado con mucha dedicación, enfocándome al estudiante en su principio para que pueda conocer aún más el valor que tiene la idea y la imaginación al momento de encontrar la verdadera razón del ¿Para que hacer arquitectura?

EN ESPECIAL Arq. Edwin Rodolfo Saravia Tablas por todo su apoyo y colaboración en el desarrollo de este tema de tesis, Gracias muchas gracias.

...

QUE DIOS LES BENDIGA SIEMPRE Y DERRAME LUZ EN CADA CORAZÓN...

La mente no es una forma de materia, sino una sustancia enteramente distinta colocada por Dios en el cuerpo del hombre.

Descartes, Rene. Filosofía del siglo XVII.

CONTENIDO

Introducción	1
CAPITULO I	
GENERALIDADES	
1.1 Antecedentes	4
1.2 Justificación	5
1.3 Objetivos	7
1.3.1 General	
1.3.2 Específicos	
1.4 Metodología	8
1.5 Hipótesis	10
CAPITULO II	
MARCO TEORICO CONCEPTUAL	
2. Principios filosóficos.	
2.1 Pensamiento filosófico.	12
2.1.1 Paso cronológico del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo.	14
2.2 Principios del pensamiento Contemporáneo.	15
2.2.1 Los espacios otros	18
2.2.2 Filosofía del ser	
2.2.2.1 Mente y cerebro	19
2.2.2.2 Vida y ser	
2.2.2.3 Conocimiento y aprehensión	21
2.2.3 Transferencia del espacio	23
2.3 Espacio Virtual	
2.3.1 Descripción	24
2.3.2 Espacio Real Imaginario	26
2.3.3 Imaginación-Proyecto-Construcción	
2.4 Arquitectura Virtual	27
2.5 Arquitecturas complejas.	
CAPITULO III	
EL PLIEGUE COMO INSTRUMENTO	
3. Conceptos generadores	30
3.1 La Función del pliegue como instrumento en el desarrollo de propuestas arquitectónicas.	33
3.2 Definición filosófica del pliegue	34
3.3 Definición matemática y geometría compleja	36
3.4 Definición entornos y contextos.	38
3.4.1 Contorno topográfico	
3.4.2 Creación pintoresca	
3.4.3 Academia Analógica	

3.4.4 Espacios Perspectivos	
3.4.5 Formas y volúmenes	39
3.4.6 Juego de Cuerpo Luminoso	
3.4.7 Cristalización Eficaz	
3.5 Concepto general de la teoría del Pliegue.	40
3.6 Concepto general de la teoría del Pliegue. aplicado en arquitectura.	
3.6.1 Características principales de la teoría del Pliegue.	41
3.7 Enfoque Teórico del Pliegue en el Desarrollo de Propuestas Arquitectónicas.	
3.7.1 Conceptos.	
3.7.1.1 Segmentaridad.	42
3.7.1.1.1 Como se relaciona el segmento en arquitectura.	43
3.7.2 Conceptos generadores.	
3.7.2.1 Modulo Técnico.	44
3.8 Origen del enfoque teórico.	
3.9 Teoría propuesta.	48
3.9.1 Bases fundamentales para desarrollar la teoría.	49
3.9.1.1 Pensamiento humano.	
3.9.1. 1.1 Estrategia.	50
3.9.1. 2 Factores que intervienen al momento de ejecutar la teoría.	53
3.9.1.2.1 Efectos	
3.9.1.2.2 Hallazgos	
3.10 Esquemas conceptuales sobre la Teoría del Pliegue	56

CAPITULO IV

CASOS ANALOGOS

4.1 Arq. Tadao Ando. Original Obra en Osaka, Japón. Paredes de Agua.	64
4.2 Arq. Peter Eiseman. Da Decenni. Castel De Vecchio.	67
4.3 Arq. Toyo Ito, Edificio Tod's. En Omotesando Tokio Japón.	69
4.4 Teoría del Pliegue	71
4.5 Arq. Zaha Hadid, Teatro. Abu, Dhabi, Emiratos Árabes.	73
4.6 Edificios Flotantes	74
4.7 Edificio reales y virtuales. Parque de la Música.	76
4.8 Espejo Virtual que interpreta arquitectura espacial de la serie de arte, Transpur.	78

CAPITULO V

ANTEPROYECTO

5.1 Principio generadores.	81
----------------------------	----

5.2 Proceso de representación.	
5.2.1 Procedimientos básicos de representación.	82
5.3 Anteproyecto Parque Telemático.	
5.3.1 Descripción del Proyecto	85
5.3.2 Origen del Proyecto	
5.4 Proceso de Análisis y conceptualización	88
5.5 Ubicación de Anteproyecto	
5.5.1 Sitio o terreno	90
5.5.2 Análisis de contexto	92
5.5.3 Análisis del antes y después	93
5.6 Desarrollo de propuesta.	95
5.7 Detalles Arquitectónicos.	98
5.8 Conclusiones	108
5.9 Recomendaciones	109
5.10 Bibliografía	110
GLOSARIO	117
ANEXOS	
5.9 Cronología del pensamiento filosófico.	122
5.10 Tabla cronológica de los celebres filósofos del pensamiento filosófico.	123

INTRODUCCION

La presente investigación abarca el pensamiento filosófico aplicado a la arquitectura; haciendo un análisis lógico del movimiento de la persona en el espacio en que vive o se desenvuelve, de acuerdo a las actividades que realiza frecuentemente, en lo que conlleva una acción habitual. Este proceso traduce de manera conceptual, cómo la creatividad de un ser (arquitecto), puede solventar la certeza de lo que cree otro ser (cliente); dando como resultado un espacio grato, consolidado en una convergencia, en la cual se ligera hacia el interior de las partes u organismos vivientes. Dicho proceso es desarrollado en la Teoría del Pliegue desarrollada por Gilles Deleuze, a manera de utilizarla como instrumento para el estudio de movimientos, efectos y direcciones indefinidas que conlleva la emisión de ondas, dobleces o bien polaridades, sujetas a cambios constantes para generar múltiples cuerpos en diferentes posiciones y colores.

Debido a la diversidad de efectos se analizará cada paso basado en pensamientos concretos que nos hagan llegar a un modelo constituido espacialmente para luego concluir con un modelo real de gran fundamento teórico-intelectual.

En el proceso los elementos y el principal instrumento el Pliegue fue tratado en base a conceptos generales abstraídos de ciencias como la filosofía, la psicología, la astronomía, la física y finalmente caer en una multidisciplina como lo es la arquitectura, en la cual finalmente podrían agruparse para el desarrollo de un sistema generado por un análisis lógico descriptivo.

El documento desarrolla una serie de argumentos, definiciones, análisis y finalmente una representación formal y espacial arquitectónica como resultado de todo un proceso de investigación real e inductiva, desenlazando así parte esencial de la historia, que dio origen al pensamiento; mencionando grandes filósofos y enfocándose en una teoría en particular la Teoría del Pliegue por Gilles Deleuze; revistiendo la historia de la arquitectura enlazada con el pensamiento filosófico.

En la investigación se menciona la creación de las diferentes arquitecturas que se dieron durante los tiempos logrando un cambio en el progreso del pensamiento en el que la arquitectura llega a formar parte fundamental en los conceptos filosóficos, siendo uno de los precursores de dicho pensamiento el filosofo Gilles Deleuze, destacado por sus mayores aportes a la filosofía del pensamiento y generando así un método y teoría basada en los pliegues u ondulaciones de un objeto determinado cuando se le aplica cierto corte o fuerza superficial que lo hace tornearse a diferentes

direcciones, creando una infinidad de posiciones que podrían ser matemáticamente definidas como lo podemos observar a través de los

- 1 -

algoritmos y ecuaciones complejas dadas por la curvatura de un objeto en general, creando a la vez las variables subjetivas y cualitativas, enfatizando su validez a través de un anteproyecto; un Parque Telemático, cuyo propósito principal es interactuar con la arquitectura y la filosofía, siendo su finalidad, educar e informar al público en general por medio de elementos virtuales en mundos reales a través de software y tecnologías de punta a nivel internacional que puede alcanzarse en nuestro medio en un concepto virtual.

Todo el proceso se realiza con el objetivo de obtener una muestra real, de lo que un ser humano puede llegar a realizar a través de una recolección de datos en la que el investigador se somete al análisis de los conceptos básicos que pueden dar a la arquitectura un valor tanto intelectual como formal, tomando como inducción el razonamiento establecido a partir de elementos singulares que se transfiguran al momento de utilizar la filosofía del pensamiento humano.

¿Con qué finalidad se elabora este análisis?, con el deseo de aportar a otras generaciones el análisis conceptual para dejar en ellos una parte que talvez pueda conocer o mejorarse constantemente; aplicándola no solo para desplegar su arquitectura sino también para dejar huella en lo que desarrollen, obteniendo así una arquitectura intelectual. Con esto logramos expandir la creatividad sin encerrarse en un estilo o modo de diseñar pragmático. El explorar y generar métodos nos lleva a desarrollar nuestro intelecto como portadores de representaciones artísticas, formales e intelectuales, nos compromete como diseñadores, aportar y dar al cliente el resultado esperado; es simplemente una arquitectura conforme a los elementos que envuelven al ser humano, acorde a sus costumbres y actividades cotidianas que harán de nuestro edificio el espacio ideal de cualquier ser humano.

La información conceptual, teórica, genera una muestra tangible y visible a ojo humano de una idea específica, la cual será desarrollada en base a premisas formuladas por los conceptos y definiciones filosóficas aportadas por Deleuze en sus aportes a la filosofía y en su teoría para luego ser aplicadas al anteproyecto Parque Telemático, dando a conocer los resultados formales y estéticos que nos resulta haber encontrado la raíz formal en un estudio filosófico basado en una teoría descriptiva.

CAPITULO I GENERALIDADES

CAPITULO I

GENERALIDADES

1.1 ANTECEDENTES

Una noción hoy bastante aceptada es que por su propia naturaleza la arquitectura está inserta al propio ser humano y es reflejo del pensamiento y las características sociales de la época en que se desarrolla, de estos diferentes tipos de pensamiento y grupos sociales la arquitectura, entendida como disciplina intelectual y profesional, depende y refleja lo que está relacionado con lo que se podrían incluir en el término.

El saber en arquitectura es aquel que tiene la labor intelectual, científica o artística, como base de su quehacer, por estar apoyado y financiado de las distintas clases sociales que intervienen en la definición y construcción de un modelo en particular, con el fin de utilizar para sí los beneficios que se derivan del conocimiento. El pensamiento filosófico en arquitectura conlleva un análisis que se convierte en acción, con la finalidad de tener certeza de lo que se cree y la convicción de lo que aún no ves. Certeza porque lo que se piensa puede ser logrado a través de ideas u opiniones adheridas al objeto mismo que se quiere plasmar. Convicción en arquitectura es la seguridad de poder representar determinado objeto por medio de instrumentos que conlleva dar vida y dinamismo al modelo representado.

Situado en el tiempo que ha transcurrido en que la arquitectura formaliza sus ideas y fundamentos, superando y comprobando argumentos a través de grandes filósofos se logra determinar que la arquitectura es algo complejo y concreto. El existir y dar razón de ser a un objeto en general se origina no sólo de aspectos positivos, tales como el bien, el amor, la verdad, la belleza, sino que también del dolor, la angustia, el miedo, la muerte, el mal, todo aspecto presente en la naturaleza del ser humano. Esta frase dicha metafóricamente se traduce en que la arquitectura es equivalente al arte, es una multidisciplina ya que engloba todos estos acontecimientos que al ser humano hayan transcurrido. Dicho en otras palabras es una evidencia que la arquitectura se ha representado sobre la noción de ser a partir de la existencia vivida por el hombre o bien los acontecimientos que en su momento fueron relevantes. En tiempos atrás la potencia o grandeza es la esencia; en lo actual, la esencia es la conciencia o inteligencia.

La arquitectura está llena de determinaciones sujetas a un tiempo, que tiene consistencia propia y que le permite incorporarse a su identidad. Aplicado a la existencia de las diferentes arquitecturas desde el punto de vista humano, la contribución fundamental de estos estudios es ayudar unos a otros a comprenderlos y comprendernos nosotros mismos en la misma medida en que se alcanza algún conocimiento de la variedad de tipos de arquitectura que se han dado y se darán.

1.2. JUSTIFICACION

En una sociedad, en un modo de vida y en el diario operar, como simples seres humanos, como entes que están en constante locomoción para utilizar el don de la vida y alcanzar el desarrollo personal e intelectual; que al ser alimentado y enriquecido con conocimiento nos ha llevado a estudiar el arte, la cultura, la filosofía, las ciencias; ¿Qué somos ahora? Somos estudiantes: sí, estudiantes de nuevos desafíos y de nuevas teorías que puedan llegar a dar a la mente humana un sentido más razonable del ¿para qué? el don de la vida se convierte en una verdadera belleza que trae consigo un arte en particular.

El concebir el espacio o percibirlo visual, táctil y auditivo, nos permite percibirlo tal y como es, sin exactitud, sin perfección, solamente con observación, con argumento y crítica de lo que nos parece y no, de lo que es y no es, de lo que puede ser y no puede ser, de lo que puedes ver y no, ...pero definitivamente de lo que puedes llegar a realizar, utilizando una lógica descriptiva de lo que tú quieres llegar a proyectar o de lo que quieres dar a representar; ¿Porqué representar?, porque de alguna forma, como tú vives o donde tú te desenvuelves es parte de ti, de lo que tú eres en realidad, de lo que te rodea sin evadir y escapar de ello. Por esta razón se determinó una investigación cuantitativa en la que engloba un proceso permanente de evolución, un fenómeno que llamamos contexto social y ambiental con un grupo específico de personas, que conviven diariamente.

El ampliar la creatividad del ser humano sin que la situación social en la que se viva pueda impedir hacer de nuestra arquitectura, una coordinación, una relación, pensamiento-acción. Dirigiendo una relación mental que se establece entre dos proposiciones (cliente-arquitecto) de una idea o certeza compuesta, no unidas por vínculo profesional, sino por simple facultad de tomar una decisión, por potestad de obrar con reflexión y elección nos hace dar a entender que toda la razón de las cosas que nos rodean es porque tienen una real, verdadera y única esencia del para qué existen.

La reflexión nos lleva al cambio de dirección de un cuerpo cuando es chocado con otro, aplicado al pliegue, la reflexión es el cambio de dirección de las ondas electromagnéticas o sonoras que inciden sobre una superficie reflectante, en otras palabras, como el poder de la mente y acción del ser, se conjugan para crear, para consolidar una determinada acción que se intuye, se siente y es intangible a través de nuestra mente, es medible a través de nuestros sentidos y percible a través de un ángulo de observación, ángulo formado por el rayo reflejado, perpendicular a la superficie reflectante en el punto de suceso. El punto de ocurrencia es el pensamiento mismo del ser, la reflexión de un ser (certeza de lo que cree el cliente) en el reflejo de una superficie (obra formal de la arquitectura), sobrelleva a final término la obtención de una

idea incidente, el pensamiento creado y la idea reflejada se encuentran en el mismo plano.

Anteriormente concretamos que el pliegue sufre un análisis, reflexión, dirección, las cuales inciden sobre una superficie o bien un objeto dado en determinado espacio; ahora nos toca preguntarnos ¿Porqué el pliegue y no otra corriente? Tenemos claro que el objetivo de esta investigación es llevar al lector a una dimensión que talvez desconocía y que es parte él, pues a través de la filosofía y ciencias afines se puede dar a explicar y comprender cómo un desarrollo teórico puede ser introducido en la arquitectura. Al parecer el pliegue es dado como una de las corrientes más complejas y conscientes de la mente humana la cual no tiene fronteras y expande sus ideas a la velocidad de la luz y el sonido matemáticamente hablando. Pero podemos conocer aún más de toda la riqueza filosófica que Gilles Deleuze deja con esta corriente que él convirtió en teoría, gracias a ese análisis intelectual que marcó la idea y la forma de un objeto real en un espacio conceptual. Este es el original componente de la fórmula en general para desarrollar todo un proceso de investigación.

Ahora aclaramos ¿Para qué el pliegue? Es una investigación compleja que determina los puntos centrales en los que la arquitectura va tomando un sentido intelectual, desarrollado a través de argumentos y cualidades que conforme pasa el tiempo le dan un sentido razonable y sensible desde el punto de vista humano filosófico que trae con ella, ese valor tan interior que se alcanza sólo a través del análisis y reflexión, gracias al gran aporte del reconocido filósofo Gilles Deleuze. Este aporte intelectual que de alguna manera lo rescatamos para traerlo a una generación actual con el propósito de presentar un método capaz de desarrollar aún más la capacidad humana de plasmar un sentido o tema razonable en particular. “Puede ser capaz – dice Deleuze - de ayudar y así lograr la inquietud por los lectores de siempre fundamentarse para poder representar un pensamiento totalmente sensible al tiempo, humilde al pasado y audaz en un futuro, trayendo consigo el progreso paulatino de la invención intelectual humanista que trasciende con el objetivo de aportar más en la esencia que hace de todo proyecto su punto de partida”.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 GENERAL

- Fortalecer las herramientas de diseño a través del análisis conceptual con base en la teoría expuesta por el filósofo Gilles Deleuze, la Teoría del Pliegue; utilizando herramientas claves para generar la idea esencial que definirá el carácter y partido de dicho proyecto, siguiendo el desenvolvimiento a través de indicios y dando a conocer la aproximación a menor detalle de una variedad de instrumentos generadores de una idea física y así dando una base formal llena de sentido formativo y racional.

1.3.2 ESPECIFICOS

- Sustituir los paradigmas de la academia que pueden llegar a limitarnos al momento de expresar nuestra arquitectura, teniendo la certeza que no es imposible alcanzar un resultado final convirtiéndose en una arquitectura netamente analítica y reflexiva, encajando una serie de conceptos y opiniones que arraigan un trasfondo, en el momento de generar ideas o aportar soluciones en proyectos arquitectónicos.
- Aportar un documento de apoyo, respecto al análisis descriptivo, razonado al momento de generar arquitectura, por medio de una investigación; Inductiva, tomando como herramienta los aspectos fundamentales del pliegue y como plataforma para generar la base formal de dicho proyecto.
- Demostrar con un modelo 3D, generado a través de un desarrollo analítico, conceptual, esquemático y volumétrico, una base formal con un trasfondo teórico que será el resultado de una obra terminada y justificada a través de La Teoría del Pliegue, utilizado como instrumento para concebir un proyecto arquitectónico.

1.4. METODOLOGÍA

El texto consta de dos partes: una basada en paradigmas efectivos, es decir, desde sistemas de pensamiento producto del método científico. Cada paradigma se basa en la evidencia y estudio de determinados tipos de fenómenos y teorías, sean éstos ordinarios o extraordinarios (hay que recordar que son éstos últimos los propulsores del avance acreditado). La segunda parte consta de inquietudes, hipótesis y pensamientos personales, cargados con el ímpetu de la juventud y la certeza de una búsqueda-formación de la comprensión del espíritu arquitectónico.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Por el enfoque metodológico: Inductivo/Cualitativo

Elemento:

- **Tipo de conocimiento:** Proceso permanente de evolución.
 - Estudio de fenómenos dentro de un contexto.

Marco teórico: Se construye a través de los diferentes momentos de la investigación.

- **Selección de variables:** Las variables se agregan y definen en el campo.
- **Tipos de variables:** Estudia con profundidad los aspectos subjetivos-cualitativos.
- **Calidad de la información:** Enfatiza la validez.
- **Muestra:** Conforme a la cantidad de información proporcionada, teórica y formal con respecto a un partido arquitectónico.

Recogida de datos: El investigador como instrumento primario.

Observación: Análisis conceptual, lógico y formal de los diferentes elementos que intervienen en el desarrollo de proyectos, utilizando el Pliegue como instrumento.

Modalidad de análisis: Inductivo por el investigador.

Tipo de análisis principal: Análisis descriptivo interpretativo.

Hallazgos: Holísticos: Comprensión de las totalidades o realidades complejas a través de leyes, teorías y conceptos.
Expansivo: Exteriorización de una idea intelectual a través de modelos físicos para ser representados por medio de computador.

1.5. HIPÓTESIS

La Teoría del Pliegue es el resultado de una arquitectura con amplio contenido conceptual. ¿Es un método que nos demuestra una arquitectura compleja? o bien ¿La teoría del Pliegue demuestra una conceptualización compleja?

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 PRINCIPIOS FILOSÓFICOS

2.1.1 PENSAMIENTO FILOSÓFICO

El inicio e importancia de las doctrinas filosóficas tiene su origen en el mundo, explicadas racionalmente con la eternidad del universo y la indestructibilidad de la materia; pero antes que terminara el siglo VI la filosofía se volvió metafísica, se centró en cuestiones abstractas como la naturaleza del ser, el significado de la verdad y la posición de lo divino en el sistema de cosas; desde aquí es donde se origina el término esencia que en arquitectura se traduce en la verdadera razón del ¿Para qué?, siendo como se sostenía que las cosas no son una sustancia material, sino un principio abstracto: el número.

El alcance de las enseñanzas basadas en el pensamiento filosófico mostradas por los socráticos y que para luego Platón afirma; nos muestran que un conocimiento estable y universalmente válido es plataforma para que el hombre pueda alcanzar si sigue el método adecuado. Este método consiste en el cambio de opiniones y su análisis, la exposición y comprobación de definiciones provisionales, hasta que de ellas se pueda sacar la esencia de una verdad reconocida por todos. Esto al llevarlo a la arquitectura nos dice que de la misma manera el hombre puede hallar los principios perdurables que trascienden, independientes de los deseos egoístas de los tiempos en que se vive.

Tenemos que estar conscientes decía Platón, que la relatividad y el cambio constante son característicos en el mundo de las cosas físicas, o sea el mundo que percibimos con nuestros sentidos. Pues bien, con esto podemos hacer un paso por la historia de la arquitectura dentro de los siglos 300 al 500 A.C., en el que se dieron órdenes en la arquitectura Griega: Dórica, Jónica, Corintia en que las tres dieron sus cambios muy leves respecto a la claridad y espiritualidad del hombre occidental y recordar también que dicha cultura basaba sus ideas en la nobleza, la libertad de los actos humanos. Los griegos exaltaban al hombre como la criatura más importante, es por eso que su arquitectura denota esa mentalidad secular y racionalista; exaltaban el espíritu de investigación libre y elevaban el conocimiento por encima de la fe, estos motivos fueron en gran parte la causa que elevaran su cultura a la mayor altura que podía alcanzar el mundo antiguo.

Dando más importancia a lo concreto y lo práctico, Aristóteles se diferenció de los demás afirmando que las ideas universales son reales y que el conocimiento adquirido por medio de los sentidos es limitado e inexacto. Es de aquí donde se le da la importancia al hombre y su proporción, por lo que surgen a partir de esto ciertos

cánones que en arquitectura marcaron una serie de normas y reglamentos ergonómicos como también la Proporción Áurea. Ya entrando en monumentalidad hablamos de Roma cuyo propósito era simbolizar el poder y la grandeza más bien que la libertad espiritual o la satisfacción por la vida. Aquí nombramos los elementos más importantes en la arquitectura como lo son el arco de medio punto, la bóveda y la cúpula, los fines de esta arquitectura eran utilitarios.

Pasando y nombrando lo que hace del pensamiento filosófico más rico en su esencia es saber que también abarcó como filosofía cristiana, nombrando así a grandes pensadores que dieron origen a un nuevo respiro y forma de vida en el que se ubicaba la fe por encima de la razón; no significa cerrar tu mente por completo sino más bien aceptar la necesidad de comprender intelectualmente lo que se creía. San Agustín Introdujo en su filosofía que concebía una divinidad que regía al universo hasta en los detalles más minuciosos, insistía naturalmente en la omnipotencia de Dios y rechazaba el libre albedrío. Es así que en arquitectura siendo una multidisciplina albergamos la esencia en su mínima expresión para que dicha obra termine siendo de suprema inspiración.

En la práctica de la arquitectura la formalización de esta *epistemología* llevó a sublimar sus aspectos teóricos. La arquitectura concurre en su paso por el tiempo siempre acompañada de la pintura y la escultura fue en el Clasicismo, donde toma un estilo llamado Barroco, el cual fue de mayor cobertura por toda Europa Occidental. El Arquitecto que destaca como precursor de este estilo es Juan Bernini, (Columnata y Plaza ubicada delante de la iglesia de San Pedro en Roma) y Cristóbal Wren (Catedral de San Pablo). El estilo arquitectónico pesado y pomposo de las épocas dieron lugar al estilo Rococó, siendo frívolo y gracioso; así la arquitectura trasciende conforme el tiempo y representa sus ornamentos según la época en la que se esté viviendo, posteriormente se da origen al estilo Georgiano o Colonial.

En muchas oportunidades los cambios en las actitudes religiosas, intelectuales y filosóficas ocasionaron una época de transición y de un caos considerable, como consecuencia el pensamiento de estas épocas se orientaba hacia el pesimismo y las preocupaciones ultraterrenales. Pero con el tiempo esas actitudes fueron cediendo poco a poco el camino a sentimientos más optimistas y a un interés creciente por las cosas de este mundo dando origen a un progreso en la educación religiosa, gubernamental y económica y como resultado que el arte, la música, la filosofía y la arquitectura se conjuguen y generen estilos como los son el Románico y el Gótico; (1) el primero fue una arquitectura basada fundamentalmente en la filosofía eclesiástica, la cual simbolizaba el orgullo de las órdenes monásticas, sus características esenciales son: el arco redondo, las

1. "La verdadera belleza reside en la sinceridad, en la adaptación honesta de los materiales al propósito que pretende servir".

paredes macizas, los pilares enormes, las ventanas pequeñas, lo segundo surge reemplazando al primero con el objetivo de ser en favor de la gente y del mundo llevando consigo el aumento de la riqueza, el progreso de la cultura, la importancia de los intereses mundanos y el orgullo de las ciudades, sus elementos fundamentales son: el arco ojival, la bóveda de aristas y nervaduras, y los arbotantes.

Cuando la filosofía evoluciona como ley universal afirma que están sujetos al cambio evolutivo no sólo las especies y los individuos, sino también los planetas, los sistemas solares, las costumbres, las instituciones y las ideas religiosas, morales y formales. Todo lo que hay en el universo completa un ciclo de origen desarrollado, decadencia y extinción., Cuando finaliza el ciclo recomienza el proceso y se repite eternamente: palabras de Herbert Spencer. Tanto la filosofía como la arquitectura van amarradas ya que ambas desarrollan los acontecimientos que en su momento surgen; sólo que la filosofía los conceptualiza y la arquitectura los sintetiza (formal). El desarrollo de la arquitectura funcional surge con el propósito de armonizar con las realidades de la civilización moderna. De ello surgió un nuevo movimiento arquitectónico llamado funcionalismo el cual tiene como principio básico que el aspecto de un edificio debe proclamar su uso y su propósito real.

2.1.1 PASO CRONOLÓGICO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO HASTA LO CONTEMPORÁNEO.

Ya teniendo una perspectiva de los pensamientos que trascendieron durante la historia en que el arte y detalle (Barroco) influyó profundamente en la arquitectura en el que tenemos reseña del movimiento iniciado por el Romanticismo como es el *Eclecticismo*, movimiento muy difícil de despojar al clásico de su apogeo; hasta alrededor del 1900 no se expresó manifiestamente el deseo de crear una arquitectura nueva y original que representara con más autenticidad a nuestra civilización. Aquí surge el funcionalismo el cual consistía en el aspecto de que un edificio debe proclamar en su uso el propósito real. Es aquí el surgimiento y evolución de una nueva arquitectura y un nuevo estilo, el cual toma su punto central en deleitar y conservar el pensamiento de un pasado y llevarlo a una realidad ya establecida. Esta realidad se trae a la existencia humana en su término real, convirtiéndose en el punto central en el que la arquitectura toma un nuevo sentido de deleitar y proyectar un desarrollo analítico y figurativo que englobe todos los elementos y herramientas en base a un instrumento central como lo es el conocimiento y el pensamiento mismo.

2.2 PRINCIPIOS DEL PENSAMIENTO CONTEMPORANEO

La época moderna trae al mundo una etapa de ruptura, desviación y poco interés intelectual, fueron pocos los filósofos que pudieron destacar en sus escritos y aportes a un nivel intelectual más superior; acontecimiento que lleva a la arquitectura a generar nuevas corrientes como lo es el art. nouveau, el postmodernismo, el modernismo, el deconstructivismo, etc. Al llegar al siglo XX la arquitectura se torna agresiva y sutil a la vez, agradable y desagradable; pues bien, ambas características se contradicen, porque la arquitectura se desliga de un patrón y se tira a una libre creación en la que se origina un modelo jamás imaginado de posible creación y base conceptual de compleja explicación.

Aquí la filosofía se torna más a las vivencias del ser en general, ya no hace mención de una supremacía o bien un pensamiento magistral como lo fue en el renacimiento, aquí la filosofía toma una nueva dirección y se proyecta hacia el ser, en su verdadera forma y verdadera posición dentro del mundo. Es por eso que la arquitectura se transforma y toma un sentido más especulativo y crítico en el que ya no incidió en la época en la que se vivía ni los acontecimientos en que se podría haber fundamentado sino se preocupaba del ser. El filósofo Martín Heidegger decía: La tarea de la filosofía es determinar completa y plenamente el sentido del ser y también nombra que el arte es el lugar privilegiado del ser. Otro filósofo Jean Paul Sartre, el cual contemplaba que la libertad y la aceptación de la responsabilidad personal son los valores principales de la vida y que los individuos deben confiar en sus poderes creativos más que en la autoridad social o religiosa. Pues bien, vemos que esta filosofía marca la vanguardia en arquitectura dejando que el hombre lleve a la luz y al exterior todo ese mundo de imaginación y dinamismo que hay en su mente.

Pues es aquí donde aparece nuestro mayor exponente en los principios filosóficos que aportaron el cambio de una arquitectura, Gilles Deleuze, siendo el creador de la Teoría del Pliegue el cual se fundamenta en un movimiento estructuralista; según Deleuze la tarea de la filosofía actual es pensar en las condiciones que hacen posible la aparición de las nociones mismas de ser y sujeto que están en la base de la filosofía moderna; exponía que se trata de *desconstruir* la *subjetividad* y criticar la idea según la cual el sujeto y su representación son el punto de partida y el fundamento anterior al ser y al sujeto; Deleuze señalaba: con ello aborda una nueva forma de pensar lo no-pensado y velado por la lógica de la identidad.

Contemplando estos principios y conjugando ambos conceptos traemos a la luz a Michael Foucault, su lema era que el modo de madurar es que se esta en presencia de un pensamiento envolvente y no se puede salir ileso del choque que representa encontrarse ante una figura de este tipo, es un modo de colocarse en la vida ante la historia, ante todas las realidades que nos rodean. Esta teoría o filosofía da lugar al manejo de situaciones vivenciales del mismo ser

humano por lo que podemos mencionar a Jacques Derrida, ya que sus teorías han dado lugar a las corrientes llamadas *deconstruccionismo*, sus argumentos tratan de desarticular la tradición filosófica oriental, mostrando el juego de conceptos implícitos que la sostienen y poniendo en tela de juicio distinciones fundamentales como la de significante y significado; sentido literal y sentido figurado; se enfoca en apropiarse de esta estructura lingüística y apropiarla a su favor.

Las fronteras entre las disciplinas del diseño se difuminan. Ese espacio de establecer relaciones entre varias ciencias o disciplinas, a veces confuso a veces inclasificable donde surgen todo tipo de intercambios, disoluciones, transacciones, fricciones, superposiciones... dibuja un mapa del territorio con nuevos puntos de encuentro, nuevos cruces de información y acción, y sugiere caminos insospechados donde investigar. El catálogo quiere identificar esta nueva cartografía del diseño y, por ello, fija su mirada tanto sobre el campo de juego como en el ser mismo. Se ha observado en numerosas ocasiones que durante los últimos años, la disciplina arquitectónica ha expandido su propio campo hacia el origen como base formal. En esta dirección cabe situar también la acción de recorrer el espacio, entendido ya no como una manifestación del anti-arte, sino como una forma estética que ha alcanzado el estudio de disciplina autónoma. Actualmente la arquitectura se expande hacia el campo del recorrer los espacios, con el fin de investigarlos, de hacerlos visibles.

El andar es un instrumento estético capaz de describir y de modificar aquellos espacios que presentan una naturaleza que debería comprenderse y llenarse de significados, más que proyectarse y llenarse de organismos. A partir de ahí, el andar puede convertirse en un instrumento que precisamente por su característica intrínseca de lectura y escritura simultáneas del espacio, resulte idóneo para prestar atención y generar unas interacciones en la *mutabilidad* de dichos espacios, para intervenir en su constante devenir por medio de una acción en su campo, compartiendo, desde su interior. En la actualidad la arquitectura es capaz de transformar el recorrido que lleva de la arquitectura al expediente, expandir su propio campo de acción disciplinar hacia campos vecinos, dar un paso más en la dirección de recorrido.

Existen dos modos de concebir la propia arquitectura: una arquitectura entendida como construcción física del espacio y de la forma, contra una arquitectura entendida como *percepción* y construcción simbólica del espacio...según la opinión más común la arquitectura habría nacido a partir de la necesidad de un espacio del estar, en contraposición al del andar, en realidad la relación entre ambos no puede formularse simplemente como arquitectura si no que se trata de una relación más profunda que vincula la arquitectura a través de la noción del recorrido.

Cuando decimos una arquitectura entendida como construcción física del espacio y de la forma, decimos todo lo superficial, todo lo que nuestros sentidos pueden acoger o palpar, todo lo que la naturaleza por ley puede concebir; pero cuando explicamos una arquitectura entendida como percepción y construcción simbólica del espacio hablamos de recibir impresiones, apreciar algo por medio de la inteligencia; hablamos de una capacidad paranormal de percepción de un objeto, un suceso o de un estado mental de un tercero sin el estímulo de los sentidos, actualmente conocidos y fuera de toda deducción posible, por esta razón nos atrevemos a estudiar un poco esa dimensión que algunos desconocen para poder identificar el valor de una arquitectura en su lenguaje intelectual a través de un recorrido espacial.

Las ideas innatas: Afirman que como las verdades evidentes por sí mismas no tienen relación alguna con la experiencia de los sentidos, tienen que ser inherentes a la mente misma. El hombre no las conoce mediante el uso de sus sentidos, sino que las percibe instintivamente, ya que constituye su equipo mental desde su nacimiento. (2)

Michael Foucault decía que hay que tener una clara conciencia de lo que sabe, dice y advierte, esto no es simplemente un pensamiento, una doctrina, es un modo de colocarse en la vida, ante la historia, ante todas las realidades que nos rodean. Una muestra de ello y en referencia a su concepción de la Genealogía, se puede observar en su texto *¿Nietzsche la Genealogía la Historia?* de (*Microfísica del Poder*) : "el mundo que conocemos no es esta figura simple en la que todos los sucesos se han borrado para que acentúen poco a poco los rasgos esenciales, el sentido final, el valor primero y último; es por el contrario una mirada de sucesos entrecruzados (...) Creemos que nuestro presente se apoya sobre intenciones profundas, necesidades estables; pedimos a los historiadores que nos convenzan de ello. Pero el verdadero sentido histórico reconoce que

(2). Michael Foucault. «Des espaces autres», conferencia pronunciada en el Centre d'Études architecturales el 14 de marzo de 1967 y publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octubre 1984, Págs. 46-49. Traducción al español por Luis Gayo Pérez Bueno, publicada en revista *Astrágalo*, n° 7, septiembre de 1997. Disponible en: <http://textosenlinea.blogspot.com/2008/05/miche-foucault-los-espacios-otros.html>

vivimos, sin referencias ni coordenadas originarias, en miríadas de sucesos perdidos”.
(3)

Cuando comprendemos un razonamiento intelectual desde un punto de vista material logramos concretar ideas y figurar esquemas; pero cuando comprendemos un razonamiento teórico desde un punto de vista humano logramos concretar todos esos elementos que intervienen en el espacio en general tanto del ser mismo, su espacio, su cosmos y su visión.

2.2.1 LOS ESPACIOS OTROS

Vivimos en el tiempo de la simultaneidad, de la *yuxtaposición*, de la proximidad y la distancia, de la *contigüidad*, de la dispersión de la imaginación y dinamismo, vivimos en un mundo ultramoderno menciona Michael Foucault, ya la mente humana alcanza otra dimensión. Podemos decir que se desarrolla en un sentido digital a través de máquinas que realizan y dimensionan toda idea o creatividad del ser humano. No podemos dejar de señalar no obstante que el espacio que se nos descubre hoy en el horizonte de nuestras inquietudes, teorías, sistemas, es una composición. No vivimos en el interior de un vacío, en cuyo seno podían situarse las personas y las cosas; No existimos en lo profundo de un desagüe que cambia de color, coexistimos en el interior de un conjunto de relaciones que determinan ubicaciones mutuamente *irreductibles* y en modo alguno *superponibles*.

