

Plaza Autódromo

Eugenia Elisa Morales¹

Resumen

La Facultad de Arquitectura prepara a sus alumnos para dar respuesta al medio según áreas de intervención. Este año, en la materia de Paisaje I, se trabajó sobre el sector Barrio Autódromo en un trabajo de investigación interdisciplinario destinado a encuestar a los vecinos y a los integrantes de la parroquia del lugar para lograr un programa de necesidades que surgiera de los usuarios. Esta tarea estuvo a cargo de alumnos de la Escuela de Trabajo Social y fueron la base para un proyecto de los alumnos de la Facultad de Arquitectura. El terreno en estudio resultó muy acotado y con una problemática muy particular: un canal abierto que lo atraviesa en su totalidad.

Las pautas de diseño que se establecieron fueron varias:

1. Dar respuesta inmediata a nivel ciudad, generando una plaza de acceso y de bienvenida a Salta.
2. Dar respuesta inmediata a la comunidad del barrio.
3. Conferir al lugar cierta identidad a través de algún elemento identitario de referencia a Salta.
4. Entender al espacio público como elemento social y atractivo turístico.
5. Proponer incluir especies autóctonas para la propuesta paisajística.

Además se propuso un programa que se desarrolla en 4 sectores bien definidos: uno destinado para juegos de niños, planificado según edades; un área cívica, otra recreativa y cultural, y una última destinada para adultos equipada con bancos, en donde se busca la importancia de la arquitectura del paisaje tratando de que el usuario se convierta en el centro del lugar y se apropie e identifique con él.

Se destaca la utilización de recorridos dinámicos y fluidos, recreados por paseos, pasarelas y puentes en distintos niveles, que anuncian las diferentes alternativas de recorrido. Otro elemento importante dentro de la propuesta paisajística fue el agua –materializada a través de un canal– y que vincula y caracteriza en toda su extensión al proyecto.

Se busca que tanto los habitantes temporales como permanentes de la ciudad y barrio, tengan en común un elemento de comunicación y movilidad. El mayor desafío consistió en diseñar un territorio propio, que albergara con la mayor libertad posible los distintos sectores propuestos conformando un entorno en donde la arquitectura no domina a la naturaleza sino que la acompaña.

Palabras clave: paisaje - utilización de recorridos dinámicos y fluidos

¹ Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UCASal.

Introducción

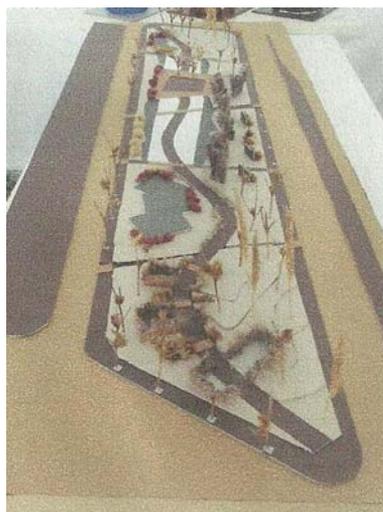
La materia Paisajismo está incluida en el ciclo del Plan de Estudios 2011 de la carrera de Arquitectura de Universidad Católica de Salta. Este ciclo es de formación general e introduce al alumno en el diseño del espacio urbano arquitectónico. Por la temática que aborda, integra el área de conocimiento de medios de comunicación y diseño.

El propósito general de la asignatura es insertar al alumno en la planificación y diseño de paisajes urbanos y rurales basándose en las características naturales y en valores históricos y culturales del lugar. Para ello es necesario conocer técnicas apropiadas y materiales naturales y/o artificiales, guiándose de principios estético, funcional, científico y de planificación.

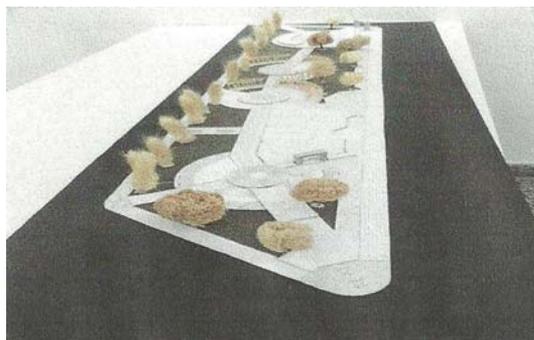
La formación del alumno incluye conoci-

mientos humanísticos y técnicos, por otro lado, habilidades artísticas y creativas. El ámbito en el que los alumnos desarrollan sus proyectos abarca desde paisajes urbanos y peri urbanos hasta los naturales y rurales. Los trabajos varían considerablemente según su escala, desde el diseño de un pequeño jardín hasta la planificación de grandes proyectos urbanos a nivel ciudad.

