

TEORIA

- Hay una relación teórica entre la análisis et el proyecto físico, una diferencia entre un proyecto teórico, y la manera que los usuarios utilizan, viven en el proyecto.
- Cada proyecto es definido para el interes de la parte privada, y el control de la parte pública.
- Estas diferencias e interes son estudiadas por el urbanismo teórico. Hay un lado científico de la arquitectura, con una necesidad de racionalidad, una lógica. la arquitectura, la ciudad y la arquitectura de la ciudad debe estar racional.
- Por eso, debemos inventar un método de comprensión de la ciudad física, de la forma urbana.

ARQUI/
URBA

- la práctica del urbanismo y de la arquitectura ~~son~~ es la misma, es la escuela que cambia, pero la teoría es la misma en mi opinión. No hay una muralla entre las dos prácticas. los retos no son exactamente los mismos porque la escala y los usuarios no son los mismos tampoco, pero el goal es siempre de crear lugares cómodos, funcionales, agradables por los usuarios del proyecto y de los usuarios. Por eso, el arquitecto y el urbanista tienen la misma profesión.
- la teoría urbanística es más reciente que la teoría arquitectónica. Quizá porque el diseñador busca a crear edificios y espacios de vida, no una ciudad. la ciudad es el resultado de estos espacios, es la articulación entre los espacios, los elementos, y de la organización.
- Además, esta teoría se ayuda de la ciencia de la geografía, de las ciencias humanas la sociología, la historia, la economía, el derecho, la cultura...

- HISTORIA
- la ciudad depende de su historia. Es como una fachada del tiempo, hecha con materiales (que a muchas veces, son representativas de una época específica).
 - los movimientos demográficos, la industrialización por ejemplos son visibles en la ciudad, generalmente. Ejemplo de Nancy.
 - Hoy, el mercado del suelo, la economía y la política hacen la ciudad tanto como los desastres.
 - las necesidades cambian con la época. Una ciudad es vieja, antigua, pero debe renovarse, transformarse, evolucionar con el tiempo y los diferentes poblaciones, se reinventarse.
 - Hay una coexistencia de las formas controladas y de las formas indecisas.
 - Finalmente, veo que un desastre urbano, hoy, debe cambiar una parte de la ciudad. Hoy, todas las ciudades son construidas no hacemos nuevas ciudades. Debemos hacer la evolución de la ciudad para readaptarla por los nuevos usos, propios a nuestra época. Por eso, debemos hacer proyectos con posibilidades de evolución: en 50 años, las necesidades no serán las mismas, y el proyecto deberá estar adaptable también por el futuro.

⊕ Ejemplo Nancy: hay una primera parte histórica, medieval



- al lado, una parte Renacimiento
- después, alrededor, una parte 1900, "Nuevo Arte"
- luego, siempre alrededor, parte años 70
- finalmente, hoy hay un anillo de viviendas y tiendas, en la periferia de la ciudad.

Cuando atravesamos la ciudad, estos anillos históricos de ciudad son visibles, y podemos ver a las diferentes épocas de formación de ciudad.

Texto 2. Kevin LYNCH, El arte de planificar el sitio.

¿Cuál es la importancia, la influencia del diseñador sobre la ciudad? ¿Cuál es su objetivo?

En efecto, los bonitos lugares parecen naturales, y los lugares adaptados parecen más feos, incómodos.

El sitio puede ser un lugar natural o artificial, hecho con objetos, actividades. Es un sistema de vida con limitaciones y posibilidades. Hay siempre una continuidad de un nuevo sitio con el antiguo.

Cada lugar tiene una historia, que parece en el presente. Por eso, un diseñador trata de prever el futuro, pero otros diseñadores van a adaptar el primero proyecto.

Además, puede haber un problema con los diseñadores. En efecto, a muchas veces los diseñadores tienen sus propios valores por dirección del proyecto, y no los valores del uso del sitio. El proyecto es, entonces, construido por el diseñador y no por el usuario. Por lo tanto, el proyecto no es justo. Hay, cuidemos de los usuarios de menos en menos.