2.2.2 FILOSOFIA DEL SER

Para Husserl, el "*objetivismo*" consiste en la convicción de que la verdad del mundo y del conjunto del ser de la naturaleza reside en lo que es enunciable en el sistema de las proposiciones verdaderas de la ciencia objetiva. La razón humana es entonces considerada como el poder, no de trazar el plan del mundo como un creador, "pero sí de re-efectuar suficientemente este plan con la ayuda de los conceptos que habitan en ella, para que luego se vuelva posible inmiscuirse en el curso de la vida y transformarlo con un éxito calculable y cierto". Desde esta perspectiva, dicha razón humana no es considerada ya como el poder de captación de la verdad tal como es en sí. Cada vez más, la razón es entendida en su significación puramente instrumental para la auto producción del hombre en el mundo que él produce.

(3) En línea: Fecha: lunes 16 junio del 2008. Hora: 4:05 PM. Disponible en: http://atroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=15151

“En Platón el alma es el hombre, siendo el cuerpo un mero instrumento del principio espiritual”. (4)

Descartes legó el problema de la "comunicación de las sustancias", al asignar al "pensamiento" como la esencia del alma y a la "extensión" como la esencia del cuerpo. Al ser alma y cuerpo sustancias completas, su unión debe ser obligatoriamente sólo accidental y exterior.

“ Entre la persona y el centro vital se concibe un vínculo dinámico y causal, pero no sustancial”. (5)

Tanto la filosofía de Klages como la de Max Scheler han sido denominadas doctrinas "trialistas", pues ven en el hombre tres substratos distintos: cuerpo, alma y espíritu. Este trialismo se manifiesta claramente, también, en la filosofía de Heinrich Rickert, y en la fenomenología trascendental.

2.2.2.1 Mente y cerebro.

Henri Bergson. "De una manera general, el estado psicológico se nos manifiesta, en la mayoría de los casos, desbordando enormemente el estado cerebral". "Vale decir que la relación entre lo mental y lo cerebral no es una relación constante, como no es tampoco una relación simple". "Así nuestro estado cerebral contiene más o menos de nuestro estado mental, según que tendamos a exteriorizar nuestra vida psicológica en acción o interiorizarla en conocimiento puro".

2.2.2.2 Vida y ser.

"La vida no es una condición del ser viviente". (6) El poder intrínseco de autolimitarse, de autotransformarse, de autoformarse, de autoregenerarse a partir de su intimidad, demuestra que existe en su misma esencia un vínculo unificante y finalizante que sólo puede ser expresión de una directriz inmanente al propio ser.

"Por eso el valor "vida" se confunde en los vivientes con el valor "ser". "Vivir para los vivientes es ser". "O sea, el ser de ese existente denominado viviente, es vivir". El ser viviente no es

(4) (En línea) Fecha: enero 2007. Hora: 9:00 AM. Disponible en: http://www.webdianoia.com/platon/platon_text.htm Platón. La filosofía, Fragmentos. Scibd disponible en: <http://www.scribd.com/doc/53471/Platon-Fragmentos>

(5) (En línea) Fecha de consulta: 13 de junio. (16:00 Horas). Disponible en: http://afr1992.iespan.es/antropficweeb/existencialismo/max_sheler.htm?48weborama=25#ENFOQUEDELAETICA#ENFOQUEDELAETICA.

6. Mandrioni., "Introducción a la filosofía. Pontificia Universidad Católica Argentina. Facultad de Derecho. Disponible en: <http://www.w.uca.edu.ar/esp/sec-fderecho/esp/docs-alumnos/programas/archivos/07/1/22-07-tt-tu.doc>

algo anterior, posterior o ajeno a la vida; es la vida misma.

"La razón fundamental (de la distinción entre seres vivientes y seres carentes de vida) es la presencia en los primeros de una interioridad, espontaneidad o sustancia, ausentes en los segundos". (La sustancia alcanza su cumbre en la vida concedora, sobre todo en el ser dotado de conocimiento reflexivo). (Max Scheler, "El puesto del hombre en el cosmos"). Hay cuatro grados esenciales en que se presenta todo lo existente, "desde el punto de vista de su ser íntimo y propio".

En primer lugar, "las cosas inorgánicas carecen de todo centro que le pertenezca de un modo real". "Toda unidad corpórea lo es sólo relativamente a una determinada ley de su acción sobre otros cuerpos".

"Un ser vivo, por el contrario, es siempre un centro óptico y forma siempre por sí "su" unidad e individualidad tempo-espacial, que no surge por obra y gracia de nuestra síntesis, condicionada biológicamente. El ser vivo es una X que se limita a sí mismo". (7)

"En cambio, el impulso afectivo de la planta supone un centro y un medio en que el ser vivo, relativamente libre en su desarrollo, está sumido, aunque sin anuncio retroactivo de sus diversos estados. Pero la planta posee "ser íntimo", y, por tanto, está animada. Ahora bien: el hombre lo está por tercera vez en la conciencia de sí y en la facultad de objetivar todos esos procesos mentales. La persona, por tanto, debe ser concebida en el hombre como un centro superior al contraste del organismo y del medio. (8)

"Hay una gradación, en la cual un ser original se va inclinando cada vez más sobre sí mismo, en la arquitectura del universo e intimando consigo mismo por grados cada vez más altos y dimensiones siempre nuevas, hasta comprenderse y

(7) Gilles Deleuze. Diccionario de filosofía en CD-ROOM Copyright 1996. Empresa Editorial Herder S.A. Barcelona. Todos los derechos reservados ISBN 84-254-1991-3. Autores: Jordi Cortes Morato y Antoni Martínez Riu.

(8) (En línea). Fecha: agosto 2007. Hora: 5:00 PM. Disponible en: <http://revistaliterariaazularte.blogspot.com/007/04/estafeta-gilles-deleuze-del-caos-al.html>

poseerse íntegramente en el hombre".

2.2.2.3 Conocimiento y aprehensión.

Podemos preguntarnos a qué nos sostenemos nosotros los vivientes, a nuestra propia manera de pensar, actuar y dinamizar o a cuestiones imaginarias o bien superfluas.

Todo lo que a continuación se encuentra está basado en un "Análisis del fenómeno del conocimiento (*Fenomenología del conocimiento*)". (9)

a) El fenómeno fundamental de la "comprensión".

1) En todo conocimiento se encuentran frente a frente, un "conocedor" y un "conocido", un sujeto y un objeto. La relación que existe entre ambos es el conocimiento mismo. La oposición de los dos términos no puede ser suprimida; esta oposición significa que los dos términos están originariamente separados el uno del otro, trascendentes el uno con relación al otro.

2) Los dos términos de la relación no pueden ser separados sin dejar de ser sujeto y objeto. El sujeto sólo es sujeto con relación a un objeto y el objeto sólo es objeto con relación a un sujeto. Cada uno de ellos es lo que es, sólo en relación con el otro. Ambos se hallan vinculados entre sí en estrecha relación: se condicionan recíprocamente. Su relación es una correlación.

3) La relación constitutiva del conocimiento es doble, pero no es reversible. El hecho de desempeñar el papel de sujeto con relación a un objeto es distinto del hecho de desempeñar el papel de objeto con relación a un sujeto. En el interior de la correlación, sujeto y objeto no son intercambiables; su función es esencialmente diferente.

4) La función del sujeto consiste en captar el objeto, la del objeto en poder ser captado por el sujeto y serlo efectivamente.

5) Considerada desde el sujeto, esta "comprensión" puede ser descrita como una salida del sujeto fuera de su propia esfera y como una invasión en la esfera del objeto, la cual es para el sujeto trascendente y múltiple. El sujeto capta las determinaciones del objeto y al captarlas, las introduce, las hace entrar, en su propia esfera.

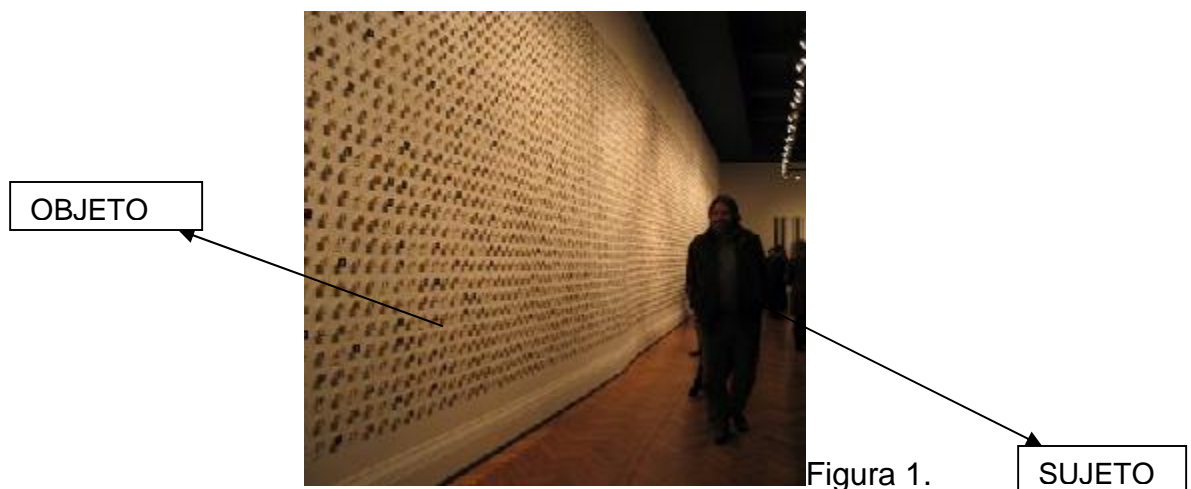
6) El sujeto sólo puede captar las propiedades del objeto fuera de sí mismo porque la oposición del sujeto y del objeto no desaparece en la unión que el acto de conocimiento establece entre ellos; ella es indestructible. La conciencia de esta oposición es un aspecto esencial de la conciencia del objeto. El

9. (En Línea). Fecha: agosto 2007. Hora: 3:20 PM. Disponible en: <http://www.redcientifica.com/do/doc200305259806.html>
Nicolai Hartmann. *De la Obra " Les principes d'une métaphysique de la connaissance"*. Ciencia, tecnología, pensamiento

objeto, aún cuando es captado, sigue siendo para el sujeto algo exterior; es siempre "el objetum", vale decir lo que está enfrente. El sujeto no puede captar el objeto sin salir de sí (sin trascenderse); pero no puede tomar conciencia de lo que es captado, sin volver a entrar en sí, sin volverse a hallar en su propia esfera. El conocimiento se realiza entonces por así decir en tres tiempos: el sujeto sale de sí, está fuera de sí y vuelve a entrar finalmente en sí.

7) El hecho de que el sujeto sale de sí para captar el objeto no cambia nada en este último. La condición no se vuelve por lo tanto constante. Las características del cuerpo material, aprehendidas e introducidas en la esfera del espacio, no son sin embargo desplazadas. Absorber el modelo no significa hacerlo entrar en un espacio dominante, sino reproducir en éste las determinaciones del objeto en una construcción que tendrá un contenido idéntico al del objeto. Esta base obrada en el conocimiento, es la "imagen" del objeto. El centro no es entonces modificado por un espacio subordinado (10), pero sí dominado por un cuerpo. Sólo en el espacio subordinado algo es cambiado por el acto del conocimiento. En el cuerpo nada nuevo es creado; pero en el espacio nace la conciencia del objeto, con su contenido e imagen, desarrollado en el mismo tiempo".

EJEMPLO EN ARQUITECTURA SOBRE SUJETO Y OBJETO.



Fuente de imagen: (En línea) Fecha: 18/7/08. Hora: 12:53. Disponible en: <http://www.fba.fh-darmstadt.de/lehrinhalte/Allgemein>

En arquitectura el espacio es muy importante ya que toma el papel de sujeto en el momento que se encuentra solo frente al objeto; pero en el ejemplo podemos observar cómo el sujeto es la persona que ocupó ese espacio. El objeto es lo material, lo tangible, lo visible ante el ojo humano. Es la parte donde decimos el tamaño determina el objeto pero la escala determina la arquitectura. En el ejemplo vemos que la escala es la humana. Pues bien es el hombre forjador de cada espacio en el cual los objetos se integran uno al otro para lograr así la

(10). (En línea) Fecha: noviembre 2007. Hora: 5:30 PM. Disponible en: <http://www.unalmed.edu.co/-cgpauca/cuantica.html>. Tema: Teoría cuántica física. Autor: Werner Heisenberg

unión de funciones y alcanzar la formalización de espacios.



En la fotografía podemos observar como el espacio se transforma y en este caso el objeto determina el espacio. En la foto hablamos de un museo, en el que la diversidad de exhibiciones son las que determinan el objeto. El sujeto es el espacio y el objeto es componente que determina el conjunto. El ser humano pasa a formar parte del sujeto de un sujeto comprendido en un espacio constituido por un objeto.

2.2.3 TRANSFERENCIA DEL ESPACIO

Sabemos desde Freud (*Psicoanálisis*) que en la transferencia lo proyectado en el analista contiene a lo reprimido en el paciente e implica una resistencia de éste a cesar la repetición; pero si contemplamos el despliegue transferencial con una mirada simbólica, también encontraremos en ella una finalidad de carácter integrativo. Lo proyectado busca en la transferencia su lugar en la conciencia en aras de integrar en la personalidad del paciente sus aspectos inconscientes. Aquí radica la esencia del aporte de Jung a este tema tan fundamental.

La transferencia puede entonces concebirse, sin relegar a la sombra su aspecto resistencial, como potencialmente positiva por su finalidad simbólica integrativa. *“Pronto o tarde, aquí o en otro lugar, hay un resto de la transferencia que urge hacia la individuación.”* (11).

Detrás de las vicisitudes y de los atropellos de la transferencia se encuentra la necesidad de totalidad inherente a nuestra condición humana. La transferencia es, entonces, imagen, escenario y posibilidad del Unus Mundos (Unión de mundos). Los factores inconscientes involucrados en la transferencia estimulan recíprocamente en el investigador movimientos referidos a su propia dinámica inconsciente. Nos hallamos ahora en el terreno de la contratransferencia, en la mixtura participativa en donde la afinidad y la diferencia promueven el cambio de ambos implicados o sea cliente y diseñador.

(11) Hay que hacer la salvedad de que el observador (sujeto) sí puede hacer "real" una de las posibilidades del objeto, por el menor hecho de efectuar la experiencia (o la medida).

Desde esta perspectiva asumo la comprensión de la contratransferencia como la situación en la que los contenidos que reposan en el eje inconsciente de la persona se presentan en una figura convencional determinada a la que se ha dado un nombre particular en la vivencia de cada ser. Aquel contenido intolerable y expulsado por la persona va paulatinamente tomando forma en la experiencia y en la fantasía del diseñador permitiendo, en el encuentro, el desarrollo de la imagen necesaria para dar cabida a la integración de la creatividad. Esta es la Confidencia opuesta en donde materia y *psique* (ciclo, tiempo) se reencuentran. La transferencia y la *contratransferencia* se tornan, entonces, en un hecho *sincronístico* que conecta el mundo material con el mundo psíquico; un evento que coincide en espacio y en tiempo y que a su vez posee conexiones psicológicas preñadas de sentido.

La restitución de la continua representación corporal y la imagen, constituye una apreciación más lúcida de la realidad, y permite sustituir la propiedad de presentar dos aspectos yuxtapuestos (hombre y entorno), propios de la ruptura de lo pragmático por una imagen de totalidad expresada en la relación del individuo consigo mismo y con un partido arquitectónico. Los opuestos se encuentran y la dialéctica es la esencia. El conocimiento y la comprensión se dan en un presente continuo y la conciencia de la alteridad se propone como vía de relación fundamentada en la unión.

Se ha recuperado, entonces la emoción en la palabra y la palabra en la emoción. El lenguaje del cuerpo sustituye al lenguaje sobre el cuerpo, igual el lenguaje de una propuesta arquitectónica sustituye al lenguaje sobre el desarrollo de dicha proposición. Al tiempo que, paradójicamente, estas variables empujan al diseñador a llevar a cabo una acción firme y con fuerza, pueden ser designadas con un nombre y representadas en un objeto formal.

2.3 ESPACIO VIRTUAL

“Habría que demostrar que hay menos materialidad en lo real de lo que parece, y más realidad en lo imaginario de lo que uno cree, y, mediante esta aproximación, intentar estudiar su objeto común: la realidad humana”. (12)

“En Arquitectura viene siendo todo aquello que puede acelerar el progreso. Por medio del

12. “Nota escrita por la mano del ciudadano Bouleee sobre él mismo. (Bouleee, 1985. P.23) 1 real – Imaginario. Citado de: Edgar Morin. Arquitectura Virtual-Arquitectura Material. Arquitectura, Filosofía y Fotografía. Elías Marín Lara.

estudio de la naturaleza la Arquitectura ha adquirido una nueva teoría de los cuerpos y por medio de su aplicación ha llegado a demostrar que emana de los principios constitutivos de este arte. Al contrario que otros autores, no ha confundido el arte propiamente dicho con la ciencia; sin pararse a comentar otra cosa que la teoría, se ha prescrito a sí mismo unir los ejemplos con los preceptos; en consecuencia, ha tratado casi todos los grandes temas de la arquitectura. Su gran número de dibujos y diseños están ejecutados de manera precisa y dispuestos en un orden que le ha exigido una considerable dedicación.”. (13)

Desde la perspectiva de la complejidad, entendemos la relación real–imaginario en términos dialógicos. Vemos esta dualidad contenida en la unidad en tanto que los términos pueden ser *antagónicos* y al mismo tiempo complementarios. Lo real está tan compuesto de lo imaginario, como lo imaginario está compuesto de lo real. *“La realidad no es ni lo real, ni lo imaginario, sino su afirmación y negación mutuas”.* (14)

2.3.1 DESCRIPCION

La arquitectura en su ámbito natural es arquitectura pero en su ámbito conceptual es pura imaginación que el mismo diseñador utilizó para plasmar su idea y a la vez enmarcarla dentro de instrumentos y herramientas. Todo el espacio está lleno de imaginaciones y sensaciones. Así es la arquitectura en el espacio; es un tema infinito si lo vemos desde el punto de vista matemático, pero visible y expansivo si se ve desde el punto de vista tiempo y espacio. Queremos llamar al arte de crear un espacio, diseñar, pero esta palabra encierra muchas más como lo es innovar, causar, insertar, plasmar, enmarcar, enseñar, imaginar, soñar; y tendríamos una infinidad de conceptos que se prestarían para identificar las herramientas que albergan el hacer arquitectura. Cuando una persona deja volar su imaginación conlleva distintas manifestaciones tanto físicas como intelectuales pero el caso importante de la arquitectura es el cómo poder plasmar estas dos manifestaciones en un espacio dentro de otro espacio generando un nuevo espacio en determinado tiempo y espacio.

13. *“Nota escrita por la mano del ciudadano Boullée sobre él mismo.* (Boullée, 1985. P.23) 1 real – Imaginario. Citado de: Edgar Morin. *Arquitectura Virtual-Arquitectura Material.* Arquitectura, Filosofía y Fotografía. Elías Marín Lara.

14. OP.CIT.

2.3.2 ESPACIO REAL-IMAGINARIO

El ser humano utiliza su propia mente para poder transportarse de un lugar a otro o simplemente para sentir tranquilidad dentro de su propio cuerpo aunque esté sumergido en un espacio donde no hay paz. Esto es lo que en arquitectura se puede llamar espacio real o imaginario. Podemos decir que estamos dentro de una habitación pero dentro de la habitación nuestra mente empieza a imaginar que estamos en otro lugar un lugar natural lleno de vegetación, esto es un ejemplo, pero enfoquémonos en la realidad, estamos en una habitación, donde hay cuatro paredes, una puerta y quizá una ventana, este es el punto, esta es la razón por la que entra en acción la creatividad y la sensibilidad. Aquí en arquitectura se haría uso del color la textura, la iluminación, formas, estilos etc. Pues estas características que haría uso la arquitectura son obtenidas a través de la mente humana que genero ese espacio imaginado antes de plasmarlo.

2.3.3 IMAGINACIÓN-PROYECTO-CONSTRUCCIÓN

“La arquitectura puede entenderse como la suma de imaginación – proyección – construcción, pero dentro de una dinámica donde cada una de estas partes es conformada y conforma simultáneamente a las otras”. (15).

Pues bien, decimos que la arquitectura es una serie de herramientas que se convierten en instrumentos y los instrumentos en accesorios y los accesorios en objetos. Pues así todo lo que conlleva un proceso de diseño, conlleva un proceso de figuración y presentación. Y la presentación es lo que hará si el proyecto fue aceptado o rechazado o simplemente se queda plasmado en papel o en el mundo virtual. Este término virtual es un término imaginario de hacer real algo irreal. El punto central de la arquitectura enfocado en un espacio y tiempo es poder lograr que dichos proyectos por su envergadura sean aceptados o bien calificados para poder llevarlos a la realidad. Este reto es la parte más fuerte de todo un proceso pero no imposible si tenemos consciente los elementos que se pueden utilizar al momento de traerlo a la realidad. Recordemos que aprendemos cuando intentamos hacer las cosas no importando o limitando nuestras habilidades, pues allí en el lapso de tiempo en el que las hicimos es donde nos dimos cuenta de lo que podíamos hacer y lo que somos capaces de hacer. Pues la arquitectura es igual, conlleva muchas habilidades y destrezas pero también muchos desafíos con la competencia y con un mundo cambiante; pero eso no quiere decir que lo que hacemos pasa a segundo plano, no, quiere decir que lo que se hizo y lo que se plasmó en su debido tiempo es porque era una realidad y no una imaginación, era un proyecto real y

15. Edgar Morin .Arquitectura Virtual-Arquitectura Material. Arquitectura, Filosofía y Fotografía. Elías Marín Lara.

no imaginado, real porque lo llegamos a plasmar y a crear, no sólo quedo en nuestra mente sino que lo plasmamos y lo trajimos a un mundo real se vio, se palpó se estudió; esto es lo que se le llama un proceso de diseño; un proceso de construcción es traerlo a la realidad. Lo que quiero decir con esto es que aunque un proyecto no sea construido, es creado, en un mundo virtual e imaginario.

2.4 ARQUITECTURA VIRTUAL

Al nombrar arquitectura virtual nombramos también todo lo que conlleva un proyecto elaborado imaginariamente y plasmado realmente a través de software complejos que nos permiten recrear algo irreal. Pero que en la realidad es real a través de un receptor que es lo virtual. La arquitectura virtual enlaza todas y cada una de las herramientas que hacen arquitectura desde las más sencillas hasta las más complejas. La virtualidad real es la que un observador puede ver a través de un computador, y la arquitectura virtual es la que ya a un proyecto determinado se le da la aplicación estructural, Matemática, científica, y profesional para lograr ser un proyecto real en lo virtual. La arquitectura virtual hace un trabajo *multidisciplinario* en donde Arquitectos, ingenieros, estructuralistas hacen un estudio de función y ejecución de los elementos que componen un cuerpo estructural, formal y funcional. Esta parte analítica del proceso de diseño es la parte corporal en la que la arquitectura ya toma una forma real y no imaginada, esta parte en donde se puede llevar a la realidad a través de un espacio virtual es a la que se le llama Arquitectura Virtual.

2.5 ARQUITECTURAS COMPLEJAS

“La capacidad de procesar gran cantidad de datos en tiempos cada vez menores, ha puesto al alcance la generación de formas a partir de graficación de algoritmos matemáticos sometidos a procesos iterativos. Las herramientas de renderizado, visualización y animación permiten la exploración de los espacios intersticiales que revelan estas geometrías”. (16)

Una arquitectura compleja es la que contiene formas y volúmenes que han sido generados por elementos que van desde el análisis conceptual, y figurativo, dando como resultado una arquitectura completamente imaginativa el cual todo fue llevado por un generador como lo es el concepto y luego aplicado a un instrumento para determinar y lograr una respuesta formal. Para dar una

16. Edgar Morin. Arquitectura Virtual-Arquitectura Material. Arquitectura, Filosofía y Fotografía. Elías Marín Lara.

arquitectura compleja no sólo se requiere de una base conceptual sino también de una imaginación, tiempo y espacio. Que se relacionan directamente con la arquitectura al momento de ser generada. El espacio en donde una arquitectura se hace compleja es en el concepto en la riqueza de contenidos teóricos y conceptuales que hacen de un modelo arquitectónico un modelo lleno de espíritu dinámico y trascendental. La arquitectura al conllevar un elemento de vital importancia como lo es la imaginación es capaz de realizar formas inimaginables pero el reto no es el crearlas el reto es plasmarlas y llevarlas a lo real. El arte de generar espacios se convierte en el arte de traspasar espacios no importando el tiempo ni el lugar sino la importancia vital en la que hace su base es el ser y el hacer.

Pues bien no veamos la complejidad como algo dificultoso más bien es algo completo algo que conlleva a ver lo imaginado y proyectar lo real. Veamos a la arquitectura no como un medio de representar sino una representación por medio de un completo de cosas. La arquitectura no termina solo cuando se diseño y se construyo, es más la arquitectura comienza cuando este espacio es habitado por demás. Es aquí el examen público por el que pasa todo edificio al ser construido si realmente todo lo que se analizo, se pensó y se proyecto.

Realmente está funcionando debidamente tal como no lo mostró un computador al momento de llevarlo a la virtualidad; este es el desafío de toda obra real, aquí esta la respuesta verdadera al hacer de un espacio vacío a otro lleno de componentes que lo hacen espacio real.

CAPÍTULO III
EL PLEGUE COMO INSTRUMENTO

CAPÍTULO III

3. CONCEPTOS GENERADORES

La independencia para llegar a serlo, depende inevitablemente de...aquello de lo que se aspira a no depender. La estructura de esa relación lógica es también la de toda la realidad efectiva práctica de la independencia: una realidad del pensamiento falso, en efecto, por más que se dé en la historia o en lo real.

Imaginemos un pliegue como un punto desplazado en que algo deja de ser simultáneamente dos cosas que es a la vez, como dos planos que rompiéndose en él, se realizan como continuidad, siendo el lugar de los puntos que es a la vez ambos y ninguno. ¿Por qué? El pliegue es en el que la independencia podría nunca limitar, sino obtener un grado de tensión llegar a tensar y tener un corte entre ambos planos. Esta definición es a la que Deleuze menciona en su libro *Rizomas*, es esa diversidad de nodos o redes que un objeto puede llegar a obtener por medio del efecto estructurado y polarizado. Dichos planos tienen su eje de corte y despliegue en un extremo se tiene lo máximo y en el otro lo mínimo. Lo máximo simula el dominio del pliegue, ya que representa la mayor preponderancia en la escala de valores, si bien es cierto el pliegue es un doblez o señal que queda en la parte por donde se ha doblado por su mayor ponderación.

La fuente original del lenguaje y del conocimiento no está en la lógica sino en la imaginación, en la capacidad radical e innovadora que tiene la mente humana de crear metáforas, enigmas y modelos. Lo que sucede es que si nos dejamos llevar por una lógica de sentidos los determinamos conforme a nosotros mismo no conforme a temas o conceptos que originan un conocimiento real al querer llevarlo a un mundo de imaginación y dinamismo. En efecto, de aquí resulta que esta producción artística de metáforas con la que comienza en nosotros toda percepción, supone ya esas formas y, por lo tanto, se realizará en ellas; sólo por la sólida persistencia de esas representaciones *primigenias* resulta posible explicar el que más tarde haya podido construirse sobre las metáforas mismas el edificio. Este edificio es, efectivamente, una imitación, sobre la base de las metáforas, de las relaciones de espacio, tiempo y número. Continuamente muestra el afán de configurar el mundo existente del hombre despierto, haciéndolo *abigarradamente* irregular, inconsecuente, inconexo, pero a la vez encantador y eternamente nuevo, como lo es el mundo de la imaginación.

De modo que esto nos interesa recoger en nuestra investigación que habla de un tipo de expresión que es el narrar- en el planteamiento que la filosofía tiene, al igual que el arte, al mismo tiempo como objeto y condición de una verdad, su propia representación en arquitectura. Y esta verdad no es más que la exactitud de una adecuación que no es ya el ajuste a una cosa sino la síntesis de la autoexposición, es decir, conciliación según la cual el

objeto se representa. La verdad trascendental no requiere, en definitiva, una comprobación de su conformidad con la cosa como instancia y criterio exterior, sino representarse, autoexponerse, ejecutarse como análisis, filosofía y forma.

¡Qué es entonces apariencia para mí! Seguramente no lo contrario de ningún Ser real. ¡Qué puedo yo decir de Ser alguno excepto los meros predicados de su apariencia! ¡Seguramente no una máscara muerta que se puede poner sobre la cara de algún desconocido, y también presumiblemente, volver a quitársela! Apariencia es para mí lo que actúa y mueve. (17)

Es aquí donde se indica que la perspectiva es la condición básica de toda vida. En este sentido se da a la filosofía el título de «*perspectivismo*». Que es una doctrina en la cual establece que todo lo conocido es relativo a un punto de vista determinado. Y así encontramos citas como ésta: «Nuestro poder lógico-poético de determinar las perspectivas de todas las cosas». Y en un tono más descifrado es que la abundancia de errores ópticos que inevitablemente fluyen de ahí y que debemos mantener conscientemente. Este modo perspectivo de creación imaginativa, que se halla en todos los seres orgánicos, constituye un acontecer, un acontecer interno que acompaña al externo. Somos los únicos seres de la naturaleza que tenemos la capacidad de crear, esto es, de inventar, imaginar. Parece como si hiciéramos vivir a los organismos de la naturaleza nominándolos con nombres equivocados: sustancias, atributos, causa, efectos. En este sentido, por ejemplo, la física hace uso de la teoría atómica, aunque ésta es una de las cosas más refutadas que existen, pero la teoría efectiva sirve al científico como una herramienta conveniente, como una abreviatura de sus medios de expresión, pues así sirve el análisis formal y analítico al arquitecto. En filosofía sujeto y objeto son conceptos artificiales, aunque *coyunturalmente* indispensables y causa y efecto no deberían hacerse erróneamente concretos, deberían usarse sólo como ficciones convencionales con el propósito de definir, entender y explicar, lo que un arquitecto quiere dar a representar mediante una herramienta formal, basada en una teoría conceptual, como lo es el pliegue.

«Somos nosotros mismos los que hemos inventado las causas, interdependencias, relatividad, impulso, número, ley, libertad, fin: y cuando leemos este mundo de signos en

(17) (En línea) Fecha: agosto 2007. Hora: 6:00 PM. Disponible en: <http://revistaliterariaazularte.blogspot.com/2007/04/estafetajilles-deleuze-del-caos-al.html> Definición dada por Gilles Deleuze.

las cosas como algo realmente existente y mezclado con ellas, simplemente estamos haciendo lo que siempre hemos hecho, es decir, innovar. (18)

La innovación en arquitectura, designa un objeto mediante otro que tiene como el primero una relación de semejanza. Así la mente manifiesta su poder por sí mismo la capacidad fundamental que tiene la mente para expresar relaciones que trasciende lo habitual. Superamos así la simple adecuación lenguaje- cosa y construimos mundos abstractos.

EJEMPLO EN ARQUITECTURA DE CAUSA Y EFECTO

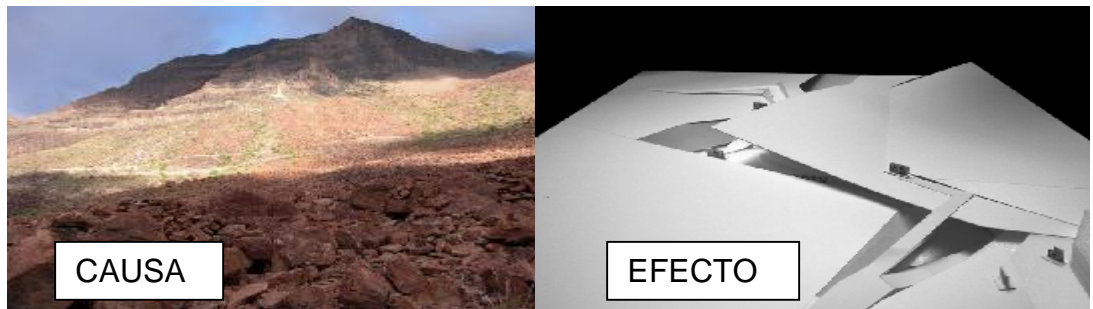


Figura 3.

Figura 4.

Fuente de imágenes: (En línea). Fecha: 18/7/08. Hora: 1:14. Disponible en: <http://parkteara.com> Proyecto Básico. Centro de interpretación en el Valle de Fatiga y Museo y parque Arqueológico en el Valle de Arteara. (San Bartolomé de Tirajana, Gran Canaria).

La arquitectura cada vez compite mucho más, objetivo primordial es explotar la creatividad quien iba a pensar que un lugar arqueológico se convierta en un efecto. Pues así es la narrativa en la arquitectura, tratar de extraer los conceptos más relevantes para poder llegar a concretarlos y así formalizarlos. Este es el reto considerar todos los elementos posibles tanto estudiando el contexto, contenido, concepto.

«Queremos pensar la diferencia misma, y la relación de lo diferente con lo diferente, independientemente de las formas de representación que la conducen a lo mismo y la hacen pasar por lo negativo.» (19)

(18) En línea) Fecha: agosto 2007. Hora: 6:00 PM. Disponible en: <http://revistaliterariaazularte.blogspot.com/2007/04/estafetajilles-deleuze-del-caos-al.html> Definición dada por Gilles Deleuze.

(19). (En línea) Fecha: mayo 2007. Hora: 5:50 PM. Disponible en: http://www.descarga.cervantesvirtual.com/Servlet/sirveObras/02440511333138617422202/210074_0010.pdf G. Deleuze, *Différence et répétition*, Paris 1976, p. 16

El mundo moderno es para Deleuze el mundo de los simulacros. (20)



Figura 5.

Fuente de imágenes: (En línea). Fecha: 18/7/08. Hora: 1:14. Disponible en: <http://parkteara.com> Proyecto Básico. Centro de interpretación en el Valle de Fatiga y Museo y parque Arqueológico en el Valle de Arteara. (San Bartolomé de Tirajana, Gran Canaria).

Causa y efecto es el modelo de este museo de los volcanes. Su efecto es tomado de su función. Pero no quiere decir que hayan hecho un museo con la forma cónica de un volcán. Esta es la diferencia cuando haces un análisis más inmersivo de lo que tú quieres dar a figurar. La verdadera lógica de sentidos que los diseñadores encontraron al generar la forma de su proyecto, es considerando los conceptos que a su vez lo enmarcan en una imagen formal y conceptual. Como vemos la imaginación nunca se escasa, solo es cuestión de utilizar la teoría par dejarla volar.

3.1 LA FUNCIÓN DEL PLIEGUE COMO INSTRUMENTO EN EL DESARROLLO DE PROPUESTAS ARQUITECTÓNICAS.

La experiencia visual no es sólo capaz de renovar las interpretaciones de las necesidades a la luz de lo que percibimos en el mundo, sino que también sería capaz de intervenir en la articulación cognitiva de las experiencias normativas, transformando la manera en que estos elementos se refieren unos a otros. Las experiencias artísticas y las interpretaciones cognitivas y las expectativas normativas no son independientes entre sí. El receptor no se puede resignar sencillamente a describir el sentido de una parte de la obra que esta ante sus ojos; intentará entender el carácter enigmático de la obra de vanguardia.

Es aquí donde el Pliegue entra a jugar ese papel de ser un instrumento en el cual el concepto se divide en múltiples partes y se distribuye en estructuras para dar en sí una idea final y conceptual por la que fue concebida una obra, utilizando la teoría como valor principal para ejemplificar una idea formal. La primera impresión por la que el pliegue se mueve se usa como estímulo para un cambio, es el medio para acabar con la *inmanencia* o sustancia lucida e iniciar una transformación visual de lo que en su principio era para la razón un concepto más,

20. Definición dada por Gilles Deleuze. Publicado en línea. Fecha: 9/01/2008. Hora: 23:17. Disponible en: <http://revistalashoras.com.ar>

sino en cambio, es ahora cuando se ve el poder cambiante de una red de efecto, real y concreto del trabajo que representa un estudio detallado para llegar a una estructura conformada por conceptos formales-visuales que luego podrán transformarse en puntos focales en los que el espectador puede quedar seguro sobre la realidad en el horizonte abierto a la posibilidad, "liberadora", o sea, transformadora: es la forma de procurar restablecer al espectador de la no creencia de la falta absoluta de sentido y valor sin recaer en modos decadentes u ocultos; cual es el caso de una presuntuosa y presunta obra, antes bien, aprendiendo a conllevar esa convalecencia que nos es más propia, encontramos la manera más eficaz de desembarazarse del espíritu de la pesadez de aprender a portar la energía de lo profundo, conceptual, dinámico y formal. El pensamiento del eterno retorno se alumbra así como un pensamiento de la radical *historicidad*, liberado de una presunta finalidad *metafísica* del proceso tanto como de una determinación puramente física del tiempo; es aquí, donde actúa la certeza de lo que se cree y la convicción de lo que aún no ves, pero será no importando lo que se dejo atrás o creo tiempos atrás.

