

INNOVA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Edición 1 - 2021

ARQUITECTURA Y DISEÑO

LA DEUDA SOCIAL DEL
ESTADO PANAMEÑO

LA CIUDAD
POSIBLE

REFLEXIONES SOBRE
ARTE & DISEÑO

GRAFIC
FEST

NESTING
LO MENOS ES MAS

LA SEGUNDA CIUDAD



ÍNDICE



> DISEÑO

> CREATIVIDAD

> TECNOLOGÍA

> INNOVACIÓN

> MULTIMEDIA

> CONCEPTO

> EDUCACIÓN

> URBANISMO

> ACCESIBILIDAD

07 ¿FUNCIONABILIDAD O ESTÉTICA EN EL DISEÑO VESTUARIO?
tecnología en los textiles

10 EL PAPEL Y EL DISEÑADOR GRÁFICO
proceso de planificación

12 PROYECTO GRAFIC FEST
Grafic Fest 2015

16 REFLEXIONES SOBRE ARTE Y DISEÑO
del artesano al diseñador

18 NESTING: LO MENOS ES MAS
El lujo que es una necesidad

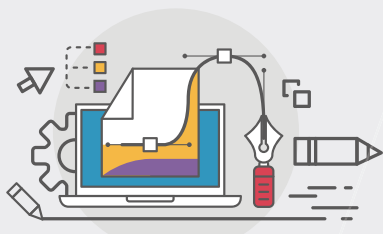
20 DEUDA SOCIAL DEL ESTADO
PANAMEÑO CON LOS
ASENTAMIENTOS
INFORMALES
Y LA VIVIENDA SOCIAL
un armonioso y justo
crecimiento de la ciudad

22 LA SEGUNDA CIUDAD
Chorrera (tercera ciudad)

24 LA CIUDAD POSIBLE
podemos cambiar el mundo

26 ¿SABES CÓMO SURGE LA
RESTAURACIÓN DE
MONUMENTOS?
restauración arqueológica

28 EL PARQUE PARA TODOS
Derecho a la Ciudad y el
Derecho a la Diversidad



NOTA EDITORIAL



REVISTA INNOVA

“De la academia a la **Práctica**”

El diseño de una revista para divulgar toda la actividad académica, científica y cultural de la Facultad de Arquitectura y Diseño, ha sido un objetivo que se nos había quedado en la lista de tareas.

En los últimos 15 años, a través de diferentes cursos, fue constante la intención de desarrollar proyectos de diseño editorial que pudieran constituirse en este tipo de publicación. Siempre con buenos resultados y ejemplos, ya se hacía necesario convertirlo en una realidad. Con la actualización de los planes de estudios, de forma consecutiva en el curso de diseño gráfico V, cada año, permitiera realizar este ejercicio académico como tarea principal. El Proyecto central del curso: diseño de una Revista, con temas de interés de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Siempre dentro de ese eje, cada grupo de estudiantes, realizaron revistas, exhibiendo temas de su interés. Muchos ejemplares desarrollados, representaban una verdadera muestra de talento, diseño, mucha creatividad, convertidos en buenos referentes.

Aprovechando estas experiencias de la academia, desde el inicio del periodo académico del 2018, propusimos el reto al grupo de Diseño Gráfico 5 (nocturno) que estuvo a mi cargo y los participantes lo aceptaron gustosamente. A lo largo de 15 semanas fue tomando forma, hasta convertirse en un prototipo que le da cuerpo a la primera revista profesional y de divulgación, que tiene nuestra facultad.

Hubo investigación, charlas, apoyo de colegas y muchos ejercicios realizados, que prosiguieron con una propuesta que permitió elegir la marca de la revista.

Entre los 35 nombres propuestos, se escogieron 15: DISEÑISMO, MIIDEA, BOCETEANDO, DIFFERENT, INOVA, COLLAGE, CREATIVITE, CULTURE-DESING, AD-NEWS, PARADIGMA CREATVO, A-DIS, BODEGON, MIABOCETO, EL LOBBY, para desarrollar las propuestas de diseño. Finalmente un jurado fue invitado para escoger el nombre.

Ha sido un trabajo participativo desde su génesis, en una preselección realizada en dos etapas, al principio con una pro-

puesta de diseño de los 15 nombres, de donde se seleccionaron cinco. El jurado, conformado por el Decano de la Facultad Ricardo Ortega C. y los profesores Fernando Drake y Cándido Jordán Anria, seleccionó el nombre “INNOVA” como marca de la Revista.

No hubiese sido posible sin la colaboración de todos.

Los artículos y pautas que se publican en este primer número, son la selección de algunos colaboradores de un abanico representativo, del estado actual de las diferentes actividades profesionales de arquitectos y diseñadores y estudiantes que pertenecemos a la facultad. En los próximos números que se publiquen, proyectamos que también, sea el espacio ideal, para divulgar los mejores trabajos de tesis, investigación y extensión realizados. Por el momento, trabajamos en una edición de periodicidad semestral, con una primera entrega de 30 páginas.

El diseño editorial presentado, fue elegido entre las propuestas realizadas por los subgrupos conformados.

Todos los diseños presentados son elegibles, y el formato que presentamos, es el resultado del trabajo de equipo, del grupo de Diseño Gráfico VN1.

Hacemos esta primera entrega esperando sea del agrado de toda nuestra comunidad universitaria y profesional.



Sergina Ceballos

Diseñadora gráfica, MSc.
Investigadora y Docente

REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA Y DIGITAL

Confección de planos de construcción
y anteproyectos
ARQUITECTÓNICOS Y
URBANÍSTICOS.



 @arq.dis.up
 fadup.panama





REVISTA ACADÉMICA PROFESIONAL Facultad de Arquitectura y Diseño-Universidad de Panamá

Autoridades de la facultad:
Ricardo Ortega C. - Decano
Eduardo Pérez - Vicedecano

Edición 1

Realización: Diseño V-Escuela de Diseño Gráfico
Bajo la dirección de la Prof. Sergina Ceballos, Msc.

DISEÑO EDITORIAL Y DIAGRAMACIÓN:

ANDREA AGUILAR, LAVINIA Y. ANDRADE G., NIELS AVILA, CAROLINE CALVO, THERESSE CHARPENTIER, KAREN HENRÍQUEZ, EDGAR JOEL CAMARENA SOTO, KEISY CARRILLO, LUIS DE GRACIA, ARIADNA CHERIGO, RAUL CHERIGO, ADRIANA ESCOBAR, KATHERINE GONZALEZ, THAILYS GUEVARA, GABRIELA MARTINEZ, YARINETH MARTÍNEZ, ANA G. MOCK G., ALIS MOSQUERA, JUAN NAVARRO, JULIXA ODA, JUAN RAMEA, GABRIELA RIVAS, DANIEL DE JEU ROBLES, JOSTIN ROSA, VELKIS VALDÉS, GREGORIA VÁSQUEZ, HÉCTOR VÁSQUEZ, GIANCARLOS VERGARA, GUILLERMO VILLA, ALEJANDRO ZARZAVILLA, YOISY ZEPEDA / KEIRA SOLÓRZANO, LICDA. EN DISEÑO GRÁFICO, COLABORACIÓN DEL DISEÑO EDITORIAL

SUPERVISIÓN Y APOYO

SERGINA CEBALLOS
FERNANDO DRAKE
CANDIDO JORDÁN ANRIA

COLABORADORES EN ESTE NÚMERO:

Olga L. De León P., Mgtra. Diseñadora de Moda, Diseñadora en Arte Aplicada, Docente y Curriculista. Mgter. Fernando Drake, / Diseñador Gráfico y Docente, Mgter. Cándido Jordán Anria, MFA, PHD. Ciencias de la Educación / Computer Art / Diseñador Gráfico y Docente,. Hugo A. Rosales J., Mgter. / Arquitecto urbanista, Docente Magela Cabrera Arias, Mgtra. / Arquitecta urbanista, Puentes y Puertos, Docente Mitzi Barrantes / Diseñadora de Interiores, Docente. Silvia I. Arroyo D, PHD. Restauración y Patrimonio, Docente. Vanessa Araúz / Diseñadora Gráfica, Docente. Milciades Rodríguez S., Mgter. / Vivienda Social, Arquitecto Docente. Tatiana Sousa De León, Mgtra. / Arquitecta, Paisajista, Docente.

CLAUSULAS DE RESPONSABILIDAD

Las publicaciones que se realizan en esta revista no obedecen de manera estricta a la línea de pensamiento de las autoridades, profesores o estudiantes de la Universidad. La responsabilidad de contenidos es exclusivamente del autor. La revista es un espacio para divulgar artículos y temas de interés de los profesores, algunos proyectos, investigaciones o tesis de los estudiantes y otros profesionales y colaboradores de la Facultad de Arquitectura y Diseño. El uso ilegal de contenidos, será responsabilidad exclusiva de quien lo realice. Las ilustraciones, fotografías y diseños.

SUMARIO

07

MODA

El que una persona pueda vestirse sola adecuadamente genera independencia. Adicional la vestimenta puede proporcionar seguridad y comodidad.

10

MATERIAL ESENCIAL (EL PAPEL)

La calidad de impresión, el material (tanto papel como tinta), el registro de color y el profesionalismo de los prentistas; así va teniendo familiaridad con los equipos y las personas que manejan dichos equipos.

13

PROYECTO GRAFIC FEST

Para el 2005 se crea oficialmente el nombre de Grafic Fest el cual está compuesto por las abreviaturas de las palabras Gráfico y Festival.

16

REFLEXIONES DEL ARTE Y DISEÑO

El diseño exige ser enfocado de una manera distinta mediante el análisis de factores determinantes de la forma y la materia. Es decir, los métodos intuitivos y esquemáticos resultan insuficientes y condenados al fracaso.

18

NESTING: LO MENOS ES MÁS

Disfrutar de la compañía propia o de familia y amigos en la calidez del hogar; es hacer un alto, desconectarse y "tomarse un break"; es relajarse y olvidarse de todo para reponer la energía perdida en el diario ajeteo.

