

Caja ruber

Morada para la vigilia de los flamencos



Este proyecto se está desarrollando para el «Refugio de fauna silvestre y reserva de pesca ciénaga de Los Olivitos» bajo la asesoría del Jefe de refugio Biólogo Alfredo Soler, Ministerio del Ambiente, Dirección Estatal Ambiental Zulia.

Dentro del «Refugio de fauna silvestre y reserva de pesca ciénaga de Los Olivitos» se encuentra un lugar llamado «los corianos» punto principal de concentración de flamencos *phoenicopterus ruber ruber*, y lugar idóneo por ser una zona cenagosa cuyas características físico-naturales les permiten alimentarse y reproducirse.

Aquí los flamencos son residentes permanentes, aquí crecen y alcanzan vuelo por primera vez y es aquí mismo en donde empiezan con sus viajes por la América caribeña; Cuba, México, Colombia, Brasil... etc. y por supuesto, por toda Venezuela.

Aquí mismo los flamencos han sido víctimas del trato inoportuno por parte de personas sin conocimiento y sin consciencia sobre la importancia del respeto que le debemos a este santuario y a las vidas que ahí toman dominio.

No es un lugar para el hombre ordinario, más bien es un lugar de los pájaros que puede ser visitado por el hombre consciente que ame y respete la vida de lo natural.

Para estos amantes algunos fotógrafos, en su

mayoría científicos y otros turistas ecológicos, se ha diseñado una caja de observación con la intención de ser una herramienta especializada para observar y estudiar la vida natural de los flamencos sin perturbar la tranquilidad y la vida de estos pájaros tímidos.

Esta caja se levanta dos metros cincuenta por encima del horizonte, para dejar fluir las aguas inundables de la ciénaga y dejar pasar las arenas de las dunas de forma que sigan su ritmo natural. La caja está diseñada con lo mínimo necesario para que el hombre pueda cómodamente estar sentado con su equipo fotográfico y tener una visual de 360° para su estudio. Lo más importante es no perturbar a los flamencos, por ello se disponen las ventanillas de forma tal que solo se utilice la justa para la visual observada.

El piso de la caja se dispone permeable al viento y a veces abierto para la observación hacia las dunas. El techo se desliza al antojo para observar al cielo y al vuelo de los flamencos. Durante las noches de luna llena se puede observar la luna, la ciénaga en sombra y la vida nocturna de la fauna. Durante las noches oscuras se puede armar el telescopio y observar las estrellas. Todo, sin que los pájaros y la tierra lo noten.

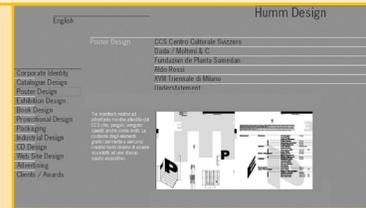


www.guggenheim-bilbao.es

El museo más imponente de la Península Ibérica, también tiene un lugar en Internet donde se publican y reseñan todas las actividades que lo mantienen activo. Aquí puedes enterarte de todo lo que hay dentro del Museo, incluyendo su tienda, su colección permanente y las muestras que están en constante cambio, los planos e información sobre este gran edificio de Frank O. Gehry.

www.hummdesign.com

La tarjeta de presentación de un prestigioso estudio de diseño grafico en Italia, creadores de la imagen de numerosas empresas que se adueñaron del mercado nacional e internacional. En este sitio se despliegan muestras de diseños de publicaciones, páginas web, empaques, carteles y folletos entre otros.

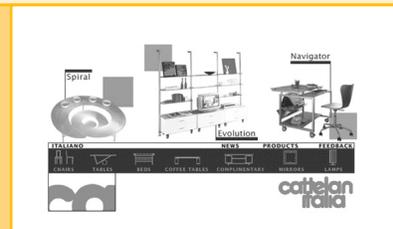


www.mariscal.com

Javier Mariscal, uno de los personajes españoles con mayor proyección internacional dentro y fuera del mundo del diseño, nos brinda su trabajo y el de su equipo a través de la red mundial. Un sitio lleno de información sobre arte, diseño y algo más.

www.cattelanitalia.com

Los diseñadores del prestigioso mobiliario italiano nos presentan a una de sus grandes empresas dentro del medio. "Cattelan Italia" posee en la red un excelente y extenso catálogo donde presentan su producción y explicación técnica de sus muebles.



www.absolut.com

Absolutamente... activa y atractiva. La marca de vodka más famosa del mundo nunca se ha quedado atrás en cuanto a imagen y tiene un sitio en la red mundial con una página digna de su concepto visual. ¡No te la pierdas, Visítala !.