El reconocimiento de un fin en determinado proceso indaga como causa de la creencia el cual resulta por ello posible de invención ya sea crítica de valores y propuesta de metas trascendentales. Lo que transforma no es forzosamente el hecho de que la existencia sea un devenir cíclico, sino el simple pensamiento de que así sea, la creencia de experimentar la innovación temporal es más bien una acción progresiva orientada y basada en leyes y Teorías. Las categorías con las que hemos aprendido a crear y valorar ese todo se entiende recíprocamente en su forma más extrema y clara ("la existencia, tal como es, con sentido y meta es sin duda una razón de tu trascendencia). En arquitectura es la existencia de una obra en determinado tiempo concebida como un hito o una innovación que alberga esencia e innovación pero la creatividad va en progreso y ascenso por lo que el dejar algo de gran envergadura o riqueza creativa da a la existencia el deseo de plasmar huella durante el tiempo en que alberga su riqueza.

3.2 DEFINICIÓN FILOSÓFICA DEL PLIEGUE.

El pliegue ha sido siempre una constante de todos los períodos artísticos, encuentra su justificación en que, en el, todo se pliega, se despliega y se repliega. Pliegue infinito en todas las artes. La imagen-movimiento, la imagen-tiempo y una lógica del sentido. Esto es una investigación que clasifica las imágenes de los signos tal como aparecen en el diario vivir; se considera un primer tipo de imagen, la imagen-movimiento, con sus variedades principales, imagen-percepción, imagen-afección,

imagen-acción, y los signos (humanos) que lo caracterizan. Unas veces la luz entra en lucha con las tinieblas, y otras desarrolla su relación con el blanco. Las cualidades o potencias se expresan sobre formas u objetos, o bien se exponen en "espacios cualesquiera", mientras que otras veces revelan mundos originarios o se actualizan en medios reales. Hay que mostrar de qué manera opera el pensamiento con los signos ópticos y sonoros de la imagen-movimiento, y también de una imagen-tiempo más profunda, para producir grandes obras.

¿Cómo surge la imagen-tiempo? La imagen-tiempo no suprime a la imagen-movimiento, sino que invierte la relación de *subordinación*. El tiempo deja de ser el número o la medida del movimiento, es decir una representación indirecta, y el movimiento no es ahora sino la consecuencia de una presentación directa del tiempo: por eso mismo es un falso movimiento, algo así como un falso empalme. El falso empalme es un ejemplo de "corte irracional". Y, mientras que el movimiento efectúa encadenamientos de imágenes por cortes racionales, el tiempo procede a reencadenamientos sobre corte irracional (especialmente entre la imagen sonora y la imagen visual). La imagen-tiempo directa no está en presente, como tampoco es recuerdo. Más bien rompe con la sucesión empírica tanto como con la memoria psicológica, y se eleva a un orden o a una serie del tiempo.

Estos signos de tiempo son inseparables de signos de pensamiento y de signos de palabra. Pero ¿cómo se presenta el pensamiento en arquitectura? ¿Cuáles son los actos de palabra específicamente arquitectónicos?. A través de la imagen tiempo y movimiento se nos presenta una teoría del sentido, un sentido que no sería otra cosa que pensar en el acontecimiento: ese hoy que pasa y se hace presente, ese presente que hace realidad la acción del vivir. Esto nos propone un ejercicio, un uso posible de eso que llamamos pensar: un juego, si se quiere, pero una travesura que nos habla de eso que nos pone a pensar, cómo queremos representar ese juego a través de lo que las cosas son. Un discurso filosófico, en fin, con tal poder figurativo que sus páginas y bocetos acaban albergando climas, sensaciones, paisajes e historias capaces no sólo de interpretar sino también de vivir y sentir las dentro de un objeto arquitectónico. Los pliegues dependiendo de su posición de acuerdo a la dirección en que se encuentren pueden ser:



Figura 6. Pliegues simétricos.

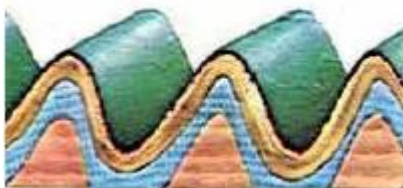


Figura 7. Pliegues asimétricos.



Figura.8. Pliegues acostados



Figura 9. Pliegues inclinados.

FUENTE DE IMÁGENES: Gabinete didáctico del Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha. F.A.D (Fichas de apoyo didáctico). Cuadernillo II. Geología. Pág. 11.

3.3 DEFINICIÓN MATEMÁTICA Y GEOMETRÍA COMPLEJA PARA PODER INTERPRETAR LA TEORÍA DEL PLEIGUE.

Ondulación de una capa o estrato de amplitud y forma variables. Según que sean las capas más antiguas o más recientes las que se encuentran en el núcleo del pliegue. El plano axial del pliegue es el plano de simetría, que lo divide en dos partes iguales. La *charnela* es la intersección del plano axial con un plano horizontal. “Los flancos son las partes que se prolongan a una o a otra parte del plano axial.” (21)

Figura 10. El cosmos dentro de un tiempo y movimiento determinado.



FUENTE DE IMAGEN: Gabinete didáctico del Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha. F.A.D (Fichas de apoyo didáctico). Cuadernillo II. Geología. Pág. 9.

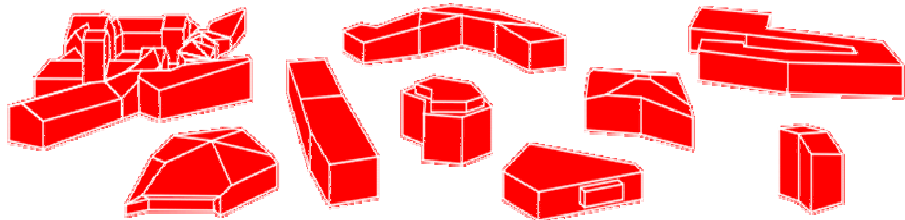
La clasificación de los pliegues puede hacerse en función de sus dimensiones, de su forma o de sus génesis. Si su longitud y su anchura son similares se habla de *domos* o *cubetas*.

(21) (En línea) Fecha: 9/01/2008. Hora: 2:00 PM. Disponible en: <http://www.blogger.com/diccionariogeológico.com>

Cuando el plano axial es vertical, el pliegue es derecho (el pliegue encofrado o en caja es una variante del pliegue derecho: *cresta* planta y flanco verticales o subverticales); pliegue de flexura, *monoclinal* o en rodilla es el que presenta una simple inflexión de los estratos. Flexura: la mayor parte de los pliegues suelen ser más a menos asimétricos con los planos axiales diversamente inclinados, denominándose volcados o acostados, o también recumbentes, cuando llegan a superponerse unos con otros, ocurriendo en tal caso que uno de los flancos quede invertida la sucesión estratigráfica. Uno de los flancos puede estirarse o romperse, es el caso de los fallados o fracturados.

Cuando se presentan flancos de igual pendiente (paralelos), se habla de *isoclinales*; cuando presentan forma acuñada, se habla de pliegues en abanico. Pliegue de deslizamiento de uno de los estratos sedimentarios sobre otros cuando aún no están completamente consolidados. (22)

Figura 11. Pliegues y deslizamientos.



FUENTE DE IMAGEN: (En línea) Fecha de consulta: 9/01/2008. Hora: 1:51 PM. Disponible en: <http://www.es.swissshapes.org/swis/shapes/#media000084#media000084>.

Después de una reducción calculada en la arquitectura, se está buscando de nuevo una complejidad y ambigüedad. La liberación de lo rectangular y el traspaso al poligonal se llevó a cabo a través del redescubrimiento de las calidades espaciales como formales de geometrías complejas. La despedida del vocabulario de la sencillez de impresión ascética abre un nuevo espacio para el trabajo arquitectónico. Una nueva generación de arquitecturas ha dejado ese camino de la abstracción para dirigirse hacia nuevas metas que se muestran en este documento. Este método muestra de forma ejemplar nuevas calidades espaciales, funcionales y constructivas. En muchos casos se trata de estrategias en los que, según su apego local, se cuidaba la utilización de materiales de acuerdo con los recursos o se iba por nuevos caminos con conceptos energéticos sostenibles. Los cuerpos arquitectónicos se ponen en relación con sus cantos en el contexto o parecen salir de la libre intención de los arquitectos. El edificio se coloca entre esos dos polos. Hasta hoy no ha habido una discusión sobre la teoría de estos nuevos fenómenos. Una mirada a distancia sobre la arquitectura filosófica podría facilitar el análisis y dar pie a mayor

22. (En línea) Fecha: 9/01/2008. Hora: 2:00 PM. Disponible en: <http://www.blogger.com/diccionariogeológico>

creatividad.

3.4 Entornos y contextos

La principal motivación para las formas poligonales está seguramente en el nuevamente despertado interés por el espacio y su investigación: alejándose de las superficies elaboradas y acercándose a la activación y apropiación del espacio. Esta evolución significa un abandono de la fijación en el objeto y un acercamiento a la experiencia del entorno de contextos arquitectónicos en sus variadas relaciones.

3.4.1 Contorno topográfico

Las singularidades del paisaje del territorio crean una sensibilidad para la situación de la arquitectura en este entorno. El terreno, a menudo ondulado y montañoso, hace saltar más las superficies de los techos y así, toda la volumetría en el paisaje urbanizado. La mayor atención por los contornos del terreno corresponde a la conciencia por los cantos creadores de forma, por la silueta topográfica de los edificios, por la manipulación y la excesiva altura de los pliegues.

3.4.2 Creación pintoresca

En la confrontación con el paisaje se entabla el esfuerzo por una unión natural con el lugar. Los proyectos presentados recuerdan con sus formas la naturalidad. Los edificios nuevos parecen ya haber existido desde siempre, son aceptados sin ser cuestionados, producen el efecto de estar ahí sin intención, haber crecido – pintoresco.

3.4.3 Academia analógica

El significativo del recuerdo fue ampliado por la dimensión atmosférica de una arquitectura análoga. En su calidad ambiental, los proyectos corresponden a las perspectivas de estudio famoso, llenos de ambiente y coloreados a mano. Los frutos de esta evolución son la sensibilidad por el contexto existente, la vista aguda por lo popular y lo banal, así como la utilización sistemática de referencias gráficas.

3.4.4 Espacios perspectivos

Si se examina los fundamentos *oblicuángulos* con el aspecto de la tradición relativo al arte, se distinguen precursores desde el invento de la perspectiva. En la actualidad, se trata de continuar después de los conocimientos del espacio construido cónicamente, justamente con su adición a ampliar todos los espacios hacia lo indefinido y la arquitectura oblicua, como

arquitectura oblicua o distorsionada. En el mundo de lo visible ya no existe ortogonalidad.

3.4.5 Formas y volúmenes

Con la introducción opcional de (n) pliegues en la fachada, los edificios angulares se transforman en cuerpos angulares. La puesta y comprobación de los pliegues requieren una manera de trabajar empírica. Una verificación permanente de los diferentes lados, desde varios puntos de vista, hace posible un aproximado control de su efecto en el espacio.

3.4.6 Juego de cuerpo voluminoso

Una consecuencia directa de los pliegues es el sobreproporcionado aumento de volumen en relación del plano con la construcción. Al mismo tiempo, se observa una „discrepancia entre masa y volumen. Los pliegues acentúan el efecto de cuerpo. Irradian más allá de sí mismos. Esta tendencia va conjuntamente ligada con el interés delineante en una aparición monolítica. Los fragmentos *erráticos* parecen inmóviles y manifiestan la importancia de la estética de la eficacia.

3.4.7 Cristalización eficaz

La plasticidad grabada, la fuerza característica y a menudo la solemnidad se demuestran. Es entonces una arquitectura donde hay pragmatismo en todas partes una liberación con el abandono del ángulo recto.

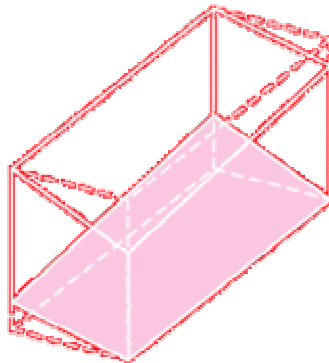


Figura 12. Influencias topográficas

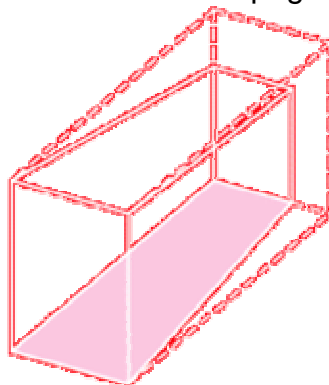


Figura 13. Espacios perspectivos

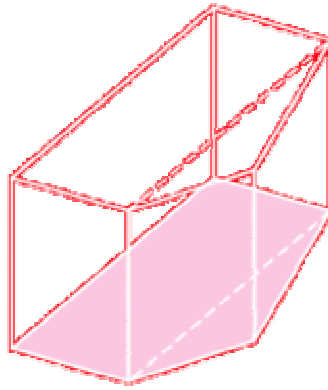


Figura 14. Juego de cuerpo voluminoso

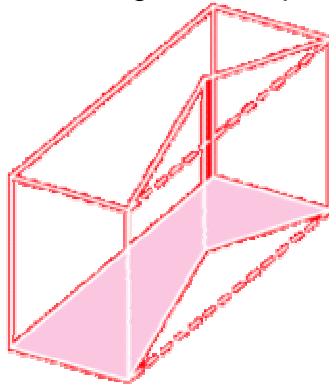


Figura 15. Cristalización eficaz

FUENTE DE IMÁGENES: (En línea) Fecha: 9/01/2008.
<http://www.es.squissshape.org/swiss/shape/#media000086#media000086>.

Hora: 5:44 PM. Disponible en

3.5 CONCEPTO GENERAL DE LA TEORÍA DEL PLIEGUE

El pliegue es la parte estructurada en el que un conjunto de conceptos definiciones, cualidades y pensamiento se fusionan para lograr producir un esquema multidisciplinario en el que sus elementos se adaptan a las distintas configuraciones teóricas, físicas y matemáticas sobre una superficie o espacio definido o indefinido que suscita una reflexión para poder llevar a todas a una misma conjugación de ideas, formas, colores, efectos y valores numéricos alcanzados por medio del conocimiento y la razón.

3.6 CONCEPTO GENERAL DE LA TEORÍA DEL PLIEGUE APLICADO EN ARQUITECTURA

La teoría del Pliegue da a conocer no sólo el conjunto de leyes físicas que representan más fácil el manejo de las formas, sentidos y direcciones sino también el proceso que nos da como resultado un partido arquitectónico que se desenvuelve majestuosamente a partir de indicios y supuestos trabajados para lograr una primera aproximación a una realidad a un problema que pueda ocasionar; logrando representar hasta en el menor detalle, una multitud de herramientas generadas de una idea física/visual/imaginaria quedando agradable a nuestros sentidos logrando comprender a mayor detalle la creación de la forma; logrando experimentar vivamente una creación tal, lograda por un espíritu humano y siendo verdaderamente una obra real.

3.6.1 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA TEORÍA DEL PLIEGUE

- El argumento al principio en la formulación de la teoría hace que esto sea algo fuera de tiempo, algo nuevo extravagante puede ser aceptado o rechazado, lo harán conforme vayan viviendo y experimentando en ese espacio la realidad que existe en un prodigio llamado pensamiento filosófico.
- La parte representativa de la Teoría del pliegue es el valor simbólico que se le puede dar a cada elemento que interviene en la búsqueda de la imaginación en la continua reflexión de lograr determinar un objeto referido al arte de ideas revolucionarias.
- El pliegue tiene la facilidad de adaptarse al tiempo y espacio en que se desarrolla la idea conceptual, ya que se liga directamente a un análisis filosófico logrando así darle un sentido trascendental conllevando todas las herramientas que en ella participan y conformando así el resultado formal en una definición concreta.
- La teoría del pliegue muestra la validez de su razonamiento a través de sus elementos que intervienen para la búsqueda claro no es absoluta relativamente será cambiante e inventiva conforme el tiempo en que se estudie.

Las teorías arquitectónicas actuales tienen fecha de caducidad, el conocimiento ya no es eterno ni absoluto, es adaptable y cambiante. Es decir, ya no existen las teorías como verdades absolutas y universales. (23)

3.7 ENFOQUE TEÓRICO DEL PLIEGUE EN EL DESARROLLO DE PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

3.7.1 CONCEPTOS

El concepto de torsión se relaciona mucho con teorías específicas. Integra temas como la ausencia, la presencia, el interior, el exterior (y el espacio intermedio), las divisiones, la topología, y los significados. Los significados superficiales de la arquitectura, llevan a la formación de lo tridimensional. El pliegue demuestra su fundamento en la ligereza múltiple en los que apenas se ven ángulos rectos y no se ven superficies auténticamente verticales u horizontales.

23. Empezado por PALMER ELDRITCH. ¿Cómo Afecta esto a las Teorías Arquitectónicas actuales? CRITERIOS A TOMAR EN CUENTA DE LA MANSIFICACION. FORO. <http://www.arquonauta.com/foros/>.

Esta arquitectura es claramente más intelectual, se enmarca en la necesidad de hacer sentir bien y obedece a corrientes contemporáneas y teorías filosóficas. La tarea de dicho método es la de pensar en las condiciones que hacen posible la aparición de las nociones mismas de ser y de sujeto que están en la base de la arquitectura moderna es uno de los puntos de partida de la idea formal. La lógica del sentido en el que se aborda la identidad, la analogía, la oposición la semejanza y el panorama del ente, nos ayuda para entender un mundo poblado por singularidades libres, subjetivas y preindividuales, generando así intensidades virtuales.

Secuencia de cómo se originan las fallas al romperse los pliegues de un *anticlinal*:



Figura 16. Pliegue fijo



Figura 17. Líneas de corte. Segmentariedad.



Figura 18. Segmentos.

FUENTE DE IMÁGENES: Gabinete didáctico del Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha. F.A.D (Fichas de apoyo didáctico). Cuadernillo II. Geología. Pág. 11. <http://www.cuadernillo%20FAD-II.pdf> Producido por fundación Cultura deporte de Castilla la Mancha.

3.7.1.1 SEGMENTARIDAD

Porción separada de un todo. El segmento en un conjunto de instrumentos consecutivos puede ejecutarse sin necesidad de estar unidos en la misma dirección y sentido.

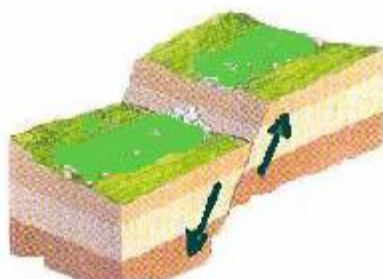


Figura 19. Segmento por deslizamiento



Figura 20. Segmento por contraposición.



Figura 21. Segmento por falla o punto de corte.

FUENTE DE IMÁGENES: Gabinete didáctico del Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha. F.A.D (Fichas de apoyo didáctico). Cuadernillo II. Geología. Pág. 11. <http://www.cuadernillo%20FAD-II.pdf>. Producido por fundación Cultura deporte de Castilla la Mancha.

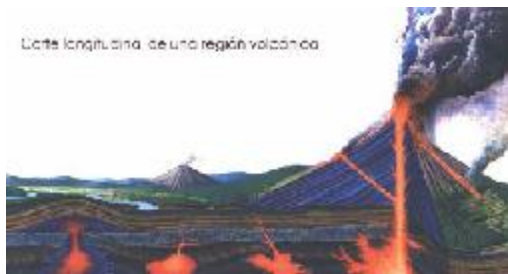


Figura 22. Segmento fuga.

FUENTE DE IMÁGENES: Gabinete didáctico del Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha. F.A.D (Fichas de apoyo didáctico). Cuadernillo II. Geología. Pág. 11. <http://www.cuadernillo%20FAD-II.pdf>. Producido por fundación Cultura deporte de Castilla la Mancha.

3.7.1.1.1 CÓMO SE RELACIONA EL SEGMENTO EN ARQUITECTURA

Cuando hablamos de segmentaridad en arquitectura hablamos de las partes de un todo, que se pueden dividir n veces; al dividirse es porque se les aplica una dimensión o bien una acción de corte. Pues en arquitectura se ejemplifica cuando utilizamos planos seriados, efecto de espejo, repetición etc. Al nosotros querer que un objeto en su verdadera forma se muestre en otra forma siendo el mismo objeto sucede el efecto de segmentaridad, cuando dividimos un todo en partes no iguales pero sí del mismo módulo. Segmento también en arquitectura le llamamos a una porción o un pedazo si lo llamáramos así, de un todo, por ejemplo un módulo de edificios que si bien es cierto es parte del edificio pero se segmenta, se divide de los demás no sólo por su ubicación o el lugar donde se encuentra sino también lo podemos llamar segmentado si le aplicamos una forma diferente o bien la forma original de los módulos de edificio se fue segmentando con cada uno.

A este efecto de luz, forma, proporción, posición se le puede llamar segmentaridad.

3.7.2 CONCEPTOS GENERADORES

3.7.2.1 MÓDULO TÉCNICO

Cuando desarrollamos una base teórica acompañada de conceptos en los que utilizamos los signos del espacio circundante tomando en cuenta la importancia de las distintas formas y volúmenes que en él circulan; determinamos una forma o volumen proyectando un diseño inicial. La composición y el orden lógico de cada elemento que intervino en el desarrollo de estos signos nos hace determinar las técnicas de expresión o bien medios de expresión de determinada idea o aspecto formal. Todo esto fue enlazado en base a contenidos y teorías que nos ayudaron a encontrar el enlace ideal para poder llegar a una concretización de la idea abstracta. Es por eso que podemos mencionar en un orden ascendente los pasos más puntuales o módulos en los que un proceso de análisis se conjuga para llegar a una idea física.

- Los signos del espacio
- La importancia de las formas
- La forma y el diseño
- La composición y el orden
- Las técnicas de expresión de las formas
- La interpretación de contenidos
- La concretización de la abstracción.

Un forjador de espacios dijo en cierta oportunidad:

”Sueño con espacios maravillosos, espacios que surgen y se desarrollan fluidamente, sin comienzo ni final, hechos de un material continuo, blanco y oro. ¿Porqué cuando trazo la primera línea sobre el papel, tratando de fijar el sueño, éste resulta desmerecido?” (24).

3.8 ORIGEN DEL ENFOQUE TEÓRICO

El espacio determinado en el que se encuentra un modelo nos establece los movimientos, direcciones o dinamismos que puede tener; llegando a ser estos, pliegues o inclinaciones que integran a

24. Del libro: Forma y Diseño de Louis Khan. Editorial Nueva Visión. ISBN: 950-602-073-6. No. Pág. 65. Documento PDF.

la vez.” a) la diferencia conceptual e intrínseca (según la cual x e y son diferentes cuando no pueden definirse de la misma manera) y b) la diferencia no conceptual o extrínseca (según la cual x y x' son diferentes por el hecho de no ocupar el mismo espacio, aunque puedan definirse de la misma manera). En ese caso, la diferencia no conceptual es concebida como repetición de lo idéntico, pero Deleuze niega que la repetición sea la reproducción de una realidad originaria: no puede haber una repetición no conceptual, de manera que la repetición no es nunca una repetición de un modelo originario. De esta manera, pone en cuestión las teorizaciones del principio de identidad y de la noción clásica de sujeto que, para Deleuze, es siempre necesariamente heterogéneo, y su pensamiento es el de lo cualitativo, fuera de toda cuantificación. Ello no invalida la necesidad del estudio matemático, pero Deleuze señala dos estructuras topológicas diferentes del espacio: la estructura estriada, que procede de un punto de vista fijo, y la estructura lisa, que es el lugar del devenir, del flujo y de las multiplicidades intensivas, que se correspondería al mundo de un cuerpo sin órganos”. (25

UN TODO: Lo que está considerado en su integridad, o en el conjunto de todas sus partes. En arquitectura le llamamos todo a un espacio determinado, a un ambiente en donde nos ubiquemos. Pero lo vemos desde el punto de vista espacial un todo dentro de un todo. (Espacio infinito).

FRAGMENTADO: Cada una de las partes de algo roto o partido. Pues si bien fragmento es sinónimo de segmento. En arquitectura podemos llamar a fragmento o bien segmento como parte de una obra de arte que al unirse conforman un todo completo. Las distintas ramas de la arquitectura que se conjugan en una obra terminada se le llaman un todo y a la parte o ambiente de dicha obra se le llama fragmento.



Figura23

Fuente de Imagen: Art- lantis. 4.5. Fondos y texturas. C:\Documents and Settings\Arturo Paredes\Mis documentos\Mis imágenes/gordito

Lo anterior es un fenómeno natural, que el movimiento y juego de luz puede generar, no se ha aplicado ningún sentido ni dirección; la misma partícula de agua en su misma naturaleza genera formas y pliegues. Pues se tiene ejemplo de lo real y de lo dinámico (Dinámica de fluidos). Si le aplicáramos a los movimientos de agua un estudio y nos centráramos a las forma microscópicas que origina al momento de aplicarle un movimiento la materia que en su momento estaba quieta se convierte en pequeñas partículas

25. Citado en el diccionario de filosofía Herder. Diccionario de filosofía en CD-ROOM. Copyright 1996. Empresa Editorial Herder S.A. Barcelona. Autores: Jordi Cortés Morato y Antoni Martínez Riu

dinámicas que componen un ritmo, este ritmo genera una honda en el espacio de movimiento este pliegue de ondas se le llama ondulaciones.

Pues bien matemáticamente este se puede comprobar pero nosotros lo podemos percibir al momento de llevar nuestra mente en ese mismo momento en que se esta originando el pliegue o bien movimientos ondulares que hace que un material líquido se torne dinámico. *"Estamos segmentarizados, dispersados o bien plegados por todas partes y en todas direcciones. El hombre es un animal segmentario. La segmentaridad es una característica específica de todos los estratos que nos componen. Habitar, circular, trabajar, jugar: lo vivido está segmentarizado espacial y socialmente. La casa está segmentarizada según el destino de sus habitaciones; las calles, según el orden de la ciudad; la fábrica, según la naturaleza de los trabajos y las operaciones. Estamos segmentarizados binariamente, según grandes oposiciones duales: las clases sociales, pero también los hombres y las mujeres, los adultos y los niños, etc."* (26)

Del mismo modo hay que señalar que la dispersidad, variedad o multiplicidad no implica que los objetos tengan un centro y por ello no habra un orden, no a lo que Gills Deleuze decía en su libro Rizomas la raíz de un árbol no es precisamente el centro de todo porque al momento de crecer y diseccionarse o bien dispersarse las ramas y hojas pasan a ser indefinidas en tanto unas como otras buscan distintas direcciones, entonces, Delueze afirmaba: "Siempre que una multiplicidad está incluida en una estructura su crecimiento queda compensado por una reducción de la leyes de la combinación". (27). En un régimen flexible, los centros actúan ya como otros tantos nudos, ojos o agujeros negros; pero no resuenan todos juntos, no se precipitan sobre un mismo punto, no convergen en un mismo agujero negro central al no existir convergencia, esto quiere decir que se dispersan al dispersarse esto origina un fluido de movimientos infinitos que al ser perseguidos o bien guiados por una línea o puntos continuos vemos que se pliegan en el espacio para poder encontrar ese lugar en el que deben estar.

26, Deleuze, Gilles: Rizoma. Introducción; Marzo 1977. (En línea) Disponible en: <http://www.fen-on.com/spanishtheory>

27. (En línea) Fecha: mayo 2007. Hora: 5:55 PM. Disponible en: <http://mesetas.net/?q=hole/12> Parte del texto de Guattari-Deleuze: Mil Mesetas.

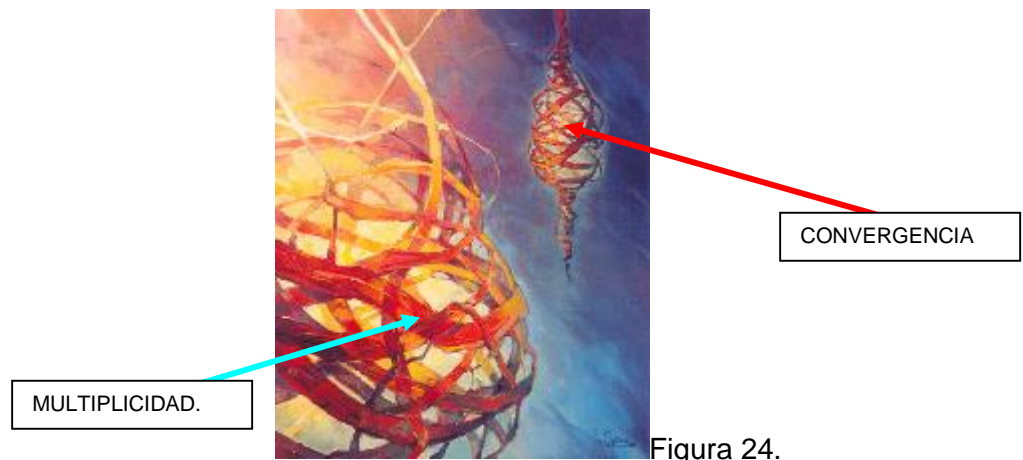


Figura 24.

Fuente de Imagen: (En línea). Fecha: 24 de febrero 2006. Hora: 12:03 AM. Disponible en: <http://www.nidos%20de%20luz.jpg>

Los pliegues coinciden todos en desplazarse y dispersarse para ello lograr esa diversidad de formas en un espacio determinado es el desafío. Desplazarse y permanecer invariante en su desplazamiento es algo imposible en un pliegue, es aquí la lógica que se aplica porque cuando tienen mucho más dinamismo tiende a plegarse aún más, aquí es donde aplicamos el concepto de pliegue, se repliega y se despliega. Por otro lado, la segmentaridad lineal pasa por una máquina de sobrecodificación que constituye el espacio homogéneo geométrico, y traza segmentos determinados en su sustancia, su forma y sus relaciones. Pero la diversidad de pliegues en una indefinida dirección hace de ello mucho más complejo e interesante. La arquitectura en este método emana ciertos acontecimientos:

1. Conecta cualquier punto con otro punto cualquiera.
2. Cada uno de sus rasgos no permite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza (no es necesaria una unidad coherente sino más bien promueve la heterogeneidad).
3. Multiplicidad: pone en juego regímenes de signos muy distintos; no está hecho de unidades sino de dimensiones, no tiene principio ni fin.
4. Establece rupturas significantes.
5. Es cartográfico: está hecho de líneas de fuga es decir no filiales, como en una arborescencia.
6. Contrariamente a los parámetros simétricos el trazo alargado y horizontal, que posee núcleos; echa fugas y genera directrices, está relacionado con un modelo acentrado. No exige reconocimiento de estructuras o sentidos u orígenes o intenciones.

El método que conlleva a la figuración de un objeto arquitectónico resulta ser una estrategia adecuada para representar puntos de intersección de conceptos similares en campos diversos (cuerpos, espacios geográficos, imágenes, mensajes, sensaciones) donde aparece la misma intención. Es una distribución de puntos, organización en un esquema visible. La forma es orgánica no es invariable es multidireccional, es energía circulante disponible en

redes; posee dispositivos, circuitos y ases de relaciones; no hay centro solo *descentricidad y discontinuidad*.

En consecuencia no hay originalidad sino, regularidad, quiebres y rupturas. Razón por la cual nuestra atención se focaliza entre las partes de un todo pues en ellos se evidencian los estratos con las partículas de un mismo elemento que no se distingue más que por las masas de sus núcleos en el cual atraviesan. Pues si bien concretamos todo este método llegamos a la conclusión que al pensar destacamos una lógica inconsciente pero finalmente operativa. La racionalidad al pensar establece la forma en como ordenamos y jerarquizamos los ambientes de un conjunto arquitectónico, basado en ciertos fines culturales en función de determinados medios sociales. El orden es establecido y responde a una clasificación social a partir de determinadas formas de conocimiento.

3.9 TEORÍA PROPUESTA

Ya conociendo como enlazamos las distintas herramientas que hacen un concepto capaz de desarrollar arquitectura nos enfocamos ahora en la aplicación de esta teoría y cómo plasmarla a través de tantas formas de representarla. La multiplicidad del pensamiento humano hace caer en lo simple y complejo; en el miedo y el desafío dando como resultado una arquitectura multidisciplinaria, que bien es cierto es nombrado Teoría. Supuesto que abarca una serie de conceptos, métodos, elementos que hacen al conjugarse una disciplina y esa disciplina se convierte en la ruta para obtener como resultado la base teórica por el cual deseamos que nuestra arquitectura se transmita.

Es la arquitectura la transmisora de la capacidad que el hombre tiene de ser diferente, esta rama de la ciencia que nos permite crear y construir es el reflejo de lo que el hombre puede ser capaz de generar si tan solo escuchara su ser interior y no se dejara llevar por lo que le rodea. Esta es la verdadera razón de ser de esta arquitectura. Dejar de ser un simple edificio cuadrado, o un simple estadio redondo. No ligar con lo funcional sino más bien lo funcional se ligue a lo irregular. La disciplina que un ser humano tiene desde temprana edad, es la disciplina que adopta un diseñador al generar arte o bien un escultor al plasmar su obra. Pues todo se enlaza en la actitud, en la razón y en la percepción de cómo siendo seres vivientes podemos transmitir algo más allá de lo que el mismo ser vivo puede percibir. Es por eso que una teoría fundamentada en la razón y motivada por la acción conlleva a la creación. La verdadera creación es ésta, es el permitir poder transmitir mi idea; es el poder escribir y proyectar mi forma de pensar, ¿es acaso esto una casualidad?...todo ser que vive necesita crear, necesita sentirse útil, sentirse parte de este todo, pero muchas veces no se percata que parte de ese todo esta dentro de él, en lo que puede ser capaz de lograr, tan solo dejándose llevar de los elementos que dentro de ese todo funcionan. Las obras de arte son sacadas desde el fondo de pensar de un creador, pues este papel nos toca

todos los seres humanos de crear, de trascender y de innovar; bien sabemos que vivimos en un mundo constantemente cambiante y que por lo tanto las vanguardias siempre van a generar más vanguardias. Pero este es el punto que se tiene que resolver no por hecho de ser un mundo cambiante nos vamos a dejar vencer, este es el momento para dejar surgir todo lo que se lleva en las disciplinas que hemos adoptado, todo lo que llevamos dentro de nosotros para que en un momento determinado sepamos defender y sobre todo fundamentar algo que para muchos no tiene sentido pero para un todo es parte de ese tan inmenso todo.

3.9.1 BASES FUNDAMENTALES PARA DESARROLLAR LA TEORÍA.

3.9.1.1 Pensamiento Humano: Comentario actual.

“Sin duda alguna la inquietud sobre el tema de los sistemas complejos y otras yerbas, emparentado fuertemente con las teorías es un tema atrapante. Sin duda alguna los fenómenos de la edad contemporánea no son ya susceptibles a estructuras simples de análisis pues la variabilidad de fenómenos y aceleración propios de ésta realidad hacen impensable una búsqueda por los caminos tradicionales o instrumentos del urbanismo (sí es que podemos hablar de él). Ahora bien, sin embargo creo que el discurso arquitectónico, empapado de términos y supuestos relacionamientos con estos temas, no ha podido cumplir un análisis de esta temática con rigurosidad. Me preocupa cierta falta de solvencia y hasta banalidad con la que hablamos de entropía negativa. A veces creo que son solamente elementos disparadores de metáforas más que sustancia precipitada en el hacer disciplinar. No está mal y creo que se empieza por algo pero el campo de la física y la matemática debe hacérsenos más que metafórico si queremos preñar un salto cualitativo en una arquitectura que

no hable de las cosas si no que las construya con dicha materia. Recuerden la lección de los modernos, hablaron de la máquina y solamente construyeron metáforas.”(28)

3. 9.1. 1.1 ESTRATEGIA.

Si bien es cierto el ser humano es de naturaleza débil, pero lo que lo hace ser diferente es la actitud. Este tema de innovar, plasmar y trascender es parte de lo que el ser humano debería de hacer. Como antes leemos decimos pero no hacemos. Este es el punto central; no dejemos todo en el aire ni mucho menos pensemos, ACTUEMOS, haciendo que la arquitectura para que los que de ella están enamorados hagan de ella la esencia de la creación, que una mente humana es capaz de crear y no limitar.

- ACTITUD

Todo deseo genera un movimiento como todo movimiento genera un acontecimiento, pues este acontecimiento llamémosle análisis, al análisis llamémosle, razonamiento, al razonamiento llamémosle, filosofía, a la filosofía, llamémosle cosmología, y a la cosmología llamémosle ciencia y a la ciencia llamémosle, sabiduría y a la sabiduría llamémosle conciencia. Si vemos todo es generado por un solo ser viviente, todo esta adentro, nada esta afuera, no confundamos la piel con los músculos ni mucho menos los ojo con las pupilas. Esta metáfora nos hace reflexionar que todo lo que existe es a través de la mente y que la mente de todo ser vivo, es la misma que hacer que seamos o creemos ideas, cosas, objetos, situaciones, calamidades, etc. Pero también es la que tiene la potestad de cambiar lo negro en blanco, de oscuridad a luz, de permanencia a trascendencia. Esta es la verdadera actitud, la facultad de cambiar, la facultad de ser diferentes no importando lo que se diga o se perciba. La arquitectura es exactamente igual, todo lo que fue en su determinado tiempo fue grande para la época y cultura quien lo vivió, no podemos traer el pasado a lo presente ni menos llevar lo presente a lo futuro, solo tratemos de ser y tratar de ser en ese justo momento que se esta viviendo, tratemos de generar algo que el tiempo permite hacer, todo lo que fue ahora es, y todo lo que es será; así trabaja la arquitectura, así trabaja la mente humana, así se plasma una obra y así se interpreta por otra persona. Nos damos cuenta que cada uno

28. En línea). Fecha: mayo 2008. Hora: 10:00 AM. Disponible en: Comentario de LAVERON. Foro: <http://www.todoarquitectura.com>

somos personas diferentes y que tenemos por ley esas diferencias para no hacer de un lapso de vida tradicional y monótono. Pues así como existen diferentes personalidades diferentes obras diferentes métodos, así existen las diferentes arquitecturas que se ligan al lugar y tiempo generado pero sobre todo a la mente humana por el que fue creado.