20

LA DEUDA SOCIAL DEL ESTADO PANAMEÑO CON LOS ASENTAMIENTOS INFORMALES Y LA VIVIENDA SOCIAL

Una serie de acciones y políticas como parte de la retribución social del Estado debe orientarse a: Establecer una Política Nacional de Tierras que permita un desarrollo incluyente.

22

LA CIUDAD POSIBLE

Disfrutaremos barrios integrales y sin murallas, combinando comercio barrial, viviendas de humildes y adinerados y parques vecinales, resolviendo así las necesidades cotidianas sin recorrer largas distancias.

24

LA SEGUNDA CIUDAD

La Ciudad de La Chorrera ha logrado configurar un patrón de crecimiento y ocupación del territorio que curiosamente se presenta de manera inversa que en el resto de las ciudades.

26

¿SABES CÓMO SURGE LA RESTAURACIÓN DE MONUMENTOS?

28

EL PARQUE PARA TODOS:

Accesibilidad e inclusión como premisas fundamentales en el derecho a la ciudad.



 fadup.panama



FUNCIONABILIDAD O ESTÉTICA

en el Diseño de Vestuario

LICENCIATURA EN
DISEÑO DE MODA



Por: OLGA L. DE LEÓN/ Mgtr - Diseñadora de Moda -
Diseñadora en Artes Aplicadas - Docente y Curriculista

Registros históricos muestran como el hombre buscó alternativas para cubrir su cuerpo, sin duda, el vestuario responde a una de las necesidades del individuo, inicialmente se protegió de las inclemencias el tiempo o bien por pudor y moral; más tarde le sirvió como forma de expresión, un tipo de lenguaje con el que podía distinguir los diferentes roles en la sociedad.

Cuando se habla de moda en el vestuario, es común pensar, que solamente llena el aspecto vanidoso en el ser humano. La vestimenta como un producto de diseño industrial y no una obra de arte, se concibe como un objeto principalmente funcional y en segundo nivel estéticamente atractivo para el grupo de consumidores o mercado al que está dirigido. El vestuario está compuesto por prendas de vestir creadas como ayudas para potenciar las capacidades del individuo durante el desarrollo de diferentes actividades.

El que una persona pueda vestirse sola genera independencia, adicional la vestimenta puede proporcionar seguridad y comodidad, tal es el caso que mostramos. El diseño de una prenda íntima que además de cumplir su función ayuda a las personas colostomizadas a sostener la bolsa para colostomía, fijada al cuerpo, pero manteniéndola separada de la piel.

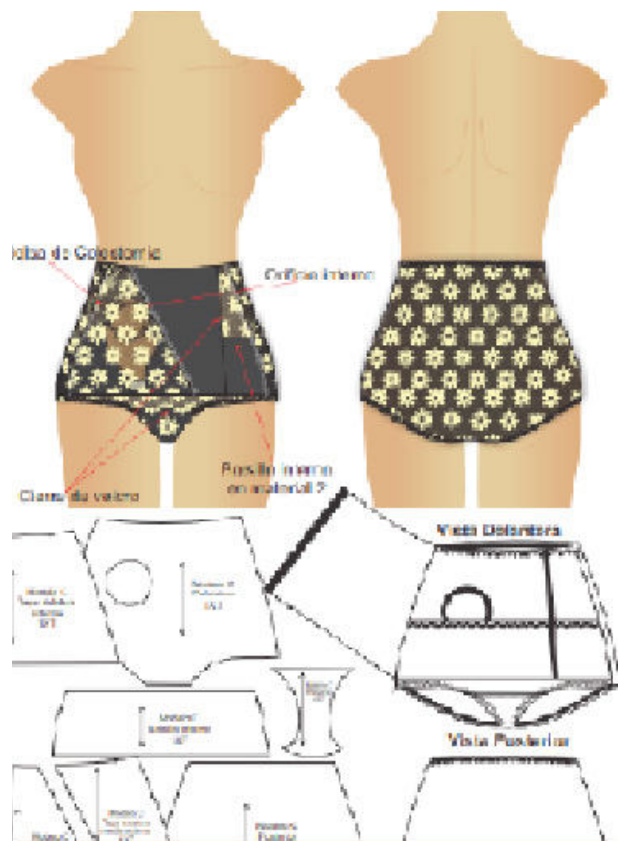


Figura 1

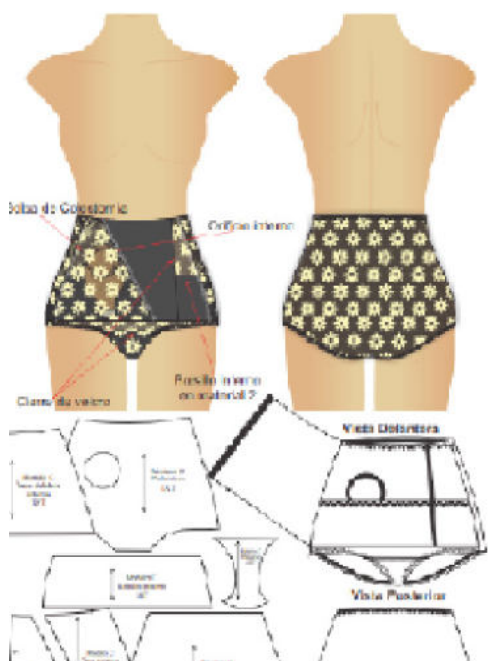


Figura 2

En este diseño, se implementa la innovación tecnológica en los textiles que minimizan alergias y laceraciones cutáneas aunado a generar la compresión adecuada, y trabajando como faja de contención abdominal.

Todo lo descrito conforma un problema que pueden vivir en silencio hombres y mujeres, ya sea temporal o permanentemente, sin importar distinción social, raza, credo, edad, profesión o algún otro factor.

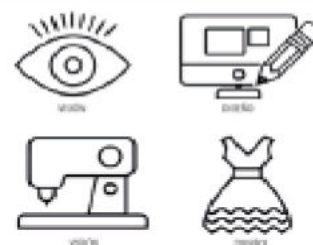
Si nos detenemos a mirar el entorno y observamos el desenvolvimiento de las personas a nuestro alrededor, se pueden suscitar un sin número de interrogantes que vinculan a la vestimenta como alternativa de solución.

El diseño de vestuario se concibe con una visión amplia, donde se abordan variables que pueden ser sometidas a procesos de análisis que nos llevan a hallazgos que fundamentan crite-

rios para el diseño de prendas y complementos de vestir, que no dejen a un lado los preceptos estéticos y las tendencias de moda actual.

Todo esto, sin tornarse barreras, y por el contrario, ofrecer soluciones que mejoran la calidad de vida a los usuarios en los diferentes ámbitos el quehacer humano.

PROCESO DE DISEÑO





DISEÑO DE INTERIORES



Formar profesionales con alta capacidad técnica social y artística para el diseño de interiores de toda clase de edificios, exhibiciones y exposiciones, mobiliario y complementos decorativos, jardinería de interior y residencias.



@arq.dis.up



fadup.panama

Por: VANESSA ARAÚZ / Diseñadora Gráfica y Docente

Dentro de los conocimientos primordiales que debe tener un diseñador gráfico que se dedique al diseño impreso, está el saber todo lo referente al papel como soporte de sus diseños, su fuerza, peso, acabado, brillantez, entre otros aspectos esenciales.

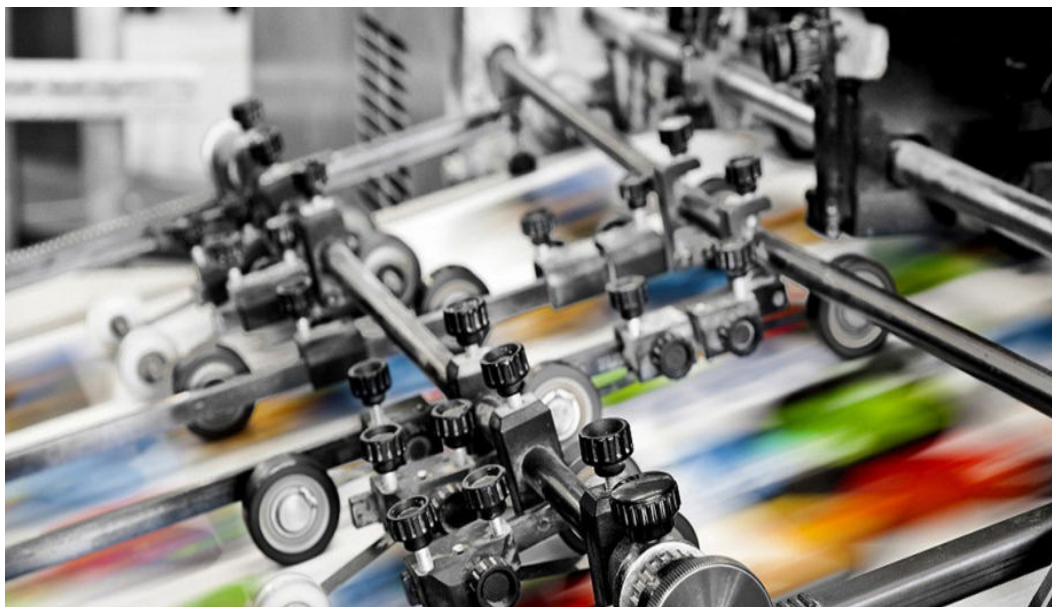
En muchos casos los clientes, por el poco o casi nulo conocimiento de este material, hace peticiones tales como: quiero que brille, que no pese mucho, que sea fuerte, que no se ponga amarillo, y basado en esto el diseñador gráfico sugiere el papel que debe usar.

En el proceso de planificación de un trabajo es necesario tener claros ciertos parámetros, como son: si el papel se va a doblar, si se quiere prominencia en las fotos o textos, dónde se realizará la impresión, la vida del producto, y algo esencial: el presupuesto del cliente. Una vez estos puntos estén claros es más fácil empezar a diseñar.