SEGD 2001 annual conference & expo Miami Beach

Aún en recuperación tras un decadente fin de semana largo de estridente hip-hop y bandadas supernumerarias de jóvenes turistas, Miami Beach despertaba el miércoles 30 de Junio a un calor húmedo inclemente y a calles finalmente semi-desiertas, que volverían a ser invadidas en pocas horas por una no tan numerosa pero sí tan energética y creativa manada. La conferencia y exposición de la Sociedad de Diseño de Gráfica en el Entorno (SEGD) atrae anualmente a un grupo de más de 300 profesionales del diseño a participar de sus actividades culturales, sociales y recreativas bajo una atmósfera de relajamiento, jovialidad y camaradería profesional.

La recién culminada edición de tal evento se caracterizó por una riqueza en sesiones educativas y oportunidades culturales. Fue una oportunidad única para explorar las últimas tendencias en el campo del diseño, al tiempo que se establecían contactos profesionales y personales entre compañeros diseñadores en los eventos sociales. Pudo apreciarse de igual manera las más recientes y mejores soluciones en el campo de la fabricación y manufactura industrial. Todo ello en el transcurso de cuatro extenuantes días cargados de actividad formativa y recreacional en uno de los escenarios más seductores y vibrantes que el mundo puede ofrecer.

Tratando de canalizar las diferentes temáticas a discutir en este evento, las experiencias se dividieron en cuatro módulos a ser impartidos en variadas sesiones, visitas y recorridos, correspondientes a los cuatro días de duración del evento. Una de estas vertientes de discusión la constituyó la problemática de la accesibilidad, donde se evaluó el diseño como importante herramienta universalizadora del conocimiento y de la experiencia. Los diseñadores de Gráfica en el Entorno como diseñadores de experiencia multisensoriales y accesibles a impedidos visuales, auditivos, discapacitados, analfabetas o individuos pertenecientes a otra cultura de lenguaje foráneo. Las sesiones estuvieron a cargo de Michael May, invidente y fundador del Grupo Sendero, que desarrolla sistemas

auditivos de mapas de navegación con la finalidad de ayudar a otros invidentes a trasladarse dentro del contexto urbano de manera independiente al tiempo que vivencian el entorno, conjuntamente con la directora del Programa de Accesibilidad del Instituto Smithsonian Norteamericano Jan Majewski.

Con la finalidad de brindar un contexto geográfico y cultural a los temas de la conferencia, el segundo día fue dedicado a la comprensión del forma, historia y carácter de nuestra sede. Fuimos familiarizados con el renacimiento de Miami Beach y los instigadores que revirtieron años de negligencia y decadencia a través de sesiones, recorridos peatonales y tours alrededor de la ciudad y sus afueras a cargo de Don Meginley, Director de Goldman Properties, e integrante del sector hotelero y grupo de rescate de la arquitectura Art Déco de Miami Beach desde 1985; Nancy Liebman, Comisionado para la ciudad de Miami Beach y Bernard Zyscovich, exitoso arquitecto, miembro principal de la Junta de Revisión del Plan de Desarrollo Urbano para Miami Beach. Del mismo modo y con la finalidad de disertar sobre los temas relacionados con los sistemas de identificación, señalización y gráfica en parques temáticos e interactivos, se sostuvieron sesiones en la sede de American Airlines Arena de Miami a cargo de David Harvey (Director del Museo Nacional de Historia Natural de los Estados Unidos); Eileen W. Xie (Grupo Disney Imagineering); Tom Graboski y Diane Stratton (de los grupos Tom Graboski y Asociados, y RTKL respectivamente) a cargo de los proyectos de señalética y gráfica del crucero Explorer of the Seas de Royal Caribbean; Mitchel Mauk y Marilyn Weyant (De Mauk Design y Sony Computer Entertainment America respectivamente) a cargo de la Experiencia PlayStation E3, Scott Mallwitz (de LEGO Global Family Attractions) a cargo de la Experiencia Legoland.

