

Superficies en las ciudades invisibles

Andrea Carnicero; Gustavo Fornari; Rosa Enrich

Centro de Morfología; Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

ag_fornari@hotmail.com; enrich@infovia.com.ar

We present as an example a story entitled "Invisible Cities" by Italo Calvino in which the author describes an imaginary city. Appealing to mathematical concepts, students seek to design a type of city or architectural space, arising from each student's interpretation of the text. Here, Literature, Design and Mathematics form a framework in which each discipline justifies the presence of the others. In our private case the need of an evolution of the language is presented besides by means of the use of the Digital Graphic

Matemática, ciudad, forma, imaginación, digital.

Antecedentes

El siguiente trabajo es desarrollado en el Laboratorio de Matemática del Centro de Morfología de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata (FAU –UNLP), donde se investiga en conjunción con docentes del Taller de Matemática N°1 acerca de los efectos de la búsqueda e implementación de distintas metodologías innovadoras para enseñar matemática en estrecha relación con el diseño y la informática como posibilidad de comunicación.

Objetivos

El objetivo es lograr que el alumno como creador adquiera una habilidad sofisticada para interpretar el mundo ideal del cual va a extraer imágenes, pero a su vez aprenda a pensar conceptual, deductiva y secuencialmente para que logre una gran valoración de la razón y el orden. Se pretende además que el alumno adquiera el manejo de las herramientas informáticas que permiten la creación de una progresión constante de imágenes.

Desarrollo

Se ha hecho uso de la informática –con programas asociados al diseño- como un medio de comprender los procesos lógicos, matemáticos y geométricos que sustentan el pensamiento creativo. Se incorporó su uso para brindar al alumno caminos y recursos, a partir de la interacción de todas estas disciplinas, con el fin de hilar una urbe alternativa y abstracta, un espacio subjetivo.

Se intenta trasponer ese delicado sendero entre la realidad y la fantasía, las cuales varían desde las más elementales hasta hablar hoy de alta tecnológica. Universos virtuales, ciberespacio y computadoras hipertecnológicas que crean una realidad virtual.

A pesar de la extrema complejidad, diversidad y originalidad siempre se mantiene el cuidado diseño. Se crean así formas sofisticadas en una composición donde se funden texturas, colores, figuras para generar obras experimentales y extremas. En este contexto las formas establecen una conexión permanente entre la vida digital y las emociones humanas.

Las composiciones pueden ir desde la idea de la programación digital más absoluta dando imágenes de mundos virtuales, hasta la sensación de estar en presencia de ciudades donde la vida humana es absoluta protagonista, logrado mediante la utilización de los distintos medios digitales.

La variable de tiempo y espacio aparece un factor que es una constante en la historia de la arquitectura y creciente en el desarrollo de sus posibilidades debido al avance tecnológico. Esta nueva posibilidad permite la creación de una progresión constante de imágenes.

Conclusiones

La forma ocupa un lugar preponderante por cuanto es el eje a partir del cual se enhebran sus dos disciplinas centrales: matemática y diseño. Es un ejercicio plástico encaminado a realizar una lectura diferente sobre ciudades y espacios contemporáneos y sus posibles formas de relación, a través de la matemática.

Se presentan trabajos realizados por alumnos durante el primer cuatrimestre de segundo año del Taller Vertical de Matemática N° 1 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata.