- **COMPARACIÓN**

Así como es feo, es bonito, así como es grande es pequeño, así como es tranquilo, es caótico, así como es alegría es tristeza. Así como es bueno es malo. Así como vive, muere. Estas comparaciones harán que lleguemos a comprender el porque de tantas formas de generar arquitectura, tantos métodos que para unos es locura para otros es estar en tus 6 sentidos. Así de diversa rica y multidisciplinaria es la arquitectura cuando somos conscientes y no inconscientes, cuando estamos vivos y no muertos, cuando queremos trascender y no solo estar. Esta es la verdadera razón de la arquitectura. Hacer, permanecer y trascender a través del tiempo las nuevas formas, métodos y teorías, que con el tiempo fueron madurando, pero nunca dejaron de salir de donde empezaron a surgir. De la razón y del interior de uno tan solo uno que la creó.

- **PUESTA EN PRÁCTICA**

Conocimiento del universo. Teoría de la complejidad, son términos que caracterizan estos conceptos. En arquitectura estas teorías han tenido importancia en la producción de arquitectura "no-lineal" por medio del uso de computadoras, especialmente en trabajos de arquitectos como Frank Gehry, Zvi Hecker, Greg Lynn, ARM y arquitectos relacionados con la Architectural Association de Londres como Foreign Office Architects y O.C.E.A.N UK, entre otros. ¿Qué es "complexity" en esta arquitectura? ¿Cómo se han utilizado diversas formas? ¿Por qué es importante el conocimiento de la complejidad entre el orden y el caos?

La teoría es la revolución más importante del pensamiento científico haya ocurrido en el vigésimo siglo. Debido a las puras demandas computacionales, la exploración significativa no pudo comenzar hasta que la suficiente potencia de la computadora surgió en los 1970s. La teoría se ocupa de la idea de los sistemas dinámicos, no lineales y muy simples; la teoría puede comportarse en muy complicadas, aparentemente al azar, maneras. Tal sistema presenta qué se ha conocido como sensibilidad en condiciones iniciales. Los cambios pequeños en el estado inicial de un sistema les pueden causar resultados inesperados. ¿Puede el aleteo de las alas de una mariposa ser responsable por un huracán a mitad de camino alrededor del mundo? Las preguntas como esto están en el corazón. El matemático Gastón Julia francés publicó uno de los primeros trabajos en el tema. Entre otras cosas, el trabajo demostró cómo la interacción de una función que describía una parte muy pequeña del límite de un objeto matemático podía regenerar el límite entero. El trabajo de Julia señaló una de las propiedades esenciales (y tal vez de la naturaleza): una autosemejanza en escalas diferentes. Como la teoría con el pensamiento es una nueva ciencia que está cambiando ya nuestras suposiciones fundamentales sobre la realidad. (29)

29. (En línea). Fecha: Mayo 2008. Hora. 10:30 AM. Disponible en: Comentario de lavaron: Foro activo: <http://www.todoarquitectura.com>.

”Que las trayectorias del espacio de fase tengan dependencia sensitiva de las condiciones iniciales significa que tienen tendencia a apartarse de las trayectorias cercanas”. (30)

3.9.1.2 FACTORES QUE INTERVIENEN AL MOMENTO DE EJECUTAR LA TEORÍA.

3.9.1.2.1 EFECTOS

El tiempo está determinado a dar varios climas o episodios si así quisiéramos llamarlo, cuando todo pasa algo sucede. Este es el punto de enfoque, este es el lema de las teorías complejas, ese es el punto central en el que se origina una arquitectura vanguardista.



Figura 25.

Fuente de imágenes: (En Línea) Fecha: junio 5/ 2008. Hora: 9:12. Disponible en: <http://geofisica.cl/Meteorol.htm>

3.9.1.2.2 HALLAZGOS

Cuando una persona quiere decir algo, lo hace o lo dice. Igual es la arquitectura cuando sientes la necesidad de dar a conocer lo que adentro conlleva una actividad se proyecta para lograr su objetivo.

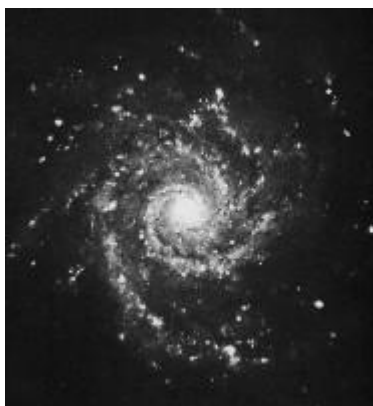


Figura 26.

Fuente de imagen: (En Línea) Fecha: junio 5/ 2008. Hora: 9:12. Disponible en: <http://geofisica.cl/Meteorol.htm>

30. (En línea) Fecha: septiembre 2008. Hora: 10:00 AM. Disponible en: <http://www.cienciakanija.com/2007/04/02teoria-del-caos-una-breve-introducción> James Gleick.

La información contenida en microchips es directamente proporcional a la cantidad de microchips. Esto nos permite ilustrar que en condiciones normales la información es directamente proporcional al volumen. La información es una cantidad extensiva (al igual que la masa). Sin embargo, si se aumenta la densidad de materia, ese conjunto de microchips puede convertirse en un agujero negro, llegándose a la paradoja de que la información original puede codificarse en la superficie de eventos (y no el volumen de los microchips). Por lo tanto, en este caso extremo, la información deja de ser una cantidad extensiva: TODA la información 3D puede codificarse en 2D. (31). "Más que una gran máquina, el universo parece ser un gran pensamiento". (32)

Pues bien nos damos cuenta que todo surge y se genera por el pensamiento, hasta el universo mismo responde según sus propios movimientos. Todo lo creado es obra de un gran pensamiento, todo lo figurado es obra de un gran pensamiento, todo lo que esta dentro de ti es obra de un gran pensamiento. CREAR Y ENSEÑAR; y en arquitectura se remite a transfigurar todo lo que hay dentro de ese pensamiento para representar lo que hay dentro no es por casualidad, todo está por una buena y única razón; VIVIR.

*Los torbellinos grandes tienen torbellinitos
que se nutren de su velocidad
Y los torbellinitos tienen torbellinititos
Y así hasta la viscosidad. (33)*

31. (En línea). Fecha: mayo 2008. Hora: 5:40 PM. Disponible en: <http://geofisica.cl>.

32. (En línea) Fecha: mayo. Hora: 6:00 PM. Disponible en: http://mm2002.vtrbandaancha.net/p_33.html Astrónomo: James Jeans.

33. (En línea) Fecha: mayo. Hora: 6:15 PM. Disponible en: <http://www.capusred.net/straihina/c2bignacioargote/lecciones/naturaleza.html> Lewis F. Richardson

3.10. ESQUEMAS CONCEPTUALES SOBRE LA TEORÍA DEL PLIEGUE

Gilles Deleuze

...la tarea de la filosofía actual es pensar en las condiciones que hacen posible la aparición de las nociones mismas de ser y sujeto que están en la base de la filosofía moderna...

DOCTRINA

...La Teoría del Pliegue es un movimiento estructuralista...

Michael Foucault

Cuando comprendemos un razonamiento intelectual desde un punto de vista material logramos concretar la idea y figurar esquemas...

DOCTRINA

...decía es un modo de colocarse en la vida, ante la historia, ante todas las realidades que nos rodean...

desconstruir la subjetividad y criticar la idea...

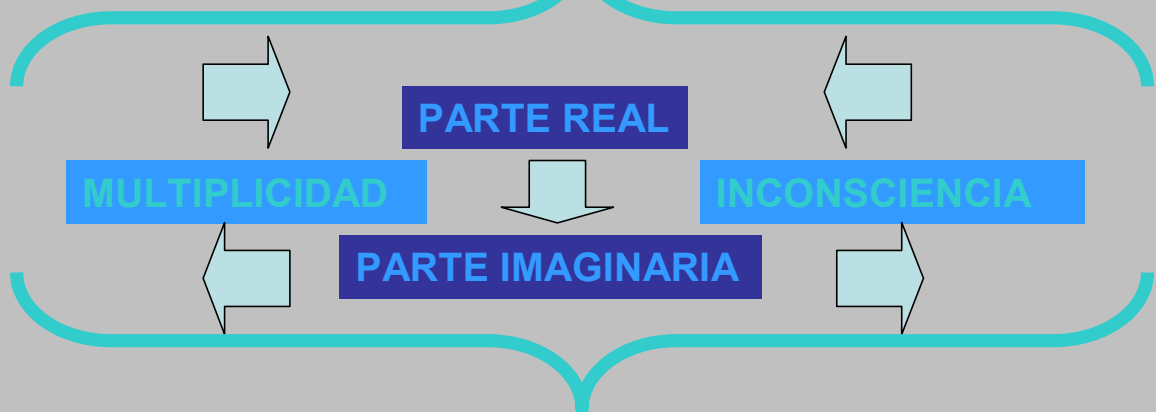
vivimos, sin referencias ni coordenadas

SER - RAZON - DIRECCION

Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 27

ARQUITECTURA VIRTUAL

...proyecto elaborado imaginariamente y plasmado realmente a través de software complejos que nos permiten recrear algo irreal...

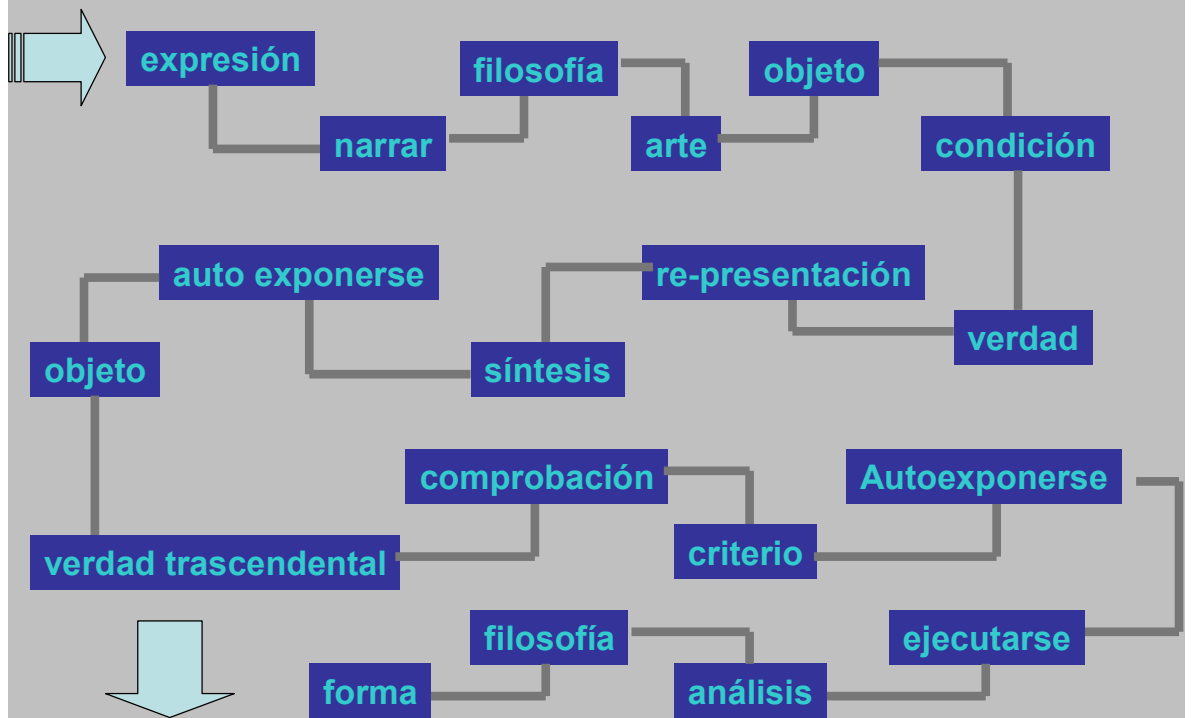


...contiene formas y volúmenes que han sido generados por elementos que van desde el análisis conceptual, y figurativo dando como resultado una arquitectura completamente autodinámica...

ARQUITECTURA COMPLEJA

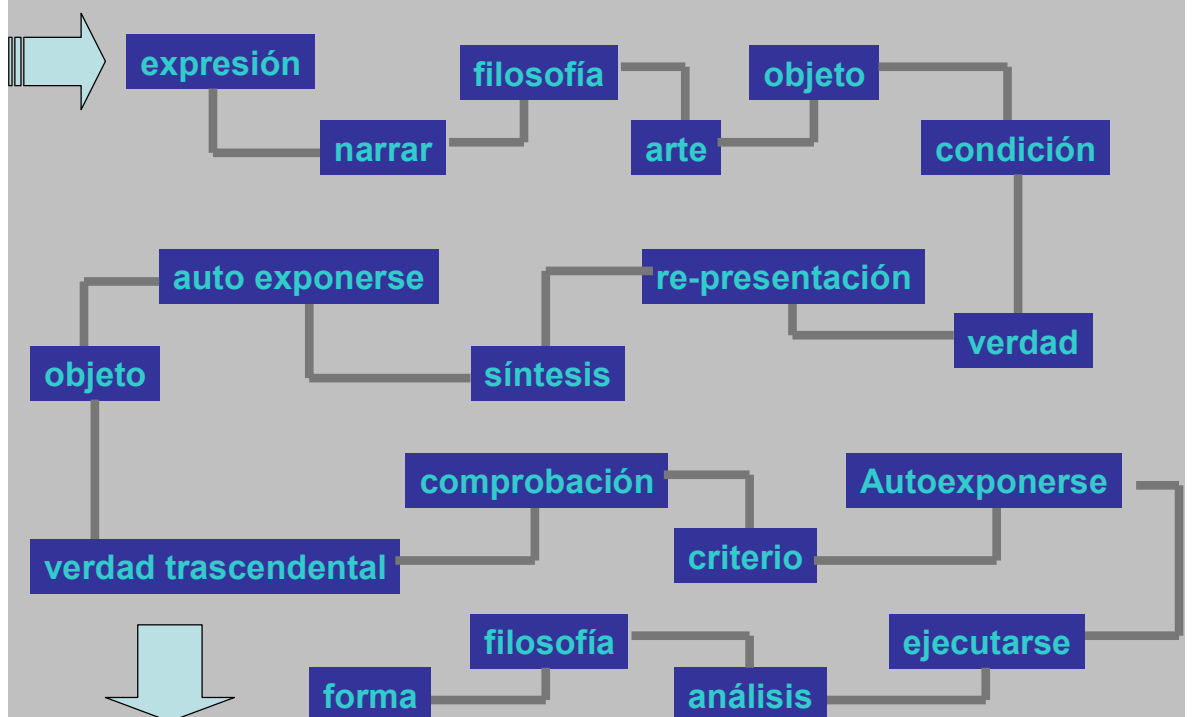
Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 28

...¿CUÁL ES EL INTERÉS?...



Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 29

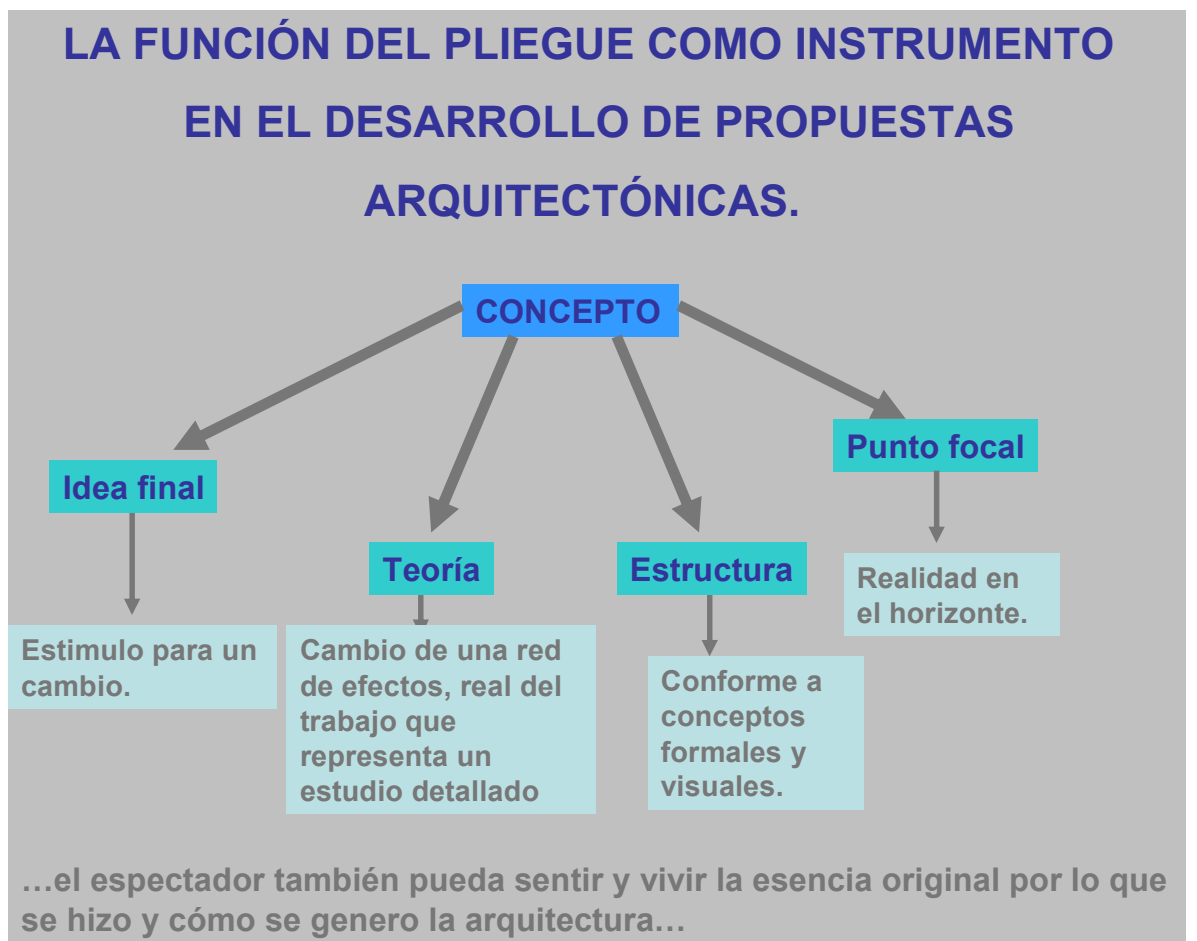
...¿CUÁL ES EL INTERÉS?...



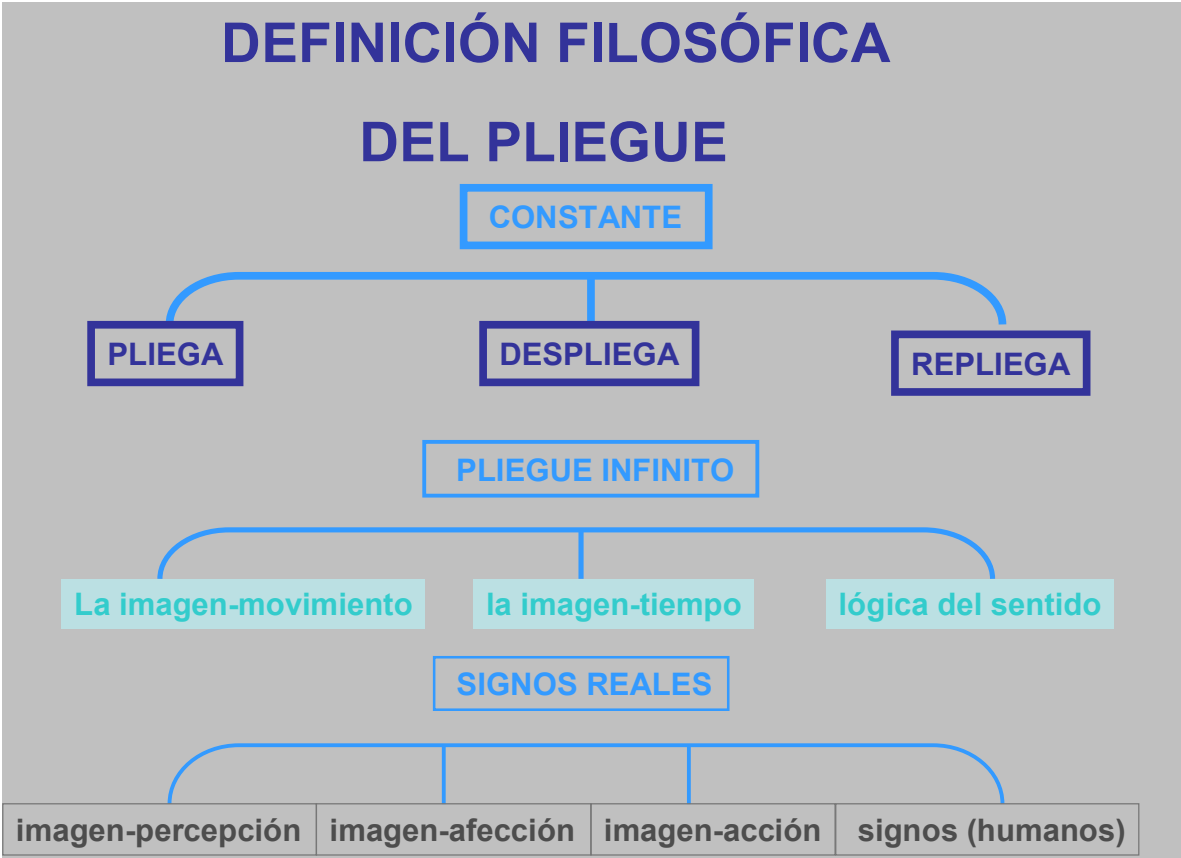
Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 30



Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 31



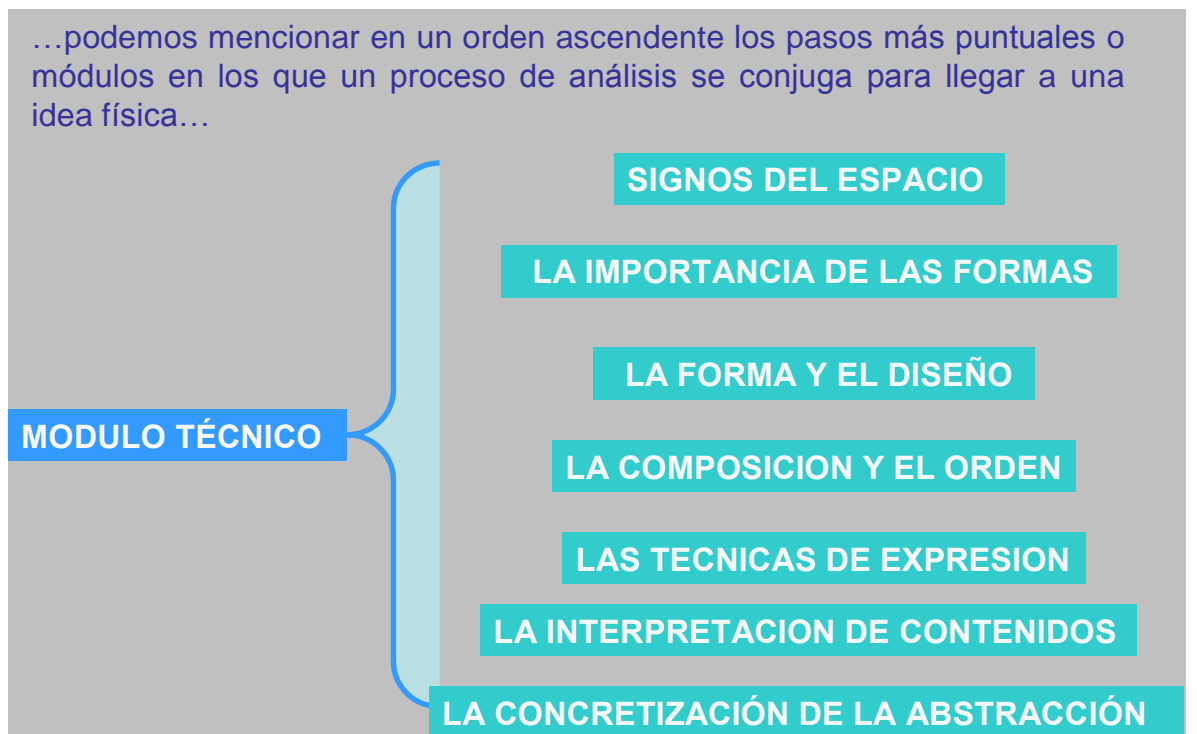
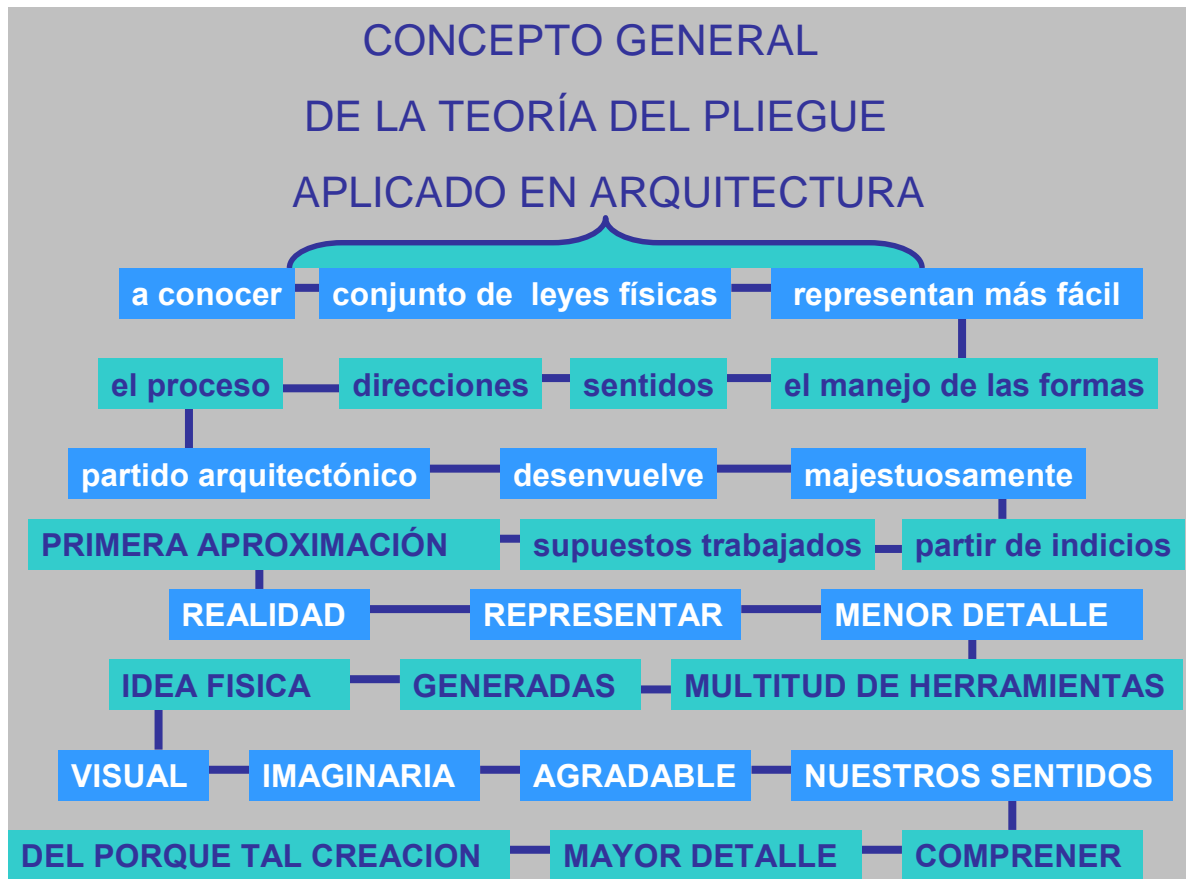
Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 32

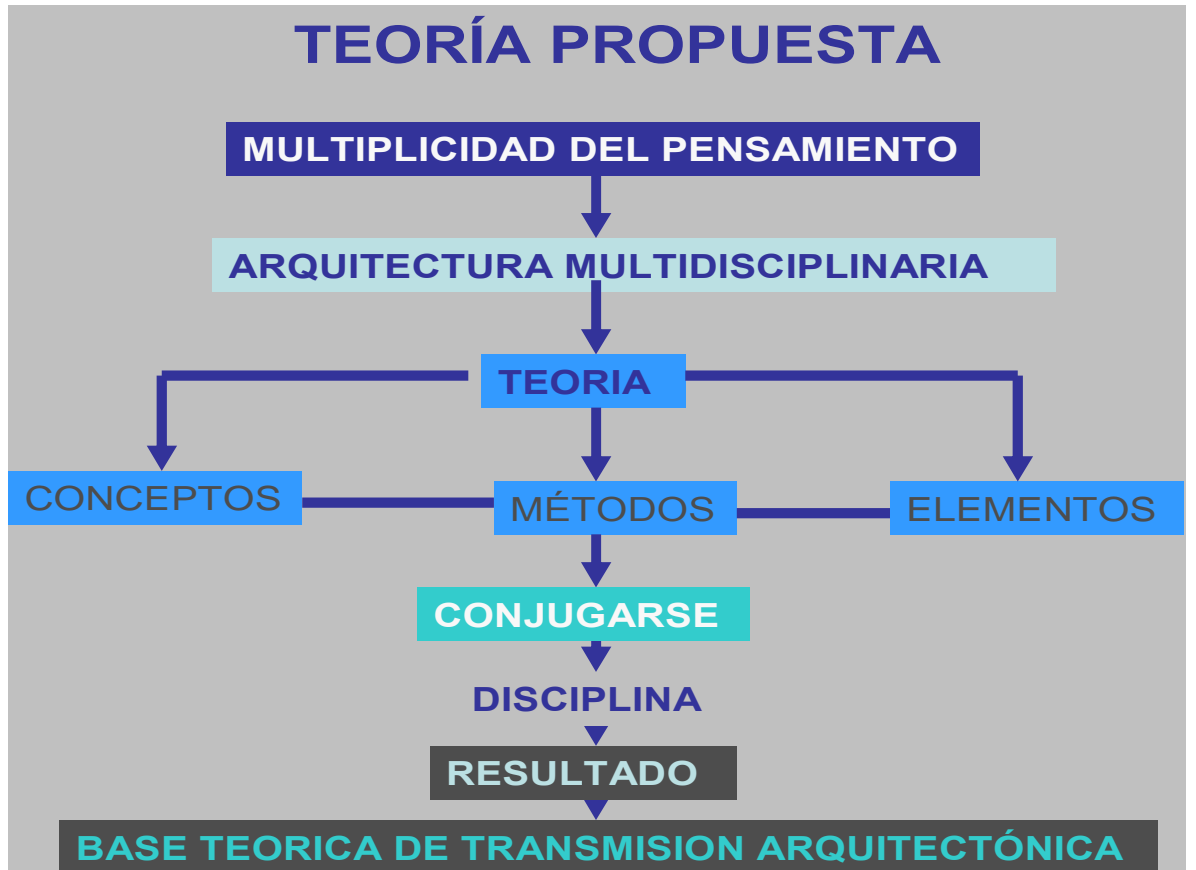


Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 33

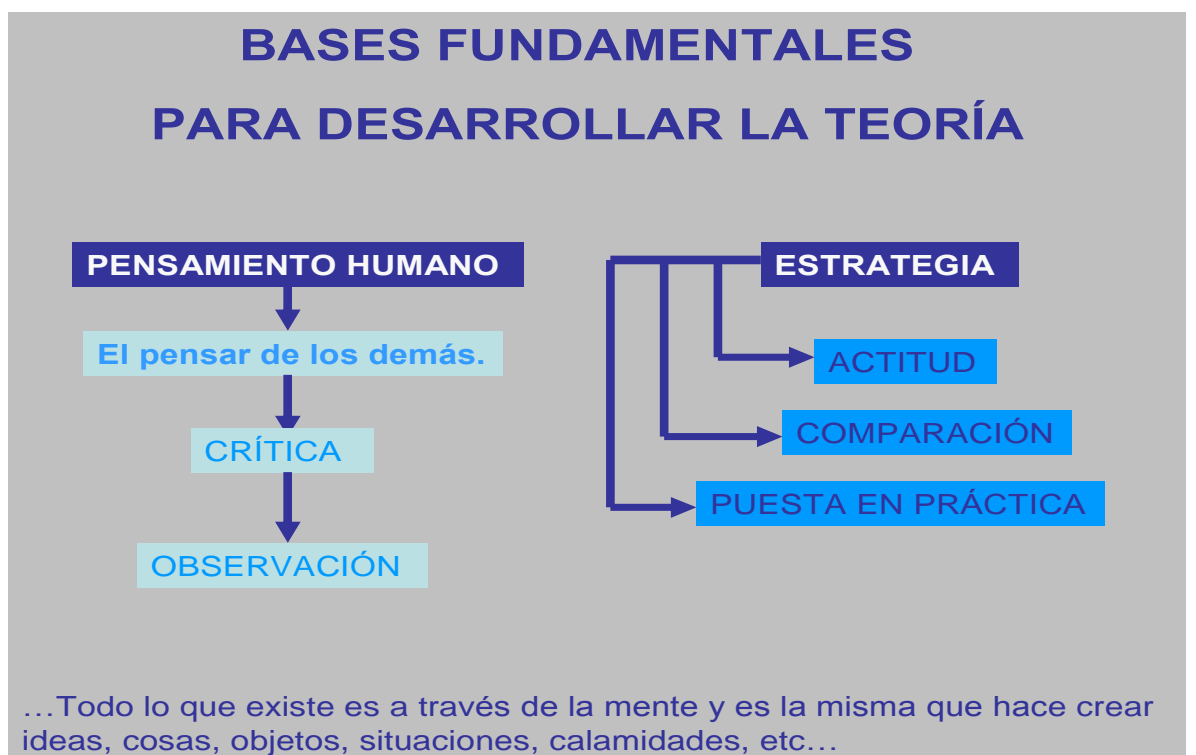


Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 34





Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 37



Fuente: Presentación, creación propia. Foto No. 38

CAPÍTULO IV

CASOS ANÁLOGOS

“Una de las mejores maneras de acercarse al conocimiento de la arquitectura, es a partir de la reflexión comparativa, de los ejemplos más significativos que dan cuenta de los diferentes momentos que constituyen su evolución. Esta reflexión debe incluir un acercamiento a los distintos elementos de la cultura que dan sentido a cada tiempo histórico, así como pensar los diversos ejemplos arquitectónicos en términos de composición, calidad habitable, secuencias vivenciales, relación con su entorno, determinación de las ideas especiales a partir de su cargo de valores de carácter simbólico, uso de materiales y procedimientos constructivos”. (34)

CAPÍTULO IV CASOS ANÁLOGOS

4.1 ARQ. TADAO ANDO. ORIGINAL OBRA EN OSAKA, JAPON. PAREDES DE AGUA

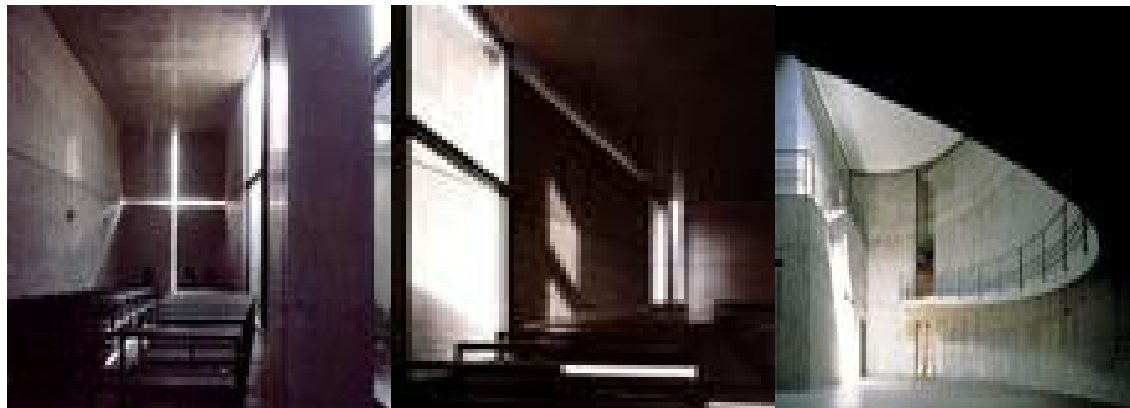


Figura. 39

Figura 40.

Figura 41.

