

adobe

número uno

02 Nueva época de Adobe

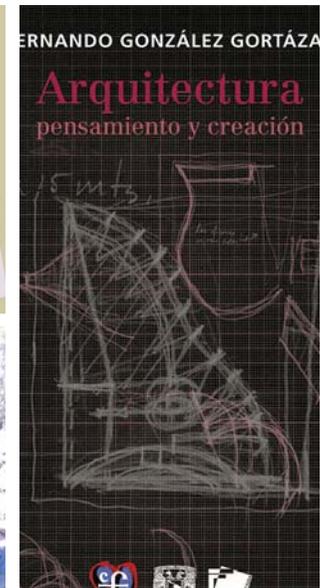
04 El juego en el Diseño

07 Magenta

09 ¿Por qué estudié arquitectura?

13 Manejo del bambú

15 De la lectura a la arquitectura



NUEVA ÉPOCA DE ADOBE AHORA DIGITAL

Juan Ramón González de Loza

La Facultad de Arquitectura y Diseño desde su fundación en 1985 ha contado con diversas publica-

ciones que incluyen las colecciones de libros Rajuela y Puntal, la revista Palapa. En este contexto Adobe ha sido el órgano de difusión de las actividades académicas de las carreras y posgrados de la facultad.

En materia de suplementos, primero fue Arqdisño, que se publicó a mediados de los noventa en el periódico El Comentario, a éste le siguió Más allá de las Líneas que inició en septiembre de 1996, con una periodicidad semanal, posteriormente la aparición fue quincenal hasta mayo 2006. Permaneció hasta 2009 con aparición mensual, en un nuevo formato. En total se publicaron 150 números de este suplemento.

El sucesor de Arqdisño, el suplemento Adobe, logró un buen posicionamiento en el seno de la comunidad universitaria y, sobre todo, en los sectores sociales de Colima. En ese sentido considera-



mos que es importante continuar con un medio de información útil la comunidad estudiantil y docente así como a la sociedad en general. Considerando los antecedentes y características de nuestra facultad en relación a la comunicación impresa y que existe una política clara de publicación en medios impresos, el equipo humano con experiencia y la estructura consolidada para la producción de me-



dios impresos además de que se cuenta con una plataforma de medios con buena aceptación y que existe una necesidad social de información respecto a las áreas de competencia de la DES, resulta justificado continuar con la publicación del suplemento de la Facultad de Arquitectura y Diseño con características semejantes a los que tuvo en su versión impresa y mejorando, para consolidar algunos aspectos de la producción y presentación ahora en versión digital.

Con la nueva versión de Adobe nos proponemos construir una plataforma de comunicación con diversos sectores de la sociedad y especialmente con la comunidad universitaria. Esto con el propósito de formar una cultura del hábitat que lo haga al más habitable y sustentable, de esa forma mejorar las condiciones del entorno natural, social y cultural.



Tenemos como objetivos específicos consolidar la comunicación en el seno de la propia comunidad de la FAyD y la Universidad, difundir las actividades de la comunidad de arquitectura y diseño que tengan relevancia para la sociedad, divulgar socialmente los proyectos y avances de conocimiento generados en el seno de la propia comunidad académica de la FAyD, comunicar aspectos significativos

de la arquitectura y el diseño en diversos ámbitos y escalas. Estos objetivos nos permitirán generar una cultura de la arquitectura y el diseño además de contribuir a explicar el rol de los arquitectos y diseñadores en la sociedad para ampliar los alcances de actuación de nuestros egresados.

Con la nueva versión de "adobe" nos proponemos hacer alcanzar beneficios para la la sociedad, para la universidad y la comunidad de la Facultad de Arquitectura y Diseño dando a conocer diversos aspectos de la actividad de los arquitectos y diseñadores que le permitan incidir en la formación de los futuros profesionales y sus necesidades y demandas sean tomadas en cuenta, facilitando los procesos de comunicación y manteniendo un espacio de reflexión y de intercambio de ideas para consolidar la identidad y el sentido de pertenencia a una comunidad académica.