FUERZA - PESO ACABADO BRILLANTEZ

El diseñador gráfico debe investigar en las imprentas donde haga constantemente sus trabajos, la calidad de impresión, el material (tanto papel como tinta), el registro de color y el profesionalismo de los prestistas; así va teniendo familiaridad con los equipos y las personas que manejan dichos equipos.

El papel dentro del proceso de impresión está sujeto a grandes presiones y a estiramientos que luego pueden revertirse, encogiéndose o modificándose, presentando perforaciones o rasgaduras.



Cuando esto sucede y el papel resiste sin romperse, se le denomina fuerza del papel, y no es más que la resistencia o cuán unidas están las fibras con que está confeccionado.

En otros casos, la fuerza es medida por el resultado del papel cuando pasa constantemente por los rodillos de impresión y el resultado es satisfactorio. Otro punto a tomar en Panamá son los niveles de calor y humedad; los especialistas indican que el papel se contrae en ambientes secos y se expande en los húmedos.

También recomiendan utilizar papel (ácido free) para archivos de gran durabilidad.

Al peso del papel o cartón se le establece como unidad de medida la libra y los gramos, que puede ir desde 20 libras, un papel muy liviano, hasta 100 libras, un papel o cartón mucho más resistente.

La utilización de los librajes en el espesor del papel o cartón, va a depender del producto final que se deseé.

También existen casas comerciales o distribuidoras que utilizan el sistema métrico de gramos GSM (gramos por metro cuadrado) para luego convertirlos en libras.

Dentro de las características del papel se encuentra la suavidad, y no es más que la uniformidad de las tintas al momento de

imprimir.

Las imágenes impresas en una superficie porosa permiten que el papel absorba o se embote con más facilidad y dé como resultado imágenes con poca definición de detalles. Todo lo contrario, si el papel tiene un mejor acabado, el resultado en las imágenes es de mayor brillo y reflejo de luz. Este acabado puede ser creado con un recubrimiento que es aplicado en el proceso de la fabricación.

Dentro de las características del papel se encuentra la suavidad, y no es más que la uniformidad de las tintas al momento de imprimir.

Las imágenes impresas en una superficie porosa permiten que el papel absorba o se embote con más facilidad y dé como resultado imágenes con poca definición de detalles. Todo lo contrario, si el papel tiene un mejor acabado, el resultado en las imágenes es de mayor brillo y reflejo de luz.

Este acabado puede ser creado con un recubrimiento que es aplicado en el proceso de la fabricación del papel, y suele intervenir

sobre todo en la nitidez que tendrán los medios tonos y los textos.

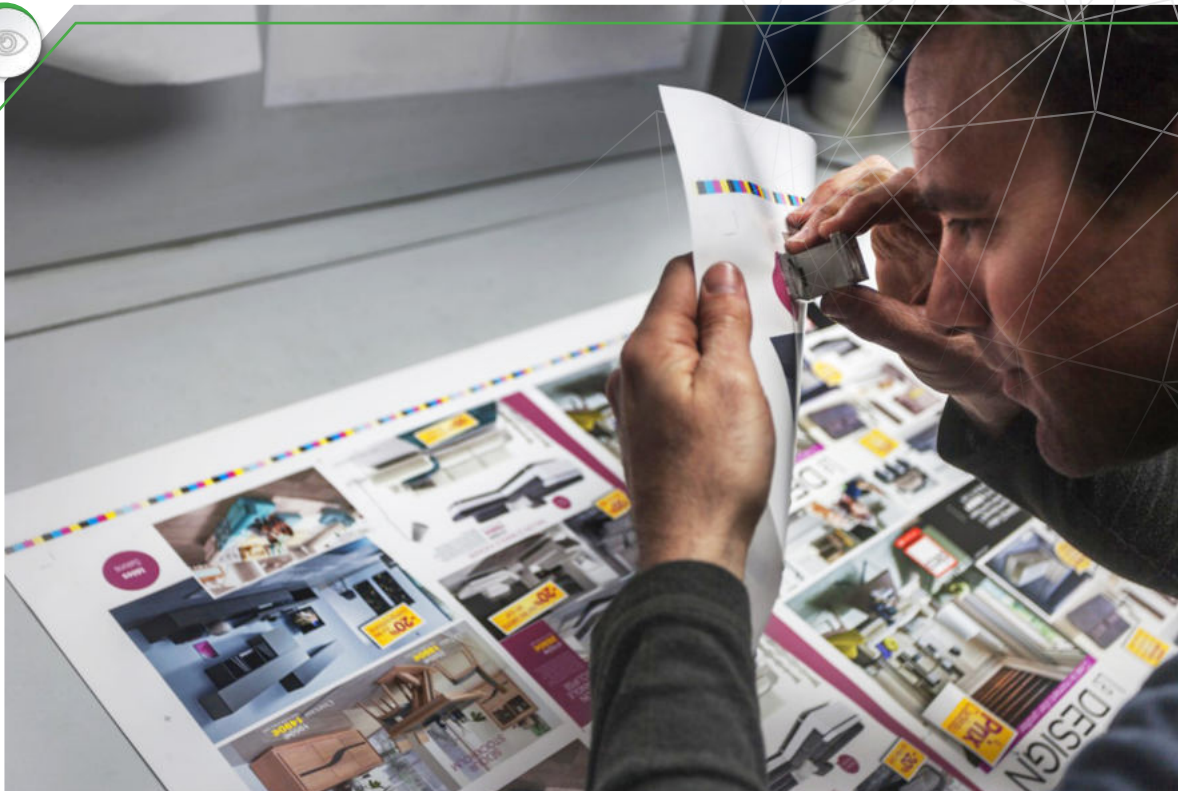
Dentro de estos acabados está el brillo que suele ser muy reflectante, el mate con un brillo sutil u opaco, y el que carece de recubrimiento, que es bastante pero y es utilizado para trabajos con tendencias vintage, reciclados o donde la calidad no es lo indispensable. Este resultado también puede ser obtenido cubriendo las superficies con barniz de manera uniforme en el papel, como también de forma segmentada o aplicada solo en las áreas que estime el diseñador y de esta manera pueda llamar la atención.

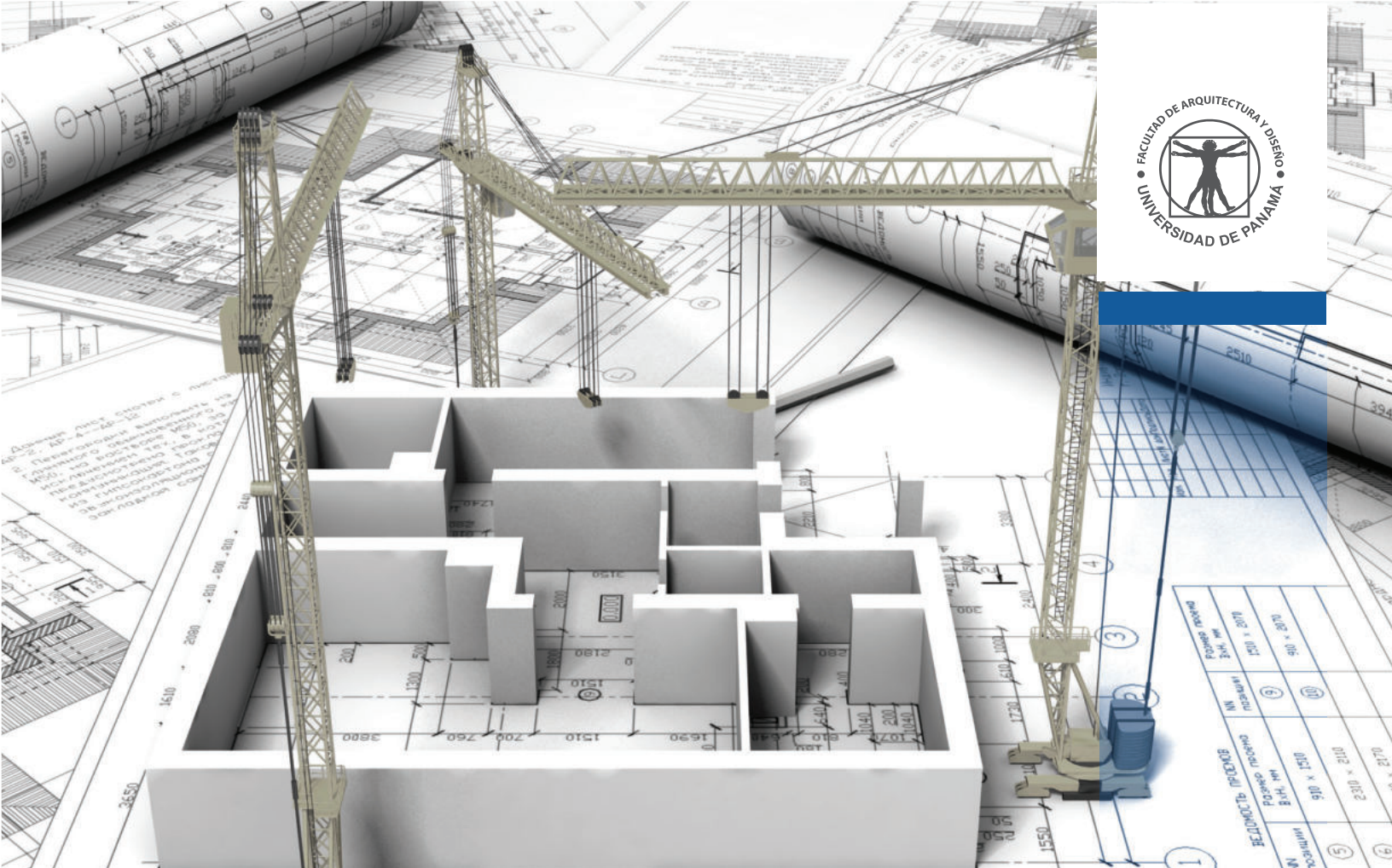
Es necesario que el diseñador gráfico tenga conocimiento de los parámetros y características antes mencionadas y hacerle de conocimiento al cliente los pros y los contras de cada tipo de papel o cartón, ya que de ello dependerá el éxito de la impresión.

