

URBAN GAMES 01.

INTRODUCCIÓN. SOLÁ MORALES.

El artículo de los laboratorios del urbanismo cuenta la reflexión de la elaboración de su programa, argumentando a través de referencias que se han ido planteando con los años. Proponen una valoración de formas, relacionando imagen y función, análisis y proyectos. Por un lado, se plantean abrir el análisis urbano a un campo más amplio que simplemente a la morfología. Por otro lado, plantean la diferencia profesional respecto a la arquitectura del urbanismo de forma que ambas han de unirse generando una disciplina que solvente problemas en la ciudad. En definitiva, para la elaboración del proyecto han de elaborar una teoría inexistente sobre la forma urbana que no es nada más que la unión de urbanización, parcelación y edificación.

También existen problemas urbanos generados por el interés del beneficio privado dejando de lado factores externos que ayuden al crecimiento urbano. Se cuestiona a la arquitectura para que tenga objetivos específicos y no solo edificadores.

Desde mi punto de vista el crecimiento y planeamiento de la ciudad debe constar no solo de la parte urbanística y de la creación de una parcelación sino que debe tener en cuenta a la arquitectura y a los caminos e hitos que conforman esa ciudad. Por ejemplo, a la hora de planificar el crecimiento de Granada no solo habría de tenerse en cuenta una retícula sino además todos los elementos conformadores de la ciudad y que la cualifican urbanísticamente dejando de lado todos los aspectos políticos que únicamente se dedican a enturbiar sin tener en cuenta al ciudadano.

¿QUÉHA SIDO DEL URBANISMO? KOOLHAS, REM

Hoy en día existe un problema urbanístico que se expande en todo el mundo debido, entre otras cosas, al crecimiento de la población tan estratosférico, por esto gran cantidad de ciudades se están viendo con problemas de cara al reparto de esta población. Esta situación en cierto modo se ha conseguido a través de la desvinculación de un urbanismo con la arquitectura, dos profesiones que durante toda la historia hasta hace escasos años han ido cogidos de la mano, y cuando se separan comienza a ocasionar problemas como los que hay hoy en día. Por no haber dejado a la ciudad que crezca por si sola con un criterio aceptado por profesionales de estas áreas. Además el avance tecnológico que se da actualmente genera algunos problemas porque tras todos los proyectos realizados existe un fin económico que se llega a desvincular del bienestar de la ciudad.

En definitiva, es necesaria la solución al urbanismo, quizá puede ser por el hecho de que vuelvan a aparecer la profesión del urbanista como tal nunca dejando al lado la arquitectura.

UBAN GAMES 02.

LA FORMA DE UN PAIS. MANUEL SOLA MORALES Y JOSEP PARCEVISA.

Cuando se realiza un plano por lo general hay unos pasos a seguir siendo el primero hacer cierto reconocimiento de la ciudad. El hecho de que un plano sea de una forma u otra dependerá de lo que se pretenda conocer que no esté ya realizado, consiste en conocer más allá. También dice que una vez que se lleva a cabo el dibujo y el esfuerzo por conocer el lugar habrá ciertos elementos que serán los causales de que hoy en día este así.

Por otro lado, habrá diferentes tipos de planos, los homogéneos que son los que empleamos por lo general de base y los sintéticos que son los que van más allá. De cara a los análisis no debemos basarnos en planos históricos completamente, sino llegar más allá y a través de su lectura llegar a obtener propias conclusiones.

LA IDENTIDAD DEL TERRITORIO. SOLA MORALES.

Cuando se pretende 'ordenar' un territorio de algún modo no tenemos que basarnos en planos que den lugar a manchas de color sino que hay que centrar más en cómo se conforma la ciudad, como se genere su historia y gran cantidad de factores que dependen de la actividad humana. Nunca realizar un plano en el cual la solución sea única e inmediata, sino que una solución de carácter urbano ha de implantarse poco a poco e ir observando si funciona o no. Por este motivo considero que las ciudades cuyas tramas se imponen a la ciudad y no tienen en cuenta la historia de la misma ni la topografía sino que únicamente se ciñen a una malla con el paso del tiempo pueden llegar a ocasionar ciertos problemas.

