

TEMA FINAL: “ESPACIOS ARQUITECTONICOS REALES, EFIMEROS Y COMUNICATIVOS, DESDE LA MATERIALIDAD, LA LUZ, EL TIEMPO Y LA GRAVEDAD”.

Competencia General: Los estudiantes crean un espacio arquitectónico, de mediana complejidad, en escala real que transmite un mensaje simbólico concretado en la experiencia del recorrido, en el que se crea una serie de sensaciones generadas a partir de las características físico- espaciales (formas, proporciones, tamaño (Altura, ancho y profundidad) y escala humana, orientación, gravedad, textura, materiales, luz, color, contraste, gravedad y visuales, demostrando todos los conocimientos adquiridos durante el presente semestre académico.

1. Siendo la arquitectura un hecho real, existente, capaz de generar una experiencia en su recorrido, que mejor manera de comprenderlo en la experimentación. Así los estudiantes deben elegir un tema a partir del cual encontrarán un concepto que los llevara a elegir el material idóneo para transmitir una parte del concepto, el mismo que solo se completara en el recorrido, pasando por una serie de espacios con características peculiares como formas, proporciones, dimensiones, escala, la luz (usada como la representación del tiempo), color, gravedad, a través de este recorrido se debe completar y concretar el mensaje, en la experiencia vivida.

2. Para desarrollar el trabajo se seguirán una serie de etapas:
 - a. El tema: análisis, características particulares encontradas en el tema. Concepto, metáfora. Análisis de las paradas y como se elucubra el concepto a través de los espacios y recorridos.
 - b. La elección del lugar donde concretar los espacios. Justificación
 - c. Elección de la forma, recorridos, y materiales.
 - d. Realización de una maqueta con simulación de materiales lo más cercanos a la realidad.
 - e. Prueba de un sector en escala real.
 - f. La experimentación: el espacio real y el recorrido, la pancarta.
 - g. Informe final, video de la experiencia. Conclusiones y recomendaciones.

3. ENCARGO.

La AIA (Architectural Association School of Architecture), con el deseo de comprender la problemática en países en vías de desarrollo e intercambiar experiencias, convocan a un concurso entre los países sudamericanos en el que los estudiantes de Arquitectura deben crear una serie de espacios arquitectónicos, que transmitan un problema real que atañe a su ciudad y la solución, plasmados ambos captando la esencia del problema y el concepto o conceptos que definirán la arquitectura, ambos se develan en el recorrido, pasando por una serie de sensaciones, valiéndose de todos aquellos componentes que les permitan transferir dichos conceptos tales como la organización espacial, los recorridos, la escala y proporción, la forma, los cerramientos, el material, el manejo de la luz, color y texturas, la orientación y la gravedad, la altura, los desniveles, las visuales, el tiempo, etc.

El espacio se debe desarrollar a manera de Guion, creando una serie de episodios temáticos o paradas donde se ira materializando paulatinamente los conceptos, hasta completarse al final del recorrido. Cada espectador juzgara la experiencia, al igual que el jurado que elegirá la Arquitectura efímera que traduzca de mejor manera, el contenido conceptual, la misma que representara a su país en la EXPOSICIÓN INTERNACIONAL DE CONCIENTIZACIÓN ARQUITECTONICA SOCIAL DE LA OTRA CARA DEL MUNDO, a llevarse a cabo en el mes de Noviembre del 2016, en la AIA.