Estudios han demostrado que las impresiones en papel tienen más posibilidades de ser leídas y son más difíciles de ignorar que las digitales; estas últimas son leídas de 20% a 30% más lento, y las impresoras le dan al lector la posibilidad de que su producto

o marca sea reconocido y fortalecido en el medio.

Para el éxito de una buena publicación el papel no es el único elemento a tomar en cuenta; la aplicación de las tintas, los esmaltes, la máquina de impresión, los prensistas, y sobre todo un buen diseño, todo en conjunto hacen una publicación exitosa.





LICENCIATURA EN EDIFICACIÓN

E

Realizar de manera integral la construcción, inspección y reparación de cualquier tipo de edificación de acuerdo al valor o magnitud fijada por la Junta Técnica de Ingeniería y Arquitectura

 @arq.dis.up

 fadup.panama





Por: FERNANDO DRAKE / Mgtr. - Diseñador Gráfico y Docente



El diseño gráfico es una profesión cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados. Esta actividad ayuda a optimizar las comunicaciones gráficas. También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, diseño de comunicación visual o diseño visual.

Como objetivo impulsar la carrera de Diseño Gráfico a través de distintos proyectos creativos, los estudiantes y profesores de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Panamá organizan el Grahic Fest 2020. Se llevó a cabo en la semana del Diseñador Gráfico del 16 al 20 de Noviembre del 2020.

Inspiró a cada uno de los estudiantes que día a día demuestran sus diferentes talentos y cómo pueden

hacerlos crecer cada vez más.

El Grahic Fest es un evento gratuito, sin fines de lucro y uno de los pocos espacios en Panamá para que los estudiantes de diseño gráfico puedan proyectar sus ideas y trabajos desarrollados durante su carrera.

Es una actividad donde se presentaron diferentes artes confeccionados por los estudiantes, por medio de las redes sociales, también se realizaron conferencias virtuales. Con este Grahic Fest, por motivo de pandemia se buscó la manera para llegarle a todo tipo de persona que se interese en el mundo del diseño gráfico, mayormente universitarios aficionados al ámbito de la creatividad y el arte digital.

A menudo las empresas y negocios buscan mejorar la forma en que son percibidos por su público objetivo. Patrocinar eventos ayuda a generar ese cambio, además de que ser

patrocinador puede moldear o generar hábitos de compra y ayudar a generar una reacción positiva.

A pesar de que este año fue difícil, el Grahic Fest logró el objetivo de llegar a todos las personas y nos enseñó una nueva forma de comunicar y de hacer llegar el mensaje y de la calidad de estudiantes que posee la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Panamá.





Foto: Keira Solórzano

GRAFIC FEST 2021

Actualmente enfrentamos una cantidad de cambios que no esperábamos, tuvimos que salirnos de nuestra zona de confort para enfrentar una comunmente llamada "nueva normalidad". La Pandemia tuvo inicios a finales del año 2019, contexto histórico y memorable para toda la humanidad, a partir de este fecha surgieron miles de hipótesis en cuanto a que sucedería con la raza humana.

El mundo para muchos se aceleró, para otros quizás se detuvo y lamentablemente para una gran cantidad de población se acabó. ¿Qué hacer al respecto? Es una pregunta que nos hacemos muy a menudo, pero antes de cuestionarnos el por qué de la situación mejor nos damos un espacio para agradecer, respirar y disfrutar cada segundo, todos los cambios por mas duros que parezcan siempre conllevan miles de aprendizajes y nos dan la oportunidad de vivir mejores experiencias.

Decidimos en este pequeño artículo afrontar la realidad de una manera muy positiva, recopilando los recursos indispensables para nuestra bioseguridad, viéndolos desde el punto de vista artístico, tratando de dejar a un lado la ansiedad que nos genera el día a día, enfocándonos en lo positivo

de la actual situación.

Para ello le damos la bienvenida al desarrollo de uno de los eventos más gratificantes que realiza la Universidad de Panamá, el Grafic Fest 2021 que según el avance en el ámbito de la salud se definirá si se realiza de manera presencial o virtual.

Luego de 5 años de realización, se aproxima la celebración del Grafic Fest 2021 y las expectativas son muy altas, ya que es un evento organizado por los estudiantes y profesores de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Panamá.

Nuestro posicionamiento como entidad



referente en el sector de organización de eventos es aprovechar el espacio e impulsar a los estudiantes a elaborar distintos proyectos creativos en base a las áreas del Diseño Gráfico.

Grafic Fest 2021, mantiene la línea de servir como plataforma para proyectar lo mejor de cada estudiante, cada profesor y para aquellas empresas que desean tener dentro de su entidad el talento de los jóvenes artistas.

Este año no será la excepción y como organizadores estamos preparados, para aprovechar los espacios, ya sea de manera presencial o de manera virtual, tomando en cuenta o como referencia años anteriores, por ejemplo: Grafic Fest 2019- Evento presencial
Grafic Fest 2020 - Evento virtual

Por: Candido Jordán /MFA/- Diseñador Gráfico y Docente

1. Conocimiento y Diseño + Aproximación conceptual.

El diseño como disciplina debe documentar sus fundamentos racionales a principio "ontológicos" (investigación del ser), para que el mismo descanse y condicione el conocimiento y determine el objeto de estudio. Es entonces, cuando se observa la necesidad de incluir métodos que sirvan de puente entre los principios del "conocer" y el "hacer" con las características específicas de la materia. La carente investigación en las disciplinas del diseño, es consecuencia de que el profesional del diseño no camina a la par de los métodos, innovaciones y avances de las tecnologías emergentes en la sociedad contemporánea.

Pareciera que este concepto de avance en los métodos investigativos, estuviera condicionando a una dependencia dominante, ligada fundamentalmente al desarrollo de las economías de nuestras regiones o países; dependencia que a la vista limita el logro de ciertos avances. Es decir, que frente a esta realidad, que aunque no se pudiesen implementar o aplicar determinadas tecnologías en países con rezago económico, esto no debe impedir que el diseñador se actualice en el conocimiento y provea a su entorno con alternativas que le ayude a la superación del mismo.

En el campo del diseño, nos encontramos con la falta de una metodología que estudie la adecuación entre los siguientes conceptos:

- Métodos definidos.
- Los principios internos (visión endógena) y externos (visión) exógenos que conllevan los diseños.
- Definir objetivos que se quieren lograr y los medios para cumplirlo.

Es a través de la investigación que se podrá evaluar los métodos existentes, esto nos lleva a incluir otro factor determinante; la carencia de la teoría de diseño, que ha obligado a establecer ciertos arquetipos que en su momento



han sido tomados como teorías y han guiado la actividad proyectual y su método de enseñanza.

Es imperiosa la necesidad de una herramienta intelectual de cierto orden que permita explicar la complejidad de la actividad proyectual. Esta situación ha convertido el medio en fin. En las academias de nuestro medio, se han constituido planes de estudio cuya estructura es el mismo método tradicional y se monta sobre esa plataforma didáctica lo que se quiere enseñar, es decir, planes cargados de talleres prácticos, limitando la reflexión y exploración de otras posibilidades tanto en el ordenamiento de factores complejos y la síntesis formal de los sistemas.

Al respecto y tal como se refiere el filósofo y sociólogo francés Edgar Morín (1921), quien:

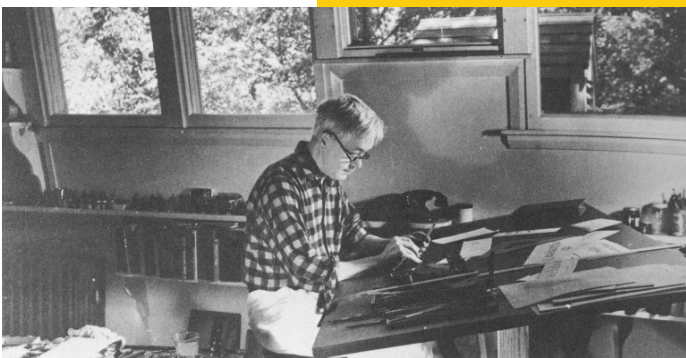
"Ve el mundo como un todo indisociable, donde el espíritu individual de las personas posee conocimientos ambiguos, desordenados, que necesita acciones retroalimentadoras y propone un abordaje de manera multidisciplinaria y multirreferenciada para lograr la construcción del pensamiento que se desarrolla con un análisis profundo de elementos de certeza".

Del artesano al diseñador:

El diseño en si contiene aspectos fundamentales inevitablemente controvertidos, en virtud de que, en estricto apego a las teorías y los modelos metodológicos, no existe alguno en el cual el diseño pueda sustentarse completamente. Sin embargo, existen personas llevadas por su espíritu profesional, quienes consideran que todos los seres humanos son diseñadores. Ellas entienden al diseño **"como todo esfuerzo consciente para establecer un orden con algún tipo de significado"**, en cuyo caso afirman que el hombre siempre ha diseñado a lo largo de la historia.



Lo cierto es que el ser humano es un transformador del ambiente debido a las necesidades que lo impulsaron a desarrollar las primeras manifestaciones culturales, con las cuales transformo su relación con el medio ambiente.



William Addison Dwiggins - Diseñador grafico

Webgrafía:

<https://aipo.es/libro/pdf/15-Evaluacion-Heuristica.pdf>
http://www.disenio.uma.es/i_diseno/i_diseno_4/documento3.htm
https://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad#Or.C3.ADgenes_controvertidos_del_t.C3.A9rmino
https://es.wikipedia.org/wiki/Edgar_Morin

Intuición y método:

El diseño exige ser enfocado de una manera distinta mediante el análisis de factores determinantes de la forma y la materia. Es decir, los métodos intuitivos y esquemáticos resultan insuficientes y condenados al fracaso. Diseñar es una actividad realizable en sistemas sociales, por lo que implica el conocimiento de las necesidades que en ellas se generan.