El universo de información tecnológica requerida para la práctica del diseño de la gráfica del entorno, los procesos industriales y de fabricación, así como una buena dosis de mercadeo y psicología, fueron puestos al alcance de

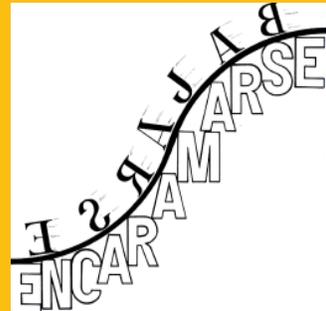
todos a través de una concurrida exposición y de diversas sesiones y mesas de trabajo que estuvieron a cargo de Tom Moriarty (Economic Research Associates), Wayne Hunt (Hunt Design Associates), Douglas Morris (Poulin+Morris), y Chris Calori y Dave Vanden Eynden (Calori & Vanden Eynden / Design Consultants). La exposición fue atendida por empresas fabricantes de anuncios interiores y exteriores, supergráficos, iluminación, software, señalización electrónica y fibra óptica, entre otras. Tal jornada fue culminada con la visita al Museo Olfsoniano de Miami Beach para apreciar su magnífica colección de objetos de la modernidad en horario nocturno, exclusivo para los participantes de la conferencia.

Para cerrar la conferencia en su cuarto día, abordó del Royal of The Seas de la compañía Royal Caribbean, y después de un tour tras bastidores de todo el glamour y fantasía de sus escenografías y recreaciones urbanas, nos dedicamos a develar los misterios de la inspiración, la ilusión, el carácter lúdico, la diversidad y la multiculturalidad en la gráfica del entorno de grandes espectáculos, grandes cruceros y grandes eventos internacionales escuchando las interesantes ponencias de Mark Fisher (creador de las puestas escenográficas de bandas como U2, R.E.M., Pink Floyd, Rolling Stones, Phil Collins, Janet Jackson y Cher), y Erik Spiekermann (de la firma alemana Metadesign) con clientes corporativos internacionales como Apple, Audi, Adobe, Hewlett Packard, Lexus, IBM, Nike, etc. La conferencia culminó tras haber revisado cualitativamente la producción anual en el campo, estrechado lazos intra gremiales, replanteado roles y metas de la práctica profesional, advertido sobre lo nuevo, lo viable, lo obsoleto, y lo ambicionado; sobre lo vasto y rico del conocimiento por desarrollar en este campo interdisciplinario de alta vocación pública que constituye la gráfica en el entorno, y por encima de todo y a título personal sobre la apremiante necesidad de que grupos de diseñadores, arquitectos, urbanistas y fabricantes nacionales absorbamos y generemos tal clase de sensibilidad, experticia y conocimiento en el área.

ENCARAMARSE - BAJARSE

Descender, resbalar,
deslizarse, caer.
Subirse, trepar, ascender,
elevarse, colocarse.
Empinarse, bajar.

Bruce Núñez

**DINAMISMO**

Activo, diligente, veloz,
afanoso, solícito, laborioso.
Lento, cachazudo.

Delia González

DESMERECER.

Desvalorizar, rebajar,
desprestigiar, criticar,
alabar.

Leonel Lares



CARMEN VELÁSQUEZ
TOMÁS PÉREZ

reseñas

29th. international conferences on making cities livable

El 29th INTERNATIONAL CONFERENCES ON MAKING CITIES LIVABLE, fue celebrada en Savannah (Georgia) del 4 al 8 de marzo del 2001. Este evento estuvo organizado por el Departamento de Arquitectura y Planificación de la Universidad Técnica de Viena, el Departamento de Planificación Urbana de Venecia y el Colegio de Arte y Diseño de Savannah.

Esta Conferencia tuvo como objetivo primordial el proveer al Estado de información, experticias y estrategias en el reconocimiento de los aspectos físicos y sociales de la ciudad, basado en una visión holística, con el fin de construir las ciudades más vivibles.

En este mismo orden de ideas, se reveló cómo en todas las ciudades, tanto de países europeos como americanas, se toman decisiones que afectan la calidad de vida de los habitantes, e igualmente, se presentan recomendaciones y políticas (en el uso de suelo, planificación, diseño urbano, arquitectura, diseño del espacio público y planificación del transporte) que prometen ser beneficiosas para la vida pública, la sociabilidad y el diálogo.

Los temas tratados en las plenarias y las sesiones fueron:

1. Características del medio ambiente construido, políticas sociales y valores creados por las comunidades.
2. Bases económicas para la ciudad. Relación entre las actividades económicas, vida pública comunitaria e intereses.
3. Arquitectura apropiada para la historia de la ciudad

o región.

