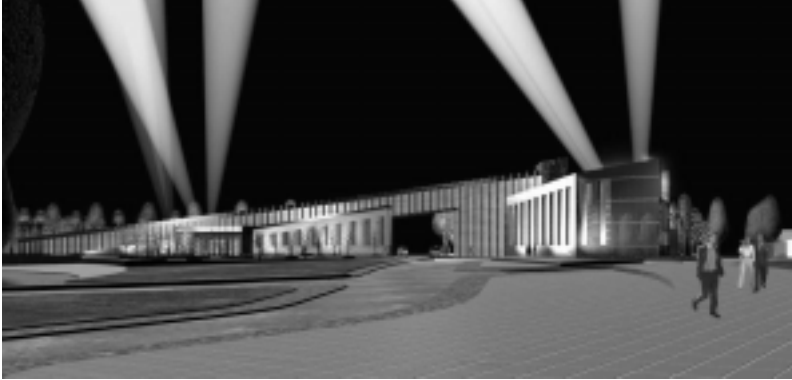


CENTRO DE ARTES Y ESPECTÁCULOS DE VANGUARDIA



Abstract

The proposed topic was the realisation of a "Centre of Arts and Shows of Vanguardia", for a city of regional culture.

This centre is an institution destined to give a service that is born as an answer to social necessities, in which the art, the shows and the information are the main characters.

Our proposal has as objectives:

- *To use and to promote the electronic and computer means as tool for the cultural production and to allow their later sample.*
- *To re value the culture promoted by the mean's artists.*
- *To introduce the architecture in the digital environment, "Cultural Mediatic Workshop."*

The computer science and the technological instruments employment as tool, already very used by a growing number of artists at international level, mark an important evolution in the panorama of the art and the contemporary graphic representation.

La consigna planteada fue la realización de un centro de Artes y Espectáculos de Vanguardia, "C.A.E.V.", para una ciudad de cultura regional, caso Córdoba en el contexto del MERCOSUR.

Este Centro, es la sede de una institución destinada a la prestación de un servicio que nace como respuesta a necesidades sociales, en las cuales el arte, los espectáculos y la información son los protagonistas.

Nuestra propuesta tiene como objetivos:

- Usar y promover los medios electrónicos e informáticos como herramienta para la producción y permitir su posterior muestra.

- Elaborar un modelo arquitectónico fundamentado por previas investigaciones

y experiencias Teórico - Prácticas llevadas a cabo en taller laboratorio.

- Revalorizar la cultura promovida por los artistas mediáticos, proporcionándoles un lugar adecuado para el desarrollo de su arte tan particular.
- Introducir a la arquitectura en el ámbito de lo digital. "Mediatic Cultural Workshop o Taller Cultural Mediático".

Debido a las características tan particulares e innovadoras que el Centro debe contemplar, destacamos como principales : la arquitectura – espectáculo que se define en relación al contexto de inserción de la ciudad, la sorpresa, el impacto, la luz, el movimiento, el sonido, los recursos tecnológicos, las envolventes de múltiples capas, los diferentes paisajes que nos presenta el

Marcelo SAVID
Gustavo TOSCO
Mariano LAFRANCONI

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y
Diseño de la Prov. de Córdoba.
República Argentina

Guía y colaboración:
MDAU Arq. **Omar PARIS**

Imagen síntesis:

Vista desde el Parque en donde se observa la totalidad del Centro de Artes.

objeto arquitectónico según los niveles del observador, lo virtual y lo multimedial que son instrumentos y materias de diseño.

Cada uno de estos puntos fue analizado, logrando en todos los casos la comprensión Teórica, para una posterior experiencia de representación material del tema, obteniendo así conclusiones muy importantes para ser aplicadas en el momento de diseñar.

Se acentúa aun más la complejidad en la formulación de premisas innovadoras y contenidos teóricos sobre la especificidad del contexto de inserción urbano, caso Córdoba. El ambiente general y del sitio – lugar presentan el problema de la definición formal – funcional, tecnológica y significativa de la arquitectura nue-

va, en relación a las formas contenidas en cada uno de los rasgos de complejidad que es el contexto del objeto arquitectónico a diseñar.

La unidad compleja del lugar interactúa con el diseñador generando ideas de diseño.

La exploración de la expresión estética – artística de la arquitectura y su calidad de escultura urbana como uno de los valores y objetivos de diseño dentro del tejido urbano.

Nos basamos fundamentalmente en llevar a cabo una intervención en donde la premisa principal era la sutileza, de allí surgirá la idea fuerte de formas curvas conformando una unidad, atada por un volumen de circulación vidriado que se hace presente y atrayente por la iluminación que marca un recorrido. Tuvimos en cuenta cada punto analizado y experimentado en Taller – Laboratorio, logrando un objeto arquitectónico con imagen espectacular, la luz, como nueva materia de estructura edilicia en la exploración e innovación de los límites de la arquitectura como hecho físico.

El objeto es un contenedor de actividades relacionadas entre sí, un sistema total formado por subsistemas de espacio y equipamiento con roles definidos, que se vinculan interna y externamente mediante una comunicación personal o mediática.

