

que en cada barrio existen elementos de gran valor que rescatan la memoria del sitio, la historia de la ciudad, la cultura de la sociedad.

Mundos en transformación

Reciclar es transformar o aprovechar algo nuevo para un nuevo uso o destino. Y más específicamente, se entiende por reciclaje, a la operatoria de poner en condiciones un edificio para que reinicie un nuevo ciclo de vida útil.

Los argentinos vamos tomando conciencia lentamente del inmenso valor patrimonial que tienen algunos edificios, tanto por su arquitectura como por ser escenarios privilegiados de momentos importantes de la vida social, política y económica de nuestro país.

La obra de Andrés Kálnay (1893-1982), en particular el edificio de la Cervecería Munich de Costanera Sur, es tal vez una obra que merezca ser abordada como exponente válido dentro del mapa de la arquitectura argentina de principios del siglo XX.

Uno de los libros hallados en la biblioteca de Andrés Kálnay se denomina 'Arquitectura Moderna y Tradición', donde puede leerse: «Quiera o no, cada generación recibe un legado de contenidos de vida y formas con los que necesariamente ha de confrontarse. Sin embargo, cada generación también tiene la sensación de 'ser diferente' a la que precediera. El pesimista, rememora con nostalgia los buenos viejos tiempos y advierte decadencia por doquier; el optimista celebra el progreso y se burla de todo lo pretérito. El 'ser diferente' lo afirma tanto uno como otro y en esa vibración sensitiva radica la modernidad, la conciencia propia de su época».

En esta incertidumbre que nos toca vivir somos protagonistas y corremos el peligro de querer reconstruirlo todo por inercia. La sociedad actual, moderna, cambiante y exigente de nuevas respuestas espera de nuestro hacer respuestas para un mundo en constante construcción.

La obra de un solitario

Hacia 1916, el intendente Joaquín Llambías inició la reconstrucción de la nueva costanera sur, corrida 1 km dentro del Río de la Plata, luego de la construcción de Puerto Madero. El proyecto incluía una Avenida Costanera y un Balneario Municipal, acompañados de una serie de parques forestados. A todo este sector de esparcimiento urbano se necesitó dotarlo de equipamiento acorde a las funciones y actividades, siendo justamente Andrés Kálnay el responsable de esta tarea.

Símbolo de una Argentina irreplicable, la Cervecería Munich, pasó a ser el centro de reunión de los personajes más elegantes y sofisticados de la época, tal como Hipólito Yrygoyen, Leopoldo Lugones, Alfredo Palacios, Alfonsina Storni, Belisario Roldán, Carlos Gardel, entre muchos otros.

Con una silueta inconfundible y levemente piramidal, su perfil debería verse en todo su alrededor, dando vital importancia a las áreas abiertas conformadas por terrazas donde se instalarían las mesas de los asistentes. Rodeando el cuerpo central de la cervecería aparecían galerías perimetrales que separaban el exterior del gran hall central de la cervecería donde una escalera helicoidal remataba en un templete y cuyo perfil destacaba en la fachada principal. Otras escaleras secundarias comunicaban las terrazas exteriores ubicadas en la planta alta.

En ambos niveles se repetían los servicios, el bar y las cocinas, brindando mayor eficacia para la atención al público.

Como alarde de tecnología y confort, contaba con un sótano con instalaciones frigoríficas que fueron consideradas las más grandes de aquel momento.

Tal vez lo más llamativo de su momento, fue la rapidez y la eficacia en la resolución de los detalles para el escaso tiempo disponible: la obra se terminó en sólo cuatro meses y ocho días, incluyendo los muebles y todas sus instalaciones. Ejemplo de racionalización constructiva y muestra de la capacidad de su creador para su ejecución, recibió en su momento los mejores comentarios y críticas.

El transcurso del tiempo y el devenir de los usos y costumbres de la ciudad, llevó a este sector a su caída y desaparición de la clásica costanera, reemplazada por una reserva ecológica que avanzó nuevamente sobre el invadido Río de la Plata.