EL JUEGO EN EL DISEÑO

REFLEXIONES SOBRE REFLEXIONES EN LA FERIA

Marisela Becerra Verduzco

Los diseñadores, cuando nos apasiona nuestro oficio, no lo sentimos como trabajo, sentimos que jugamos. El juego, esa actividad que nos remite a divertimentos que estimulan el desarrollo de cuerpo, mente y espíritu, es propio del proceso de diseño. En el juego la mente se libera y la creatividad aflora. Por otro lado, cada proyecto de diseño exige aprender siempre más: sea sobre el comportamiento de los materiales, sobre el usuario y su manera de relacionarse con el objeto, sobre el contexto de uso...



de hecho la mejor forma de aprender es jugando, experimentando.

Para no quitarle al niño lo juguetón hay que permitir el error; en la fase creativa si uno no se equivoca es porque no se está arriesgando, si siempre se hace lo que ya está probado, difícilmente se llegará a nuevas soluciones. También hay que saber distinguir entre error y estupidez, pues cometer errores se refiere a la fase creativa en la que se hacen pruebas para experimentar con conceptos, materiales, formas, mecanismos; mientras que lo segundo es actuar fuera del sentido común; un conocimiento básico de la metodología del diseño permite saber en qué etapa del proceso se debe dar lugar al error y en cuáles no. Además hay que jugar con responsabilidad.

El juego siempre es mejor cuando se hace con los amigos, por eso en diseño también es mejor hablar en plural: proyectos colaborativos:

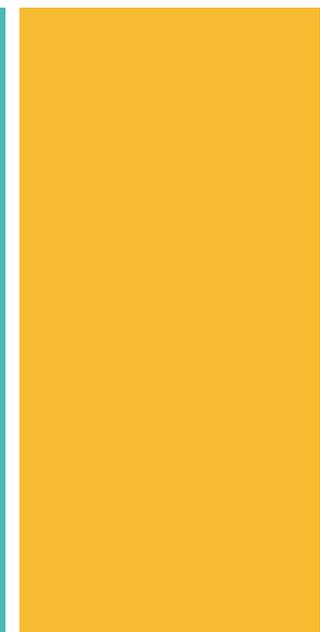


empresa-diseñador-usuario: desarrollar productos junto con los artesanos, no como altruismo mesiánico, sino mano a mano, como equipo, para dar mayor valor a su trabajo y generar comercio justo, mejores condiciones de vida y el rescate de su cultura y saberes en la que todos ganamos. Diseñar junto con las empresas que buscan dar mejores soluciones a sus clientes y hacerlas más competitivas. Diseñar junto con los habitantes de las ciudades que necesitan espacios urbanos que los lleven al encuentro de una sociedad más armoniosa y justa.

El juego es recreación: re/creación, en cada proyecto el diseñador tiene una oportunidad de volverse a crear a



sí mismo, de reinventarse, de re-definirse, de descubrir quién es: ¿Qué significa ser diseñador mexicano? —o colimense— ¿Qué quiero aportar al planeta con mi trabajo? El mundo objetual es interface del pensamiento humano: diseño es pensamiento materializado. En el diseño es igual que en la comida: si no te nutres, por más que pujes, no sale nada. Para jugar bien, tienes que entender el tablero en el que estás jugando: la realidad en todas sus dimensiones (cultural, social, económica, política, ambiental), conocer el pasado y el presente para poderte dirigir al futuro que deseas. Decía Octavio Paz que para ser verdaderamente modernos, tenemos que reconciliarnos con nuestras tradiciones:





no mirar hacia afuera para ver qué están haciendo los otros (Europa, Estados Unidos, Japón), sino voltear hacia adentro, quiénes somos y qué tenemos para los demás.