En este proceso, el trabajo se divide en etapas diferentes que permiten llevar a cabo un planeamiento detallado y abarcar todos los aspectos del desarrollo creativo. De esta manera, se logra un óptimo resultado. Los pasos para el planeamiento del espacio son básicamente dos: relevamiento, desarrollo de diseño. El primero consiste en la recopilación de toda la información del lugar, como medidas, topografías, límites y bordes visuales, orientación, tipo de



El agua vincula y caracteriza el proyecto



El usuario se convierte en el centro del lugar.



suelo, vientos, etc., el segundo paso consiste en confeccionar con todos estos datos un anteproyecto o sea el desarrollo de diseño hasta llegar al proyecto final. En este proceso de construcción del conocimiento, el apoyo y el acompañamiento por parte del docente contribuye a que los alumnos vayan desarrollando una creciente autonomía y capacidad crítica-reflexiva, fundamentales ambas en el proceso de aprendizaje. La temática avanza hacia una complejidad creciente y basada en la dinámica del taller como instancia colectiva y social de construcción del conocimiento.

Proceso de generación de ideas

Sabemos que el conocimiento de la forma y las ideas se legitima en la medida en que la arquitectura y el diseño son prácticas productivas que involucran procesos de generación y transformación de formas. Este aprendizaje solo puede alcanzarse a través de una combinación entre la teoría y práctica: «hacer pensando y pensar haciendo». La dificultad inicial reside en el momento de generar las primeras configuraciones, instante en donde prevalecen los procesos creativos, el chispazo inicial, algo difícil de sistematizar dentro de la enseñanza del diseño. De una manera integral el diseño de los espacios implica un abordaje simultáneo de lo bidimensional y tridimensional, lo que a mi entender facilita la complejidad del proceso creativo. De esta manera el alumno entiende la situación proyectual como un enfoque global. El abordaje de los espacios se realiza en un devenir constante entre lo plano y el espacio, entre lo bidimensional y lo tridimensional.

Esto se realiza inicialmente de una manera instrumental, a través de trabajos prácticos que permiten la asimilación de conceptos teóricos básicos. Todos estos contenidos expuestos se vuelcan en una composición final bi y tridimen-

sional para la cual se trabaja en un campo determinado, con planos, cortes, maquetas y detalles constructivos que conforman los componentes arquitectónicos de todos los proyectos, parte tan vital de la arquitectura paisajista como su forma y diseño externo. Gracias a los detalles, las miles de partes que conforman un paisaje se unen para formar un todo.

Conclusiones

Si consideramos al diseño como una actividad morfogénica de la naturaleza, combinatoria y transformativa, hemos de admitir que a cada problema pueden corresponder varias soluciones posibles, sobre las que el diseñador tendrá que decidir, valorar, juzgar, optar. El alumno elabora así sus propios esquemas e instrumentos de análisis y experimenta, en cada situación, estrategias concretas de intervención en búsqueda continua de soluciones. Son muchos los componentes que influyen en el diseño de los espacios exteriores. Cada sitio tiene una característica particular, que llamamos *genius loci*, lo que genera limitaciones y potenciales. Cada lugar tiene un paisaje circundante propio, una luminosidad, un tipo de vegetación y un clima.

Según la Carta de Atenas, toda construcción bien pensada debe cumplir con la llamadas «alegrías esenciales» que son: el aire, el sol, el espacio abierto, la vegetación, el silencio y la privacidad que debe tener todo ser humano, cualquiera sea su condición. El paisajista tiene una premisa máxima: saber mirar. Mirar el paisaje y sus luces, las peculiaridades del terreno, la arquitectura y sus habitantes. Así interpreta un contexto, al que se suma un deseo y empieza el proceso creativo. Esta metodología de abordaje conjunto de lo bidimensional y tridimensional es fundamental en la medida en que el alumno, en el diseño, no puede limitarse al plano de trabajo y debe remitir-

se constantemente al espacio. En este peregrinaje entre bidimensión y tridimensión el alumno transita entre el plano y el espacio, verificando continuamente posiciones y relaciones de aéreas y elementos. El proceso de aprendizaje adquiere aquí una dinámica espacial por la característica operativa. Esto es en definitiva una verdadera práctica de lo que será en adelante su tarea en el diseño.

Referencias bibliográficas

- Asensio Cever, Francisco. *Plaza, espacios urbanos*. Barcelona: Blume, 2002.
- Wilson, Andrew. *Paisajistas que han creado escuela*. Barcelona: Blume, 2002.