El sitio es una parte de nuestra bienestar. Tiene un impacto biológico, socio, psicológico, y todo eso es más que la necesidad económica o funcional (operativa). El organismo y el sitio son interdependientes. Hay una relación entre el humano y el hábitat. Es necesario de organizar el entorno físico, que es un soporte del comportamiento humano. El sitio no es solamente calles o edificios es un sistema de elementos, clima, vidas, espacios funcionando.

Los objetivos de la planificación son la combinación explícita y mensurable del proyecto, con especificidades y particularidades. Idealmente, es el usuario que los establece. Por eso, un buen diseñador debe ponerse en el lugar del usuario, para crear un proyecto el más justo posible por sus usuarios. El proyecto debe reflejar el deseo y el comportamiento humano. Por eso, un arquitecto debe utilizar sus ojos y sus oídos, para ver el sitio y escuchar a las necesidades de los usuarios.

Texto 4.

2 tipos ~~de~~ para ~~el~~ desarrollo de ciudades: artificial = árbol natural.

la ciudad moderna es un árbol, el autor dice que es la ciudad y la rigidez, como un campo ramanos.

El autor compare el sistema de la ciudad a el sistema de la amistad, porque es muy complejo y difícil de explicar, o a crear. Hay superposiciones muchos grupos de sistemas, es un semirretículo.

El autor habla acerca de los espacios de juego para los niños. Según el, estos juegos deben ser en lugares, no solamente en zona de juego, pero toda la ciudad debe ser una zona de juego.

Separan los usos ~~es~~ un grande error, porque el design es claro, pero en realidad no correspondiente a la vida del lugar, ejemplo de los campus. Vamos en la mañana, volvemos en la noche y hay nada durante la noche, es un lugar que funciona con horas, y días. la ciudad es un sistema y todo debe ser correcto.

El autor dice que es muy complicado de hacer ciudades en ~~arbol~~ ^{semirretículo}. los diseños son limitados a cosa de el espíritu, la mente humana. El semirretículo no puede ser construido solamente por una reflexión mental. Es el problema de los arquitectos.

El semirretículo es una superposición, justa, correcta, el árbol separa y mata la vida. El problema de la ciudad en árbol es la vida. Pero no sabemos ahora que son los casos de la ciudad en semirretículo, o como hacerla. los diseñadores dibujan solamente la finca de la ciudad.

En Nancy, mucha gente denuncia los universidad, porque no hay un real campus para estudiantes, es solamente escuelas o facultad dispersas en la ciudad. Hay un lugar donde la municipalidad ha intentado de construir todos las escuelas, pero creo que no es bien porque este lugar es aislado, hay solamente estudiantes en el día, y la noche hay nada. En la mañana, los transportes son llenos, y es un otro problema para la ciudad de gestionar toda la gente que se va allí. Creo que es mejor de tener escuelas y facultad a ~~mas~~ unos lugares diferentes, y podemos ver gente que no es estudiantes, y hay mas proximidad.

DAPL

Lo o 30 años antes, la gente de Nancy denunciaba el hecho que la ciudad no tenia de campus. Por lo tanto, la municipalidad intentada de construir un campus universidad, y hoy hay un lugar con muchas escuelas, no es un real campus pero es un lugar con solamente estudiantes en el día, nada la noche, y no es un bueno lugar para vivir. Por lo tanto, los transportes son llenos en la mañana, y eso crea otros problemas para la ciudad. Hoy, es este campus que la gente denuncia.

1)
POR UNVE
PRIMERA
PARTE

los tipos son para ^{especifico}
* Simplificar, hacer esquemas simples de los soluciones para un problema

* Clasificar es una grande parte de la actividad humana ^{como ha dicho el} (texto de la semana pasado lo ha dicho también). El human, la mente humana ^{repetible} necesita de organizar, grupar y esquematizar.