Sometida la antigua Cervecería Munich a un proceso de cierre y degradación, casi a punto de su demolición, el Gobierno de la Ciudad decidió la entrega en concesión a la ex empresa de Telecomunicaciones ENTEL para la instalación en su interior de un museo; como contrapartida, debía refaccionar y mantener el edificio. A tal fin fue convocado el mismo Andrés Kálnay y su hijo Esteban y otros profesionales para su rehabilitación, lo cual llevó a realizar importantes modificaciones que provocarían el beneplácito de quienes observaban la oportunidad de recuperar el edificio y la crítica de aquellos que tal vez, pretendían volver a los tiempos pasados e irrepetibles...

Metodología de trabajo

El modelo de ejercitación planteado se basa en la integración de la reflexión teórica con la preparación técnico – proyectual recibida por el alumno hasta el momento, y el desafío de un trabajo que aborda una temática nueva para el alumno, una escala mayor, y un nivel de complejidad dado no sólo por la resolución en sí del problema planteado como programa de necesidades, sino inserto en un contexto de un alto valor formal, histórico y cuyo antecedente de uso lo convierte en un hito de la ciudad de Buenos Aires.

El trabajo propuesto comenzó con la propuesta de un programa proyectual acorde a su visión intuitiva del posible uso de ese espacio. Continuó con la exploración en términos de diseño de las ideas de proyecto generadas a partir de las investigaciones realizadas por los alumnos, las que abarcaron tanto los campos específicos de diseño, como los históricos, los geográficos y los relacionados a las reglamentaciones vigentes. Se propuso que conocieran las preexistencias proyectuales que aportan al proceso de ideación los términos contextuales, pero que introducen tensión creativa como cualidad ambiental, porque son puntos coexistentes en un espacio: su naturaleza y su historia.

El "Design Puzzle" como herramienta de aprendizaje para el diseño.

Pedro Reissig

La idea puntual de definir a un Design Puzzle* como recorte específico dentro del campo general de material didáctico concreto fue sugerido por el autor en conjunto con Alfredo Cattán, en base a investigaciones aplicadas al diseño de material didáctico y juegos educativos durante el periodo 1995-1999. Esta fue la instancia más activa del emprendimiento llevado a cabo por los autores (Geometrika: mindful play,

playful mind) orientado al diseño de juegos educativos y material didáctico en base a conocimientos provenientes del campo de la morfología. Se realizó el diseño y desarrollo de una amplia gama de productos para el mercado internacional en base a sus trabajos de investigación en el ámbito académico (Laboratorio de Morfología, FADU, UBA). Del conjunto de publicaciones surgidas de este campo, se puede citar a «Poligrams: A New Generation of Design Puzzles», presentado como Afiche para el 4th International Symposium of The International Society for the Interdisciplinary Study of Symmetry, ISIS-Symmetry en la ciudad de Haifa, como el más relevante para este trabajo. Fragmentos de dicho trabajo están representados más adelante.

Un Design Puzzle se define como un conjunto cerrado de piezas relacionados entre sí de manera específica, dando como resultado una serie de opciones organizativas de las partes, en vez de una “solución única”, para la generación y lectura de formas espaciales. La construcción de formas espaciales plantea diversas estrategias de abordaje a temas esenciales para el estudio de la forma en el diseño, como ser; generación, transformación y clasificación. Estos son los 3 ejes de abordaje que los Design Puzzles deben proponer.

El referente dentro de este recorte de herramientas didácticas es el internacionalmente reconocido “Tangram” y sus variantes, en uso desde hace muchos años como actividad recreativa. Si bien este producto cumple con la definición de un Design Puzzle, no fue diseñado con tal especificidad, por lo tanto no posee ciertas propiedades ni rigor suficiente como para poder optimizar su utilización con fines didácticos en el campo proyectual. De todos modos se reconoce al Tangram como un Design Puzzle de primera generación, dando lugar al diseño de una nueva generación de Design Puzzles, desde la óptica de la didáctica en la formación proyectual.