Todo esto y más no lo dije yo (ojalá hubiese sido así), lo dijeron Ariel Rojo, en conferencia, y otros exponentes relevantes del diseño en México en una mesa redonda: Javier Henríquez, Lorenzo Díaz Campos, Jocely Alatorre y Jabaz, dentro del marco de Wit Feria de Diseño, realizada hace poco tiempo en Guadalajara.

MAGENTA

CUADERNOS DE DISEÑO

Marisela Becerra Verduzco

En 1984, la Academia Mexicana del Diseño y el Patronato Nacional de las Asociaciones de Diseño AC, presidido por Don Pedro Ramírez Vázquez, otorgaron el Premio Nacional de Diseño "México" a la revista MAGENTA por ser la primera revista de su género en nuestro país, por la alta calidad de su producción y como un reconocimiento y estímulo a la labor de sus realizadores. La publicación era producida en aquél tiempo por los hermanos y diseñadores tapatíos Felipe y Mito Covarrubias y el diseñador argentino Mauro Kunst. Sus textos eran una ventana al diseño internacional, mostrando los proyectos más relevantes en lo gráfico, lo industrial y lo arquitectónico del mundo. La revista actuaba como un

Este Cuaderno 00 es un homenaje a *MAGENTA Revista del Diseño*, que fue editada, diseñada y publicada en los años 80 (1983 al 1989) en la ciudad de Guadalajara por los diseñadores Mauro Kunst y los hermanos Mito y Felipe Covarrubias.

Algunos artículos que aparecen fueron publicados en tal tiempo, como consta en su ficha técnica al margen. Su lectura hace ver que los principios del diseño son 'de siempre', por eso su nombre de 'principios', es decir son perennes y de utilidad. Algunas otras notas de diseño, arte y/o arquitectura son de actualidad.

Primavera del 2015
www.galeriazul.com.mx
felipe@galeriazul.com.mx

Este cuaderno ha sido compilado y diseñado por Felipe Covarrubias en la *Casa del Anís* de Comala y el *Bunker de Bruselas* en Guadalajara, ambas en México. La corrección ha sido realizada por Enrique Hurtado. La pre prensa, impresión y terminados en el TID de la universidad ITESO, al cuidado de Álvaro Sánchez.

MAGENTA CUADERNO #00

í n d i c e

Importancia del papel / 03
©Felipe Covarrubias

¿Qué es el Diseño?
©Pablo Kunst / 08
©Sergio Vega / 09

El mediocosmos/10
©Kenji Ekuan

Entrevista a Kenji Ekuan / 21
©Mito Covarrubias

Universidades
ITESO
Tlaquepaque Jal. / 30
FAyD de la U. de Colima
Coquimatán Col. / 31

de Arquitectura
Ricardo Agraz, Mx. / 32
Zaha Hadid, UK / 34

(*) *MAGENTA Revista del Diseño*, (1983-'89), obtuvo el "Premio México" otorgado por la Academia Mexicana del Diseño en '84



Miscelánea / 36
bienales
carteles
convocatorias
eventos
exposiciones
fotografías
invitaciones
remembranzas
trivia

Libros / 44
Las Torres de Ciudad Satélite
Fernando González G.
201,327 palabras de Diseño
Mauro Kunst
El congo y la luna
Francisco Toledo

simbolizado en una cabeza de cristal de plomo, en cuyos ojos está el 'Hombre de Tlatilco'. Su diseño fue de Pedro Ramírez Vázquez (1919-'15).

MAGENTA

catalizador de la reflexión gracias a ensayos de autores como Victor Papanek. Ella tuvo como resultado un impulso sin precedentes a la cultura del diseño en nuestro país.

En 1989 la edición se detuvo por diversas circunstancias, sin embargo, gracias al impulso vital de uno de sus fundadores, la historia continúa: "para ser estrella de circo hay que saber montar dos caballos a la vez", aprendió Felipe Covarrubias de su maestro Alan Fletcher, y ahora el diseñador tapatío no monta dos, sino tres caballos: diseña, enseña a diseñar y vuelve a producir MAGENTA.