4. Tradiciones urbanas, mercados, festivales.
5. Inclusión de los niños en la planificación urbana y en los eventos comunitarios.
6. Estrategias para incrementar la participación comunitaria.
7. Accesibilidad a través del caminar, el uso de suelo, políticas de planificación basadas en el caminar.
8. Políticas de transporte favorables para el traslado y reducción del impacto del automóvil.
9. Bases ecológicas para la arquitectura, el diseño urbano y el uso del suelo.

Conclusiones

Es importante destacar que la esencia de la "buena" ciudad está fundada en sus espacios públicos y en su diferenciación en la vida pública. El dominio de lo público es esencial para la promulgación de los procesos vitales y sociales; éstos están conectados con la mayoría de los problemas presentados en las ciudades europeas y americanas, lo que ha originado investigaciones y discusiones sobre: la violencia, la criminalidad, la falta de civismo, los conflictos grupales, el uso de las drogas y las discriminaciones sociales.

Por ello, el dominio de lo público es indispensable para la vida de una ciudad y de una comunidad, que comienza cuando:

1. Se conoce a otros usuarios y se es reconocido por otros.
2. Se mira con atención e interés lo que nos

Internet Studio 2001

Esta particular experiencia de lo que es el Diseño Colaborativo ó Participativo para estudiantes avanzados del Taller de Arquitectura (cuarto año), enredos a través de Internet, viene a marcar la diferencia en seguir con los tradicionales esquemas de correcciones presenciales con instructores de la misma institución a tener correcciones "estando pero sin ir" y con participación y enriquecimiento del intercambio con docentes de diferentes universidades y latitudes. Ya en 2000 se realizó una experiencia similar a la de 2001, con proyectos diferentes. Este año se ha planteado proyectar un centro cultural en cada una de las ciudades de las escuelas participantes y además existe la propuesta urbana de la High Line, que es la línea abandonada del tren elevado del metro de Nueva York por varias calles de Chelsea en Manhattan. Además de la enriquecedora experiencia académica de realizar un sólo taller con jóvenes de diferentes puntos del planeta, interconectado a través de la red mundial, las técnicas digitales de presentación de los trabajos finales deben adecuarse a los formatos del ciberespacio. Ambas propuestas están ampliadas con contenido de imágenes en:

www.istudio01.tripod.com

Las escuelas de arquitectura, participantes al momento son: UNIACC de Chile; UBA de Argentina; FADLUZ de Venezuela; U. De Rosario de Argentina y FIU de Miami de Estados Unidos.

rodea.

3. Se negocia los lugares dentro del dominio público ¿Dónde los adultos hablan?, ¿Dónde los niños juegan?.

Es importante destacar, que se llegaron a definir las razones del por qué las plazas son importantes en el construir de las ciudades; estas razones son:

1. El espacio urbano es un punto de producción.
2. Localización central de la plaza.
3. Visuales que indican las diferentes llegadas.
4. El carácter de las construcciones que se ubican alrededor de ellas tienen frecuencia de uso.
5. Las construcciones religiosas alrededor de las plazas frecuentemente tienen actividades y celebraciones.
6. Las personas.
7. La importancia que juega la forma.
8. El clima y las características de los edificios que ayudan a su uso, los árboles.
9. El tráfico libre de personas, espacios para la gente y no para los carros.
10. Áreas focales: fuentes, monumentos, áreas para sentarse, tiendas, músicos que entretienen, festivales comunales.

Reflexión final

Con esta sinopsis se ha pretendido aproximarnos a las respuestas sobre ¿Cómo el diseño urbano promueve el sentido de pertenencia y cómo responde a las comunidades e intereses del ciudadano?.

En este sentido, el diseñador urbano debe plantearse como objeto, fomentar el contacto social entre los habitantes de una comunidad, cuya relación interactiva contribuirá con la vida pública a través del intercambio hombre – hombre y hombre – lugar.

Por ello, en el diseño urbano se debe definir las siguientes condicionantes: Primero, el usuario con sus comportamientos y actividades y segundo, el medio ambiente: que trabajado cautelosamente debe ofrecer hospitalidad, seguridad, refugio y confort. Estos dos elementos potencializan las relaciones planteadas y abren las puertas al sentido de identidad y pertenencia.

Por lo expuesto hemos llamado la ciudad vivible a la ciudad que deseamos; ésta tiene los siguientes valores:

1. En esta ciudad se enfatiza lo humano sobre lo tecnológico.
2. Existe seguridad social.
3. Existen expresiones de hospitalidad.
4. Es accesible.
5. Hay bajo nivel de criminalidad y de drogadicción.
6. Las experiencias buenas son gratuitas.