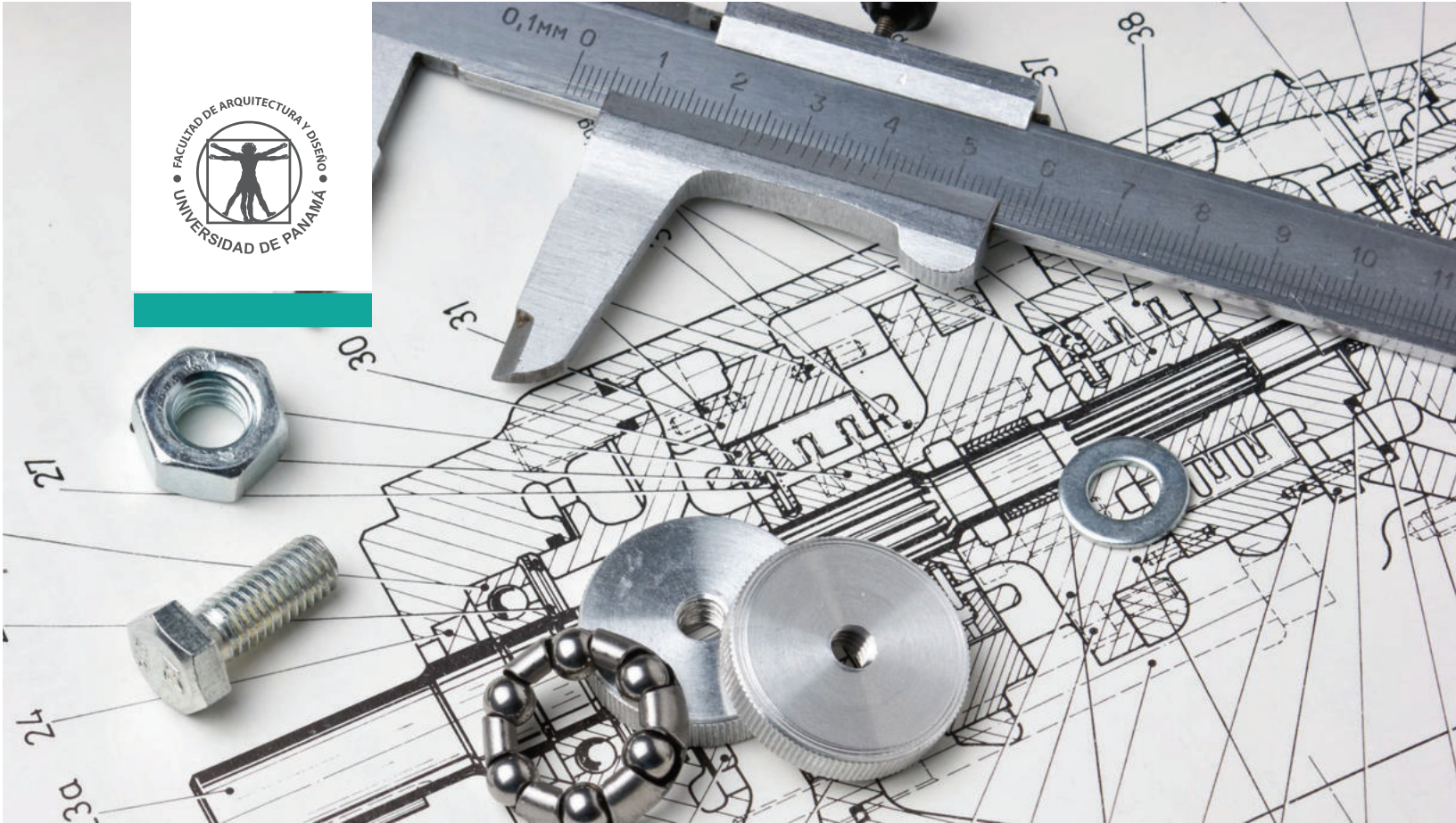
El diseño es, por tanto, una disciplina proyectual que se orienta hacia la solución y resolución (proyectar- des proyectar-proyectar /P+P+P) de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación, según necesidades físicas y espirituales.



Tanto la metodología, como el diseño mismo, abarca un ámbito extenso, un conjunto de disciplinas en los que lo fundamental es la concepción del desarrollo de proyectos que permitan preveer como tendrán que ser las cosas, y al mismo tiempo idear herramientas adecuadas a los objetivos preestablecidos. Debido a esto, la investigación del diseño integra conjuntos de indicaciones y prescripciones para la solución de problemas derivados de la necesidad misma; ella determina la secuencia de acciones más adecuada, su contenido y procedimientos específicos.

Bibliografía:

1. Jesús Ferro Bayona. *Educación y Cultura* 2. Editorial Universidad del Norte. 2013.
2. González María Paula, Pascual Af ra, Lorés Jesús. *Evaluación Heurística*. Universidad de Lleida. Cataluña. España. 2013
3. Fulvio Córdoba Aguilar. *La Glotodidáctica. Propuestas para lograr la excelencia académica*. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, D.C. 2004.



DISEÑO INDUSTRIAL DE PRODUCTOS

DIP



Formar profesionales en el area de Diseño y tecnología industrial aplicada a productos o prototipos de objetos para satisfacer exigencias reales de los individuos en el mercado nacional e internacional

 @arq.dis.up

 fadup.panama



NESTING: LO MENOS ES MÁS.

Mies van der Rohe en
alianza con Laurie Santos

LICENCIATURA EN
DISEÑO INTERIORES



Por: MITZI BARRANTES / Diseñadora Interiores y Docente

NESTING

“En principio, puede que nos cueste creer que una vida simple y sencilla nos garantiza el sentimiento de felicidad que tanto solemos buscar en cosas materiales o que, inclusive, creemos encontrar en la compañía de otras personas.”

Laurie Santos es la psicóloga de 43 años que imparte el curso más popular en la historia de la reconocida Universidad de Yale: Psicología y Buena Vida; mientras que Mies van der Rohe fue un diseñador industrial y uno de los más importantes arquitectos del siglo XX, pionero de la arquitectura moderna que popularizó la exitosa frase “lo menos es más”. Entonces, ¿cómo es que coinciden?

Analicemos, por un momento, nuestro estilo de vida: mil compromisos, cero energía; mucho trabajo, poco descanso; rutina, el tiempo no alcanza para nada, menos para uno mismo... y ni hablar del dinero.

Todo esto nos genera estrés, nos desgasta física y emocionalmente. Si te has sentido identificado, entonces necesitas recurrir al

“nesting”.

EL LUJO QUE ES UNA NECESIDAD

El nesting es una tendencia que está ganando terreno en el actual mundo agitado, pues no es más que plantarse en casa, sin nada en especial que hacer, sólo lo que nos plazca, dependiendo de nuestros intereses muy particulares; es disfrutar de la compañía propia o de familia y amigos en la calidez del hogar; es hacer un alto, desconectarse y “tomarse un break”; es relajarse y olvidarse de todo para reponer la energía perdida en el diario ajetreo; en fin, es entender que merecemos una buena vida comprendiendo que lo esencial es lo vital.



Según el experto en bienestar, Prameet Kotak,:

"tomarse un tiempo se ha convertido en una parte importante del bienestar y la recuperación. Con nuestros cerebros y cuerpos siendo bombardeados con tecnología y socialización, el nesting nos permite recuperarnos dentro de nuestros hogares. Enlentece la vida y nos da una oportunidad para ponernos en contacto con nosotros mismos".



Es decir, estar yo conmigo (o con los míos) es, en definitiva, un lujo que necesitamos darnos de vez en cuando, a fin de obtener los principales beneficios de esta tendencia, como lo son:

- Bajar el nivel de estrés - Cuidar la salud mental - Liberar oxitocina (hormona que nos hace sentir placer), - Ajustar el presupuesto.

Es importante recalcar que esto no se trata de aislarse del mundo y de nuestro papel en él, sino de crearnos un espacio propio en ese mundo en el que nos desarrollamos.

ACTITUD Y ENTORNO ADECUADOS

Para hacer nesting basta con tener la fuerza de voluntad necesaria para cerrar los ojos y hacerlo, pero también ayuda enormemente contar con un ambiente adecuado.

En este sentido, nos referimos a un espacio que invite a permanecer en él: es aquí donde toma protagonismo el papel del diseñador de interiores, profesional entrenado para personalizar los espacios, tomando en cuenta aspectos arquitectónicos y técnicos, y considerando el aspecto funcional y estético requerido por cada individuo.

Esto, indudablemente, permite que el nesting sea toda una experiencia placentera que invite a permanecer en la comodidad de la casa, lo cual contribuye al anhelado descanso.

Por increíble que nos parezca, esta personalización del espacio es capaz de provocar sensaciones de confort tan valiosas como las actividades que realizamos en él.

Dedicarnos a leer en un sillón de la sala con la iluminación adecuada, postrarnos (solos o acompañados) en una cómoda cama para disfrutar de una maratón de películas, preparar exquisitos platos en una cocina bien pensada y organizada son sólo algunos ejemplos de cosas tan sencillas de la vida que ofrecen un cúmulo de beneficios a nuestro ser, cosas que prueban que no hace falta tener una fortuna para disfrutar de la vida, cosas que nos demuestran que, también en cuestiones de bienestar y felicidad, lo menos es más.

LA DEUDA SOCIAL DEL ESTADO PANAMEÑO con los Asentamientos Informales y la vivienda social

LICENCIATURA EN
ARQUITECTURA



Por: MILCIADES RODRIGUEZ / Mgtr. - Arquitecto y Docente

Se ha hecho común la alarma entre la ciudadanía y sobre todo entre los habitantes que ocupan los asentamientos espontáneos, las acciones de desalojo, generalmente violentas, que ejecutan las autoridades bajo el argumento de la protección a la propiedad privada y salvaguardar la seguridad física de los moradores que ocupan zonas de riesgos.

Lo cierto es que muy lejos está la solución a éste problema que es de tipo estructural o de tenencia del suelo que persiste algunas veces más intensamente (últimos 50 años) y en otras ocasiones está latente, dormido o en estado embrionario representado en cientos de familias que quedaron marginadas del sistema formal del mercado de la vivienda.