EL ARTE DE PLANIFICAR UN SITIO. LYNCH.

El texto da lugar a distintos temas que pueden ser debatidos.

Al comienzo se habla de la ciudad, de su belleza según si sigue alguna planificación o no. Desde mi punto de vista la ciudad se convierte en armonía cuando el crecimiento de esta no se ejecuta de forma masiva, sino lentamente. De este modo se podrán ir realizando análisis y suposiciones de la zona.

También se habla de planificación del sitio, yo entiendo que es necesario llevar a cabo diferentes estudios no solo sintéticos sino ir mas allá, analizar lo que esas personas van a realizar en ese lugar y por supuesto, tal y como se habla en el texto, el entorno. Elemento fundamental para conseguir la armonía requerida.

Finalmente, plantea la labor del planificador y del diseñador, pues bien, considero que no deben ir separados sino que han de unirse y así conseguir que tanto la labor de uno como del otro se aúnan logrando quizás, un resultado más eficiente. Y que toda esta labor, nunca deje de lado los avances tecnológicos que son cauda de la situación del crecimiento masivo que hace que las ciudades no logren ese 'orden desordenado'.

URBAN GAMEN 03.

LOS EJES EN EL PROYECTO DE LA CIUDAD.

En el texto se lanzan algunas preguntas, entre ellas aparece una que me llama notablemente la atención '¿Cuándo y cómo se proyecta el espacio entre las arquitecturas?'

Pues bien, respecto a la pregunta considero que es uno de los grandes problemas urbanísticos que comienzan a darse hoy en día cuando se realizan edificios (arquitecturas) y no se tiene en cuenta su repercusión en la ciudad. Claro ejemplo puede ser el 'Hotel Alhambra Palace' que pese a una situación emblemática y objeto que puede ser convertido en hito de la ciudad la solución de este tipo de arquitectura deja bastante que desear ya que es cierto que se adapta a la topografía en cierto modo pero no de la mejor manera, ya que no considera para nada el entorno. Por este motivo, desde mi punto de vista la arquitectura y urbanismo de la ciudad deben de ir aunados ya que se pueden dar soluciones que realmente no cualifiquen a la ciudad sino que se llene de pequeñas anécdotas que no la complementen.

Se tienen en cuenta en el texto los ejes los cuales son los verdaderos vertebradores de la ciudad. Sin embargo, el hecho de emplear ejes en la ciudad es necesario y bastante potenciador pero en el momento que se sobrepasa cierto límite y se imponen en el territorio sin llegar a interpretar el lugar generan verdaderos problemas. Pero por otro lado, en los ensanches, ocurre que se generan ejes rectos que se imponen y en ocasiones funcionan y se adaptan con el paso del tiempo como ocurre con el plan Cerdá.

URBAN GAMES 04.

LA CIUDAD NO ES UN ARBOL.

En el texto se debate sobre el modo de proyectar la ciudad y cual es más útil si la forma de árbol que jerarquiza o la forma natural.

Desde mi punto de vista por lo general las personas nos encontramos más agusto en las ciudades que se generan de forma natural, quizás por esa adaptación al territorio y por la ruptura con la monotonía de una ciudad ortogonal. Sin embargo, a la hora de realizar nuevos planes urbanísticos somos incapaces de generar planes que no se rijan a ciertas mallas, quizás por la intención de futuro.

En el texto me llama fuertemente la atención ese momento en que analiza a la ciudad en relación con la posición de la universidad. Se me ocurre la comparativa con la ciudad de Almería y la de Granada. En la primera el joven campus universitario se encuentra a las afueras de la ciudad de forma que para llegar a pie hay que recorrer un largo trayecto desde cualquier punto de la ciudad y lo más aconsejable es llegar en autobús. En la segunda, las distintas facultades y escuelas se encuentran repartidas en la ciudad. Desde mi punto de vista este hecho es crucial para el desarrollo de la ciudad ya que si en Almería la universidad no estuviera a las afueras y estuviera en el centro de la ciudad, la mayoría de las tiendas que hay no estarían cerrando ya que la ciudad volvería a llenarse de vida. En Granada, el hecho de que este repartida yo creo que es bastante positivo porque llena de personas durante el curso distintas áreas de la ciudad y además propulsa el comercio de la ciudad y no solo en los grandes centros comerciales tan cuestionados hoy en día.