El pasado 3 de julio se presentó el cuaderno 01 de esta nueva etapa de MAGENTA en la Pinacoteca Universitaria. Con un panel presidido por Felipe Co-

varrubias y acompañado por el diseñador y fotógrafo, Mito Covarrubias, el director de nuestra Facultad de Arquitectura y Diseño, el M.A. Juan Ramón González de Loza; el arquitecto y artista, Alfonso Cabrera; así como por la que suscribe, diseñadora, antigua (no mucho) alumna de Felipe y docente en esta casa de estudios. En el evento se habló de que la importancia de MA-



GENTA radica en dar a conocer lo que hay detrás de los objetos de diseño: las ideas y procesos creativos que lo sustentan. Se afirmó que MAGENTA, conjunción de teoría y práctica, nos enseña que el mundo es de quien se atreve a hacer que las cosas sucedan, es impulso creativo. Y finalmente, Mito explicó la mística del magenta, su relación con la vida, el diseño y la sencillez de la iluminación de Buda.

Entre los contenidos de este primer cuaderno destaca El mediocosmos,

artículo escrito en 1986 por Kenji Ekuan, uno de los más celebres diseñadores japoneses del siglo XX, cuya lucidez confirma lo expresado en la página 1: los principios del diseño son "de siempre", por eso se llaman "principios", es decir, son perennes y de utilidad.

Se editarán 4 números por año. Los interesados en suscripciones, adquirir ejemplares o formar parte del Círculo de amigos de MAGENTA, pueden escribir a felipe@galeriazul.com.mx

¿POR QUÉ ESTUDIÉ ARQUITECTURA?

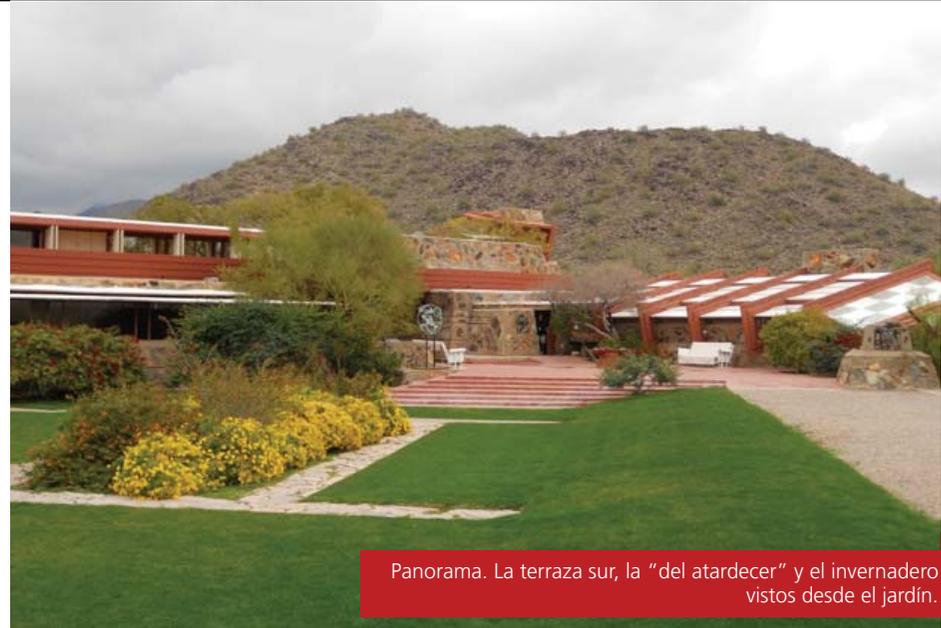
VISITA A TALIESIN WEST

Adolfo Gómez Amador

Cada una de nuestras historias tiene su propia historia. Cuando es bien amada la profesión todos debemos contar la historia de ese encuentro que dio lugar a tan duradera relación.