El producto TrigramTM es un primer ejemplo dentro del conjunto de Design Puzzles diseñados para uso en el aula para las carreras proyectuales. El Trigram forma parte de la serie PoligramsTM con sus respectivas versiones basados en el triángulo, cuadrado y pentágono. Adicionalmente a Poligrams, se ha diseñado otras series como; TryAnglesTM, QuatroTM y SymmetrixTM.

El Trigram está basado en la clase de simetría rotacional 3. Las piezas están codificadas por color de manera tal que permite que las diversas composiciones revelen su orden visual subyacente. La construcción del Trigram se basa en la disección del triángulo equilátero en su región fundamental (esto es la mínima parte de una estructura la cual contiene toda la información necesaria para poder generarse, concepto análogo a la ADN en la biología). De las 12 piezas en total, 6 son triángulos equiláteros de tamaño igual y 6 son triángulos isósceles de tamaño igual, con ángulos 30°, 30°, 120°. (Fig. 7)

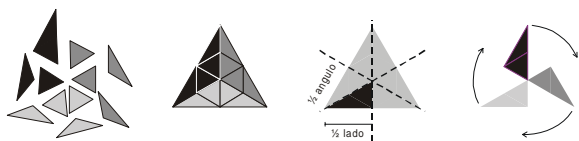


Figura 7

Conceptos morfológicos explorados por medio del Trigram:

- Atributos de tamaño, configuración y color
- Disecciones geométricas
- Transformaciones secuenciales
- Simetría: rotación, reflexión, traslación
- Aristas: magnitudes y complementación
- Ángulos: complementación, cóncavo, convexo, sumatorias, etc.
- Lecturas de lleno-vacío
- Orientación espacial

Además de la creación de diseños originales propios, el Trigram propone una serie de situaciones didácticas, diseñadas como respuestas a las diversas categorías de análisis planteadas más abajo. Cada una de las 5 categorías requiere la utilización de las 12 piezas para su construcción. Las imágenes que acompañan este texto demuestran solo algunos ejemplos de las posibles alternativas.

1. Polígonos regulares sólidos con simetría rotacional para armar figuras geométricas: Figura externa de polígono regular con simetría 3, sin vacíos internos, variando la estructura de color. (Fig. 1)

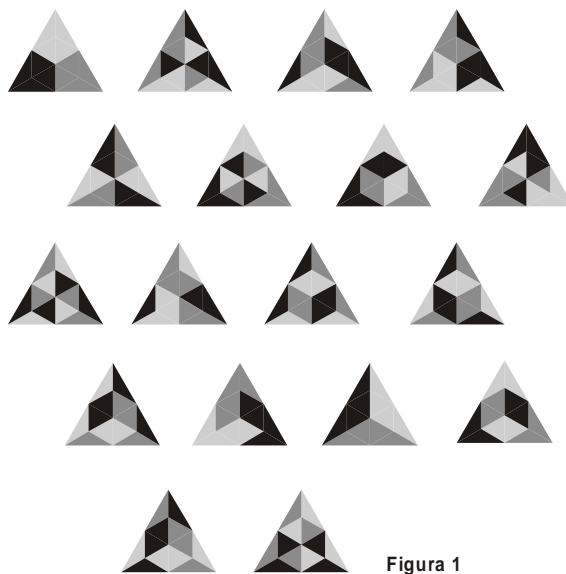


Figura 1

2. Polígonos regulares con simetría rotacional para armar figuras geométricas: Figura externa de polígono regular con simetría 3 (o múltiplos de 3), variando la estructura de color. (Fig.2)

3. Simetría rotacional para armar figuras geométricas: Figura externa de simetría 3 (o múltiplos de 3), variando la estructura de color. (Fig. 3)

4. Figuras geométricas: Figura externa geométrica, sin vacíos internos, variando la estructura de color. (Fig. 4)

5. Figuras: Figura de imagen abstracto o figurativo, variando la estructura de color cuando es posible (Fig. 5)