URBAN GAMES 05.

EL TERRITORIO DE LA ARQUITECTURA.

El discurso de las tipologías es bastante amplio. Por un lado, se han expuesto a lo largo de la historia de la arquitectura distintas tipologías de viviendas y la discusión de si una de ellas se puede imponer en cualquier lugar del mundo o únicamente en ese.

Por un lado, Le Corbusier ya proponía este tipo de debate con la unidad habitacional y algunas obras más. Este proponía que sus obras podían ser construidas en cualquier lugar del mundo.

Por otro lado, otros arquitectos han intentado realizar verdades estudios del lugar e intentar seguir cierto criterio de cara a la hora de proyectar ya que considero que la arquitectura debe de adaptarse al lugar y no el lugar a la arquitectura.

Por lo tanto, considero que las formas han de adaptarse al lugar y no por ejemplo por el hecho de haber funcionado antes en épocas pasadas han de funcionar ahora. Claro ejemplo, el empleo de los órdenes clásicos, antes si tenían sentido su uso sin embargo, el empleo de ellos hoy en día sin ningún rigor lo considero un error; pues actualmente existen soluciones que se adaptan y soportan mejor las estructuras. Pero todo este debate va aunado a la educación de la mirada de la sociedad, ya que por lo general la mayoría asocia los órdenes clásicos como ejemplo de riqueza sin ser conscientes de que eso funcionaba en la época de Miguel Ángel y no tanto ahora.

URBAN GAME 06. TRAZAR EL TERRITORIO.

En el texto se habla del trazado urbano, un trazado que por lo general se compone de parcelas y distintas edificaciones que en ocasiones algunas de ellas adquieren gran importancia llegando a ser consideradas como hitos de la ciudad. Estos hitos en ocasiones funcionan como vertebradores de la ciudad ya que adquieren importancia en el ciudadano a la hora de orientarse por la ciudad. En la ciudad, considero que el trazado urbano ha de generar vías tanto principales como secundarias ya que son las principales conexiones de la ciudad y que estas deben de adaptarse tanto al peatón como al automóvil, dos factores bastantes importantes en la ciudad.

Por otro lado, de cara al trazado de la ciudad, considero que un trazado irregular que contribuya al factor sorpresa en el viandante puede contribuir generosamente a la ciudad. Por otro lado, una ciudad que únicamente sea irregular puede llevar a tener numerosos problemas de cara al movimiento de automóviles, autobuses, tranvías... Por este motivo, en mi opinión, el trazado de la ciudad debe ser tanto ortogonal en aquellos puntos más confluyentes como irregular en lugares donde exista una mayor cantidad de peatones que de coches. De este modo el peatón podrá llegar antes de un lugar a otro que es lo que hoy en día se pretende por lo general y el automóvil también ya que ese trazado ortogonal podrá ser realizado a través de esas vías tanto principales como secundarias.

URBAN GAME 07. ME INTERESA LA PIEL DE LAS CIUDADES. MANUEL DE SOLÀ-MORALES.

Al comienzo se habla en la pregunta se dice que la idea de que la arquitectura pretenda dar soluciones construyendo está muerta y es falsa. Sola Morales en este caso dice que es un término un tanto anticuado. Yo personalmente estoy de acuerdo, a mi me gustaría el día de mañana ser capaz de dar una solución a la ciudad que esta necesite, desde un edificio residencial hasta un museo o un hospital; pero siempre sin olvidar que debe de estar bien contextualizado. Otro de los temas, sin olvidar que el urbanismo y la arquitectura han de ir de la mano, porque en el momento en el que estos se separan es cuando comienzan a aparecer pequeños objetos dentro de la ciudad que no dicen nada y que compiten por ver cuál es el que más repercusión social genera sin llegar a pensar si realmente es buena arquitectura.