Las dimensiones reales del problema las observamos en el número de viviendas ubicadas en comunidades que ocupan fincas privadas y comunidades que ocupan fincas municipales o del Estado y no han sido regularizadas, las viviendas localizadas en lugares de alto riesgo (Inundaciones, deslizamientos) en algunos casos afectadas por desarrollos privados colindantes. Las viviendas que no tienen un buen sistema de servicios público (agua potable, sistema sanitario, caminos accesibles), las viviendas carentes de calles, veredas, lugares para la

disposición de basura, drenajes pluviales, luminarias, puentes sobre quebradas o ríos., las comunidades sin espacios públicos (Parques, áreas deportivas, recreativas para todas las edades).

Decíamos que como el problema es de orden estructural, lo cual permea la gestión del suelo urbano y los instrumentos del ordenamiento territorial posibilitando, por la inercia del sistema de plusvalía, la especulación sobre el costo de la tierra que se refleja en la fragmentación urbana (falta de integración a un sistema de ciudad), en consecuencia, prevalece el desarrollo inmobiliario y se deprime el desarrollo de los asentamientos y la vivienda social.

Una serie de acciones y políticas como parte de la retribución social del Estado debe orientarse a: Establecer una Política Nacional de Tierras que permita un desarrollo incluyente, un equilibrado uso del suelo urbano y potenciar su desarrollo controlando la especulación sobre sus costos, desafectar suelo urbano para la construcción de viviendas social y desarrollar infraestructuras con los servicios públicos básicos, recuperar bienes inmuebles y readecuar nuevas viviendas que les den vida a los centros urbanos históricos, regularizar la tenencia del suelo de las comunidades que viven

en fincas privadas y nacionales, promover un ordenamiento territorial de las aéreas metropolitanas de Panamá y Colón, que permita un armonioso y justo crecimiento de la ciudad sobre la base del mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes, integrar sobre la base de sus aspiraciones a las comunidades de la Cuenca del canal de Panamá, promover y fortalecer políticas asociativas de la ayuda mutua, el cooperativismo en el campo de la vivienda.

El problema de la vivienda social debe ser encarado por el Estado y sus instituciones, con participación de las organizaciones populares, mediante la aplicación de instrumentos legales, económicos, sociales y políticos, que minimicen la deuda social de los Estados con los sectores sociales más pobres.

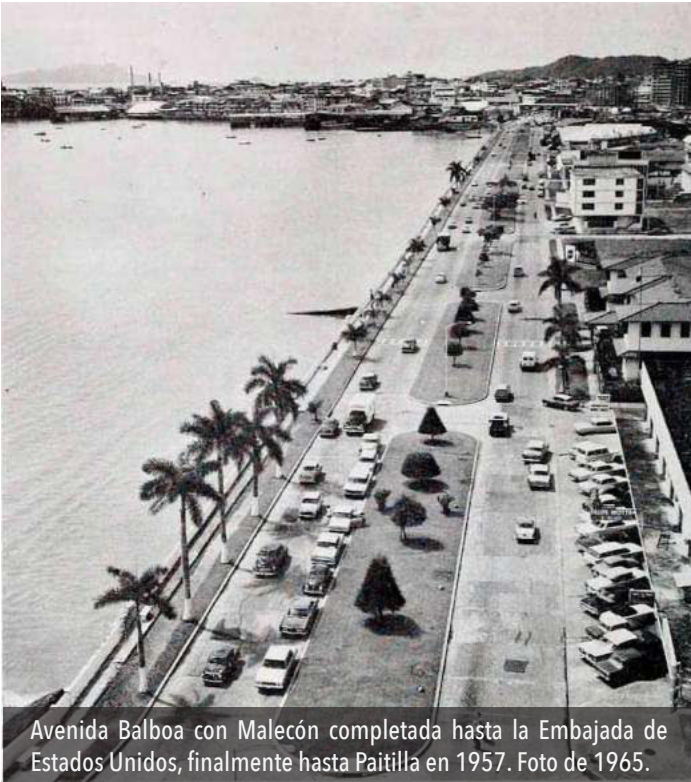
Para ello se hace necesario la elaboración de políticas y programas, convenios y acuerdos de coordinación institucional, transferencias de recursos para la ejecución de los programas, transmisión de suelo urbano o reservas territoriales, organización, promoción, producción y distribución de materiales de construcción, mejoramiento de viviendas, asistencia, capacitación, evaluación de programas de viviendas, articulación de normas y tecnologías, apoyo al cooperativismo y a los grupos locales.

Con los Municipios se promoverán y celebrarán convenios de concertación, con los gremios empresariales, con los colegios y asociaciones de profesionales, con las instituciones docentes y de investigación, con las organizaciones sociales y con los particulares interesados en el desarrollo de la vivienda social.



LA CIUDAD POSIBLE

Por: MAGELA CABRERA ARIAS /Mgtr - Arquitecta y Docente



Avenida Balboa con Malecón completada hasta la Embajada de Estados Unidos, finalmente hasta Paitilla en 1957. Foto de 1965.

Ayer, apesadumbrada, caminaba observando que vivimos en una ciudad inculta, insegura, agresiva, sucia, deteriorada, intransitable -en automóvil o a pie-, y contaminada visual y ambientalmente. Pero resurgió la esperanza cuando al doblar una esquina, observé algo singular en La Cinta Costera: una joven de cuerpo esbelto y atlético encima de un pedestal improvisado con libros, hablaba a una multitud creciente y embelesada. Decía: no le demos nuestro voto a aquellos que han edificado esta ciudad según los valores del capital, quien sin reparos compra y destruye -para asegurar rentabilidad- árboles, paisajes, historia y personas; considerando el suelo una mercancía que negocia sin consideraciones sociales.



Dejemos atrás la soledad, violencia e inseguridad de la ciudad de hoy, e inspirados en poemas y canciones mezclados con códigos inteligentes y planes de desarrollo urbano construyamos *la Ciudad Posible*: justa, tolerante y plena de oportunidades para el desarrollo humano, donde se cuide y respete a los ancianos y donde los jóvenes encontremos las oportunidades anheladas.

Edificaremos espacios públicos: plazas, zonas deportivas, anfiteatros para conciertos, jardines y bibliotecas, espacios para skates, y paredes destinadas a murales y graffitis donde reforzaremos vínculos afectivos y reconoceremos a quienes se piensan diferentes -porque tienen distinto color de piel, costumbres y fortuna-, pero que se igualan cuando experimentan la alegría de compartir, reír y jugar.

Allí escucharán nuestras opiniones expresadas con pasión pero sin violencia. En *la ciudad posible*, todos -especialmente pobres y humildes- caminaremos en veredas bordeadas de árboles; jugaremos en canchas y parques que alejarán drogas y crímenes-; circuiremos en bicicleta disfrutando de la ciudad y el paisaje natural; y tendremos servicios de salud y educación de excelencia.

Disfrutaremos barrios integrales y sin murallas, combinando comercio barrial, viviendas de humildes y adinerados y parques vecinales, resolviendo así las necesidades cotidianas sin recorrer largas distancias.

Gozaremos de abundante agua, las basuras serán recogidas; y mujeres y niños caminarán por veredas iluminadas y seguras.

La espina dorsal de nuestra ciudad será la Cultura desplegada en bibliotecas, plazas, centros culturales, teatros y cafés literarios donde ciudadanos -de todos los colores e idiosincrasias- cultivaremos una cultura de paz y desarrollaremos nuestra creatividad. Dejemos atrás a los mediocres y pusilánimes; luchemos por nuestros ideales y utopías. ¡Asumamos las riendas, tomemos responsabilidades y cumplamos nuestros sueños!. No dudes de que un pequeño grupo de jóvenes comprometidos podemos cam-

biar el mundo. Si te parece un sueño recuerda a Seneca quien dijo: "*No nos atrevemos a muchas cosas porque son difíciles, pero son difíciles porque no nos atrevemos a hacerlas*".

LA SEGUNDA CIUDAD

Por: HUGO A. ROSALES J./ Mgtr.- Arquitecto Urbanista y Docente

Allá por mediados de la década del 70, dos reconocidos demógrafos (cada uno por su lado) colocaron a la ciudad de La Chorrera en la cuarta posición en importancia poblacional del país. Colón (la segunda ciudad) tenía 167% más población que La Chorrera y David (la tercera ciudad) tenía 47% más. Un estudio urbanístico reciente, elaborado por el suscrito, indica que, según el censo del 2010, La Chorrera ya sobrepasó a David en un 15% de su población y está apenas un 4% por debajo de Colón, para ocupar actualmente el tercer lugar en importancia nacional.

La ciudad de La Chorrera es un conglomerado de 12 localidades urbanas (La Chorrera, Barriada El Progreso, El Coco, Altos de San Francisco, La Pesa, La Herradura, Potrero Grande, Guadalupe, La Mitra, Altos de El Espino, Puerto Caimito y El Espino), más 11 poblados suburbanos, que ocupan una superficie de 3,745 has., suman 143,601 habitantes (el 89% de la población del distrito) y se localizan linealmente por 16 kilómetros en ambos lados de la Carretera Panamericana. Si esta mancha urbana se colocara al inicio de El Chorrillo, en la ciudad de Panamá, llegaría hasta Metro Mall y Los Pueblos.

Se pueden mencionar algunos otros números que revelan la intensidad de lo que está sucediendo en materia territorial y urbanística con esta ciudad denominada por algunos como un "pueblo grande".

En el período 2000 - 2010 el inventario de viviendas se incrementó en más de 1,000 unidades por año y la transformación del espacio rural a urbano ocurrió a razón de 66 hectáreas anuales.

Durante esta década, el 35% de tal dinámica

territorial estuvo a cargo del sector inmobiliario, lo cual constituye un cambio trascendental considerando que históricamente la ciudad se había venido expandiendo bajo la modalidad de la gestión de parcelaciones municipales (en 1990 sólo el 2% de las viviendas correspondían al

sector formal mercantil). Además de todo esto, en los últimos 7 años, tan sólo el desarrollo inmobiliario del sector y a

año) lo cual estaría representando una producción de entre 16,000 y 18,000 viviendas adicionales.