Para esto se tuvo en cuenta que debía ser:

- eficaz
- fluida y sin obstrucciones
- de óptima operatividad y rendimiento.

Debido a la complejidad del objeto arquitectónico a diseñar se nos presenta como un desafío el modo de representar y mostrar las ideas e imágenes que teníamos en mente, a través de los recursos tradicionales de representación. El empleo de la informática e instrumento tecnológicos como herramienta ya muy utilizada por parte de un número creciente de artistas a nivel internacional, marcan una evolución importante en el panorama del arte y la representación

gráfica contemporánea, la utilización de los recursos de la multimedia, han posibilitado la visualización de la nueva imagen espectacular e impactante que hace a la tendencia del nuevo milenio.

La nueva tendencia de incorporar el medio digital en la producción arquitectónica, acompañando el proceso de diseño y enriqueciendo la búsqueda de una nueva imagen obteniendo resultados más rápidos y seductores, tanto en el dibujo técnico como en imágenes digitalizadas, “renders”.

Debemos considerar los tres niveles primarios para su aplicación:

- a El medio digital como herramienta de representación del espacio arquitectónico, concebido por métodos clásicos de representación.

Tanto sea en proyecciones paralelas o para crear imágenes realistas, aprovechando sus posibilidades de cambio, transiciones y acabados casi perfectos.

- b El medio digital como parte componente del proceso de diseño de los espacios y objetos con una resultante física final.

Al incorporar al proceso de diseño del espacio físico a los medio digitales, se nos abre un amplio panorama de recursos, para visualizar, representar y modelar, lo que después tendrá que emigrar a las leyes físicas de su construcción.

- c El medio digital como el ambiente exclusivo donde se concreta el espacio proyectado.

Lentamente comienza a aparecer en nuestra vida cotidiana, ambientes digitales, por ahora limitados a la pantalla y a una percepción espacial solo visual. Nuestra ubicación temporal respecto a este fenómeno es absolutamente de transición, ya que la formación de nuestro pensamiento estuvo básicamente dirigida hacia lo tangible. Esto no debe angustiarnos, muy por el contrario, debe abrirnos a la búsqueda de nuevos caminos para la inserción de nuestro hacer, en esta nueva forma de producción.

Nos encontramos al borde de un cambio radical en la forma en que pensamos y construimos el orden material y conceptual del mundo.

La idea de lo híbrido y la multiplicidad son los caminos hacia el futuro.

Basándonos en estos conceptos de la importancia y significado del rol que juegan los medios digitales para la elaboración de modelos arquitectónicos, aplicamos todos nuestros conocimientos sobre el tema, en el desarrollo de este particular Centro de Artes y Espectáculos de Vanguardia en donde nos facilitó la búsqueda y demostración de conclusiones, obteniendo así la gran posibilidad de llevar objeto – idea a la representación en tres dimensiones con gran aproximación a la realidad.

El objetivo es mostrar el proyecto a partir de imágenes que responden a diversas escalas y puntos de vista del observador, destacando su carácter espectacular a través de un recorrido virtual, elaborando un modelo en tres dimensiones en el cual se realizó una búsqueda de diversos materiales, logrando así la imagen deseada.

Mediante la animación computarizada logramos el movimiento de la luz y demás objetos que componen una sala llamada Poliendomórfica, por sus características variadas de transformación, lugar propicio para la producción de obras artísticas vanguardistas. Su puesta en escena es auxiliada por la tecnología medial que permiten la implementación de complejas formas de representación. Este espacio fue considerado como contenido por una estructura técnica POLI – ENDO – MORFICA, envolvente móvil, articulable y transformable, que provee al mismo tiempo de todas las cualidades experimentales, expresivas del espectáculo y la obra de arte, en los que todo el conjunto se transforma a través de un “Mecanismo Multimedial” generador de imágenes, mundos ilusorios y de nuevas materias creativas. La utilización de la informática nos brinda la posibilidad de mostrar como nos imaginamos este espacio y nos acompaña en la etapa de diseño, permitiéndonos visualizar como cambia, mediante el movimiento de paneles envolventes que permiten la puesta en escena de los diversos espectácu-

los, el importante rol que juega en este caso la utilización de la luz como nueva materia de estructura y límite arquitectónico, jugando con cambios de colores, movimiento, proyecciones lasers, efectos de humo, sonido, etc., como así también nos brinda la posibilidad de generar un recorrido virtual por el espacio diseñado para que a partir de una actitud crítica poder evolucionar.

Este proceso no debe ser tomado como una realización de tipo lineal, sino que tenemos que aprovechar la posibilidad de ir investigando, realizando modificaciones, ajustes, sacando conclusiones, a modo de prueba, concluyendo en un modelo que se aproxime en gran parte al espacio real.

Ilustraciones

Fig 1: Vista aérea en donde se observa la costanera del río Suquía, el Parque y el Centro de Artes.

Fig 2: Vista de la explanada con espectáculos al aire libre, pantalla de video wall.

Fig 3: Vista aérea en donde se observa el exterior de la sala Poliendomórfica, la explanada y el parque.

Fig 4: Vista interior de la sala Poliendomórfica.