En este caso, desde mi punto de vista, la buena arquitectura es aquella que se implanta en la ciudad pensando en su situación y contextualización y sin intentar rivalizar con el edificio de lado. Por ejemplo el Alhambra Palace de Modesto Cendoya, en mi opinión es una mala arquitectura, una reproducción de la Giralda de Sevilla a los pies de la alhambra, una mala decisión que muestra como el arquitecto en aquel momento no tuvo en cuenta la repercusión del mismo en la ciudad. Y sin embargo, por el contrario, encontramos la Fundación de los Rodríguez Acosta dentro de la misma línea de paisaje totalmente contextualizada con su posición y con la repercusión de la misma, llegando a mantener cierto discurso con la Alhambra.

URBAN GAME 08. UNWIN: PARA UN URBANIMO PARTICULAR.

Desde mi punto de vista, estoy de acuerdo con cuando se dice que las ciudades no pueden ser iguales entre sí. Y aunque cada una está condicionada por unos agentes distintos tal y como cita literalmente al comienzo 'formas de parcelación, anchura de calles, horizontalidad de las callas y muros, perfiles... Además, no solo eso sino que, la historia del lugar que es la conformadora del como son las ciudades y si lo fueran alguna de ellas tendría un problema claro, porque no puede funcionar bien.

Udwin propone que dentro de la tendencia a generar un sistema para ordenar el espacio ha de contrarrestarse con lo orgánico, a lo irregular. La coexistencia ayuda a que sea mas correcto.

URBAN GAME 09. UTOPIÁS.

Tomás de Moro nos expone una ciudad utópica.

Una utopía es algo irrealizable. Pero desde mi punto de vista en ocasiones esos conceptos deberían de poder llevarse a cabo. Hoy en día, la idea de un lugar idílico, de una sociedad en la que no existan distinciones sociales sin fronteras se considera una utopía, pero ¿realmente debería de serlo? En mi opinión, no. Pienso que la mayor parte de las ideas utópicas de la ciudad deberían de ser estudiadas y analizadas de forma que seamos capaces de extraer lo bueno de ellas y llevarlas a cabo.

Considero que la ciudad utópica en su concepto no tiene por qué ser algo irrealizable, sino algo posible de alcanzar el día de mañana. Todo esto va ligado a labores sociales que tenemos la civilización como los ejemplos expuestos anteriormente y no a una ciudad utópica creada por alguna catástrofe tal y como se ha realizado en el ejercicio de clase.

URBAN GAMES 10. LOS NUEVOS PRINCIPIOS DEL URBANISMO.

En los vídeos de esta semana me centraré principalmente en el de calles compartidas, no porque los demás carezcan de interés sino porque es el que más me ha llevado a pensar y a reflexionar.

En un principio pensaba que era un concepto bastante novedoso y que podía funcionar bastante bien, ya que el hecho de compartir la calle es bastante favorable para las relaciones sociales. Sin embargo, considero que este concepto no debería de darse en todas las calles de una ciudad ya que no siempre debería de circularse a 20 km/h ya que ante emergencias son necesarias algunas vías más rápidas en las que la población pueda moverse sin problema. Por este motivo, pienso que una calle compartida en Granada por ejemplo, podría ser la calle Ganivet, ya que es un enlace de unión potente pero por el que no es especialmente necesario circular con el coche o a mayor velocidad.

Por otro lado, tras un viaje realizado a Tetuán observé que allí la mayoría de las calles se empleaban como compartidas, ya que las personas paseaban al lado de coches, entre bicicletas... No en todas las calles desde luego, pero si en algunas bastante importantes. Por un lado, eso dotaba a la ciudad de cierta libertad y de convivencia entre ellos pero por otro era un tanto caótico circular con tráfico rodado porque el peligro de accidente era bastante elevado.

En definitiva, las calles compartidas en mi opinión como concepto pueden funcionar bastante bien pero solo si se realizan en ciertas calles en concreto.