La Ciudad de La Chorrera ha logrado configurar un patrón de crecimiento y ocupación del territorio que curiosamente se presenta de manera inversa que en el resto de las ciudades. Usualmente las ciudades tienen grandes zonas residenciales perimetrales que los urbanistas denominan como áreas suburbanas ya que los asentamientos localizados en la periferia por lo general tienen estándares de urbanización muy bajos. En La Chorrera los asentamientos semiurbanos más antiguos, formados por la gestión de los propios pobladores, se han localizado hacia el centro y el oeste, en terrenos municipales muy accidentados, pero guardando cierto cuidado con el medio ambiente. Resulta que, según puede observarse en la

ilustración que acompaña este escrito, las nuevas urbanizaciones construidas por los promotores inmobiliarios, con mejores estándares de urbanización, más automóviles, pero con mayor deterioro del medio ambiente, han encontrado su nicho territorial hacia la sección este y sur de la ciudad, así como hacia el norte, inmediatamente después del Río Caimito, rodeando a la ciudad original.

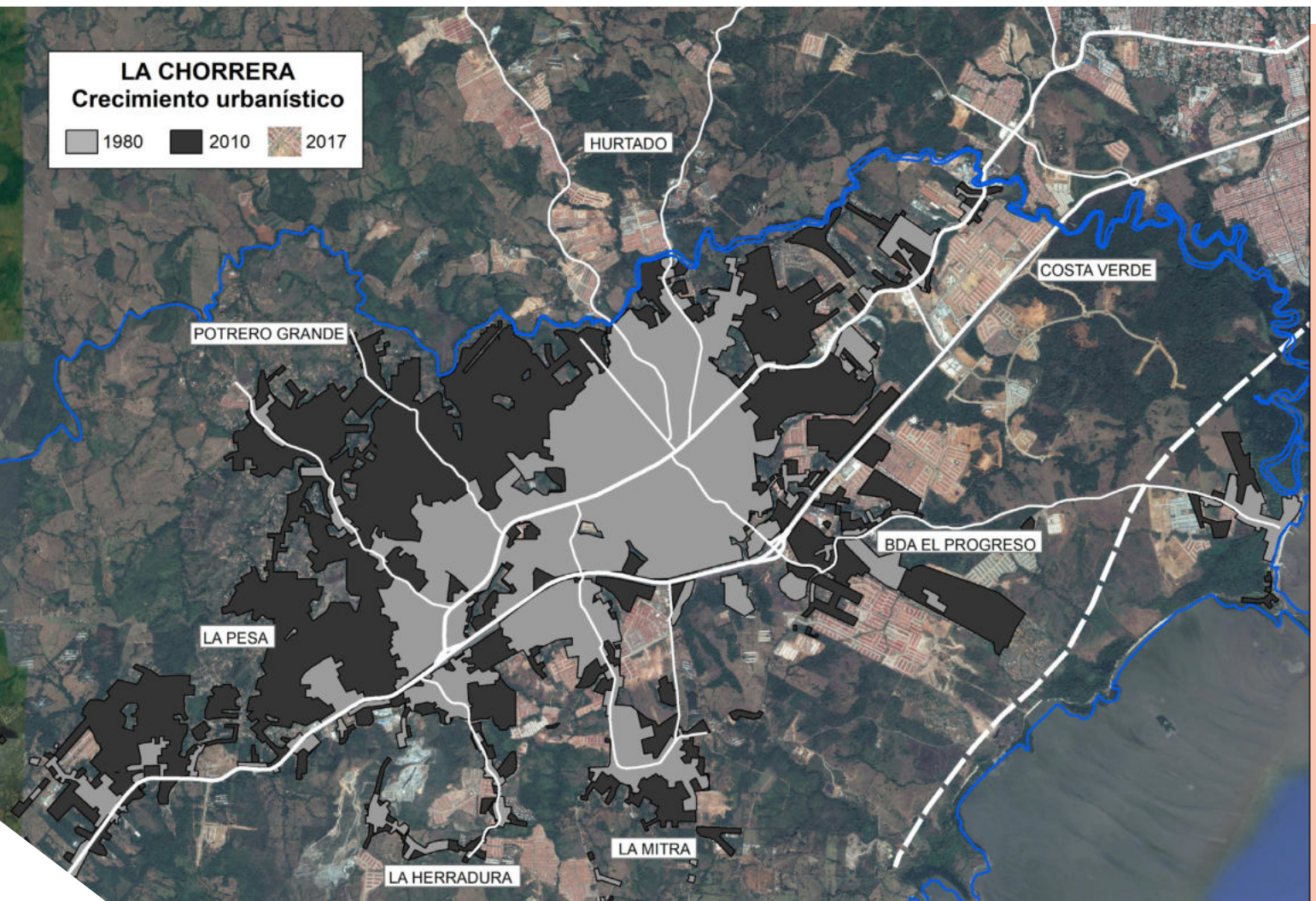
Lo paradójico de este proceso urbanístico es que todas esas urbanizaciones son sometidas a un examen técnico por parte de las autoridades urbanísticas estatales quienes les exigen la presentación de estudios de ordenamiento territorial, pero irónicamente estas entidades no se exigen a sí mismas contar con planes de ordenamiento territorial para darle coherencia e integración funcional a tal desarrollo.

Este vacío origina al menos dos daños irreversibles con altos costos para la ciudad:



lleva 850 hectáreas

urbanizadas (un promedio de 121 has. cada



El intenso desarrollo inmobiliario está envolviendo a la ciudad de la Chorrera por el norte, el este, el centro sur y el suroeste.

nía: por un lado se entorpece la factibilidad de construir nuevas carreteras o vías rápidas que permitan comunicar la ciudad capital con las ciudades del interior (por ejemplo una nueva carretera costanera como la que se muestra en la ilustración) o nuevas avenidas en sentido norte-sur (o viceversa) y por otro lado se desvanece la posibilidad de que La Chorrera cuente con los servicios institucionales y recreacionales a la escala de su tamaño poblacional (por ejemplo, parques distritales, colegios e institutos, estadios, cementerios, etc.).

Por último, ante el panorama urbanístico que se le avecina, y si desde el año 2006 la ley de ordenamiento territorial establece que los municipios deben asumir sus responsabilidades constitucionales en materia de urbanismo, surge la gran interrogante: ¿cómo es que las autoridades municipales de La Chorrera aún no instalan la Junta de Planificación Municipal?, tan necesaria para orientar el crecimiento territorial ambiental de esta ciudad que seguramente en el próximo censo del 2020 será considerada como la segunda en importancia en Panamá.

¿SABES CÓMO SURGE LA RESTAURACIÓN DE MONUMENTOS?

Por: Silvia I. Arroyo D, PHD. Restauración y Patrimonio, Docente.



Desde la antigüedad se les daba un trato especial a los edificios históricos, sus restos y a su entorno. Por ejemplo, los egipcios restauraron un brazo de una de las estatuas de Ramsés II en el templo de Abu Simbel. Se sabe que los griegos y los romanos se preocupaban por el mantenimiento de sus obras. Formaban brigadas para que se ocuparan de las obras públicas y las conservaran. Los templos griegos fueron destruidos por los persas, pero los griegos decidieron no reconstruirlos y dejarlos como memoria del acontecimiento. Asimismo, luego del fuego de Nerón, los romanos se lamentaban por la pérdida de sus edificios. Y cuando Adriano reconstruyó el Panteón en Roma, hizo colocar una inscripción que recordara a Agripa, su constructor original, como se observa en la figura 1 (Jokilehto, 1999: 4-5).

El ser humano usualmente busca sitios geográficamente estratégicos o con algún valor espiritual para asentarse. La continuidad en el uso de los espacios hace que muchas de las edificaciones sean el fruto de la concentración, adición, sustitución y reconstrucción a través de los años. Numerosas construcciones antiguas sobrevivieron a la Edad Media y al Renacimiento y se mantienen en uso hasta nuestros días. Por consiguiente, en estas obras se efectuaron trabajos de mantenimiento y adiciones (DCTA - UPM, 1998: 1-17).

Siendo Italia el centro de la antigüedad clásica, encontramos allí la mayor cantidad de ejemplos de la continuidad en el uso de espacios. Entre ellos, la Plaza Navona (en Roma) fue el circo de Domiciano en el s. I. En el s. XV se trasladó allí el mercado. Actualmente incluye la más grande concentración de arte Barroco: la fuente de los Cuatro Ríos, la



iglesia de Sant Agnese in Agone, el Palacio Pamphili, la fuente de Neptuno y la fuente del Moro (Fernández, 1996: 282).

Francesco Petrarca, poeta italiano (1307-1374), buscaba recuperar la grandeza del Imperio Romano. Petrarca decía: "Sería un honor para ustedes salvar estas ruinas, porque atestiguan lo que una vez fue la gloria de Roma". En adición, artistas del Trecento (s. XIV) y Quattrocento (s. XV) italiano, como Giotto y Masaccio, empezaron a utilizar técnicas antiguas, que se habían olvidado en la época medieval. Artistas del Renacimiento como Donatello y Filippo Brunelleschi, fueron a Roma a estudiar el arte y arquitectura de los antiguos clásicos. Estos artistas y arquitectos del Renacimiento también redescubren a Vitruvio: arquitecto, escritor, ingeniero y tratadista romano del s. I a.C. Es el autor del tratado sobre arquitectura más antiguo que se conserva y el único de la Antigüedad clásica, *De Architectura*, en 10 libros, probablemente escrito entre los años 23 y 27 a.C. (Jokilehto, 1999: 21-26).

Leon Battista Alberti es una de las figuras artísticas más polifacéticas del Renacimiento, conoce y aplica el tratado de Vitruvio. Escribió múltiples tratados, por ejemplo, *De re aedificatoria* (obra que termina en 1450) describe lo relativo a la arquitectura moderna. Alberti explica que el arquitecto debe saber las causas de los defectos en la construcción. Al igual que un médico, se debe estudiar el mal para poder curarlo. Tenía su propio criterio para proteger las estructuras antiguas y se enojaba con los contratistas

incompetentes que no podían empezar un nuevo edificio sin demoler otro. Para él era imperante dejar los antiguos edificios intactos (Jokilehto, 1999: 26-27).

