

DIALOGOS

GIULIA ROSA

1-10

## URBAN GAMES 01

### Formas de crecimiento urbano- Manuel de Solà-Morales

#### Què ha sido del Urbanismo?- Rem Koolhaas

Como es dicho en el texto el urbanismo tiene las herramientas metodologicas para el conocimiento de la ciudad, estudiando no solo el aspectpo geografico y morfologico de la ciudad sino tambien la geografia humana y social. Con la industrializaciòn, las inmigraciones demogràficas y los desequilibrios regionales nace el proceso moderno de urbanizaciòn y entonces el estudio del urbanismo, que hoy juega un papel fundamental en la organizaciòn urbana y non urbana. Creo que es muy interesante como las formas urbanas pueden ser explicadas como diferente combinaciones de *l'urbanizaciòn*, la *parcelaciòn* y de la *edificaciòn*. Todavía la vision de Solà-Morales puede parecer muy rigurosa y demasiado teorica y por ejemplo, como dije Rem Koolhaas, el urbanismo ha sido incapaz de poner en practica su inventiva a la escala de su demografia apocaliptica. Al final creo que el urbanismo tiene que tener en cuenta de la arquitectura y trabajar con ella para llegar a un urbanismo que al mismo tiempo puede entervenir tanto con la articulaciòn formal de las partes de la ciudad como con la limpieza de la aerquitectura como edificio y como polo atractor.

## URBAN GAMES 02

### La identidad del territorio- De Solà-Morales

#### El arte de planificar el sitio- K. Lynch

En los dos textos se habla de el dibujo, y como eso puede ser decisivo en la comunicacion y descripcion de un sitio en relacion a su situacion. De Solà Morales describe el dibujo en el sentido de *cultura de descripcion*, como *una forma de vision critica que busca en la seleccion y valoracion precisas de partes y elementos del conjunto real una nueva interpretacion*. En el texto tambien se habla de como poder describir l'indentidad de un pais a traves de el dibujo, y al final dice que en el dibujo de una ciudad o de un pais, no se puede tener un codigo comun, entonce esta diciendo que los problemas de dibujo de cada mapa se asocian a los problemas de identidad territorial propia. Yo creo que el tema de el dibujo en el urbanismo como en l'arquitectura es crucial. El dibujo al final es una accion critica de seleccion de los elementos que se quieren dibujar, e a traves de esta seleccion se decide que se quiere comunicar y como se quiere describir un territorio. El proceso de dibujo como dice De Sola Morales empieza con una seleccion, sigue una interpretaciòn y al final se concluye con una propuesta. Ademàs me parece muy importante el concepto de emplazamiento descrito en el texto de Lynch. Hoy el emplazamiento juega un papel fundamental por el control de el rapido crecimiento de los tejidos y para permitir una determinada calidad de vida, todavía muchas veces eso no pasa en las ciudades contemporaneas. Como por ejemplo el proyecto de CityLife en la ciudad de Milano, que es desarrollado como proyecto arquitectonico en si mismo, todavia parece un proyecto dibujado y simplemente introducido en un tejido urbano sin estudiar las relaciones de el preexistente. Tambien en el proceso de planteamiento se debe tener en cuenta de como el sitio

modifica la situación y de la fuerte influencia de la situación en el sitio. Entonces a medida que varía la tecnología y la sociedad el planteamiento tiene que variar con ellas.

### URBAN GAMES 03

#### Los ejes en el proyecto de la ciudad- Rosa Barba Casanovas.

Leyendo el texto entiendo que los ejes son líneas de fuerza que, construidas como arquitecturas autónomas sobre la topografía, polarizan actividades. Los ejes son trazas que conectan lugares o que atraen el entorno convirtiéndose en un lugar central. En el curso de la historia los ejes y la acción de trazar sobre el territorio, han sido hechos para responder a una necesidad del ser humano. Todavía muchas veces el eje no respeta la topografía y también muchas veces el proceso de trazar olvida la naturaleza, que ahora es un *tesoro frágil*, como dice Barba en el texto. De hecho como es descrito en el texto, en muchas intervenciones la geometría lineal que parece poder resolver conflictos de un uso especializado, en realidad crea solamente conflictos. En tiempos recientes se está hablando de la construcción de líneas de ferrocarril que unen las dos costas de América Latina y los dos océanos que la bañan. La línea planteada empieza en un puerto brasileño, cruza una parte de la selva amazónica, y llega en un puerto del Perú. El proyecto tiene una función económica-comercial y de conexión, todavía cruza un área de naturaleza incontaminada donde vive una población indígena protegida del bosque y que representa algo de único en el mundo de hoy. Creo que en este ejemplo el eje no representa lo que escribo en las primeras líneas pero al contrario. De hecho trazar es una herramienta muy potente y que puede crear efectos positivos, todavía el efecto puede también destruir un paisaje o una población y su ecosistema.