Fuente de imágenes:(En Línea). Fecha: 05/06/08. Hora: 9:12 AM. Disponible en: <http://www.Archile.cl>

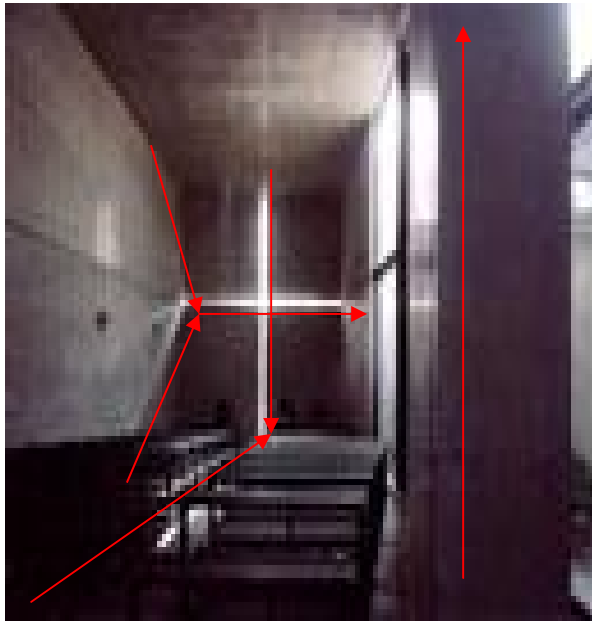
DESCRIPCION

Un museo cuyas instalaciones conducen al visitante a través de varias cascadas. El proyecto es un manifiesto sobre la austeridad arquitectónica. Una vez más, Tadao Ando es fiel a su propia arquitectura: las rigurosas proporciones, la ascética sobriedad, las formas geométricas simples y un material fetiche, el hormigón, vuelven a la carga en la última obra del arquitecto japonés. Pero, como en todas sus construcciones, en el Museo Sayamaike, en Osaka, Japón, lo más sorprendente es lo que logra en quienes visitan el edificio: aquello que los críticos califican como "tranquilidad *contemplativa*".

ORIGEN DEL PROYECTO

En toda su obra combina formas y materiales de la arquitectura moderna con principios, estéticos y espaciales, de la cultura japonesa, especialmente en la forma que integra los edificios con su entorno natural. El uso del hormigón armado, con las marcas del encofrado es el sello que deja en su arquitectura; si bien se mantiene siempre dentro de la tradición compositiva moderna, su énfasis por el contexto geográfico y natural, así como el peso de su herencia histórica y cultural, son los pilotes sobre los que funda toda su obra. La naturaleza es una de las principales inquietudes de Ando, que intenta siempre integrarla con el interior de sus construcciones, a través de patios o jardines que incorporan luz, ventilación y lluvia, elementos que ya no encontramos en la arquitectura de nuestro tiempo.

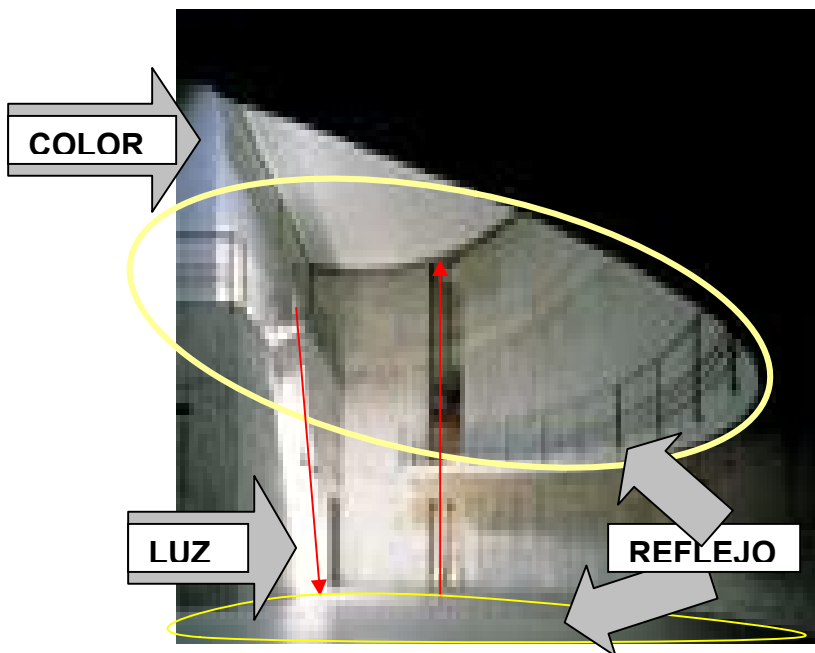
ANÁLISIS GEOMÉTRICO



En la figura podemos observar cómo el análisis geométrico a través de líneas de fuga fue traído al volumen en sí de los ambientes, albergando efectos de solidez, luz y transparencia. A este manejo del interior se le llama configuración de las distintas herramientas de las que se hizo uso para esquematizar la idea central y por ende ambientar el interior.

Fuente de imágenes:(En Línea). Fecha: 05/06/08. Hora: 9:12 AM. Disponible en: <http://www.Archile.cl>

DESCRIPCIÓN Y APLICACIÓN DE CONCEPTOS



La diversidad no sólo se alcanza en el exterior también en el interior con este ejemplo podemos observar como el manejo de la luz, el color el movimiento y la dirección hacen de un ambiente totalmente independiente de los espacios otros aquí es el concepto que podemos manejar cuando utilizamos ese sentido paranormal y puramente inconsciente en el que las distintas fusiones de conceptos nos hacen traerlo a una realidad material.

Fuente de imágenes:(En Línea). Fecha: 05/06/08. Hora: 9:12 AM. Disponible en: <http://www.Archile.cl>

CONTEXTO Y MOMENTO HISTÓRICO

El lugar tiene importancia para la historia del Japón, porque desde su construcción, el lago Sayamaike que tiene una circunferencia de 3,5 kilómetros fue un elemento indispensable para la vida cotidiana y la agricultura de la población cercana. Por eso, la arquitectura ideada por Ando abarca las instalaciones encontradas, con el objetivo de que el entorno forme parte del museo y éste se ponga a tono con la grandeza histórica del lugar. Los críticos coinciden en que, más allá de los montículos de barro, las maderas rústicas y las piedras que constituyen

el grueso de lo exhibido en el museo, el mayor logro de Ando es que la construcción se haya convertido en una "demostración simbólica de la capacidad humana de controlar el agua".

DESCRIPCION APLICADA AL TEMA

Piensa que lo más importante es el universo de imaginación y ficción contenido en la arquitectura. (35) Si bien decimos que este es un ejemplo de cómo el pliegue busca su interpretación a través de la argumentación lógica que el mismo observador pueda emitir, para el arquitecto el generar una arquitectura no implica solo lo exterior sino también lo interior que otra manera de decirlo *metafóricamente* es como la cáscara habla de la semilla.

INTERPRETACION

Para el arquitecto que diseña el proyecto, describir su obra es muy fácil, porque él la ha creado, pero para un observador, el poder emitir un juicio respecto de lo que está observando a veces se complica y lo hace conforme a sus susceptibilidades que pueda manifestar estando frente a la obra o dentro de ella.

COMENTARIO

Al observar una obra nos colocamos siempre en el papel del observador porque recordemos que aunque nosotros lo hayamos creado el que tiene la facultad de manifestar lo que dentro de ella se siente es la otra persona que solamente se deja llevar por la imaginación y la sensación.

4.2 DA DECENNI. CASTEL DE VECCHIO. ARQ. PETER EISEMAN.



Figura 42.

Figura 43.

Fuente de imagenes: (En línea).
<http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=6004>

Fecha: 5/6/08. Hora: 9:14 AM. Disponible en:

DESCRIPCION

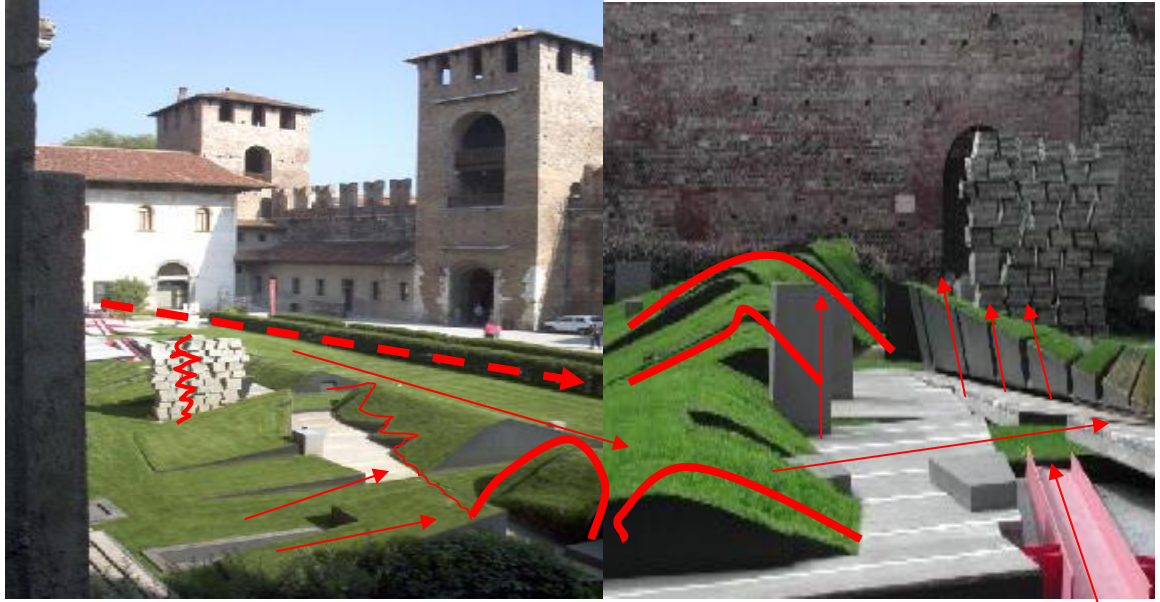
Eiseman persiste en su deseo manifiesto de crear una arquitectura que *perturbe*, hasta el punto de incomodar a sus usuarios. Este efecto lo ha logrado por medio de las sorprendentes formas geométricas de sus edificios, en los que apenas se ven ángulos rectos ni superficies auténticamente verticales u horizontales. Si bien esta arquitectura es claramente más intelectual que sensual, la necesidad de Eiseman de inquietar obedece a corrientes del arte contemporáneo. Sus teorías son muy conocidas... Recientemente exploró el concepto de torsión 3D. Dedicó mucho tiempo y energía a la elaboración de teorías específicas. Su teoría, en forma escrita, siempre ha acompañado y protegido a sus proyectos. Trata temas como la ausencia, la presencia, el interior, el exterior y el espacio intermedio, las divisiones, la topología, y los significados. Le interesa despojar los significados superficiales de la arquitectura, lo que suele dejar cajas vacías (es famoso por sus cubos abstraídos, que llevan a la formación de lo tri-dimensional). *“Pero todo esto es más típico de los años 80. Alguien tan involucrado en teoría arquitectónica, también tendrá ideas sobre la postura contemporánea de la complejidad”.* (36)

ORIGEN DEL PROYECTO

Este parque está dentro del Castillo de Vecchio. Italia. Se origina con el fin de marcar el apogeo de lo moderno con lo antiguo e histórico. La importancia de las formas del espacio y los acontecimientos que en él han sucedido llevan a este arquitecto a plasmar una idea totalmente *enraizada* en la cultura y las vivencias.

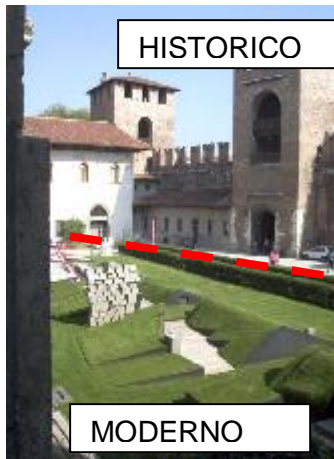
36. (En línea). Fecha: 5/6/08. Hora: 9:14 AM. Disponible en: <http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=6004>

ANÁLISIS GEOMÉTRICO



Fuente de imágenes: (En línea). Fecha: 5/6/08. Hora: 9:14 AM. Disponible en:
<http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t>

APLICACIÓN DE CONCEPTOS



HISTORICO

MODERNO

La historia ha permanecido al pasar los años y lo que ha venido; la modernidad se conjuga con una estabilidad y una inestabilidad. Esta metáfora ocasiona un caos en el paso del tiempo en el que lo moderno se coloca a la par de la historia.



ESTABLE

INESTABLE

Fuente de imágenes: (En línea). Fecha: 5/6/08. Hora: 9:14 AM. Disponible en:
<http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=6004>

CONTEXTO Y MOMENTO HISTÓRICO

Situado en un tiempo completamente moderno Eiseman trata de traer el pasado a lo presente a través de una forma metafórica sin caer en abstracciones y formalismos. Simplemente se utiliza el concepto en su mínima expresión y diagramación. Se desplaza este jardín completamente moderno el cual trata de llevar los acontecimientos que han transcurrido a través de la historia para luego plasmarlo en una realidad misma en un contexto igual pero en conceptos diferentes los cuales hacen diferencia y renombre al tiempo en que fueron elaborados.

INTERPRETACIÓN

En esta representación del pliegue en un ambiente natural, se puede visualizar cómo el ojo del observador puede enfocarse en un punto central por la dirección de los objetos, y los distintos pliegues que el diseñador dio a su obra, pero al enfocarnos en la idea central que podría manifestar teóricamente podría ser una diversidad, teniendo

siempre un mismo objetivo, (atracción), siendo en diferentes formas representadas; de aquí parte la diversidad de las teorías, de aquí se origina una para dar paso a otra, que bien podríamos decir es una unión de pensamientos y movimientos que dan a representar en sí la función del edificio sin necesidad de llamarlo por su nombre.

4.3 EDIFICIO, TOD'S. EN OMOTESANDO. TOKIO, JAPON. ARQ. TOYO ITO

DESCRIPCION

Es una compañía de arquitectos de Japón, cuyo fin es crear espacios totalmente dinámicos en donde el juego de la luz es su principal, atracción. Genera la forma a través de logaritmos, fractales, pliegues que todos se conjugan para dar un resultado impactante y a la vez funcional y acogedor para todos los amantes de la arquitectura de vanguardia. Todo comienza con la multiplicidad de cortes o segmentaridad que da al aplicar una ruptura en un pliegue. Aquí se cumple la teoría en su papel de reproducción de formas.



Figura 44. **PLANTA BAJA**

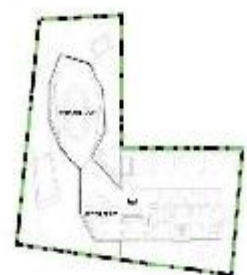


Figura 45. **PLANTA ALTA**

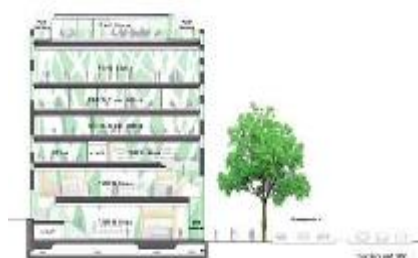


Figura 46. **CORTE TRANSVERSAL**



Figura 47. **ELEVACIÓN.**

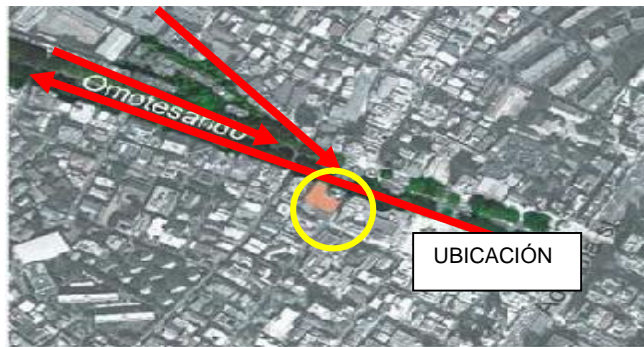
Fuente de Imágenes: (En línea). Fecha: 18 marzo 2008. Hora: 10:08. Disponible en: <http://www.edmundsumner.co.uk/>.

Plantas y elevaciones Cortesía de Toyo Ito & Asociados.

ORIGEN DEL PROYECTO

El proyecto se origina entre tres famosas trazas de avenidas en Omotesando en el distrito de Aoyama. Estas se encuentran unas a otras por medio una serie de intersecciones que dan hacia tres puntos equidistantes. El edificio consta de 7 niveles todos ellos con sus servicios y cuyo principal atracción es la vista, la iluminación que se logra a través de ello.

ANÁLISIS GEOMÉTRICO



La geometría utilizada en muy simple se basa en los distintos ejes distritales en los que el proyecto está emplazado. El objetivo es traer algo del contexto a un concepto para lo cual después nos proporciona un contenido.

Figura 48.

Fuente de Imágenes: (En línea). Fecha: 18 marzo 2008. Hora: 10:08. Disponible en: <http://www.edmundsumner.co.uk/>. Plantas y elevaciones Cortesía de Toyo Ito & Asociados.

ANÁLISIS CONCEPTUAL



Figura 49.

Figura 50.

Fuente de Imágenes: (En línea). Fecha: 18 marzo 2008. Hora: 10:08. Disponible en: <http://www.edmundsumner.co.uk/>.

Plantas y elevaciones Cortesía de Toyo Ito & Asociados.

Luz, color, flujo y tranquilidad son los elementos que representan en su interior un edificio sacado de un estudio geométrico simple y adaptado a un ambiente urbano y ruidoso. Aquí la arquitectura compite con sus colindancias y logra aún más en sus espacios interiores apreciar el verdadero sentido de una arquitectura analítica y conceptual.

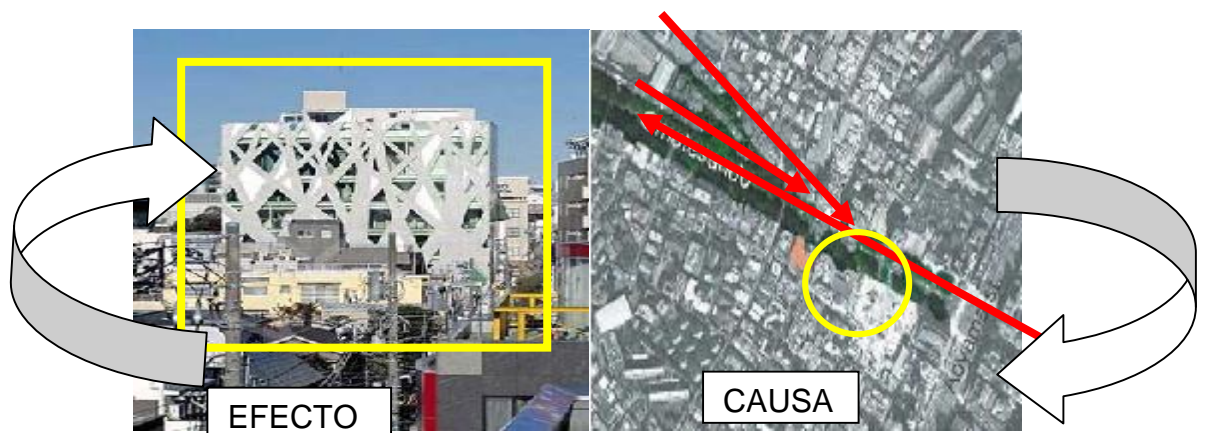


Figura 51.

Fuente de Imágenes: (En línea). Fecha: 18 marzo 2008. Hora: 10:08. Disponible en: <http://www.edmundsumner.co.uk/>.

Plantas y elevaciones Cortesía de Toyo Ito & Asociados.

Las circunstancias muchas veces que nos hacen hacer arquitectura a veces son tan simples pero que sin un trasfondo teórico y analítico no podríamos llegar a concretarla ya que nos damos cuenta de algo tan simple se pudo llegar a determinar por una serie de elementos que intervinieron en el estudio.

INTERPRETACIÓN

El pliegue también puede introducirse en lugares ya habitados en el que el valor históricos los han caracterizado, es aquí el reto de cómo adaptarlo a lo que ya existe, y cómo dar una sensación de segmentos, diferentes que formando una figura tradicional deja de ser igual a las demás, y sobre todo deja atrás los parámetros de revitalización y se lanza a la innovación logrando así la imaginación del observador al pensar de cómo puede sobrevivir algo tan diferente en un mundo tan popular. Este es el reto, cómo adaptarnos a lo que ya existe y cómo existir dentro de lo que ya esta existiendo, una total competencia, pero de formas y volúmenes que hacen de un paisaje que a lo mejor era olvidado, algo innovador y agradable.

4.4 LA TEORÍA DEL PLIEGUE



Figura 52.



Figura 53.

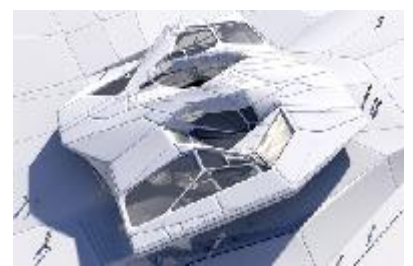


Figura 54.

Fuente de Imagen 39. (En línea) Fecha: mayo 18 2008. Hora: 16:46. Disponible en: http://www.urbanity.es/foro/condiciones_de_uso.html. Autor de foto: Tom Wiscombe. Star system. Powered by: v Bulletin, Version 3.7.0. 2008, Jelsoft Enterprises Ltd. Nombre de la foto: ciudaddelaculturaensantel3.

DESCRIPCION

La diversidad de representar el pliegue, en su forma original es diversa, es por eso que nos abrimos a lo imposible y nos cerramos a lo común. La mente humana como lo es el ser en su diversidad de manifestaciones, se proyecta a los distintos desafíos que puede enfrentar y que es capaz de salir a pesar de todas las complejidades, así se traza un punto con la seguridad que llegará a ser una línea.

ORIGEN DEL PROYECTO

Son maquetas volumétricas a nivel de anteproyecto que se utilizaron para los proyectos que Peter Eiseman realizó en diferentes concursos. Se originan con la idea de plasmar e intentar de llevar a la realidad un proyecto vanguardista y tener una mayor aproximación real de lo que será el proyecto.

ANÁLISIS GEOMÉTRICO



Fuente de Imagen 39. (En línea) Fecha: mayo 18 2008. Hora: 16:46. Disponible en: http://www.urbanity.es/foro/condiciones_de_uso.html. Autor de foto: Tom Wiscombe. Star system. Powered by: v Bulletin, Version 3.7.0. 2008, Jelsoft Enterprises Ltd. Nombre de la foto: ciudaddelaculturaensantel3.

ANÁLISIS CONCEPTUAL

Podríamos encontrar muchos conceptos que nos harían descifrar esta arquitectura pero es el turno de utilizar la filosofía y todos los conceptos que hemos venido citando para poder comprender que la arquitectura no nace se hace. Se hace conforme a ideas, imaginaciones emociones y realidades. Al conjugar un concepto con un contexto encontramos un contenido y el contenido es el resultado de una arquitectura que fue desarrollada, ya sea a través de corrientes o teorías específicas que la enriquecen o simplemente son esos medios por donde nace. Si el pliegue no fuera una teoría no podríamos decir que todos estos conceptos como de abajo, arriba y permanente se leen en estos proyectos, pensaríamos esto no es cierto: pero cuando haces un análisis esquemático y reflexivo del porqué estas formas dejan fluir tu imaginación y logras concebir esa idea que para el diseñador fue la mejor.

INTERPRETACION

Las distintas imágenes nos muestra, como podemos hacer una arquitectura que surja de abajo, que se eleve desde abajo y que permanezca entre arriba y abajo. Pero el que esté abajo no quiere decir que no es de menos interés, al contrario todo tiene su razón de ser y sobre todo su esencial atracción, recordemos que lo que se proyecta es lo que adentro se observa.

- **ABAJO:** Cuando hacemos que la arquitectura emane y nazca de la tierra. Aplicado al pliegue es como tener una superficie en la que las placas terrestres se pliegan hacia una superficie exterior y se distribuyen en ramificaciones.
- **ARRIBA:** Cuando tenemos la intención que se eleve por encima de la tierra. Aplicado a una teoría el crecimiento en distintas direcciones en los que un objeto puede llegar a alcanzar una altura determinada sin perder su objetivo específico por el que toma distintos medios de llegar a ella.
- **PERMANENTE:** Cuando no busca estar abajo ni arriba, solamente permanecer. Aplicado en Arquitectura este es el propósito principal que todo diseñador anhela tener o bien dejar a través de un ejemplo material toda esa obra de tan inspiración magistral.

COMENTARIO:

En estos tres enfoques he podido llamar a la arquitectura porque al parecer es tan real e indefinida que todo lo creado y aún no visible es arquitectura.

4.5 ZAHA HADID, TEATRO. ABU DABHI, EMIRATOS ARABES.

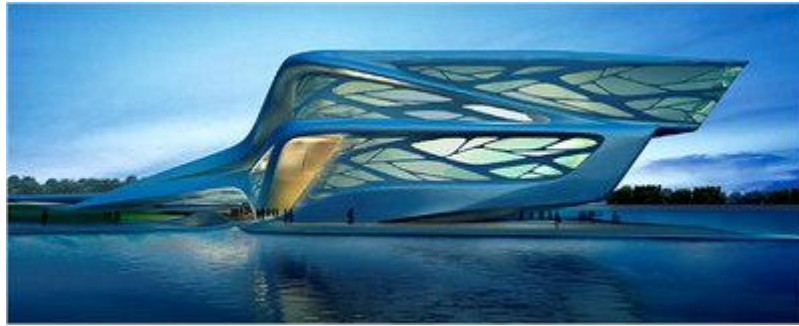


Figura 55.

Fuente de Imagen 44. (En línea) Fecha: 1 febrero del 2007. Hora: 16:46. Disponible en: <http://www.tropolism.com/Hadid600.jpg>

DESCRIPCIÓN

Todo arquitecto visualiza su obra y la plasma para lo que en un futuro será su hoja de representación. En este proyecto cuya función principal es el de albergar público, así como armonizar los sonidos que allí se emiten, es también un enlace entre lo que la armonía y la creatividad pueden lograr al dar un concepto integral con carácter cultural. Zaha se deja llevar por la sensibilidad de las formas y las adapta tal cual como son en su verdadera longitud y su verdadera forma sin abstraer ni sustraer nada, simplemente como la metáfora del ave se deja llevar por el viento así Zaha se deja llevar por la disparidad y la dirección de las partículas con las que concibe su idea.

ORIGEN DEL PROYECTO

Es un teatro de música en Abu Dabhi, Emiratos Árabes, la figura es totalmente abstracta o bien surrealista; porque utilizaría una figura surreal o bien qué recuerdo trae si fuera una realidad, si de lo que se trata es que sea diferente e interesante un auditorio de música ópera y orquesta en el que alberga 1000 personas, colocados en butacas distribuida en forma irregular pero son una visual y un sonido inimaginado.

ANÁLISIS GEOMÉTRICO Y CONCEPTUAL



Fuente de Imagen 44. (En línea) Fecha: 1 febrero del 2007. Hora: 16:46. Disponible en: <http://www.tropolism.com/Hadid600.jpg>

INTERPRETACIÓN

La función no limita la forma, así como el contexto no limita la obra. Todo cuando se es creado tiene una función primordial y una

razón de ser, cuando se percibe el deseo humano de generar luz, de integrar un algo en un todo, es allí el desafío. El arquitecto utiliza la función para desarrollar una serie de argumentos que lo pueden llevar a su punto de partida. Aquí se puede observar cómo se entrelaza lo real con lo imaginario, la música con la personas, los colores con la naturaleza, pero esto es un punto de vista formal, pero el punto de vista creativo, se logra percibiendo cómo el movimiento es el origen de todo un conjunto, cómo lo es un pliegue que fue generado a base de ondas sonoras para determinar la forma, las ondas que de él surgen son las ondas que imaginariamente emite un sonido, esa fluidez que no es detenida sino que continua, esta claridad de interpretación dada a través de una emisión, y la emisión aquí es el ser, el punto focal para quien fue creada esta obra, no es solo un ser, incluye a los emisores, los receptores y el punto al que queremos llegar aquí es ¿quién juega el papel de transmisor? es la obra misma, ya que en su imagen real se puede determinar cuál es su función.

4.6 EDIFICIOS FLOTANTES



Figura 56.



Figura 57.

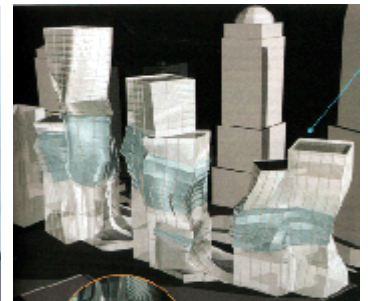


Figura 58.

Fuente de Imagen 43. (En línea) Fecha: mayo 18 2008. Hora: 16:46. Disponible en: http://www.urbanity.es/foro/condiciones_de_uso.html. Autor de foto: Tom Wiscombe. Star system. Powered by: v Bulletin, Version 3.7.0. 2008, Jelsoft Enterprises Ltd. Nombre de la foto: estadioderiazorftboldeldf0

Fuente de Imagen 44 y 45. (En línea) Fecha: marzo 18 2008. Hora: 10:11. Disponible en: <http://www.tropolism.com/HDMelbphilharmonie.jpg>. Nombre del segmento: Theaters. More Buildings on Wather in Ham.

DESCRIPCION

El movimiento nos lleva a la imaginación y la diversidad marca la diferencia, las obras describen como un objeto puede flotar a pesar que esta sujeto a una raíz. Se llama raíz en este caso el lugar en donde se encuentra, lo que le rodea, lo que en su inicio caracteriza determinado conjunto. Pero bien se puede observar los tres fragmentos que son aplicables al ser: lo volátil, lo superfluo y lo ambiguo.

ORIGEN DEL PROYECTO

Estos son centros de negocios en donde se ubican apartamentos y auditorios. Los distintos proyecto se desenvuelven en la capacidad de albergan a mucha gente y se integran en localidades populares pero sin perder el origen primordial que se le quiere dar.

ANÁLISIS GEOMÉTRICO



Fuente de Imagen 43. (En línea) Fecha: mayo 18 2008. Hora: 16:46. Disponible en: http://www.urbanity.es/foro/condiciones_de_uso.html. Autor de foto: Tom Wiscombe. Star system. Powered by: v Bulletin, Version 3.7.0. 2008, Jelsoft Enterprises Ltd. Nombre de la foto: estadioderiazorftboldelf0

Fuente de Imagen 44 y 45. (En línea) Fecha: marzo 18 2008. Hora: 10:11. Disponible en: <http://www.tropolism.com/HDMelbphilharmonie.jpg>. Nombre del segmento: Theaters. More Buildings on Wather in Ham.

ANÁLISIS CONCEPTUAL

La fusión de distintos elementos hacen de esta arquitectura totalmente convencional al contexto donde se ubica ya que logra adaptarse con su forma singular en un ambiente secular. La diversidad hace el objeto interesante y trascendente porque recordemos que no importa solo lo exterior sino mucho más importante es ese trasfondo racional que se le da a las obras para que puedan hablar por si solar.

INTERPRETACION

La arquitectura no es más que la fomra de representar los distintos caracteries en los que el ser mismo de desenvuelve. Es aquí donde entra la filosofía del ser mismo, la diversidad que el ser humano manifiesta en el momento de realizar una acción o movimiento, o bien es impulsado a hacer con el motivo de algo más. Ese algo más aquí se representa como lo que me motiva a lograr lo que se que es imposible para muchos y posible para todo aquel que no tiene limites. ¿Es esto la mente humana?.....es aquí la esencia del ser humano cuando se dispone hacer para trascender.

- VOLATIL: Una arquitectura que cambia de pareceres, sea dependiendo de su función, su ambiente y su integración.
- SUPERFLUO: Una arquitectura que se enfoca en la envolvente y no solo una envolvente inmediata sino se hace menos para que sobresalga lo que la hizo ser menos, siempre dependiendo de un todo para ser parte de todo.
- AMBIGUO: Una arquitectura que conjuga su función, su ambiente y su integración con un envolvente que la hace parecida pero no igual a un todo ya conformado y que logra así adaparse a todo, marcando la diferencia.

COMENTARIO

No hay limites dentro del lugar donde se desarrolla un proyecto si bien decimos puede ser un obstaculo pero no un impedimento de

hacerlo, todo en la arquitectura tiene una explicación y una verdadera razón lógica para que funcione tal cual, en estos ejemplos se recurrió a lo que ya existía y se adaptó en su ambiente natural, se introdujo; pero se traduce, a la esencia misma de marcar la diferencia.

4.7 EDIFICIOS REALES Y VIRTUALES

PARQUE DE LA MUSICA

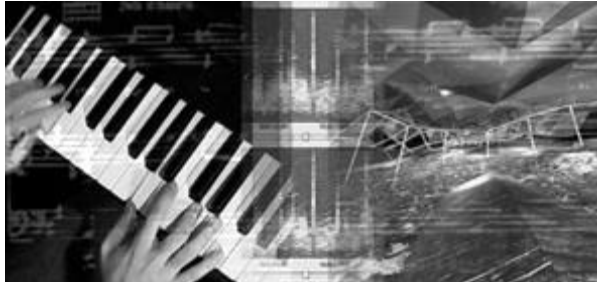


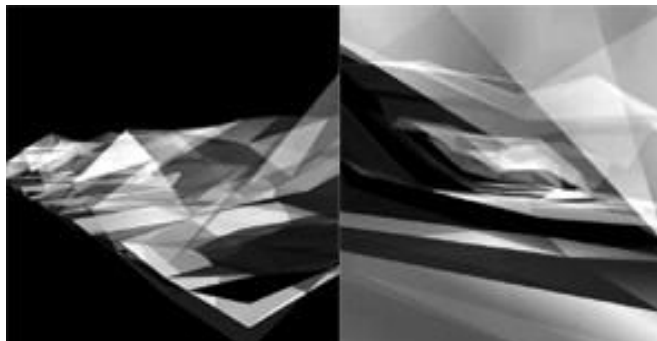
Figura 59.

Fuente de imagen: Espacios reales y virtuales generados por musica.Tesis de Grado 2001. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Universidad Nacional de Cordoba Argentina. Imagen síntesis, Fig. 1 Espacios Generados por musica, Adrian Jose Levy 2001.

DESCRIPCION

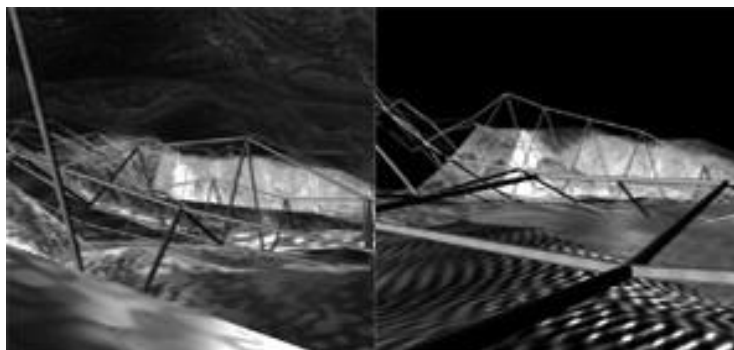
Se trata de un espacio real para un sitio en Cordoba Argentina, se compone un tema musical inspirado en su localización dentro de la ciudad y su historia . Se trata de un espacio publico destinado a actividades recreativas.

ORIGEN DEL PROYECTO



Se realiza una manipulación de datos para poder generar geometrías topográficas que incorporan valores. En el medio digital se superponen las mallas resultantes generando así el espacio final, estas definen áreas con distintas cualidades y cumplen a su vez un rol determinado en el espacio (Envolvente, superior, inferior, lateral y combinaciones).

Figura 60.Espacio virtual Himno a la Alegría. Adrian Levy 2001



Las melodías de algunos instrumentos se convierten en mallas que definen zonas con diferentes características (húmedas, secas, soleadas, sombrías etc.) mientras que otras configuran el equipo (protectores solares y estructuras para el repose de los usuarios).

Figura 61. Espacio Virtual Poyecto 2. Adrian Levy 2001.

Fuente de imagenes: Espacios reales y virtuales generados por musica.Tesis de Grado 2001. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Universidad Nacional de Cordoba Argentina. Imagen síntesis, Fig. 1 Espacios Generados por música, Adrián José Levy 2001.

ANÁLISIS GEOMÉTRICO



Figura 62. Parque de la Música. Adrian Levy 2001

La música es ahora un paisaje un espacio posible de recorrer. Su generación deja de lado la geometría Euclidiana dando lugar a una arquitectura líquida que induce más hacia espacios de flujo que hacia espacios de lugares. No posee ni comienzo ni fin ni interior ni exterior pero que brinda la oportunidad de recorridos múltiples a través de la experiencia personal.

Fuente de imagen: Espacios reales y virtuales generados por musica. Tesis de Grado 2001. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Universidad Nacional de Córdoba Argentina. Imagen síntesis, Fig. 1 Espacios Generados por musica, Adrian Jose Levy 2001.

ANÁLISIS CONCEPTUAL

Una nueva forma de relación con la información a través de las vivencias de los espacios la computadora funciona como una herramienta poderosa para idear nuevos espacios y así extender las posibilidades del diseñador. Se generan procesos de diseño alternativos no convencionales que promueven la creación de espacios novedosos que pueden ser llevados a un sitio real y/o navegados en el medio digital. El espacio generado es el resultado de la manipulación de datos y no de una imagen previa. El diseño digital permite experimentar combinaciones de datos, relaciones numéricas etc., verificando y retroalimentando el proceso de manera inmediata. Los datos se transforman en materia y para finalizar el espacio resultante estará en relación a los datos que se utilizaron para el diseño del proyecto.