Durante el s. XV la Iglesia cuidó gran parte del patrimonio, restaurando varias iglesias en Roma. En el s. XVI, el papa Pío II emite una "bula" o documento que especifica la preservación de los restos antiguos. También en el s. XVI, el papa León X nombra a Rafael Sanzio como "Comisario de las antigüedades de Roma" (Jokilehto, 1999: 32-33).

Un caso muy interesante es el de la iglesia de Santa María degli Angeli. El edificio fue diseñado en 1562 por Miguel Ángel sobre la base central de unas termas romanas, a solicitud de papa Pío IV. Miguel Ángel se limitó a hacer lo mínimo necesario: recubrir algunos muros y a restaurar los espacios, creando así un edificio eclesiástico muy particular, manteniendo la fachada en ruinas (Jokilehto, 1999: 34).

En el s. XVII el Panteón estaba en un mal estado de conservación. Gian Lorenzo Bernini fue comisionado para realizar la restauración. El hizo del Panteón el centro del proyecto y se enfocó no solamente en su estructura, también le dio un enfoque urbanístico dando espacio al edificio (Jokilehto, 1999: 38-39).

En el s. XVIII, cuando se desarrolla una verdadera conciencia del valor artístico e histórico de los monumentos y se comienza a plantear el tema de restauración con una visión científica. Los descubrimien-

tos arqueológicos de Herculano (1738) y Pompeya (1748), las excavaciones en la villa Adriana y el Palatino en Roma (DCTA - UPM, 1998: 16-17).

La obra de Johann Joachim Winckelmann (1717-1768), que llegaría a ser Comisionado en jefe de las Antigüedades de Roma, sería realmente decisiva tanto desde un punto de vista teórico como práctico, ya que llegó a distinguir en las obras lo original de lo agregado, lo real o ideal (Jokilehto, 1999: 59).

Todo esto lleva a realizar los primeros proyectos científicos de restauración en el siglo XIX. Los primeros dilemas surgen en una obra tan importante como el Coliseo Romano o Anfiteatro Flavio. Raffaele Stern en 1807 y Giuseppe Valadier en 1826, fueron los encargados de los trabajos. Ellos deciden no reconstruir el edificio y resolver el problema puntual que es, en ambos casos, consolidar los arcos del Coliseo. Lo hacen de manera distinta, pero de un modo prácticamente arqueológico. Stern lo resuelve por medio de un contrafuerte (figura 3) y Valadier simula un derrumbe natural a través de un sistema de arcos (figura 4). Es decir, no alteran la estructura original del monumento y distinguen los detalles nuevos con materiales diferentes. Nace lo que se conoce como la restauración arqueológica: "...sólo cuando los restos lo que fue una obra de arte no consientan una integración plausible..." (Brandi 1999: 33). Esto da inicio a la disciplina de la restauración de monumentos.



Bibliografía

- Brandi, Cesare (1999). *Teoría de la restauración*. España: Colección Arte y Música, Alianza Editorial.
- Departamento de construcción y tecnología arquitectónicas-Universidad Politécnica de Madrid - DCTA - UPM (1998). *Tratado de Rehabilitación* (Vol. 1). España: Editorial Munilla Lería.
- Fernández, A. et. al. (1996). *Historia del arte*. España: Vicens Vives.
- Jokilehto, Jukka (1999). *A history of architectural conservation*. London: Elsevier Butterworth Heinemann.

Por: TATIANA SOUSA DE LEÓN/ Mgtr. - Arquitecta, Paisajista y Docente

¿ACCESIBILIDAD PARA QUIÉN?

Según el Observatorio de la Accesibilidad (COCEMFE 2017), la accesibilidad es la cualidad de fácil acceso para que cualquier persona, incluso aquellas que tengan limitaciones temporales en la movilidad, en la comunicación o el entendimiento, pueda llegar a un lugar, objeto o servicio. Los humanos en realidad no son todos iguales, somos niños, adultos, mujeres embarazadas, adultos mayores, bajos, altos, gordos flacos, en fin, diversos.

Ante el mundo globalizado al que nos enfrentamos y la estandarización producto de la industrialización, se ha ido poco a poco soslayando el hecho de que si bien todos somos humanos, pertenecientes a la misma especie biológica, en realidad podemos ser muy diferentes. Hoy cabe decir "La diferencia es un derecho", tenemos derecho a pensar diferente, caminar diferente o a ver diferente, no es que estemos "dañados" o "defectuosos" somos diferentes y ya.

La accesibilidad no es la pintura azul que agregamos al estacionamiento después que todo está construido. Es una actitud diferente, es

comprender que las personas son física y mentalmente diferentes. Por lo cual, el diseño accesible empieza desde el momento mismo en que planificamos el espacio físico, está durante el proceso de diseño y su mantenimiento.

¿SE NECESITAN ESPACIOS ABIERTOS ACESIBLES?

Nos interesa el espacio público como punto de encuentro, de reencuentro y de socialización, de recreación y de convivencia; como centro de construcción de la ciudadanía. Si el espacio público es la esencia de la ciudad y todos somos ciudadanos, ¿No deberíamos tener todos el mismo derecho de disfrutarlo?

La respuesta podría parecer obvia, pero no lo es, porque la realidad nos dice otra cosa, vivimos en una ciudad que nos repele como ciudadanos, ya ni siquiera hablemos de las personas con discapacidad, la ciudad y sus espacios de recreación se nos está negando a todos.

Es en el espacio abierto donde el Derecho a la Ciudad y el Derecho a la Diversidad se materializan y se conjugan, amalgamándose para configurar la "Ciudad Inclusiva" o la "Ciudad para

Todos"

¿CUÁNDO DEBEMOS COMENZAR A PENSAR EN LA ACCESIBILIDAD DEL ESPACIO ABIERTO?

SIEMPRE

Desde el instante mismo en que comenzamos la planificación de un espacio abierto, debemos imaginarlo para que pueda ser usado por todos, niños, adultos, abuelitos, personas a pie, personas en bicicleta, personas en sillas de rueda, invidentes, autistas, inclusive las mascotas.

Todo espacio abierto tiene 6 ejes fundamentales, en los cuales hay que verificar la accesibilidad, estos son: el pavimento, la vegetación, la iluminación, el mobiliario urbano, la señalización y el agua (si el agua, vivimos en un mundo de agua, es parte de nuestro ser).

Esta verificación la debemos hacer desde que planificamos, cuando diseñamos y cuando realizamos planes de mantenimiento.

Este último suele ser el menos pensado, pero qué curioso es el que más tiempo ocupa; pues si bien planificar, diseñar y construir un espacio abierto para la recreación puede tomar unos dos años, el plan de mantenimiento debe procurar que este espacio dure por lo menos 30 años, en condiciones de accesibilidad.



DISEÑO PARA LA ACCESIBILIDAD EN EL ESPACIO PÚBLICO





Universidad de Panamá

Secretaría General

Calendario Académico 2021

VERANO

Año Académico 2020

Organización:

23 de noviembre al 15 de diciembre de 2020

Matrícula: del 11 al 16 de enero de 2021

Pago de Matrícula: del 18 al 30 de enero

Inicio de Clases: 18 de enero

Último día de Clases: 27 de febrero

Exámenes Finales: del 1 al 13 de marzo

Entrega de Calificaciones:

A más tardar 7 días, después de aplicar el examen final

Culminación del Verano: 20 de marzo

PRIMER SEMESTRE

Matrícula:	del 22 de marzo al 3 de abril
Pago de matrícula:	del 22 de marzo al 10 de abril
Inicio de clases:	5 de abril
Retiro e Inclusión:	del 5 de abril al 24 de abril
Último día de clases:	17 de julio
Exámenes finales:	del 19 al 31 de julio
Entrega de calificaciones:	A más tardar 7 días, después de aplicar el examen final
Culminación del semestre:	7 de agosto

SEGUNDO SEMESTRE

Matrícula:	del 9 al 21 de agosto
Pago de matrícula:	del 9 al 28 de agosto
Inicio de clases:	23 de agosto
Retiro e Inclusión:	del 23 de agosto al 11 de septiembre
Último día de clases:	4 de diciembre
Exámenes finales:	del 6 al 18 de diciembre
Entrega de calificaciones:	A más tardar 7 días, después de aplicar el examen final
Vacaciones administrativas:	del 16 al 30 de diciembre
Culminación del semestre:	31 de diciembre
Vacaciones de los profesores:	del 2 al 31 de enero de 2022

DÍAS NACIONALES

Año nuevo	viernes 1 de enero de 2021
Día de los Mártires	sábado 9 de enero
Martes Carnaval	16 de febrero
Viernes Santo	2 de abril
Día del Trabajo	sábado 1 de mayo
Separación de Panamá de Colombia	miércoles 3 de noviembre
Día Patriótico de Colón	viernes 5 de noviembre
Primer Grito de Independencia	miércoles 10 de noviembre
Independencia de Panamá de España	domingo 28 de noviembre
Día de la Madre	miércoles 8 de diciembre
Navidad	sábado 25 de diciembre
Año nuevo	sábado 1 de enero de 2022

DÍAS FERIADOS

Lunes Carnaval	15 de febrero
Miércoles de Cenizas	17 de febrero
Jueves Santo	1 de abril
Fundación de Panamá (Campus y Curundú)	domingo 15 de agosto
Día de los Difuntos	martes 2 de noviembre
Día de los Símbolos Patrios	jueves 4 de noviembre
Víspera de Navidad	viernes 24 de diciembre
Víspera de Año Nuevo	viernes 31 de diciembre

DÍAS CÍVICOS LABORALES

Aniversario de la Universidad de Panamá	jueves 7 de octubre
Día del Estudiante	miércoles 27 de octubre
Día de Duelo Nacional	lunes 20 de diciembre

Nereida E. Herrera Tuñón
Nereida E. Herrera Tuñón
Secretaría General

innova

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

EDICIÓN 1 - 2019



ISSN L 2644-402X

Pronto próximo número con más
Para mas información
revista.innova.fadup@gmail.com