Siempre en medio de muchas vicisitudes entre ser agrónomo o periodista, psicólogo o podólogo, abogado o ingeniero nuclear o decidirse entre ser arquitecto o sociólogo median algunos acontecimientos que marcarán en definitiva nuestra actividad profesional.

Debo decir que en mi caso el clásico dibujito de la casita con techo a dos aguas y humeante chimenea que la mayoría de mis compañeros lo hacía como una proyección ortogonal girada, yo lo dibujaba como una proyección cónica oblicua, es decir un poco más próximo a la realidad. Esto hacía decir a algunos que yo estudiaría arquitectura. Confieso que ya cerca de tomar la decisión me inclinaba más por un mundo plano que por el de los grandes volúmenes. Esto antes de conocer siquiera imágenes de Taliesin West.



Panorama. La terraza sur, la "del atardecer" y el invernadero vistos desde el jardín.



Integridad. Salón de trabajo desde el lado sur con sus marcos estructurales expuestos



Masa térmica. Gran densidad de la cocina desde el patio ajardinado.

Confieso que la arquitectura que hasta ese momento conocía no me conmovía gran cosa. La arquitectura moderna bauhausiana no era capaz de suscitar una especial emoción. Debo decir, por otra parte, que Frank Lloyd Wright en general tampoco me resulta especialmente seductor.

Estudí arquitectura en gran parte gracias a Taliesin West. Esos grandes taludes estriados de concreto ciclópeo, y esas ligerísimas cubiertas sí que motivaron algo en mí. El tipo de arquitectura que reconocí es lo que yo consideraba que debía ser una arquitectura contemporánea, aunque en el momento de enterarme de su existencia Taliesin West tenía por lo menos 35 años de haber sido diseñada. No tuve oportunidad de estar ahí hasta el año 2010.



Evocación. Áreas de servicios desde el patio jardinado algo de la fascinación que FLW sentía por la arquitectura japonesa.



Contraste. El diálogo entre elementos pesados y ligeros en el comedor la alberca fuente y el acceso al taller.



El lugar originalmente era el taller de Frank Lloyd Wright (FLW). Siendo FLW una celebridad muchos querían formarse con él y su taller fue evolucionando hacia una escuela. Actualmente las instalaciones funcionan como una escuela de arquitectura y museo.

En la visita confirmé mis impresiones iniciales y comprobé que la experiencia arquitectónica va más allá de la imagen. Desde luego ahora se puede comprender que la arquitectura



Armonía. Una de las muchas fuentes sonoras, esferas de cristal que son empujadas hacia el metal por las ondas generadas por el chorro de agua.



Funcionalidad. Genial solución de los paneles de control de la iluminación en el pasillo junto al cabaret.

no es un espectáculo visual sino un conjunto de factores que incluyen a la luz, el sonido, el clima, el control del ambiente. Se dice con frecuencia que los espacios diseñados por Frank Lloyd Wright no son para humanos, por lo menos para los humanos normales, FLW era obsesivo para controlar todo, que no sólo diseñaba el espacio, los muebles y los utensilios, sino hasta el modo de vida y la conducta de los habitantes.



Esto también lo he podido comprobar con los detalles hasta el exceso en lo que conozco de la obra de Wright: Taliesin, en Arizona, Robie House en Illinois y Casa Hollyhook en California. Taliesin West no es la excepción y particularmente en los detalles de los elementos. Lo que se presenta a continuación son algunas de las impresiones que experimenté durante esa visita.