* Hay tipos de formas, de materiales, de funciones. Puede estar utilizando como un modelo ideal a veces. Bouwse, LeDoux: han construido modelos perfectos para una función exacta, especifica.

* Un tipo arquitectural es una abstracción, principios de formas para la organización de los espacios.

* El tipo es la idea de un element que debe estar la regular, la norma para un modelo de la organización, para producir objetos con una conexión. En una ciudad, mismos tipos porque misma época.

YO CREO * Arquitecto, urbanista, paisajista, ingeniero = cada uno tiene una parte en el dibujo de un proyecto, en la relación entre el paisaje, la arquitectura y el humano.

ADEMAS, * El sitio es un materiale para hacer el proyecto. Es el motor de las intenciones del proyecto.

* Nos generalmente, los materiales aporan posibilidades expresivas, con diferentes formas, estructuras, etc. El sitio, el paisaje es uno.

* Hay una diferencia entre el proyecto o el sitio físico, y la experiencia que podemos hacer de este sitio.

* Un proyecto debe tener una experiencia del sitio, que un tipo o un modelo no puede prever.

CU: FINALMENTE, PARA CONCLUIR:

YO CREO que un modelo esta bien, pero debe estar interpretado para cada uno de los proyectos. Cada proyecto es unico, porque cada sitio es diferente.

El sitio debe estar el motor de las intenciones de proyecto, y no el tipo. Quizá hay de más en más una miedo de los normas y de la garantía del resultado, y un tipo esta un seguridad. Pero este miedo es el tipo no puede estar el proyecto final.

LOS CAMINOS DEL SINIO

Los trazados se utilizan para conectar diferentes lugares, crean puntos de referencia en un entorno, un sitio geográfico. Una conexión entre dos lugares es un camino. Eso es para facilitar los movimientos de personas, los flujos, las circulaciones. Si seguimos un camino, no podemos perderse.

Pero un camino conectando un lugar A a un lugar B es también una posibilidad, una oportunidad para ir a un otro lugar de manera accidental, mas o menos. A veces, cuando caminamos en la ciudad para ir a un lugar específico, vemos a un especialidad o una cose que parece interesante, luego salimos de nuestro itinerario y vamos a un otro, un nuevo lugar. Así, podemos descubrir a nuevos lugares y conocer a ~~un~~ nuevos territorios, sitios.

- En un camino, las bifurcaciones, cruces, intersecciones, son tanta de posibilidades geográficas que sociales. Son lugares de parada, descanso a veces. Son lugares de formación de las ciudades en la historia, porque son lugares seguros y de oportunidad. Los caminos, los rutas son espacios públicos, colectivos. Este tipo de espacio siempre ofrece oportunidades.

- En un otro lado, las rutas al dentro de la ciudad necesitan una planificación. A muchas veces, esta planificación a escala más pequeña tiene diferentes objetivos que solamente conectar punto A a punto B. En efecto, hay una necesidad de compartir el suelo, en tiene cuenta de la cantidad de personas, del tiempo, de los tipos de superficies... Por eso, la planificación debe estar rápida, fácil, y eficaz. Los ciudades americanas son de este modelos. Las calles son una trama regular, equitativa, justa. Los campos romanos estaban como eso también.

EL DIBUJO DEL ARQUITECTO

- la acción de trazar es de medir las zonas, tener cuenta del tamaño, de la escala, para crear ritmos y intervalos justos, crear centralidades y jerarquías lógicas. Además, en una ciudad, los velocidades, sistemas técnicos, de personas deben contar.

- El dibujo de estos caminos es, por lo tanto, un ejercicio de síntesis. Las escalas, los planos, las secciones deben estar organizados por el diseñador.

Además, el diseñador es concentrado sobre los detalles de la planificación, pero el resultado de su trabajo es jugado por el usuario sobre la grande escala, la distancia.

- Finalmente, el trabajo del diseñador tiene sentido a una grande escala, y a el lado de todos los otros trabajos de los otros diseñadores. Todos estos trabajos son conectados a lo largo del tiempo.