INTERPRETACIÓN

En lo abstracto se obtiene el concepto. Aquí podemos palpar como las ondas sonoras dan como resultado fluidos que conllevan a formas y pliegues que conjugados dan lugar a un objeto volumétrico. Esto fue aplicado por conceptos de algoritmos y *polaridades* tonales en base a la melodía emitida. Aquí la arquitectura toma su forma y esencia a través del concepto de abstracción como de una melodía pudo tomar forma y convertirse en un objeto virtual. El modelo es llevado a lo virtual a un espacio imaginado que aun no ha sido dinamizado ni innovado, ya al aplicar movimientos y dinamismo se convierte Arquitectura Virtual.

COMENTARIO

La arquitectura busca muchas maneras de ser vista y palpada para que el ojo humano pueda apreciarla como obra de arte; esta no es la excepción sino es una más que se suma a la interpretación conceptual de los edificios que son de gran envergadura en el mundo real y virtual. La raíz es el tallo y el tallo da origen a las ramas. Esta metáfora nos muestra como todo tiene una razón de ser y todo alberga y trae consigo múltiples formas de representarla.

4.8 ESPEJO VIRTUAL QUE INTERPRETA ARQUITECTURA ESPACIAL DE LA SERIE DE ARTE DE TRANSPUR.

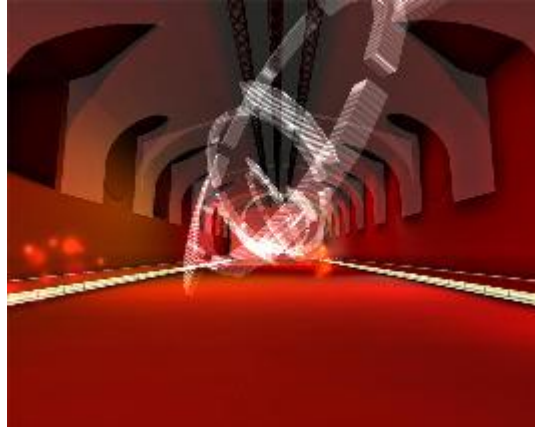


Figura 63

Fuente: Instalación dinámica. Título: Plastic trade-off. Autores: Gerald Nestler + Sylvia Eckermann. Archivado en: [Arte](#) — admin @ 19:30:15

DESCRIPCION

MIRRAGE es un espejo virtual que perpetúa la arquitectura espacial de la serie de Arte Transpur. El concepto es que la interpretación que se presenta según la imagen es que el espacio real que se proyecta en el espejo en perspectiva esta bañado de proyecciones y luces. El sonido tiene un tratamiento igual al de la imagen ; el sonido producto de Peter Szely se emite al tiempo que se recoge se manipula y se transmite de nuevo como reflejo. Es un circuito de respuesta audiovisual que produce una estética *híbrida* entre lo real y lo virtual.

ORIGEN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrolla para un concurso de arquitectura digital en el que se llevan al mundo digital todos esos conceptos de imaginación y dinamismo para alcanzar un modelo tridimensional en un ambiente dinamico y digital.

ANÁLISIS GEOMÉTRICO Y CONCEPTUAL



El uso de figuras geométricas fue de vital importancia para poder generar y visualizar ese concepto de espejo virtual al cual se le quería dar a conocer. En la arquitectura virtual los elementos son completamente generados en digital para lograr captar esos efectos tridimensionales que se logra apreciar a través de la combinación de luz, color y sombra.

Instalación dinámica Título: Plastic trade-off Autores: Gerald Nestler + Sylvia Eckermann Archivado en: [Arte](#) — admin @ 19:30:15

INTERPRETACION

Es lo abstracto lo que genera imaginación. Aquí podemos ver como el espacio se torna dentro de otro. Como la imaginación viaja y genera movimiento y dinamismo. Al plasmar esto en un computador nos genera un modelo virtual que representa la dualidad siendo en la realidad uno. Es el espacio y el tiempo lo que genera que sean dos. En el espacio virtual esto es posible y en lo real esto es imaginación. Así reproduce la mente humana al momento de generar y responder a una acción que conlleva movimiento e imaginación.

CAPÍTULO V ANTEPROYECTO

CAPÍTULO V

ANTEPROYECTO.

5.1 PRINCIPIOS GENERADORES.

A partir de cierta condición inicial (X_0 Y_0 Z_0) se puede utilizar el sistema de ecuaciones diferenciales acopladas para dibujar la trayectoria correspondiente en el espacio de fase 3D, obteniéndose la siguiente figura conocida como "Atractor de Lorenz":

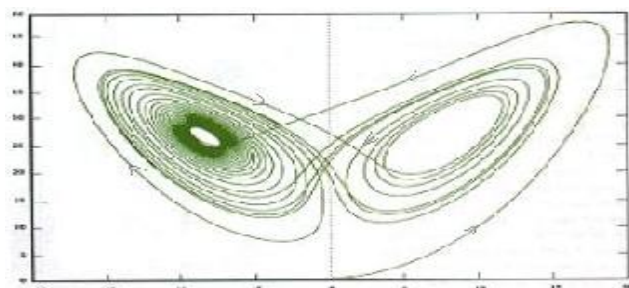


Figura 64.

Fuente de imagen: (En Línea) Fecha: junio 5/ 2008. Hora: 9:12. Disponible en: <http://geofisica.cl/Meteorol.htm>

Nota: el Atractor de Lorenz es una figura geométrica similar a una mariposa y que para ser contenida necesita más de dos dimensiones y menos de tres, por lo tanto es un fractal. (El inverso del exponente de Hurst es igual a la dimensión fractal de una serie de tiempo). (37)

Toda la materia creada es un círculo de atracción y viscosidad. Todas las viscosidades son materias vivientes que generan movimientos y multiplicidades. El concebir un objeto y luego enviarlo a lo *tangencial* para dar vida a otra partícula que se origina en la relación de obstáculo o problema generado al objeto real. La reflexión es un proceso permanente que nos permite estar atentos a las razones de los cambios y nos ayuda a vislumbrar las alternativas a futuro.

5.2 PROCESO DE REPRESENTACIÓN

Con la insistente estimulación del entorno inmediato nuestra visión de la realidad muchas veces se ve enriquecida por formas que visualizamos en mundos imaginarios pero la dificultad con la que tropezamos es como traerlas al mundo real. Si canalizamos esta visión interior conjugando técnicas de 3D y visualización digital, podemos

37. (En Línea) Fecha: junio 5/ 2008. Hora: 9:12. Disponible en: <http://geofisica.cl/Meteorol.htm>

transformar esta dificultad en una oportunidad de expresión de materialización. Con el objetivo principal de estructurar un nuevo ambiente de aprendizaje en ambientes virtuales y con el sustento teórico correspondiente. Se ensayan secuencias de experiencias vinculadas, delimitar concretamente técnicas y métodos. Se aplican técnicas de 3D para construir-representar una nueva forma de espacio arquitectónico. Los resultados obtenidos, señalan una manera posible de expandir al límite el umbral de visión y visualización que permite emerger una nueva percepción que representen espacios arquitectónicos.

La arquitectura marcada por la tendencia hacia una percepción de formas y en la medida que se agudiza la influencia de la cultura informacional se sumerge cada vez más en la desmaterialización y la virtualización, desplazando lo concreto, estable y *corpóreo* hacia la impresión, la dispersión y la fluidez. Esta arquitectura comprueba una diversidad de interpretaciones en el ámbito del proceso creativo arquitectónico entre los puntos de partida en los que surge el modelo arquitectónico está:

- La confluencia de fragmentos de diversa naturaleza, ensamblaje y superposición de las partes como entidades aisladas.
- La expresión de las formas del colapso y del pliegue.

Los pliegues en esta representación tridimensional son el cambio súbito de un evento.

5.2.1 PROCEDIMIENTOS BÁSICOS DE REPRESENTACION

Se dará a conocer una arquitectura virtual en base a diferentes secuencias: en base a lo *sensorial*, expresión, visualización, presentación y comunicación, dichas secuencias enfocadas a tres etapas fundamentales de proceso creativo y de diseño:

- Evolución de la idea arquitectónica
- Expresión, representación del modelo
- Presentación

Se inicia con experiencia de tipo sensorial de manera de nutrir a través de las aberturas de los sentidos de nivel inferior, orientados principalmente a la etapa de gestación-evolución de una idea potencialmente arquitectónica, se desarrolla dentro de práctica inmersivas estimulando los sentidos. El objetivo es desencadenar la imaginación arquitectónica. La siguiente figura en una representación de una continuación, enfocado a trasladar la visión de ideas del nivel superior en una oportunidad para

expresar y materializar nuestra experiencia interior. Con respecto a la etapa de comunicación y presentación del modelo se delimita concretamente con el sustento teórico, técnicas y métodos.

Figura 65. Representación tridimensional.

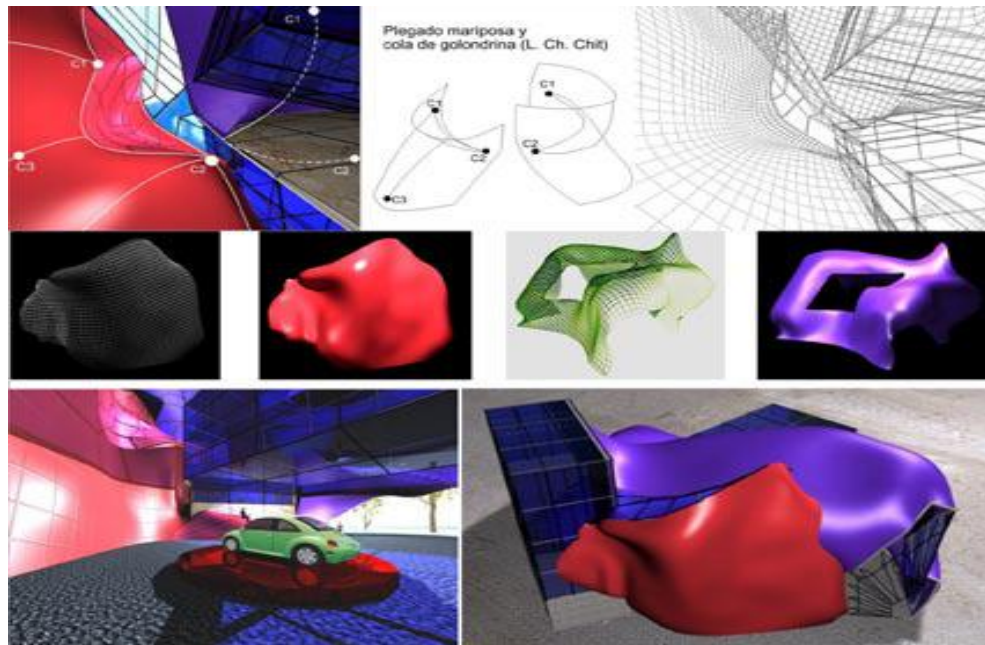


FIGURA. SIGRADI. Soporte Medial Al Proceso de Diseño. Autor Keiko Elena Saito y Matias Röhmer Litzmann.

Provocando los sentidos se expande la percepción, se impregna con los pliegues de la memoria e incide en la capacidad de generar ideas y al emerger, compromete nuestra habilidad de expresión, representación y comunicación.

5.3 ANTEPROYECTO PARQUE TELEMÁTICO

5.3. PARQUE TELEMÁTICO.

¿QUE ES UN PARQUE TELEMÁTICO? Es un parque cuyo objetivo es albergar toda una gama de información tecnológica, de dos sistemas que funcionan hoy en día como vanguardia a nivel de información. Los sistemas son de un amplio contenido en el cual se describe en dos conceptos: Telecomunicación e Informática.

¿QUE ES TELEMÁTICA? Es un conjunto de técnicas y servicios que asocian la telecomunicación y la informática.

¿PARA QUÉ UN PARQUE TELEMÁTICO? La razón por la cual se pensó en un tema tecnológico es para dar a entender un amplio sentido teórico de un tema bastante extenso que puede ser llevado a un mundo de imaginación y dinamismo. La idea es crear en el lector la posibilidad de fundar proyectos que viajan a través del tiempo y crean a la vez un trasfondo de segmentos que se admiran al finalizar todo modelo arquitectónico sin limitar nuestras capacidades mentales. Cuando uno navega a través de la red contribuyen una serie de elementos que hacen posible el poder ver la imagen a través de un monitor. Pues esta metáfora es utilizada para explicar que la arquitectura puede convertirse en esa serie de elementos para generar un modelo virtual para luego transformarse en real.

5.3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

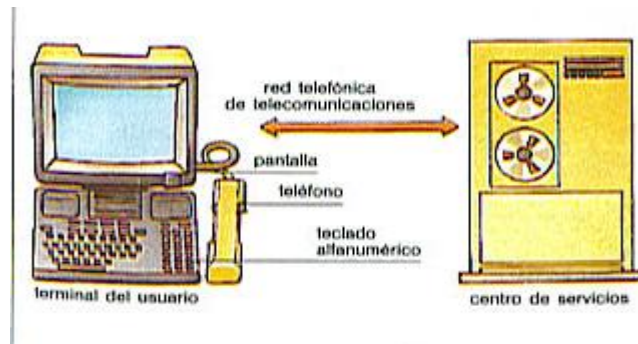
El proyecto cuenta con tres zonas de interacción, las cuales se conjugan para conformar lo que es un lugar de distracción, enseñanza y aprendizaje. Está dividido en tres módulos: el primero es la zona de Distracción la cual cuenta con áreas de juegos, Auditorio y cines. El segundo módulo es el Departamento de Telecomunicación, en esta zona se exhibe una serie de elementos que conforman la transmisión a distancia de mensajes hablados, sonidos, imágenes o señales convencionales; todo el viaje de la comunicación a distancia, el cual podemos caminar en él a través de un paseo inducido por distintas escalinatas que al final nos conducen a la zona franca donde se emite la comunicación. El tercer módulo es de Informática la cual lleva el papel de dar a conocer todas esas herramientas que la convierten en ciencia que trata automáticamente y racionalmente la información considerada como soporte de los conocimientos y las comunicaciones en el que se diferencian varios campos, por lo que el paseo por este módulo también es inducido y así conocer los diferentes campos por donde la informática viaja y al finalizar la escalinata encontrarnos con el punto central en el cual la informática se origina.

5.3.2 ORIGEN DEL PROYECTO

Surge con el propósito de vincular toda esa gama tecnológica que ahora el hombre ha llevado a la realidad y que a la vez la arquitectura también ha vinculado en sus sistemas o métodos de

modelar los conceptos a través de una arquitectura ya sea virtual, compleja o real.

Si sintetizamos la telemática encontramos la unión de ambas ciencias que determinan en sí una tecnología en constante cambio, en constante movimiento que tuvo un principio pero un fin aún no determinado.



Con el paso del tiempo las ondas de transmisión se han modificado y han proyectado mucho más alcance de comunicación. Es una vía de retroalimentación que trae consigo señales convencionales que dan al receptor los medios de poder comunicarse a través de la distancia a través de un tiempo en constante movimiento.

Fuente de imagen: Diccionario enciclopédico LAROUSSE. Edición 1999. Págs. 1792. Figura 68.

Este es el reto de una verdadera arquitectura que tenga un principio pero un indeterminado fin. Esta es la razón por la cual nos introducimos en campos muy extensos pero los delimitamos a través de instrumentos como lo es el Pliegue para modelar un concepto que al proyectarlo genera atención y a la vez interés por conocer su razón de ser.

5.4 PROCESO DE ANÁLISIS Y CONCEPTUALIZACIÓN

5.5 UBICACIÓN DE ANTEPROYECTO

5.5 UBICACIÓN DE ANTEPROYECTO

5.5.1 SITIO O TERRENO

5.5.1.1 DESCRIPCION

El terreno se ubica al final de Boulevard Vista Hermosa cerca de zona 10. Dicho terreno pertenece a la Guardia de Honor. Tiene una extensión de 64,559 Mts. 2. Cuenta con un perímetro de 1,138 Mts. Esta ubicado en una pendiente de 174 Mts. De altura sobre nivel de Río Negro. Es un terreno muy escabroso por lo que contempla dos plataformas en la parte central de dicho terreno.

EL COLUMPIO DE VISTA HERMOSA



Accesos actuales hacia plataformas centrales. Figura 69 y 70.



Río Negro. Figura 70 y 71.



Plataformas actuales. Figura 70 y 72.



Figura 73.



Figura 74.



Figura 75.

Carretera principal. Final Boulevard Vista Hermosa. Hacia zona 10.



Figura 76.



Figura 77.

Entrada paralela hacia polígono sobre Boulevard Vista Hermosa.

INTRODUCCIÓN AL USO DE CONTEXTO ACTUAL EN EL SITIO

Respecto al contexto ambiental y cultural de la zona se considera como elementos esenciales: Lugar, ubicación, tiempo y espacio disponible; por los cuales tomamos en cuenta y logramos concretar que la idea general se centraliza en un vuelo de imaginación, no desarrollamos una analogía del contexto ni mucho menos traemos la historia a relucir al presente; es sólo un juego de tiempo en el que el espacio se presta para formalizar una arquitectura desde un punto de vista cultural y vanguardista. Considerando la cultura como concepto para adaptar dicho proyecto nos enfocamos en un elemento de vital importancia; **desarrollo y trascendencia**, (el antes y el después); de conocimientos que como cultura podemos renovar, transformando y rompiendo paradigmas que al día de hoy afectan mucho la creatividad del diseñador. Pues nos focalizamos en la tecnología y sistemas que viajan a través de redes de transmisión llevando al mundo real una adaptación tal que rompa con las limitantes y barreras que evitan alcanzar una arquitectura mucho más intelectual.

5.5.2 ANÁLISIS DEL CONTEXTO

El terreno se encuentra entre zona 15 y zona 10 como se observa en la fotografía, colinda con zona 5.

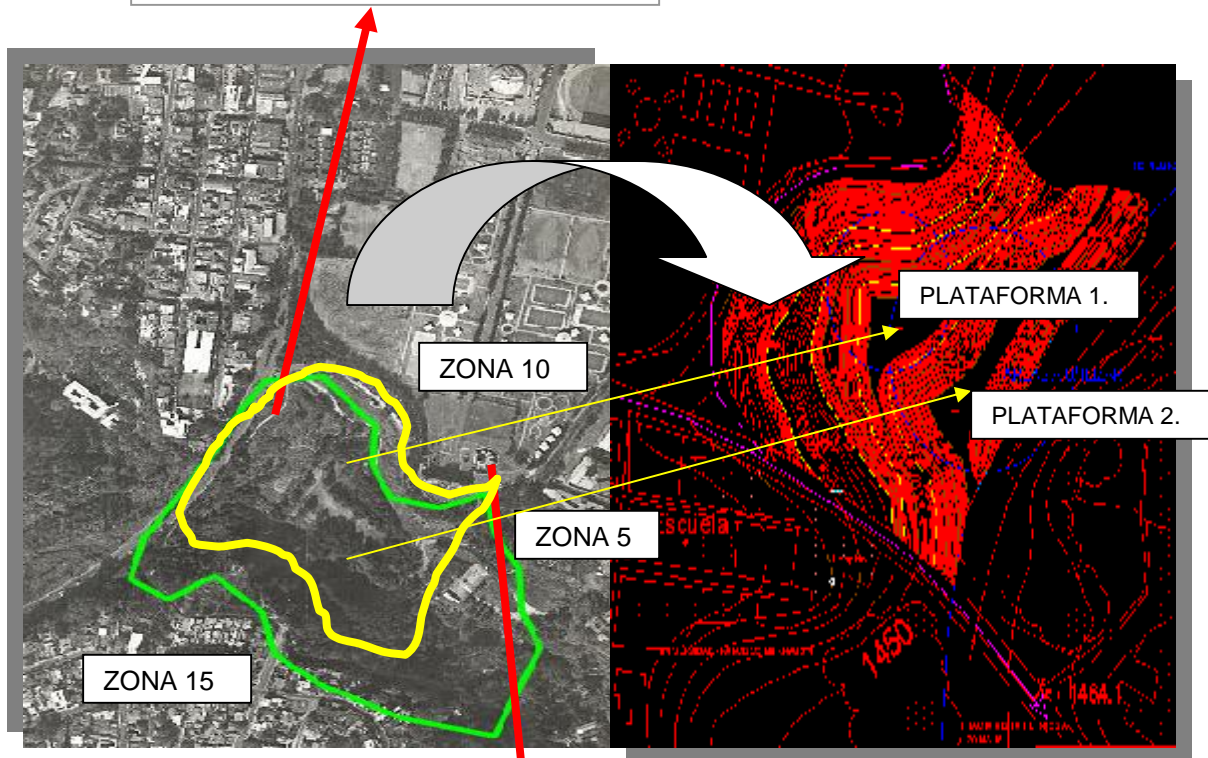


Figura 78.

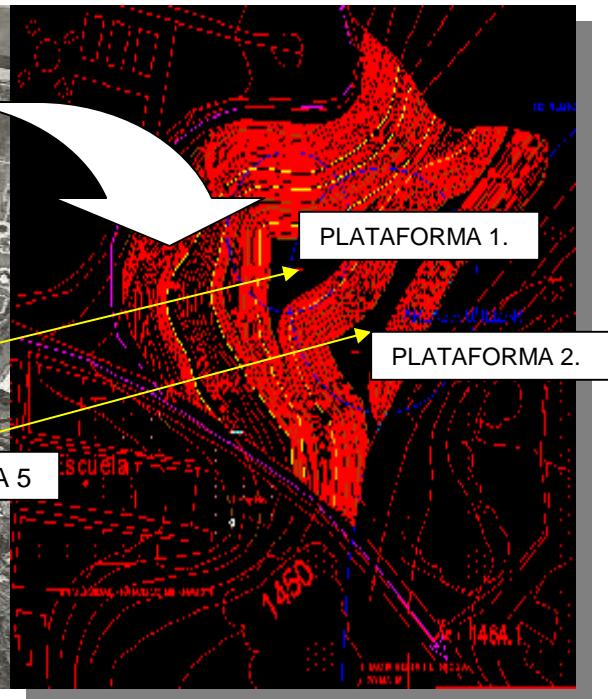


Figura 79.



Figura 80.

Observamos que el contexto es diverso tanto por la arquitectura vernácula que hay en el lugar como por los edificios históricos que rodean la zona.



Figura 81.

En u
 enc
 los
 anal
 obs
 usu
 de
 cual
 de
 com
 edu
 esp
 com
 esta
 dive
 ayu
 den
 arqu
 proy
 fuer
 futur
 dar
 con
 exte
 que
 dese
 form
 de
 obje
 espa
 arqu
 tras
 cual
 ínti
 ento

5.5.3 ANÁLISIS DEL ANTES Y DESPUÉS



Figura 82.

Figura 83.

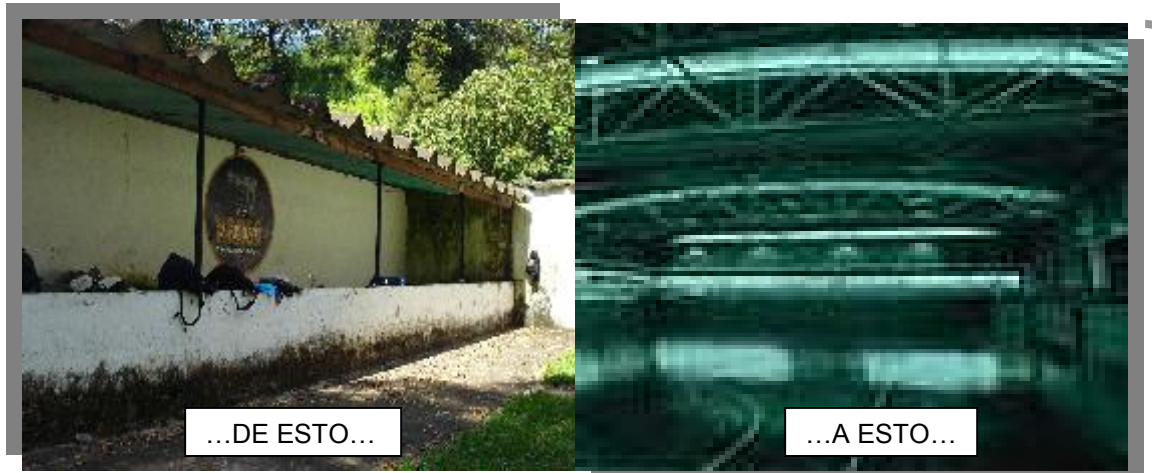


Figura 84.

Figura 85.



Figura 86.

Figura 87.

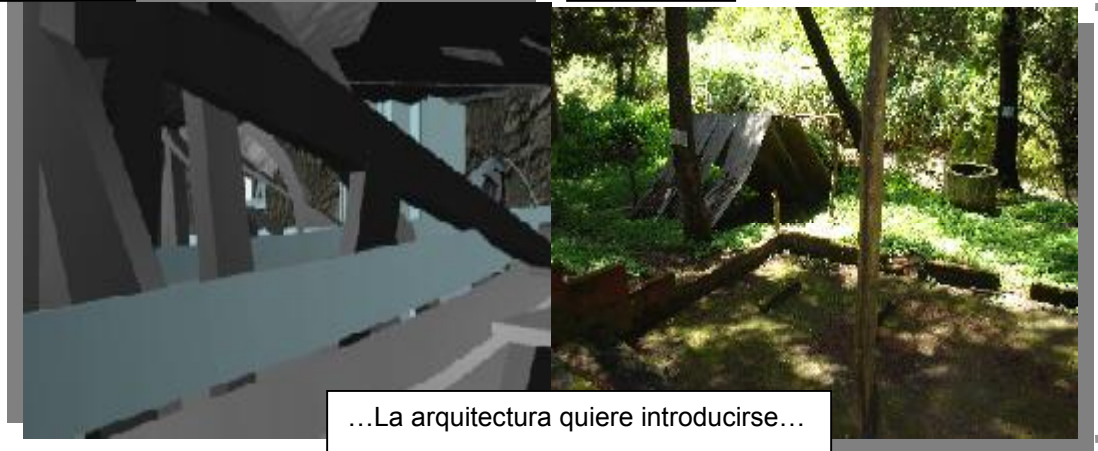


Figura 88.

Figura 89. - 93 -

El
qu
int
es
el
qu
pr
ab
co
qu
m
bi
qu
de

Lu
re
co
fu
de
cu
ec
ec
m
tra
un
lle
im
fin
es

En
un
es
es
ca
de
ip
de
co
sit
pa
la
te
ha
un
int
de
pe
ex
gr
int

...
pr
ol
ab
tra
al
va



...La arquitectura quiere fluir...



... tra
tie
un
co
el
se
re
flo

Figura 90.

Figura 91.



...el lugar quiere florecer...



...y fortalecer...

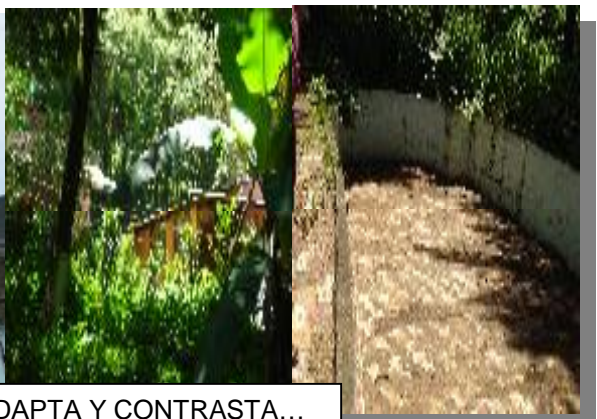
... an
int
su
de
co
m
un
lug
el
es
an
de
te
PI

Figura 92.

Figura 93.



...LA DIVERSIDAD ADAPTA Y CONTRASTA...



... int
ec
ro
ins
ya
y c
m
re
lo
si
co
ex
ol

Figura 94.

Figura 95.



Figura 96.



Figura 97.



Figura 98.

...ES EL MOMENTO EN EL TIEMPO...

Fig. 99

5.6 DESARROLLO DE PROPUESTA

INTRODUCCION AL DESARROLLO DE PROPUESTA

El diseño se distribuye a través de redes de intercomunicación en el que nos demuestra la unión o bien intersección de los elementos que se conjugan al momento de imaginar, conceptualizar la imagen, interpretarla y al final representarla por medio de bases fundamentales que le dan categoría de estructura. (La Teoría del Pliegue).

Si bien es cierto traemos consigo una cantidad de conceptos que nos han llevado hasta aquí y nos dan como resultado un anteproyecto en el que ustedes se preguntarán: ¿Dónde está el enredo o bien irregularidad en la conexión de espacio dentro del conjunto tecnológico?...

Pues bien, todo tiene un inicio pero no un específico fin, esta metáfora la asemejó con la diversidad de ingresos y salidas que dicho complejo arquitectónico cuenta, tiene un vestíbulo de ingreso como todo diseño en serie pero lo distinto de éste, es que es versátil, se convierte en vestíbulo y se convierte en sala de exhibiciones, ¿Por qué? La razón por la que aplicamos pliegue en estos conceptos es que un contexto puede convertirse en una multiplicidad de ambientes que se conjugan en un mismo espacio, por lo que a esto le llamamos versatilidad virtual.

Muchos se preguntarán ¿Dónde está el Pliegue?, ¿Dónde está el enredo? El pliegue está en la versatilidad, duplicidad, convergencia, punto de fuga y laberinto para poder llegar a estructurar todo un conjunto intelectual con un enfoque virtual del los distintos espacios que allí circundan; la complejidad está en el recorrido que se realiza a través de pasillos de introducción para poder llegar a interpretar y conocer mejor la enseñanza que se quiere dar por medio de sistemas de transmisión que viajan a través de ondas de intercomunicación, dando origen a la tecnología que trabaja como base para mezclar la Telecomunicación y la Informática logrando como resultado un Parque Telemático.

5.7 DETALLES ARQUITECTÓNICOS

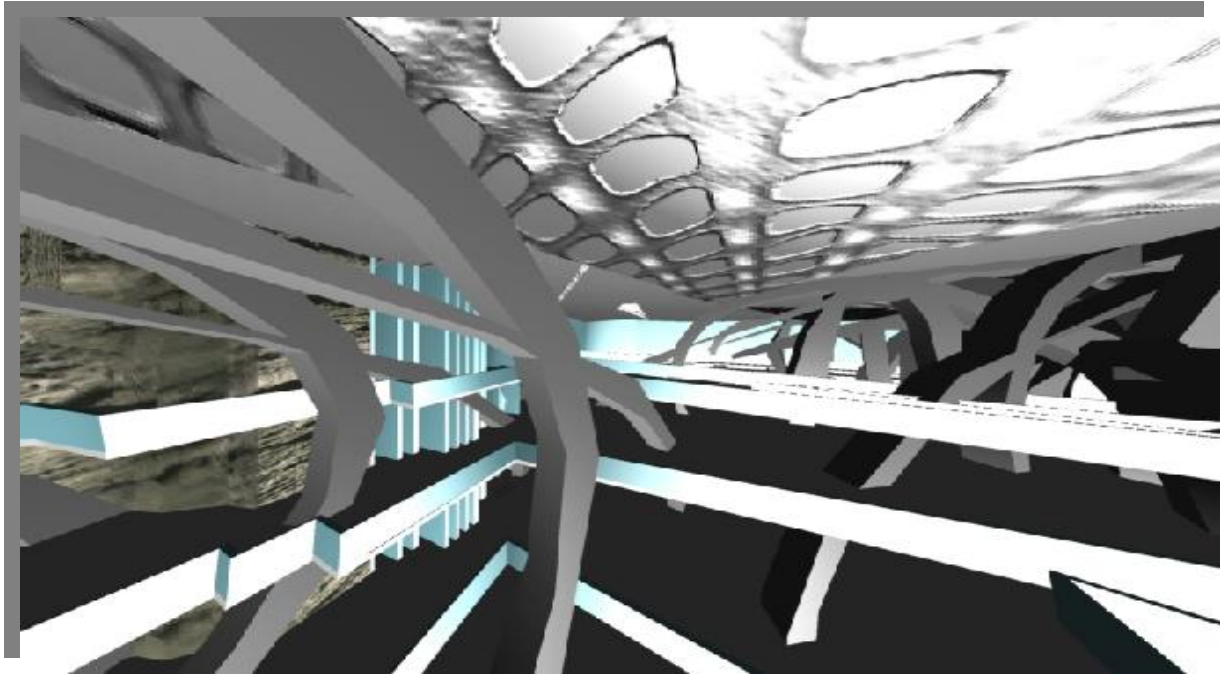


Figura No. 100. Espacio interior del Área de Informática.

La arquitectura en su máxima expresión logra traer a la realidad virtual un ambiente fuera de contexto, aun cuando sabemos dónde se encuentra el proyecto, el espacio interior es otro espacio totalmente diferente. Paseos Interactivos inducidos por recorridos para lograr una mejor comprensión y adaptación al espacio virtual.

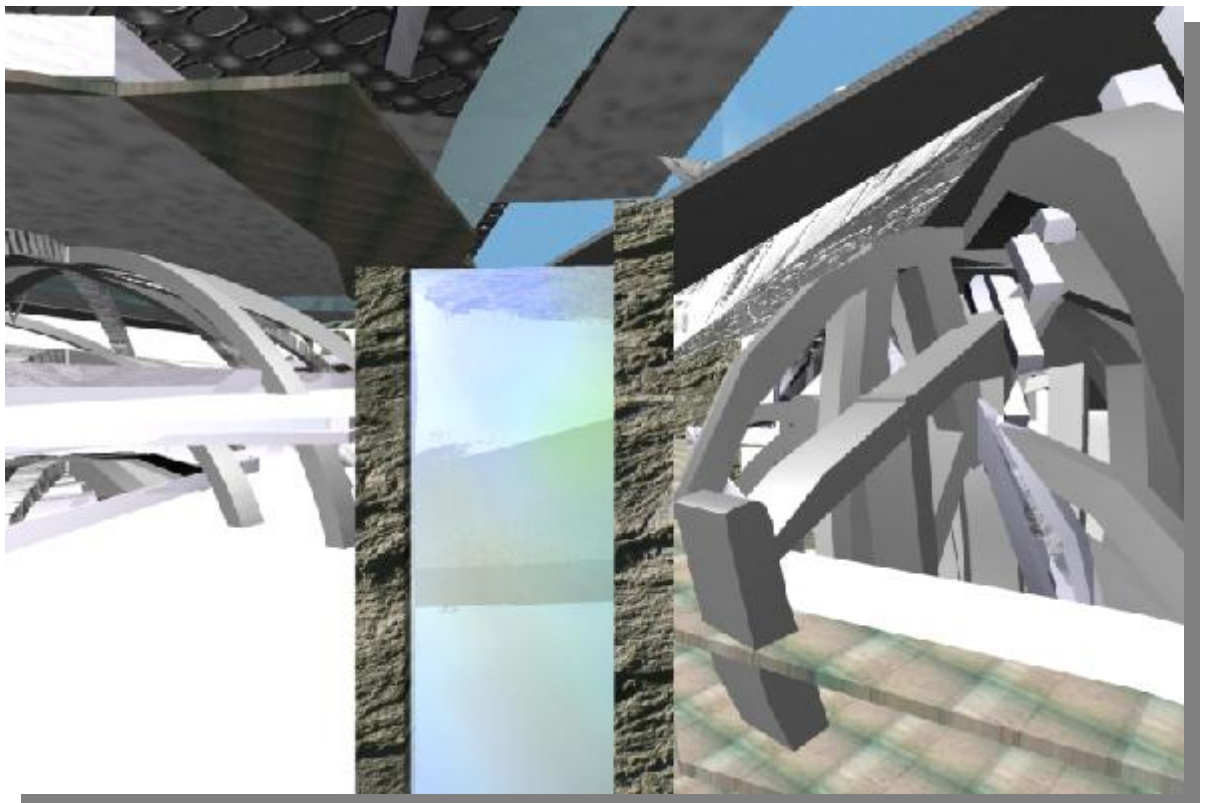


Figura No. 101. Vista del elevador Interactivo.

Elevador de intersección con Área de Telecomunicación e Informática. Es un elevador panorámico con enfoque interactivo. Que proyecta o es el punto de fusión de la Informática y la Telecomunicación.