Iluminación. Postigos operables para multiplicar la luz del salón de dibujo y la pérgola



Placer e intercambio social. Interior del cabaret incluyendo la atmósfera de luces de la Sra. Wright



Sonoridad. El nicho del piano como una solución acústica que permite la perfecta distribución del sonido en el ambiente interior

MANEJO DEL BAMBÚ

RECORRIDO POR PUEBLA Y VERACRUZ, SOBRE EL CULTIVO DEL BAMBÚ

Miguel Elizondo Mata

La Fundación PRODUCE A.C. y el Consejo Estatal del Bambú en Colima organizaron un viaje de estudio con la participación de representantes de diversas dependencias federales como SAGARPA, CONAFOR, y PROFEPA, y organismos estatales como SEDER e INECOL, así como productores de bambú, inversionistas, y por parte de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Colima, asistieron los profesores Juan Pablo Rodríguez Godínez, y Miguel Elizondo Mata.



Parcela demostrativa de bambú, en la sierra de Puebla

El interés en los campos del diseño y la arquitectura radica en que hoy en día, en el estado de Colima, hay cerca de 100 Has. cultivadas con *Guadua angustifolia kunt*, variedad sudamericana de bambú con propiedades excepcionales para la construcción. Esta variedad de bambú es considerada como el "acero vegetal". Una de las estrategias de nuestra universidad a través de la FAyD, es capacitar recursos humanos para aprovechar esta área de oportunidad. Cabe señalar que con el uso del bambú en las construcciones, se pueden obtener reducciones en el costo, hasta de un 35 a 40%, además de que las edificaciones tendrían cualidades de sismoresistencia y prolongada vida útil. Como parte del referido viaje de estudios, se realizó una visita al Jardín Botánico Clavijero, del Instituto de Ecología de Jalapa, Veracruz, donde se cuenta con una de las colecciones más completas de especímenes de bambues mexicanos.

Posteriormente se visitó la comunidad de Monte Blanco, en Teocelo, donde se asientan varias fábricas de muebles y artesanías de bambú *Phyllostachys Bambusoide* (Madake), la mayoría de estos talleres son familiares.

En la sierra de Puebla, se realizó un recorrido por la parcela demostrativa "Bambú por siempre", que cuenta con una importante colección de especies y variedades de bambú de todo el mundo, también se practican técnicas de cultivo y aprovechamiento para estas especies vegetales. En esa misma zona, se visitó una fábrica de papel artesanal de bambú y confección de cajas para el empaque de quesos de origen alemán. Este taller es operado por mujeres de la comunidad. También se visitó Plan de Guinea,

un importante hotel construido con bambú (restaurante y hotel construido de bambú. Asimismo, se visitó el Rancho "El Paraíso de Ayotoxo", Puebla, construido todo con bambú, este rancho está certificado como Carbono Neutral. Finalmente se realizó un recorrido por Tosepan Tetataniskleiel, Cooperativa productores de café, pimienta, miel y bambú, en el estado de Puebla, donde un alto porcentaje de sus instalaciones fueron diseñadas y construidas con bambú, por el Arq. Ricardo Leyva Cervantes.



Construcción con bambu, en el Jardín Botánico del Instituto de Ecología de Jalapa.



DE LA LECTURA A LA ARQUITECTURA

ARQUITECTURA, PENSAMIENTO Y CREACIÓN

Luis Alberto Mendoza Pérez

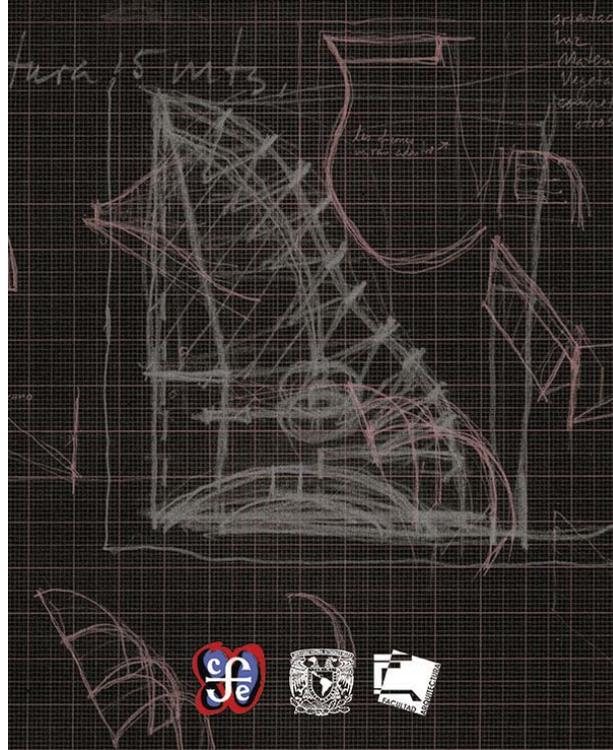
En el año 2014, la editorial Fondo de Cultura Económica y la Universidad Nacional Autónoma de México publicaron el libro "Arquitectura, pensamiento y creación". Este libro reúne las disertaciones que el arquitecto Fernando González Gortázar dictó en la Facultad de Arquitectura de la UNAM, en el año 2000, a invitación del arquitecto Felipe Leal.