### URBAN GAMES 04

#### La ciudad no es un árbol- Alexander C.

Como se dice en el texto, la simplificación de ideas en esquemas es un proceso automático del hombre, ya que la mente está dotada de una intolerancia innata a las ambigüedades. De hecho los esquemas de arquitectura y urbanismo son fundamentales; explican un concepto de forma clara y directa. Sin embargo, la ciudad está formada por una red de conexiones y reacciones que no se pueden simplificar en diagrama, porque esta simplificación llevaría a ciudades utópicas y disociadas como los *newtowns* de Howard. Creo que el esquema de árbol se debe utilizar solo en fase inicial, imponiendo ejes, como el concepto de *cardo* y *decumano* de la ciudad romana. Posteriormente, la ciudad debe gestionarse de forma orgánica, distribuyendo las funciones para evitar las polarizaciones solo en ciertas áreas. Por ejemplo en muchas áreas periféricas de las grandes ciudades italianas, existe un fuerte problema de diversificación social, económica y cultural de la población, y eso crea áreas aisladas del resto de la ciudad. A través de una mejor distribución funcional o intervenciones de arquitecturas singulares podríamos crear puentes entre suburbios y la ciudad, trabajando con un tejido urbano ya desarrollado. En Bolonia, una ciudad de tamaño mediano, la distribución de las facultades universitarias en toda la ciudad, crea un sentido de unidad y una

cohesion entre las diferentes areas de la ciudad. O por ejemplo el proyecto de Jorge Pérez, un arquitecto colombiano, en Medellín, que convierte la carretera al lado de un río en un parque lineal, para unir toda la ciudad. Al final creo que el tratamiento de la ciudad con la fórmula semirretícula puede traer un sentido de comunidad y así evitar la soledad que impregna las ciudades contemporáneas.

## URBAN GAMES 05

### Il territorio dell'architettura- Vittorio Gregotti

El concepto de tipo no tiene un carácter final, ya que es de naturaleza conceptual y objetiva. Creo que cuando hablamos de tipo, debemos hablar de una estructura formal, es un momento en el que reconocemos la existencia de similitudes estructurales entre arquitecturas. Gregotti habla de tipo ejemplar, o tipo como modelo, es decir, modelo de donde se obtienen copias- creo que la existencia de la tipología como una herramienta de clasificación y identificación es fundamental para el estudio y comprensión de las arquitecturas, y para el proyecto futuro. Sin embargo la tipología debe ser un esquema que el diseñador utiliza para comprender la relación entre función y forma, como dice Gregotti, y no un modelo para copiar. De hecho, el estudio y la aplicación de los tipos arquitectónicos deben estar siempre vinculados al reconocimiento del período histórico, la sociedad actual está cambiando constantemente; la meta del futuro debe ser crear espacios flexibles que permiten un uso específico pero que también en el futuro pueden acomodar diferentes funciones. Como por ejemplo el caso de la basílica romana, que con la difusión de la religión católica viene convertida en un lugar de culto para disfrutar de un número importante de arquitecturas ya existentes. Al final la estructura no es algo de estático, inerte, cerrado en sí mismo, sino en realidad una formación perpetua.

## URBAN GAMES 06

### TRAZAR EL TERRITORIO. Prof. J.L.Gómez Ordóñez.

Un trazado es algo que parcela, lotea, delimita el espacio en forma natural o artificial. Los trazados modifican y juegan con el territorio con un propósito, como por ejemplo un río que llega al delta y como una ciudad que se desarrolla en el espacio, adaptándose o imponiéndose. Los ejes llevan una serie de cambios indelebles y despiertan relaciones y reacciones en los lugares. Crear trazados significa tener una gran responsabilidad hacia la tierra, y por eso es muy importante conocer y estudiar las posibles consecuencias futuras antes de crear un trazado. Todavía en la historia muchos planos estudiados, como el trazado circular de Howard y el trazado lineal de Milyutin resultan utópicos y sobre todo, como se dice en el texto, una generalización exagerada de usos y una simplificación excesiva de la confusión, que es una de las características más importantes. Eso también lleva la destrucción de la diversidad y con sus reglas demasiado estrictas elimina el espíritu del lugar. Yo creo que al final un trazado tiene que responder a las necesidades de la gente con una medida humana y al mismo tiempo ser consciente de la forma del terreno entendiendo de adaptarse a eso.