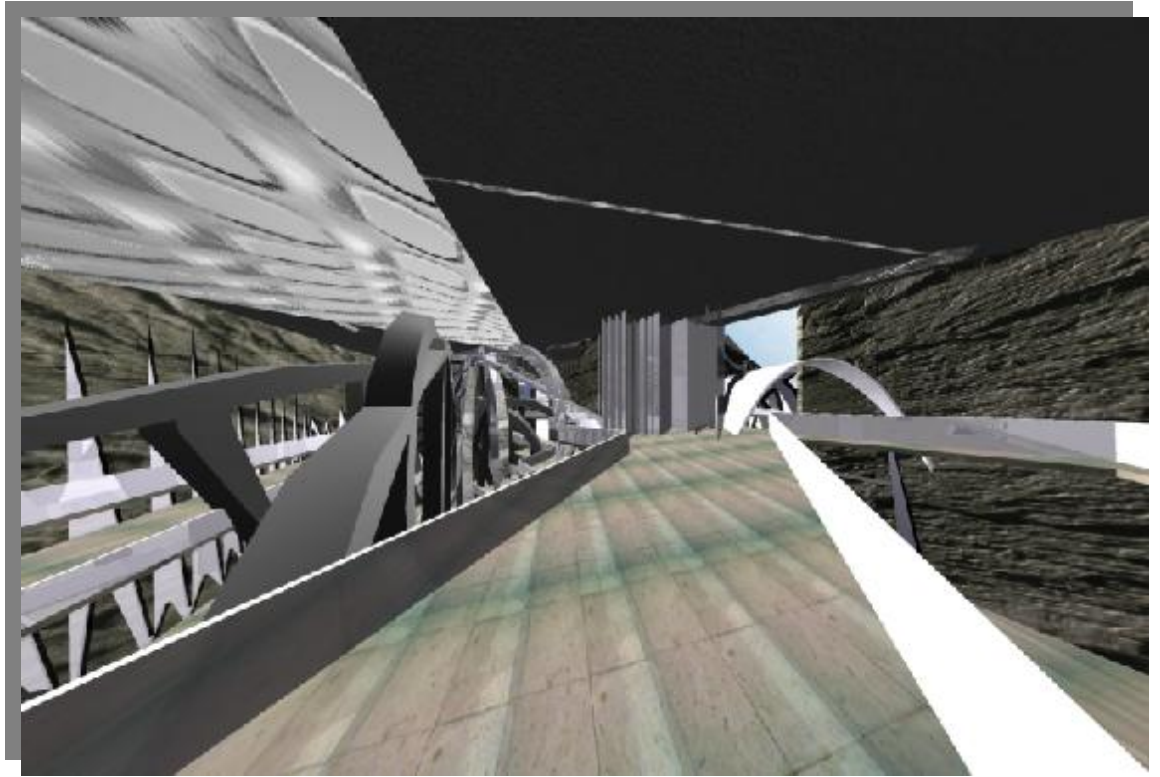


Figura. 102. Pasillos Interactivos del Área de Informática.

Cuando la informática se desplaza deja sus señales en distintos espacios, es por eso que se intenta adaptar el color al espacio y forma del concepto hablado y analizado de lo que es un espacio formado por una definición híbrida.



Figura No. 103. Vista panorámica

La telecomunicación se desplaza a través de ondas de transmisión sonoras que llevan señales puntuales a distintos puntos específicos. La telemática se transmite a través de redes de intercomunicación. Es por eso que se hace un análisis figurativo de ondas en distintas direcciones y velocidades. La velocidad en esta fotografía la medimos a través de las diferentes alturas en las que conforman una estructura portante que transmite las cargas hacia el suelo.

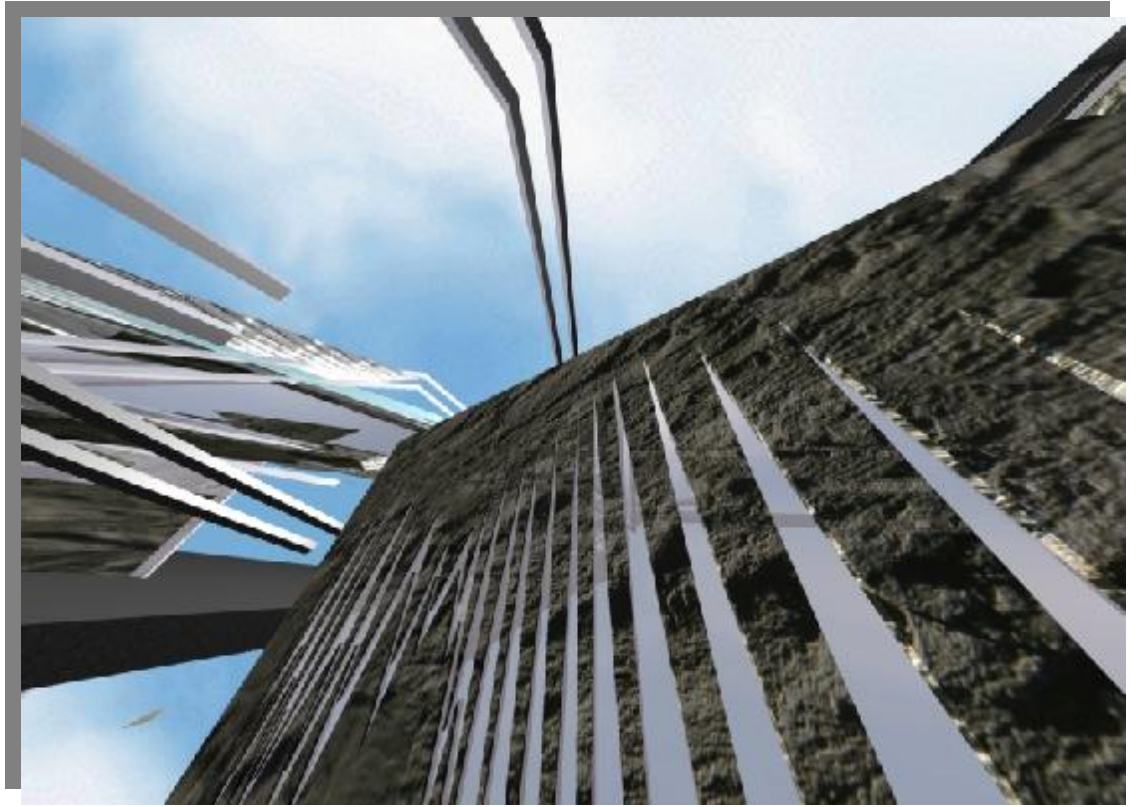


Figura No. 104. El espacio exterior. Área de Informática.

El espacio exterior también es el otro factor principal por lo que hay dentro y cómo es que fluye y funciona sin olvidar su razón de ser; para lo cual fue creado. Albergar y proyectar es el objetivo principal pero el propósito es enseñar y representar.

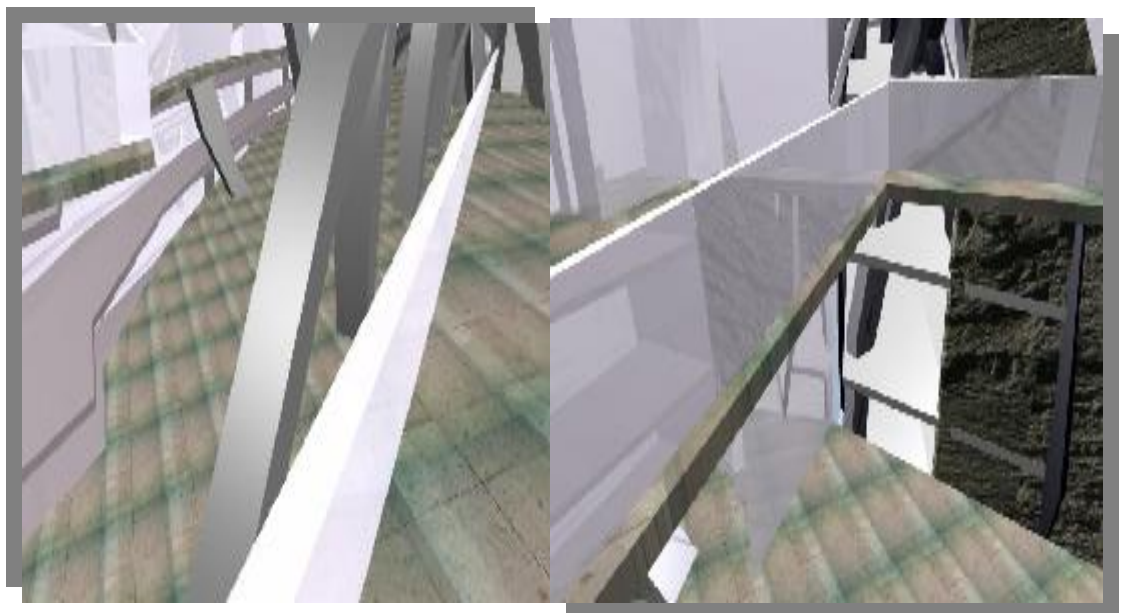
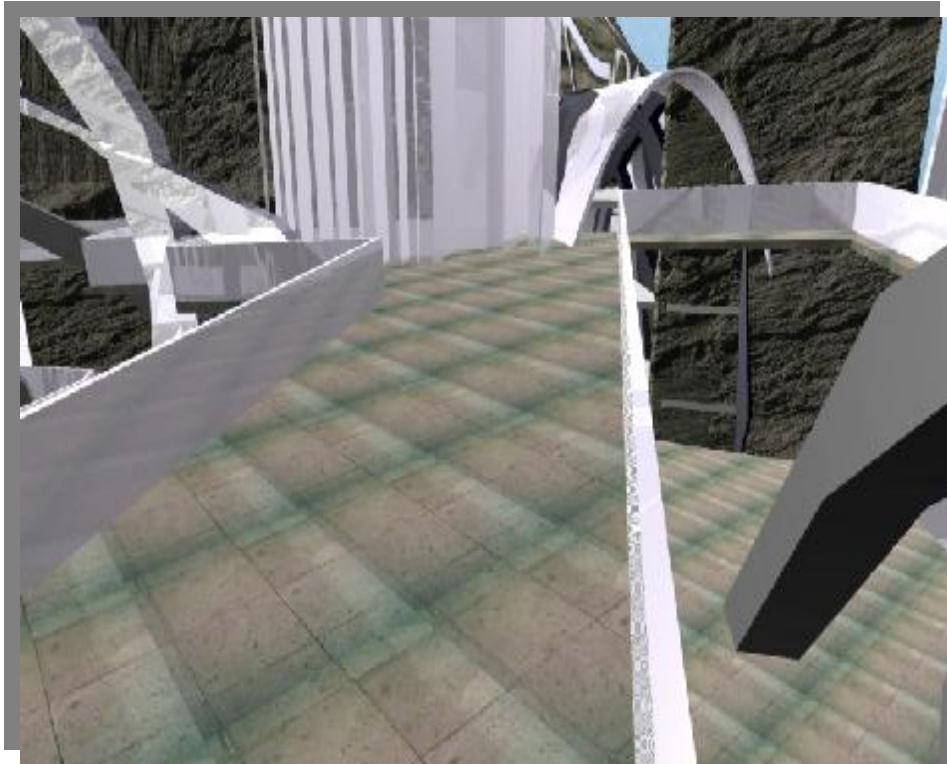


Figura No. 105. Pasillo de introducción.

Estos pasillos funcionan como introductivos porque a través de ellos se muestran las diferentes etapas tanto de la informática como de la telecomunicación con el objetivo de llevar al público con un alto conocimiento más amplio y así poder interpretar los distintos elementos que se representan y que intervienen en un parque telemático.



Aquí vemos cómo el juego de formas luz y color hacen espacios dinámicos; para poder cumplir el objetivo principal de este proyecto hay que recordar que es un pliegue un despliegue y un repliegue.

Figura No. 106. Espacios Dinámicos. Área de Informática.

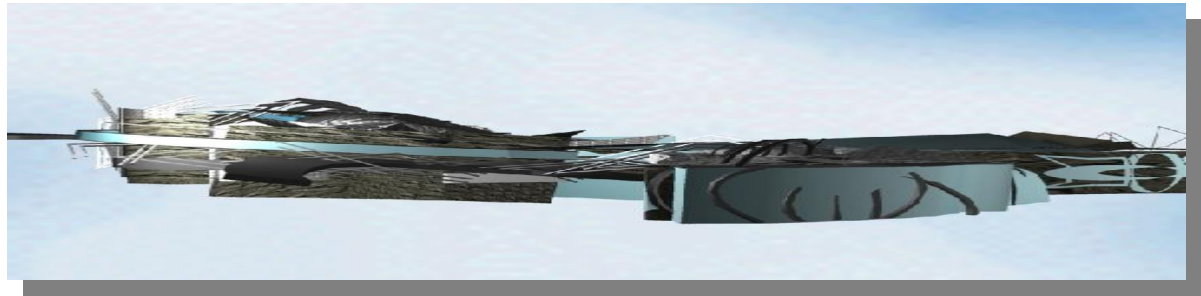
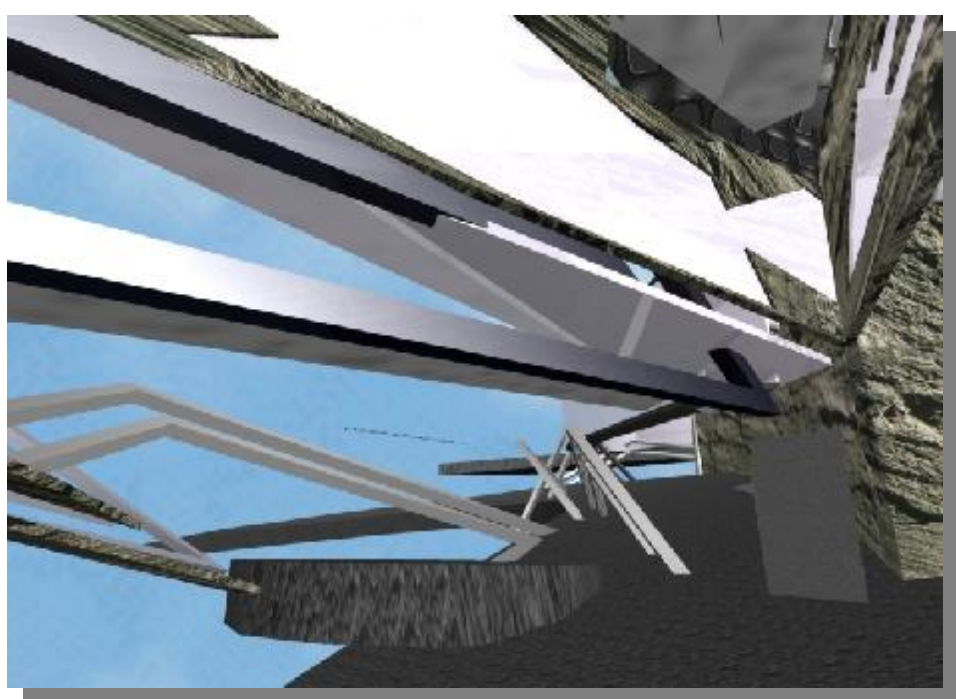


Figura No.107.



La razón principal por la que se hace arquitectura no es por gusto o por distinción, es por convicción de creer en él proyecto y tener la certeza que será un espacio grato para quien lo visite y conozca de él. Recordar el origen es la identificación o esencia de cualquier cosa.

Figura No. 108. Puente de Conexión desde Parqueo hacia Parque.

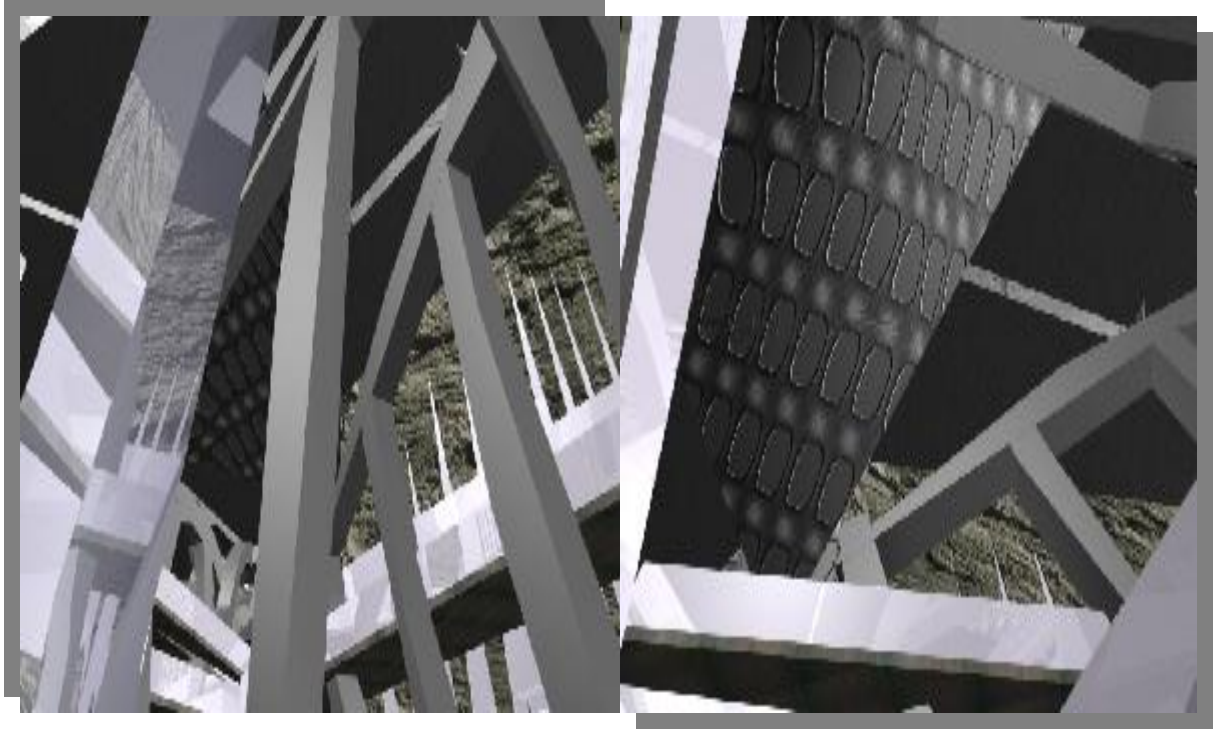


Figura No. 109 y 110. Vistas de hormiga desde los vestíbulos de Informática y Telecomunicación:

Se utiliza la monumentalidad con el objetivo de no perturbar al público sino más bien a pesar de ser un lugar con alto contenido conceptual y virtual se sienta holgado y que a su vez pueda manejar desalojo y libre locomoción.

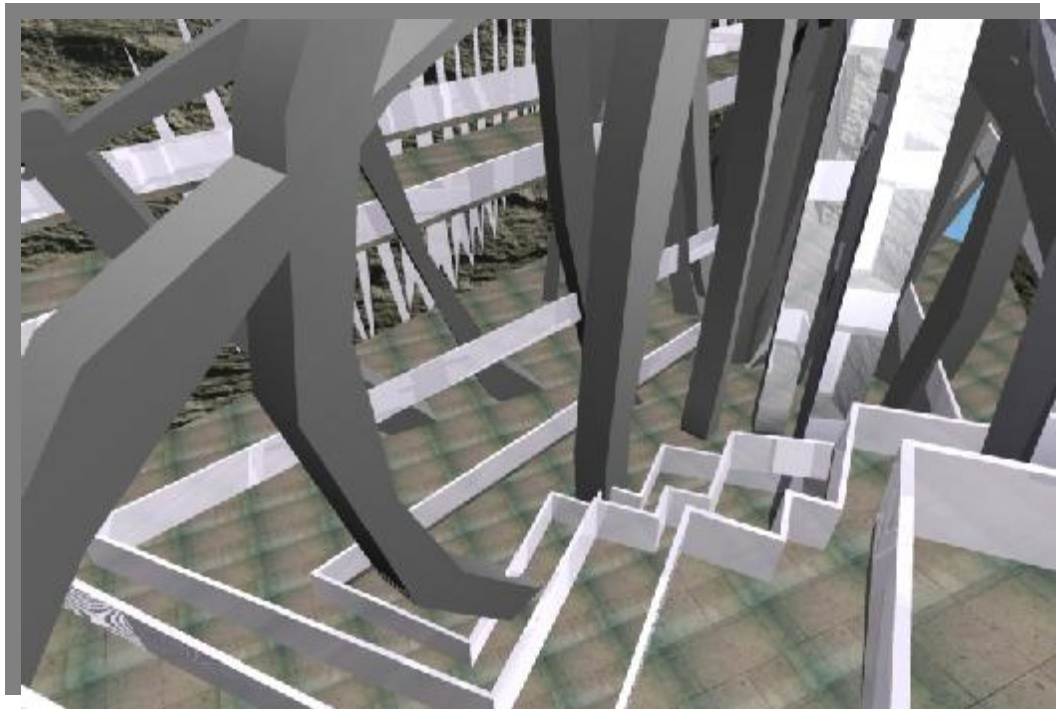


Figura No. 111. Vista de pájaro hacia vestíbulo del Área de

La impresión panorámica desde la altura es atrayendo y da una sensación de infinidad de pliegues y formas que se pierden en el espacio.



Figura No. 112. Detalles estructurales que flotan en el espacio.

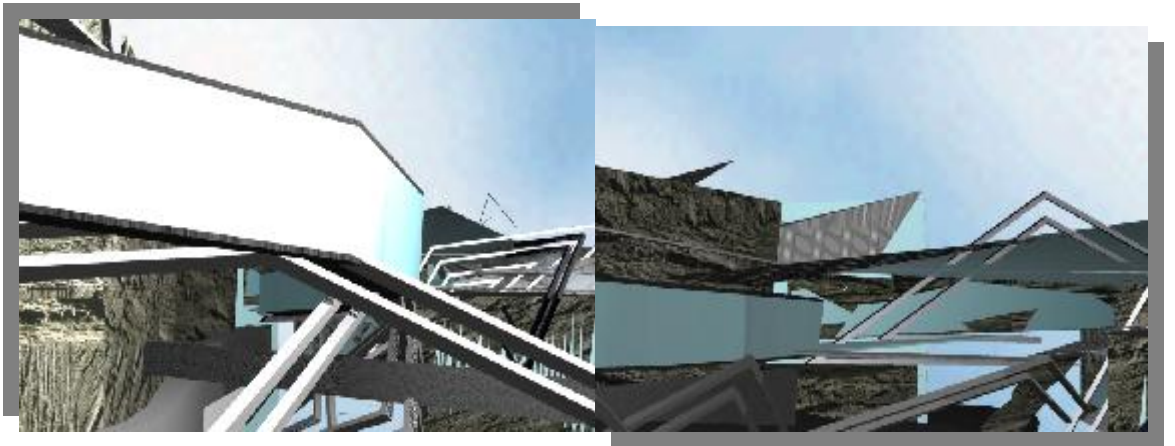


Figura No. 113. Puente de acceso.
frontal. de ingreso.

Figura No. 64. Vista
frontal. de ingreso.

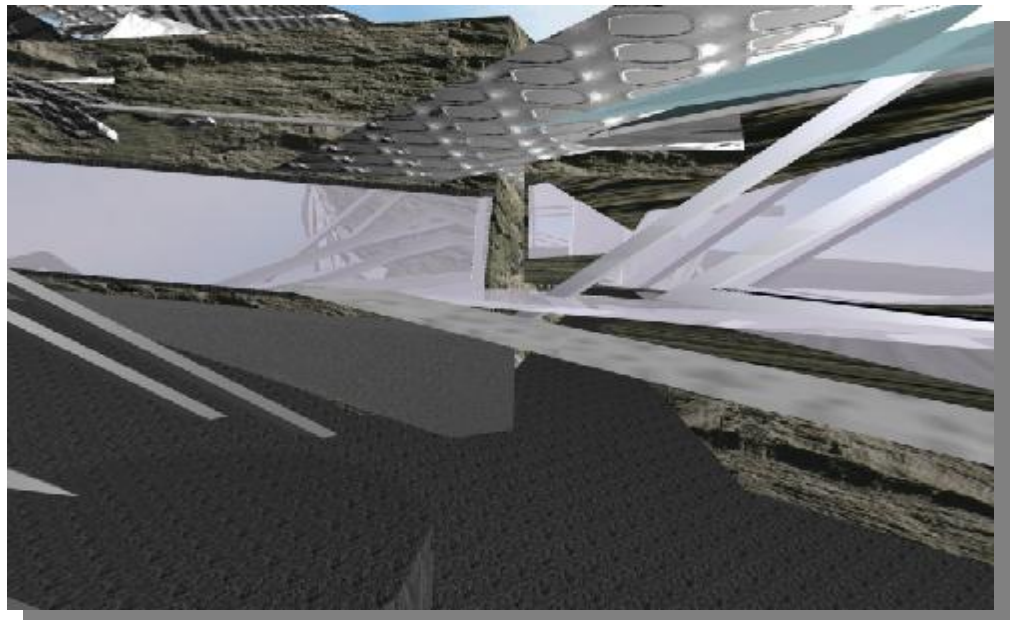
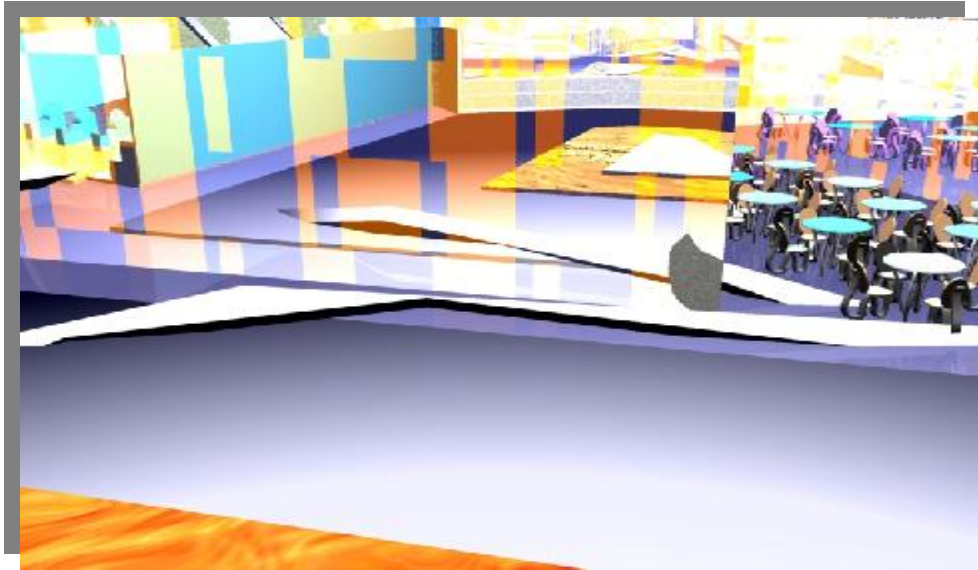
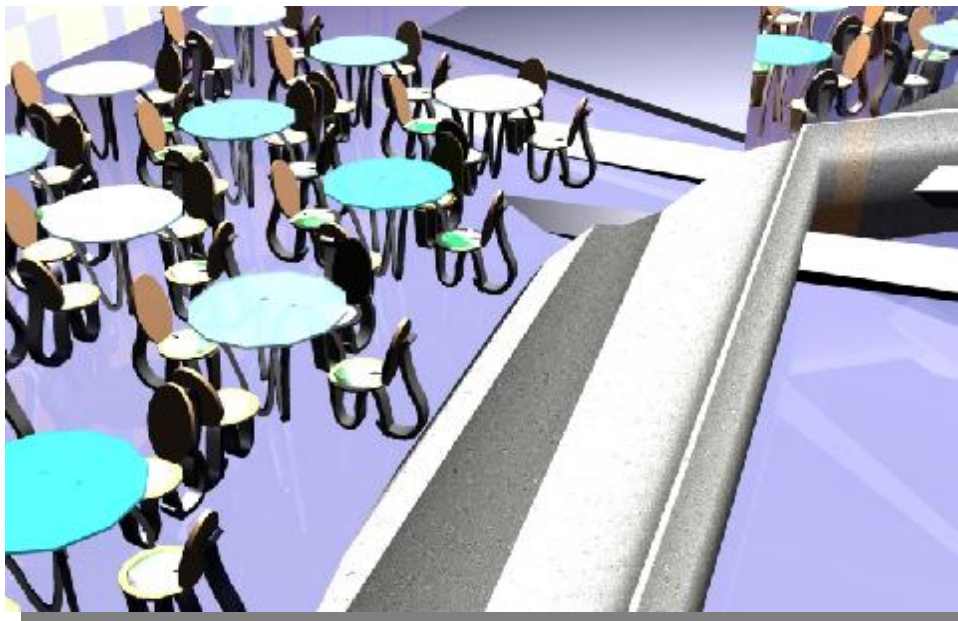


Figura No. 114. Ingreso principal y zona de parqueo.



Observamos que se trata de una área de juegos con un sentido de dinamismo e interacción que se conjugan un ambiente con otro para lograr un espacio virtual en áreas reales.

Figura No. 115. Representación del área interactiva de comidas.



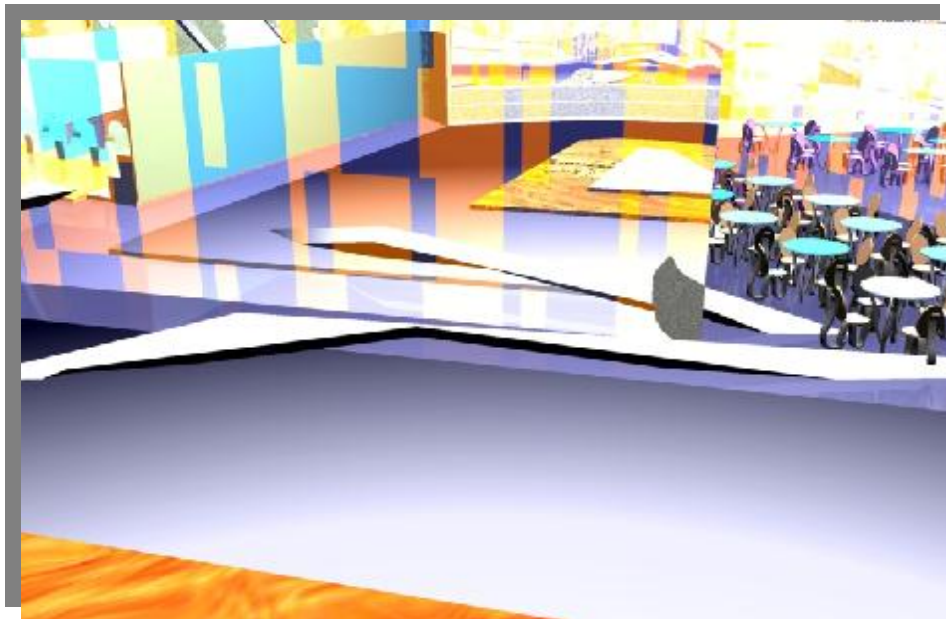
El área de comida es una área interactiva en el que no hace uso de un dinamismo en formas y combinación de colores por lo que se llaman tonalidades difusas en las que se tornan traslúcidas y dinámicas.

Figura No. 116. Área de comidas.



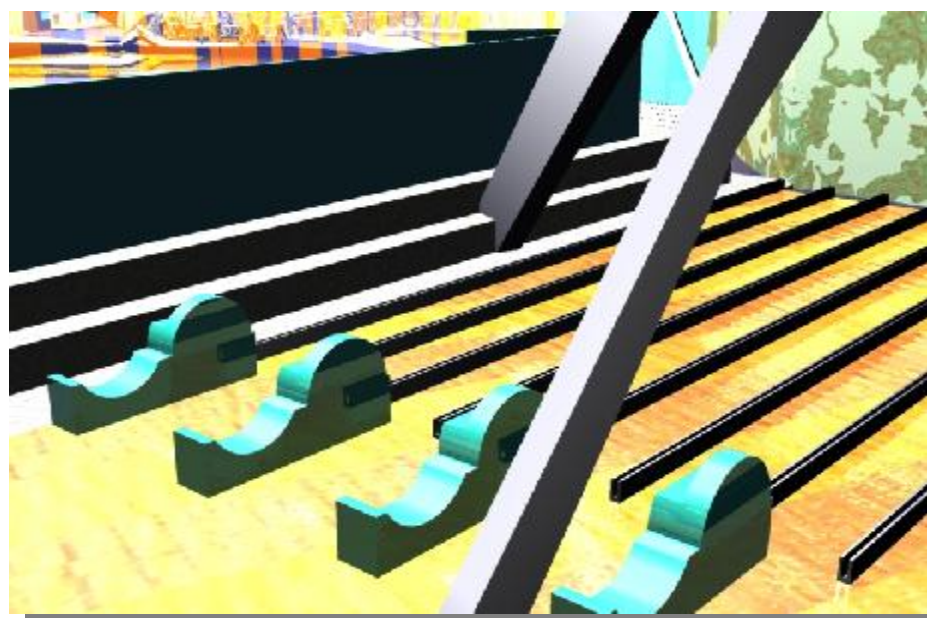
El origen de generar una arquitectura dinámica, con líneas de fuga y transparencias. El objetivo es traer lo virtual a un mundo real.

Figura No. 117. Traslúcido y dinámico.



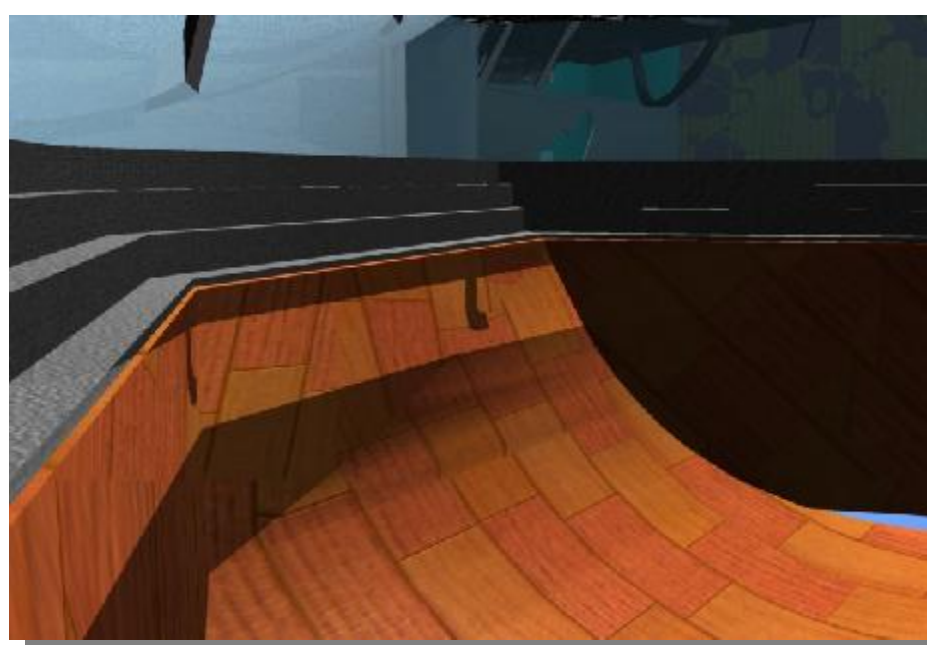
Área de patinaje en la foto vemos un espejo del área por lo que tratamos de crear un espacio entre otro.

Figura No. 118. Área de Patinaje.



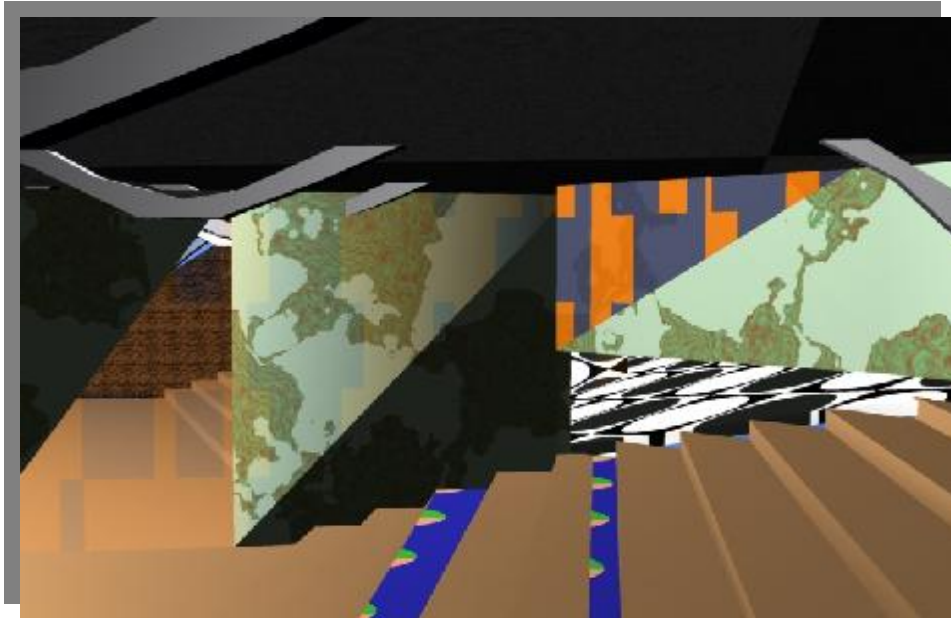
El área de boliche se dinamiza y se conjuga con las demás áreas alcanzando un ambiente plegable con los elementos portantes que la rodean.

Figura No. 119. Área de Boliche.