Se trata de una recopilación de las diez sesiones y que son verdaderamente apasionantes e ilustrativas.

El arquitecto Fernando González menciona que la frase "una imagen dice más que mil palabras" es una verdad a medias y complementa que "hay ocasiones en las que una palabra dice más que mil imágenes".

FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR

Arquitectura pensamiento y creación



Con su gran capacidad de comunicación y de crear imágenes con palabras, el arquitecto González Gortázar nos hace viajar sobre el mundo de la arquitectura.

El libro se divide en diez sesiones, y cada una de ellas se subdivide en varios temas. La primera sesión se realizó el 24 de agosto de 2000 y la última se impartió el 26 de octubre de 2000. Al inicio de su cátedra, Arquitectura: pensamiento y creación señala que la obra arquitectónica nace de ambas palabras, del pensamiento y de la creación y que será el eje rector de sus exposiciones.

En sus disertaciones aborda temas como la importancia del programa arquitectónico, del cual hace una referencia a Max Cetto quien dice "una obra arquitectónica sin programa es como una corrida de toros sin toro". El camino que debe tomar una obra arquitectónica se sustenta en el programa.

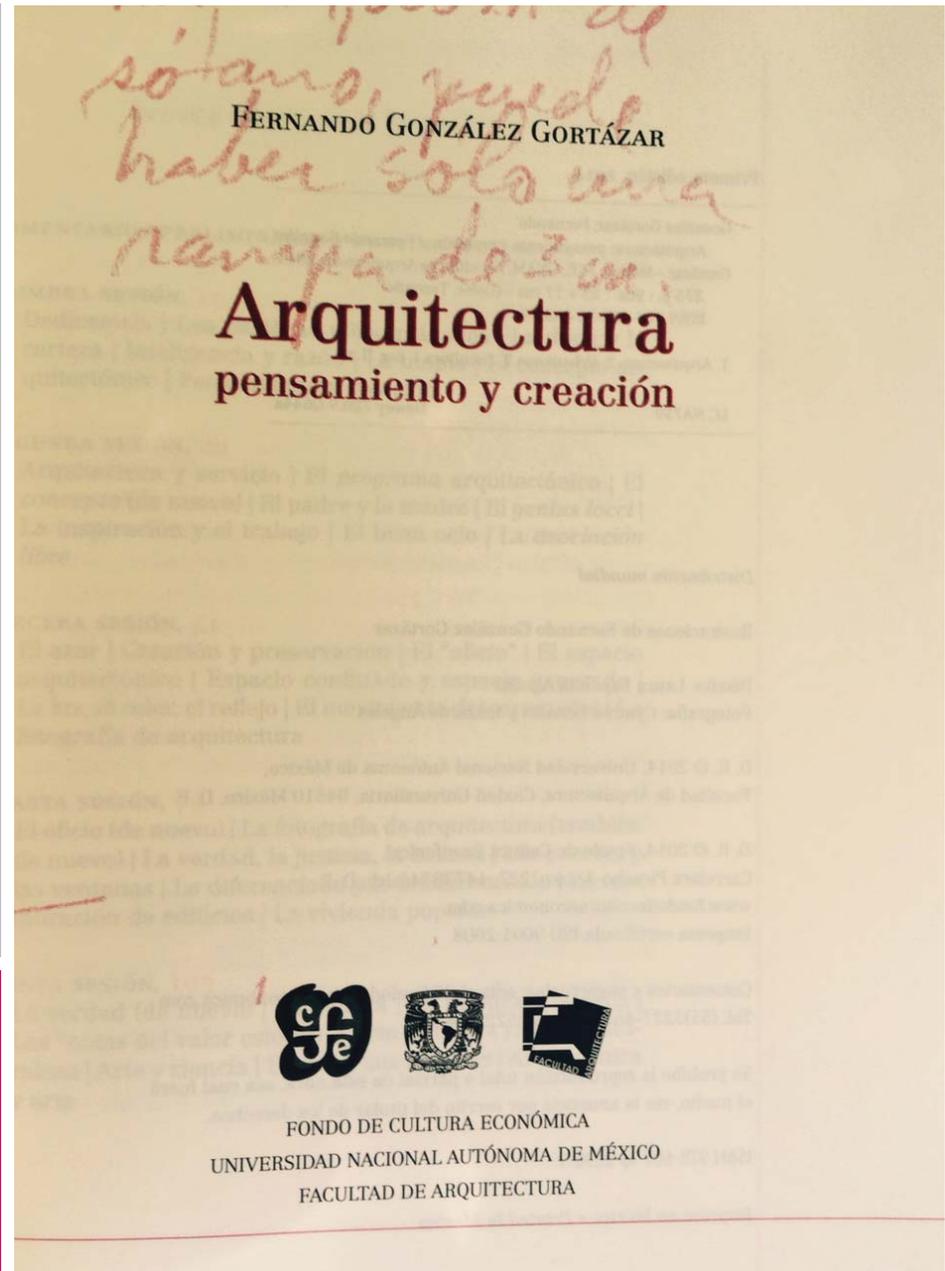
También menciona a Ignacio Díaz Morales quien acuñó la frase



“Nuestra idea era concebir primero la cosa poética, y alrededor de ella levantar muros”, cuando hace referencia que a que la obra arquitectónica es un proceso de acumular primero emociones sin formas para decantar en una “cosa poética” como eje de la obra arquitectónica misma.