## URBAN GAMES 07

### Me interesa la piel de las ciudades -De Solà-Morales

Manuel De Solà Morales habla de la ciudad y de como la ciudad contemporanea puede ser mas interesante por su variedad, su complejidad y por la gente mas capaz respecto a un tiempo. Explica la ciudad como *una machina mas rica y diversa*, y creo que a partir de esa diversidad el trabajo del urbanista se vuelve siempre mas dificil pero interesante, por los conflictos que se creen en la vida moderna urbana. Tambien es muy interesante el concepto de *materialidad* de la ciudad, entesa como forma y material y como eso puede crear en la gente el sentido de pertinencia. Ademas creo que en eso sentido las ciudades antiguas como San Gimignano y la plaza del campo di Siena tienen una natura y una forma que inmediatamente crea esa sensación. Plaza del campo tiene una pavimentación roja muy comfortable y con una forma que crea en la gente un sentido de tranquilidad y invita a sentarse en el suelo.

## URBAN GAMES 08

### Unwin: para un urbanismo particular. -De Solà-Morales.

No existen dos ciudades iguales, y es exactamente eso que tira la gente a viajar y ver nuevas ciudades. Por ejemplo en Europa, hay muchissimas ciudades de origen romana, que tiene algo de muy similar que pero a traves de la historia si he desarrollado con un caracter propio. Y es precisamente esto caracter y esta atmosfera que se respira en una ciudad que la hace única. En un mundo donde las culturas se mexclan siempre mas, y la gente empieza a dejar sus tradiciones y raíces, creo que el urbanismo particular tiene que ser el futuro del proyecto urbano, para conservar esta unicidad de la ciudades.

## URBAN GAMES 09

### Utopia 1516- Tommaso Moro

El pensamiento de Tomaso Moro està basado en el comunismo primordial; la economia es agricola y el dinero y la propiedad privada no existen. La isla de Utopia funciona a traves de un sistema de sociedad ideal formado por una serie de normas precisas que regulan la vida de los habitantes. Por ejemplo Moro habla de una competición entre manzanas para mantener una ciudad limpia, hermosa y verde y de un sistema de rotación entre los trabajos, que parecen principios justos pero muy utopicos. De hecho creo que en el pensamiento de Moro faltan muchissimas características intrinsecas del ser humanos, como la diversidad y la competitividad, dos cualidades que muchas veces forman la riqueza de las culturas. Tambien el hecho de que Moro habla de una isla, por tanto, de un espacio delimitado y cerrado, muestra la dificultad de aplicar sus principios en una sociedad real. Todavía la descripción territorial y algunas ideas de convivencia social me encantan y creo que la conciencia civil y social de los habitantes descrita por Moro falta en las ciudades contemporáneas. Ademas es interesante como un modelo de ciudad aplicado sobre un territorio, si disfrutado en la

manera apropiada y asociado con un modelo de funcionamiento social puede producir un mecanismo aparentemente perfecto.

## URBAN GAMES 10

Los nuevos principios del urbanismo- F. Ascher

### videos

Ascher habla de una tercera revolución en el mundo del urbanismo (la primera fue el renacimiento, la segunda la de la ciudad industrial). En la tercera revolución parece y se describe en el texto de Ascher, un urbanismo que juega un papel fundamental en el movimiento urbano. Un urbanismo que tiene en cuenta de la diversidad de la ciudad, y ofrece soluciones flexibles y que son el resultado de las intervenciones de muchos actores con ideas distintas. Me han gustado muchos los dos videos, y en particular el concepto de calle compartida me parece muy interesante. La ciudad, con el movimiento moderno vino construida por el coche, hoy con el cambio climático y con un rápido proceso de evolución tecnológica el coche es destinado a desaparecer. Entonces el concepto de calle compartida puede representar el punto medio entre una ciudad con coches y una sin coches, también me gusta el concepto que mayor número de restricciones hay en las calles, más personas disminuirán su sentido de responsabilidad sobre estas. La calle compartida además puede permitir una reducción de la velocidad, que por la gente parece un aspecto negativo, pero disminuir la velocidad puede significar crear momentos, entonces crear lugares. La calle puede volver a ser un espacio donde estar y no solamente para transitar.