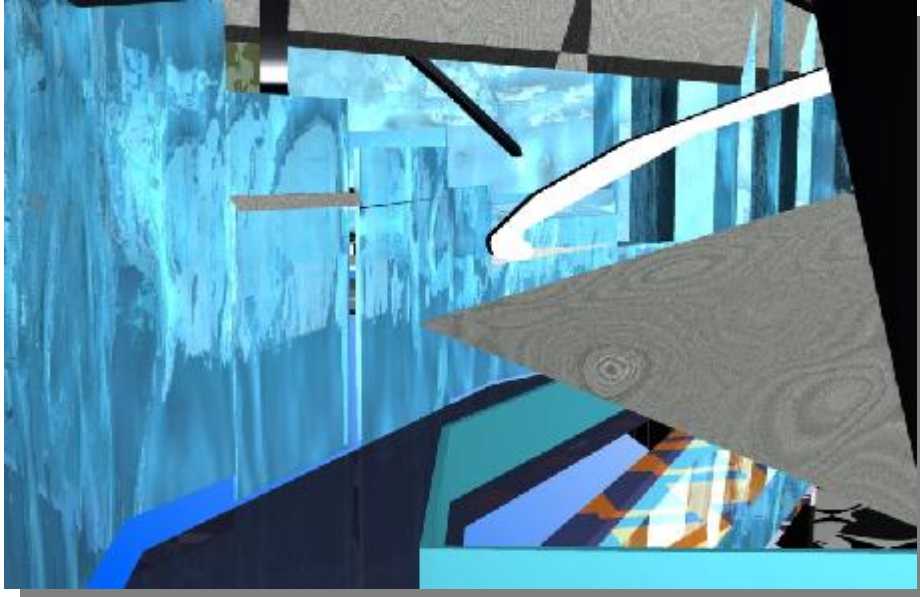
Un área de juego extremo se piensa para lograr el movimiento físico en la juventud y así combinar los dinamismos virtuales sin olvidar el dinamismo físico.

Figura No. 120. Peraltes para Juego extremo.



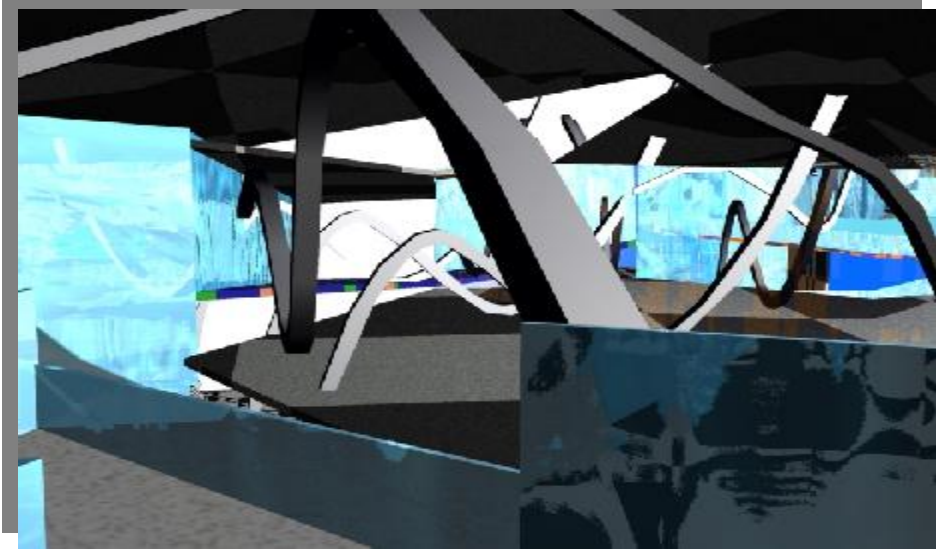
El origen siempre lo enfocamos en un ambiente plegable que se despliega y se repliega y vemos que a través de lo virtual genera formas mucho más complejas.

Figura No. 121. Cines. Dos cines que representan dos salas continuas. (Pero están separadas.)



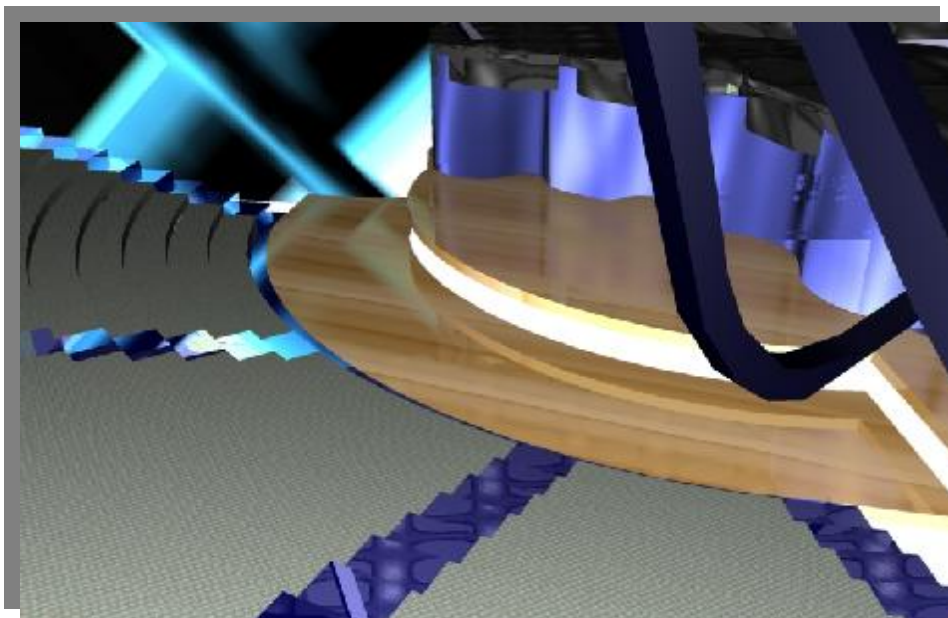
La razón es para dar a entender que un ambiente conceptual se logra convertir en un espacio virtual en un mundo real.

Figura No. 122. Los pasillos los damos con un enfoque de transparencias y virtualidad.



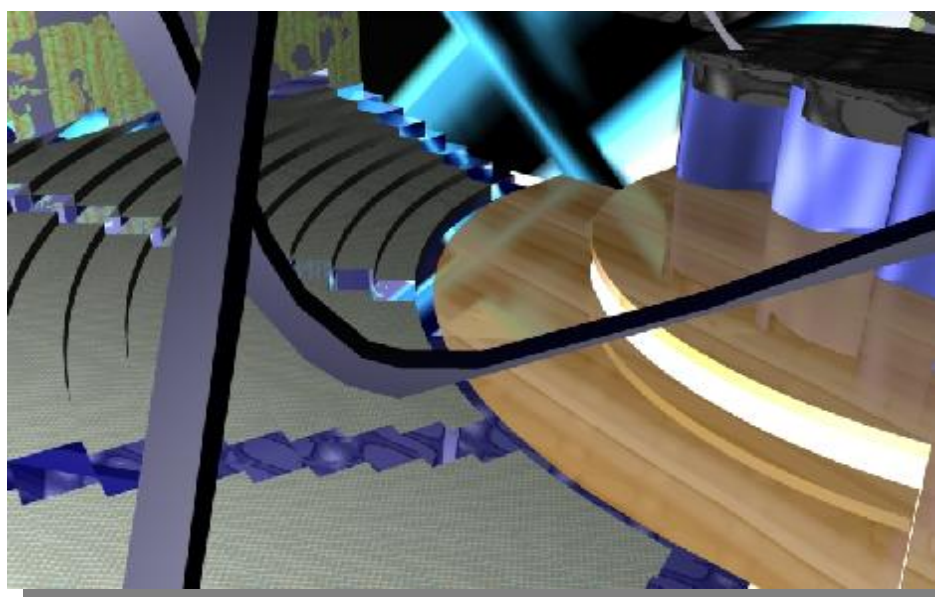
Se hace una interacción entre estructura y envolvente para lograr una combinación de conceptos que al conjugarse pueden dinamizarse.

Figura No. 123. La estructura se apodera de un espacio.



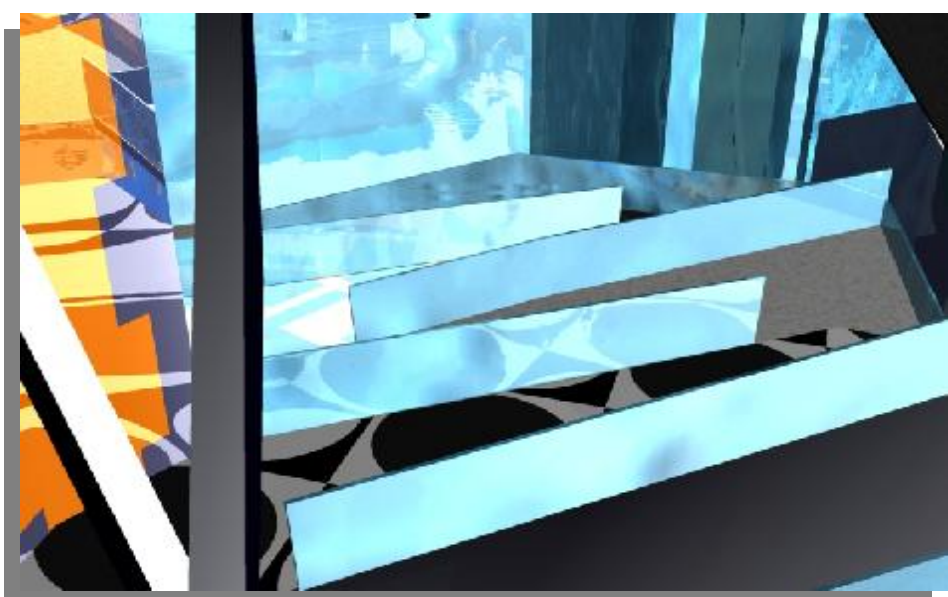
El auditorio es basado en un concepto visual en diversidad de tonalidades para alcanzar una descripción en causa y efecto.

Figura No. 124. Auditorio.



La causa de ser un proyecto telemático nos da como resultado un aspecto interactivo y dinámico.

Figura No. 125. Auditorio.



Los elementos ergonómicos también se relacionan al mundo virtual y dinámico.

Figura No. 126. Rampas dinámicas y virtuales.

5.8. CONCLUSIONES

Entre las aportaciones contemporáneas al desarrollo de la arquitectura está la del filósofo francés Gilles Deleuze, quien con sus aportes de análisis estructural y conceptual dio al mundo de la imaginación, la oportunidad de divagar entre una gama de conceptos que generan a la vez herramientas e instrumentos como los es la Teoría del Pliegue.

Las herramientas utilizadas fortalecieron el diseño por medio de un análisis conceptual logrando así generar la idea esencial que definió el carácter y partido arquitectónico; Parque Telemático, siguiendo el desenvolvimiento a través de explicaciones teóricas basadas en la Teoría del Pliegue que dieron como resultado una idea física y originando a la vez, las bases formales de un anteproyecto con un sentido dinámico e intelectual.

Al romper con los paradigmas prevalecientes en la moderna academia, pudimos obtener un resultado final de Anteproyecto en el que nos da como resultado una arquitectura analítica y reflexiva, encajando en ello una serie de conceptos y opiniones que expresan un trasfondo teórico al momento de generar la idea específica del proyecto arquitectónico.

El documento de apoyo aporta el análisis descriptivo de un proyecto en especial: Parque Telemático, el cual fue originado a través de una investigación inductiva, tomando como herramienta aspectos fundamentales de la Teoría del Pliegue; utilizado como instrumento para generar el proyecto arquitectónico, logrando así esquematizar, formalizar, distribuir y ambientar dicha propuesta.

Al revelar el modelo compuesto por un concepto, análisis, esquema, y volumen, logramos formalizar un trasfondo teórico que originó el resultado de un modelo tridimensional, cuyo propósito principal es expresar una idea arquitectónica a través de la técnica digital demostrado a través de la Teoría del Pliegue.

5.9 RECOMENDACIONES

Recomiendo utilizar herramientas o bien instrumentos ligados al mundo arquitectónico, para generar ideas específicas, complementando así las bases fundamentales y produciendo a la vez una muestra de la verdadera razón del ¿Para qué? o ¿Por qué? se hace arquitectura.

Recomiendo reemplazar las explicaciones dogmáticas dadas por la academia en su principio, para convertirse en demostraciones vanguardistas, logrando el resultado de una arquitectura analítica, reflexiva y compleja la cual arraiga un trasfondo intelectual al momento de generar un proyecto arquitectónico.

Recomiendo aportar siempre un análisis descriptivo y razonado que en arquitectura se convierte en una investigación inductiva, tomando como instrumento teorías específicas y dando como resultado, aspectos formales, teóricos y conceptuales que se convierten en principales para generar las bases de cualquier proyecto arquitectónico.

Recomiendo tomar en cuenta que, cualquier instrumento o medio para concebir una idea formal o bien, hacer arquitectura, siempre está distribuido en una infinidad de redes o disciplinas que conjugadas unas con otras, forman lo que se llamaría una multidisciplina, la cual nos da origen a una arquitectura atrevida.

5.10 BIBLIOGRAFIA

LIBROS

AÑO 1996

- Cortés Morato, Jordi y Martínez Riu, Antoni. Diccionario de filosofía Herder. **Diccionario de filosofía en CD-ROOM**. Barcelona. Empresa Editorial Herder S.A. Copyright 1996.

AÑO 1999

- **LAROUSSE**. Diccionario enciclopédico. Edición 1999.

AÑO 2000

- Vélez Jhan, Gonzalo. **Construyendo el Espacio Digital. Arquitectura Virtual: Fronteras..** Laboratorio de Técnicas avanzadas en Diseño. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad Central de Venezuela. SIGRADI. Río de Janeiro. 2000. Documento PDF.

- Deleuze, Gilles. **“Mil mesetas”**. Extracto de Rizoma. Documento PDF

- Deleuze, Gilles. **RISOMAS**. Introducción. Documento PDF.

- Díaz, Heydelin Y González, Milton. **Espiral hiperreal, un experimento de arquitectura no inmersiva y ciberarquitectura**. Facultad de Arquitectura y Diseño Universidad de Zulia. Documento PDF.

- Instituto de Investigación científica. **Academia de Ciencias pedagógicas de la R.S.S.F.R.** Tomo I, tomo II.

- Khan, Louis. **Forma y Diseño** de. Editorial Nueva Visión. Documento PDF.

SIN FECHA.

- Koolhaas, Remm. **“Mutaciones”**. Fragmento del texto bajado en pagina Web.

- Montaner, J. M. Traducido por Huertas, Álvaro Francisco y Vélez, María Antonia. **El inmenso espacio de lo ilegible**. Una exégesis informal de “Arquitectura del Caos”. Documento PDF.

- Morin Edgar. **Arquitectura Virtual-Arquitectura Material**. Arquitectura, Filosofía y Fotografía. Traducido por Elías Marín Lara.

- Tauszik, Jean Marc. **Cuerpo, imagen, transferencia y contratransferencia**. Asociación Venezolana de Psicología Analítica (AVPA). Documento PDF.

- Universidad Nacional de Tucumán, Argentina. Facultad de Arquitectura y Urbanismo **Visión y visualización**. Soporte Medial al Proceso de Diseño. Laboratorio de Sistemas de Diseño.

DOCUMENTOS

AÑO 1996

- Cortés Morato, Jordi y Martínez Riu, Antoni. Diccionario de filosofía Herder. **Diccionario de filosofía en CD-ROOM**. Barcelona. Empresa Editorial Herder S.A. Copyright 1996.

AÑO 2000

- **Lic. Petrucci, Giulia.** Texto escrito para el folleto introductorio al "**Módulo Técnico de Postítulo en Teatro**". Departamento de Teatro - Escuela de Arte. Año 2000.

AÑO 2001

- Levy, Adrián José. Síntesis. **Espacios Reales y virtuales generados por Música.** Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. Universidad de Córdoba, Argentina. Tesis de grado 2001.

AÑO 2004

- **Seminario Bien Común y Políticas Públicas.** Texto resumido ¿Quién nos dirige?, ¿Adónde nos llevan? efectuado en el año 2004.

AÑO 2007

- Monterroso Juárez, Raúl Estuardo. **Estética contemporánea y diseño arquitectónico: Los nuevos paradigmas y su interpretación desde una cultura local.** Tesis grado académico de Doctor en Arquitectura. Universidad Nacional Autónoma de México. Centro de investigaciones y estudios de postragado. México DF. 2007.

SIN FECHA.

- Gabinete didáctico del Museo de las ciencias de Castilla-La Mancha. F.A.D (**Fichas de apoyo didáctico**). Cuadernillo II. Geología.
- Morin, Edgar. "Nota escrita por la mano del ciudadano Boullée sobre "él mismo". (Boullée, 1985.) real – Imaginario. Citado de: **Virtual-Arquitectura Material. Arquitectura, Filosofía y Fotografía.** Traducido por Elías Marín Lara.
- Saito, Keiko Elena y Litzmann, Matias Röhmer. SIGRADI. **Soporte Medial al Proceso de Diseño.**

REVISTA

Colaborador

Sr. JULIO RETAMAL

Licenciado en Filosofía, mención en Historia, de la Universidad de Chile; doctor en Filosofía de la Universidad de Oxford, Inglaterra;

Comentario

1. La idea que **Antonio Gramsci** postula se basa en una **filosofía de la praxis como modificación o crítica al comunismo soviético**, al cual considera demasiado rígido y dogmático. Desde esta perspectiva, entonces, la dialéctica habría que mantenerla viva independiente de la estructura económica. La gran revolución Gramsciana tiene relación con la cultura a través de la penetración de la sociedad para crear una suerte de hegemonía de actitudes, creaciones y principios introducidos de manera natural, menos violenta que la tesis marxista. Esta teoría se entiende en un marco previo de una sociedad socialista instaurada, sistema actualmente superado.
2. Todo comienza con **Nietzsche -gran maestro del nihilismo-** (Negación de toda creencia) y de la desintegración de toda la

3. cultura. En su obra la Gaia Ciencia, (1882) en el Aforismo 125, plantea por primera vez el concepto de la muerte de Dios. Lo que implica que Dios existió y nosotros lo eliminamos. El pensador germano proclama la muerte de la trascendencia; es decir, la carencia de un referente fijo sobre el cual basarse y construir un análisis teórico o práctico.
4. El hombre, había dicho **Kierkegaard -fundador del existencialismo-** es algo concreto, situado en la existencia por un cruce de lo temporal y lo eterno, sumido en la angustia. La filosofía existencialista, y el posterior pensamiento humanista se originan no sólo de aspectos positivos, tales como el bien, el amor, la verdad, la belleza, sino que también del dolor, la angustia, el miedo, la muerte, el mal, todos aspectos presentes en la naturaleza del ser humano. El hombre sería, entonces, una mezcla de estos elementos, los cuales tenderían a subyugar, y despojarlo de su rol en el mundo.
5. De manera que el hombre arrojado en el mundo será presa de todas las alternativas y los altibajos de la existencia, y la única libertad del hombre es la de elegir, porque- dice **Heidegger-**: **el vivir es elegir**. Entonces, lo que provoca la angustia es el estar enfrentados a la inmensa posibilidad de elegir y la obligación de optar por una sola solución, en circunstancias de contar con una gama de posibilidades dentro de las cuales cabe una elección equivocada.
6. **Michael Foucault** sugería la **supresión de todos los tabúes**; es decir, vivir la vida tal como se presenta, sin marcos estrechos y rígidos propios de las religiones, las filosofías, las morales o éticas generales. O sea, levantar la prohibición de la homosexualidad, de la droga, del aborto, de toda cortapisa, sin las cuales el hombre no tiene ni sentido ni fin.
7. **Gilles Deleuze, post-estructuralista**, contrario a las estructuras asfixiantes de los dogmas y definiciones, suprime el sujeto y los sujetos. En este sentido, los hombres son sólo individuaciones dinámicas sin sujeto. Tras esta sucinta presentación de las corrientes de pensamiento existencialista, es posible inferir que a lo largo de sus planteamientos éstas van desarticulando todo lo que la filosofía construyó durante siglos de pensamiento a partir de Grecia. En definitiva, el hombre se reduce a estas mínimas definiciones. El sentido de la verdad es nada más que un terreno de conflicto y lucha, circunscribiendo al ser humano exclusivamente a su propia existencia, sin que quepa la posibilidad de la aceptación de ningún principio impuesto por iglesias, por educación, por Estado, por familia o cualquier institución ajena al individuo. Lo único válido es la existencia y la confrontación a los demás. De un modo u otro, la trayectoria del pensamiento expuesto explica lo que ocurre en la actualidad: no hay verdad, ni sujeto, ni contenido.
8. **Jacques Derrida -maestro del deconstructivismo-** plantea deconstruir cada uno de los conceptos, de los principios con el

objeto de ver en éstos no su destrucción -en el sentido de aniquilamiento- sino reconstrucción. Es decir, desarmar una pieza para observar su estructura y ver cómo se dan los principios de armonía o de contradicción y de destrucción. Esto naturalmente va a provocar esta reconstrucción sobre la base de la inseguridad, inestabilidad, desconcierto y desaliento, porque si tenemos que destruir para luego reconstruir sin una fórmula establecida, nuevamente se cae en la nada.

9. **Gianni Vattimo**, quien se refiere al pensamiento débil o light, el cual escapa del dogmatismo y nihilismo. Plantea que el dogmatismo, -dentro del ámbito existencialista- sólo considera una posibilidad, excluyendo de raíz cualquier otra. En cambio, el nihilismo niega a priori la posibilidad de elegir, ya que si se opta por alguna lo más probable es que sea errada y ante la alternativa de una eventual equivocación y la consecuente angustia que provoca la incertidumbre, es preferible abstenerse. Vattimo intenta buscar una salida a través de lo que él llama el pensamiento débil o el pequeño relato.

PAGINAS Web

- **Antropfficweeb**. Disponible en: http://afr1992.iespan.es/antropfficweeb/existencialismo/max_sheler.htm?48weborama=25#ENFOQUEDELAETICA#ENFOQUEDELAETICA.
- **Archile**.. Disponible en: <http://www.Archile.cl>
- **Arquonauta**. Empezado por PALMER ELDRITCH. *¿Como Afecta Esto A Las Teorías Arquitectónicas Actuales? CRITERIOS A TOMAR EN CUENTA DE LA MANSIFICACION. FORO.* <http://www.arquonauta.com/foros/>
- **Arquiredmexico**.. Disponible en Las casas del siglo XX. <http://www.arquiredmexico.mex>.
- **Arte — admin**. Instalación dinámica. Nombre de la foto Mirage4. Titular: Plastic trade-off Autores: Gerald Nestler + Sylvia Eckermann Archivado en: [http://Arte — admin@Plastic trade-off.com](http://Arte—admin@Plastictrade-off.com)
- **Art-lantis**. 4.5. fondos y texturas. C:\Documents and Settings\Arturo Paredes\Mis documentos\Mis imágenes/gordito
- **Blogspot**. Michael Foucault. «Des espaces autres», conferencia pronunciada en el Centre d'Études architecturales el 14 de marzo de 1967 y publicada en Architecture, Mouvement, Continuité, n° 5, octubre 1984, Págs. 46-49. Traducción al español por Luis Gayo Pérez Bueno, publicada en revista Astrágalo, n° 7, septiembre de 1997. Disponible en: <http://textosenlinea.blogspot.com/2008/05/miche-foucault-los-espacios-otros>.
- **Blogspot.com**. Disponible en:

- <http://revistaliterariaazularte.blogspot.com/2007/04/estafetagilles-deleuze-del-caos-al.html> Definición dada por Gilles Deleuze.
- **Blogger.** Disponible en: <http://www.blogger.com/diccionariogeológico>
- **Boeglikramp.** Disponible en: <http://www.boeglikramp.ch>
- **Bosshardvaquer.** Disponible en: <http://www.bosshardvaquer.com>
- **Caibco.** VITAE. Academia Biomédica Digital. Congreso Venezolano de Psicoanálisis AVEPSI. <http://caibco.ucv.ve> Número 24 Julio-Septiembre 2005.
- **Capusred.** Disponible en: <http://www.capusred.net/straihina/c2bignacioargote/lecciones/naturaleza.html> Lewis F. Richardson
- **Cervantesvirtual.** Disponible en: http://www.descarga.cervantesvirtual.com/Servlet/sirveObras/02440511333138617422202/210074_0010.pdf G. Deleuze, *Différence et répétition*, Paris.
- **Christgantenbein.** Disponible en: <http://www.christgantenbein.com>
- **Cienciakanija.** Disponible en: <http://www.cienciakanija.com/2007/04/02teoria-del-caos-una-breve-introducción> James Gleick
- **Edmundsumne.** Disponible en: <http://www.edmundsumner.co.uk/>.
- **Fba.fh.** Disponible en: <http://www.fba.fh-darmstadt.de/lehrinhalte/Allgemein>
- **Foroxerbar** Disponible en: <http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?t=6004>. Comentario hecho por: Francisco Ortega Almagro.
- **Geocities.** TADAO ANDO: <http://www.geocities.com/arquique/ando/ando01.html>; smarino@arq.clarin.com.ar
- **Geofísica.** Disponible en: <http://geofisica.cl/Meteorol.htm>
- **Kesaito3.** Disponible en: <http://kesaito3@yahoo.com.ar>
- **Mesetas.net.** Disponible en: <http://mesetas.net/?q=hole/12> y <http://mesetas.net/?q=hole/62>
- **Pagina.** CTM. Disponible en: <http://camilo941.blogspot.com>
- **Pruebaautos0.** Disponible en: <http://www.pruebaautoslcom.ar/images/indexc42.htm#video1>
- **Redcientifica.** Disponible en: <http://www.redcientifica.com/do/doc200305259806.html> Nicolai Hartmann. *De la Obra "Les principes d'une métaphysique de la connaissance"*. Ciencia, tecnología, pensamiento.
- **Revistalashoras.** Definición dada por Gilles Deleuze. Publicado en línea. Disponible en: <http://revistalashoras.com.ar>

- **Scribd.** La filosofía, Fragmentos de Platón. Scibd disponible en: <http://www.scribd.com/doc/53471/Platon-Fragmentos>
- **Swissshapes.** Disponible en: <http://www.es.swissshapes.org/swis/shapes/#media000084#media000084> y 000086
- **Spanishtheory.** Deleuze, Gilles: Rizoma. Introducción; Marzo 1977. Disponible en: <http://www.fenon.com/spanishtheory>
- **Todoarquitectura.** Disponible en: Comentario de LAVERON. Foro: <http://www.todoarquitectura.com>
- **Tropolism.** Disponible en: <http://www.tropolism.com/HDMelbphilharmonie.jpg>.
Nombre del segmento: Theaters. More Buildings on Wather in Ham; At Least They Did Modernism-St; Zaha Hadid. More Zaha Craiziness
- **UCA.** Mandrioni., *“Introducción a la filosofía.* Pontificia Universidad Católica Argentina. Facultad de Derecho. Disponible en: <http://www.uca.edu.ar/esp/secfderecho/esp/docs-alumnos/programas/archivos/07/1/22-07-tt-tu.doc>
- **Unalmed.** Disponible en: <http://www.unalmed.edu.co.co/-cgpaucar/cuantica.html> Tema: Teoría cuántica física. Autor: Werner Heisenberg
- **Urbanity.es.** Disponible en: http://www.urbanity.es/foro/condiciones_de_uso.html Autor de foto:
Tom Wiscombe. Star system. Powered by: v Bulletin, Version 3.7.0. 2008, Jelsoft Enterprises Ltd. Nombre de la foto: ciudaddelaculturaensantel3; foto: maquetadelafacultyadviset9; Large2; estadioderiazorftboldelf0.
- **Vtrbandaancha.** Disponible en: http://mm2002.vtrbandaancha.net/p_33.html Astrónomo: James Jeans.
- **Webdianoia.** Disponible en: http://www.webdianoia.com/platon/platon_text.htm

GLOSARIO

GLOSARIO

INTRODUCCION

El presente glosario fue elaborado con el fin de aportar una definición más a todos esos conceptos que se citan en este documento, ya que son palabras sumamente importantes para poder dar a entender el propósito fundamental y complementar un lenguaje teórico que quiere proporcionarse a todo público en general. Los siguientes conceptos fueron citados del siguiente documento: FUENTE: Diccionario enciclopédico Larousse. Edición 1999. Pág. 1792.

1. ALGORITMO (Arquitectura Compleja): Proceso de cálculo que permite llegar a un resultado final.
2. ANTICLINAL (Características principales de la Teoría del Pliegue): Dicese de un pliegue cuya convexidad está orientada hacia arriba.
3. CADUCIDAD (Características principales de la Teoría del Pliegue): Pérdida o extinción de un derecho o una acción por el solo transcurso de un determinado plazo de tiempo que ha sido previamente fijado.
4. CONNOTAR (Anexos. Cuadro Cronológico): Hacer relación. Sugerir una palabra otra significación, además de la primera.
5. CONTEMPLATIVA (Casos Análogos. Tadeo Ando): Relativo a la contemplación. Que contempla o acostumbra contemplar.
6. CONTIGÜIDAD (Conceptos que se relacionan con la Teoría del Pliegue): Acción y efecto de contiguo. Contiguo: Que está junto a otra cosa.
7. CONVERGENCIA (Conceptos que se relacionan con la Teoría del Pliegue): Acción y efecto de convergir: Dirigirse a un mismo punto.
8. CORPÓREO (Proceso de representación de Anteproyecto): Que tiene cuerpo o volumen.
9. COSMOVISIÓN (Conceptos que se relacionan con la Teoría del Pliegue): Manera de ver e interpretar el mundo.
10. COYUNTURALMENTE (Conceptos generadores del Pliegue como instrumento): Relativo a coyuntural: Relativo a coyuntura: Estado general de prosperidad o depresión económica e un momento dado. Circunstancia adecuada para alguna cosa.
11. CRESTA (Definición matemática y Geometría compleja para poder interpretar la Teoría del Pliegue): Valor instantáneo máximo de la potencia durante un cierto periodo de tiempo.
12. CUBETAS (Definición matemática y Geometría compleja para poder interpretar la Teoría del Pliegue): Depresión del terreno sin avenamiento hacia el exterior.
13. CHARNELA (Definición matemática y Geometría compleja para poder interpretar la Teoría del Pliegue): Parte de un pliegue en la que se unen los dos flancos.

14. DESCENTRICIDAD (Origen del enfoque Teórico): Descentrado: Dícese de lo inadaptado, no acomodado a cierto ambiente o situación.
15. DISCONTINUIDAD (Origen del enfoque Teórico): Calidad de discontinuo. Carencia de continuidad de una función en un punto.
16. DOMOS (Definición matemática y Geometría compleja para poder interpretar la Teoría del Pliegue): Cúpula. Depósito de forma esférica, que remata una caldera.
17. ECLECTICISMO (Cronología del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo): Método que consiste en escoger de entre diversos sistemas las tesis que parecen más aceptables, para formar con ellas un cuerpo de doctrina. Actitud artística que tiende a un sincretismo de elementos del pasado en una interpretación formal pretendidamente nueva.
18. ENRAIZADA (Casos Análogos. Meter Eiseman): Arraigar, hechar raíces.
19. EPISTEMOLOGÍA (Principios Marco Teórico): Estudio Crítico del desarrollo de métodos y resultados de las ciencias.
20. ERRÁTICO (Juego de Cuerpo Voluminoso): Inestable, inconstante. Intermitente, irregular.
21. FENOMENOLOGÍA (Conocimiento y aprehensión): Estudio filosófico de los fenómenos, que consiste esencialmente en describirlos y en describir las estructuras de la conciencia que tiene que ver con ellos.
22. FISIOLÓGICA (Anexos. Cuadro Cronológico): Relativo a Fisiología: Ciencia que trata de las funciones orgánicas por medio de las cuales se manifiesta la vida y que aseguran el mantenimiento de la vida individual.
23. GRECOLATINA (Anexos. Cuadro Cronológico): Común a griegos y latinos.
24. GEOMETRIA EUCLIDIANA (Anexos Cuadro Cronológico): Geometría que se basa en el postulado de Euclides.
25. HÍBRIDO (Caso Análogo. Espejo Virtual): Dícese de lo que es producto de elementos de distinta naturaleza. Dícese del animal o vegetal que es el resultado del cruce de dos especies o géneros distintos.
26. HISTORICIDAD (Función del Pliegue como instrumento en el desarrollo de propuestas arquitectónicas): Calidad de histórico. Histórico: Sucedió realmente, de gran importancia y trascendencia.
27. INDIVIDUACION (Transferencia del espacio): Individualización. Acción y efecto de individualizar.
28. INMANENCIA (Función del Pliegue como instrumento en el desarrollo de propuestas arquitectónicas): Estado de lo que es inmanente. Inmanente: Dícese de aquello que es inherente a un ser o a la experiencia.
29. INTERDEPENDENCIA (Conceptos generadores del pliegue como instrumento): Dependencia recíproca.

30. INNOVAR (Conceptos generadores del pliegue como instrumento): Introducción de novedades.
31. IRREDUCTIBLE (Espacios otros): Que no se puede reducir. Que no se puede someter y conquistar.
32. ISOCLINALES (Definición matemática y geometría compleja para poder interpretar la Teoría del Pliegue): Pliegue cuyos dos flancos son paralelos.
33. METAFÍSICA (Función del Pliegue como instrumento en el desarrollo de propuestas arquitectónicas): Investigación acerca del ser en cuanto tal, de sus propiedades, principios y causas primeras. Investigación acerca de los principios más elevados del pensamiento y de la existencia. Modo de discurrir con demasiada sutileza sobre cualquier materia.
34. METÁFORA, METAFÓRICAMENTE (Casos Análogos. Tadeo Ando): Tropo que consiste en usar palabras con un sentido distinto del propio, en virtud de una comparación táctica.
35. MICROFÍSICA (Cronología del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo): Parte de la física que trata de los átomos, los electrones y partículas análogas.
36. MIRIADAS (Cronología del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo): Conjunto de diez mil unidades. Cantidad indefinidamente grande.
37. MONOCLINAL (Definición matemática y geometría compleja para poder interpretar la Teoría del Pliegue): Forma topográfica asimétrica que se compone de un talud empinado y de otro flanco de pendiente suave.
38. MUTABILIDAD (Cronología del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo): Calidad de mutable. Susceptible de sufrir mutación.
39. OBJETIVISMO (Filosofía del ser): Doctrina según la cual el valor de los postulados morales es independiente de la opinión o conciencia de los individuos. Actitud filosófica que concede primacía al objeto en sus relaciones con el sujeto.
40. OBLICUÁNGULO (Espacios perspectivos): Dícese de la figura que no tiene ningún ángulo recto.
41. PERSPECTIVISMO (Conceptos generadores del Pliegue como instrumento). Doctrina según la cual todo conocido es relativo a un punto de vista determinado.
42. PERCEPCIÓN (Cronología del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo): Acción de percibir. Proceso de recorrida y tratamiento de la información sensorial.
43. PERTURBAR (Casos Análogos, Peter Eiseman): Producir desorden, alteración, inquietud o intranquilidad: perturbar el orden público.
44. PLIEGUE (Tema central de Tesis): Doble señal que queda en la parte por donde se ha doblado una cosa. Ondulación de las capas de terreno, que puede ser hacia fuera (anticlinal) o hacia adentro (sinclinal).
45. POLARIDAD (Caso Análogo. Tesis Adrián José Levy): cualidad que permite distinguir entre sí cada uno de los polos de

un imán o de un generador eléctrico. Condición de lo que tiene propiedades o potencias opuestas, en partes o direcciones contrarias, como los polos.

46. RIZOMA (Conceptos generadores del Pliegue como instrumento): Tallo subterráneo con frecuencia alargado y horizontal, que posee yemas, hecha vástagos y suele producir también raíces.
47. SENSORIAL (Proceso de representación de Anteproyecto): Relativo a las sensaciones en tanto que son fenómenos sicofísicos.
48. SINCRONISMO, SINCRONÍSTICO. (Transferencia del espacio): Circunstancia de ocurrir o suceder dos o más cosas al mismo tiempo.
49. SUBORDINACIÓN (Función del Pliegue como instrumento en el desarrollo de propuestas arquitectónicas): Dependencia, sumisión a la orden, mano o dominio de uno.
50. SUBJETIVIDAD (Cronología del pensamiento filosófico hasta lo contemporáneo): Que varía con el juicio los sentimientos las costumbres de cada uno. Filosofía. Se refiere al sujeto pensante, a una conciencia individual.
51. SUPERPONIBLE (Espacios Otros): Que se puede superponer.
52. TANGENCIAL (Anteproyecto): Que es tangente, relativo a la tangencia o a las tangentes. Lateral no importante.
53. TRIADA, TRIALISTA (Filosofía del ser): Grupo de tres unidades.
54. YUXTAPOSICIÓN (Espacios Otros): Acción y efecto de yuxtaponer. Yuxtaponer Poner una cosa junto a otra o poner dos cosas juntas.

ANEXOS

CRONOLOGÍA DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO.

A continuación se hará una breve descripción de los filósofos más celebres en la historia con el fin de tomar de ellos los puntos más relevantes y que en esta investigación sirven de plataforma para interpretar lo que en ella sobrelleva como lo es el conocimiento, la razón, la divinidad y las formas de llevar un pensamiento y comprensión a la realidad, a un espacio, a un modo de vivir en un lugar conformado por seres vivientes rodeados de componentes materiales y espirituales que los hacen conocer, crear, plasmar y trascender durante el tiempo que estudiaron y determinaron el sentido y dirección del hombre su capacidad de interpretar, analizar e imaginar todo lo que a su parecer puede ser posible gracias a una mente que va más allá de toda frontera y que a la vez no se priva sino más bien se libera, pero no una libertad mundana sino una libertad de razón, del mundo místico que encierra la existencia real del ser. (Adjunto ver Cuadro Cronológico).