Leer a Fernando González Gortázar es construir imágenes a través de sus palabras. El abordaje que realiza a temas como el espacio arquitectónico, la creación y preservación, la luz y el color, la estética y la ética, la arquitectura y el arte, hasta temas globales como la globalización misma, la tradición. Lo “mexicano”, nos abre una ventana de reflexión que nos ilumina en temáticas que siguen siendo sensibles y significativas para el arquitecto y su obra.

Al final de la última sesión comenta que los arquitectos deben “convertirse en activistas de la arquitectura... y tratar de que se convierta en riqueza de todos”.





EDUCACIÓN CON
RESPONSABILIDAD
SOCIAL

2015 **5** ANIVERSARIO



DIRECTORIO

M.C. José Eduardo Hernández Nava
Rector de la Universidad de Colima

**M. en Arq. Juan Ramón
González de Loza**
Director de la Facultad
de Arquitectura y Diseño

No nos hacemos responsables del
contenido de las artículos firmados, éstos
expresan la opinión de sus autores y no
necesariamente la posición de la
Facultad o de la Universidad de Colima.

CONSEJO EDITORIAL

Luis Alberto Mendoza Pérez
Reyna Valladares Anguiano
Gabriel Fonseca Servín
Marco Robles Herrera
Doralí Rodríguez Castellanos
Marisela Becerra Verduzco

Adolfo Gómez Amador / Coordinador
Martha E. Chávez González / Editora
Héctor González Rodea,
Denys Gualino Peralta y María José Quirino
Andrade / Diseño Gráfico

ae