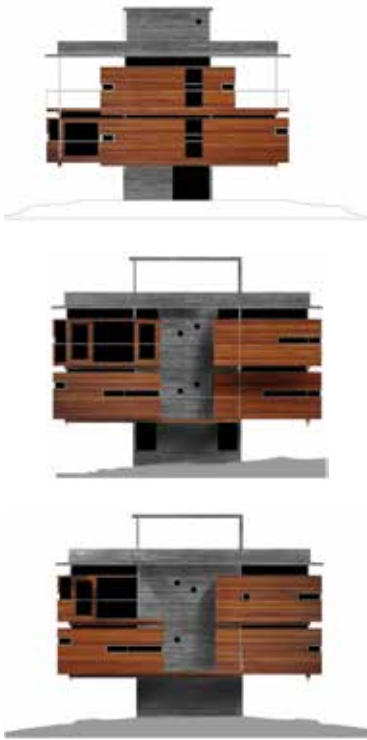




relaciones de las partes en la que están contenidos los diferentes momentos del habitar colectivo, y las identidades morfológicas que los representan. Aparecen entonces el acceso, los semi-cubiertos, los patios en altura, el mirador....

Una combinación de inquietudes basadas en la idea de la reutilización de recursos definió en gran parte la materialidad.

Haber descubierto un viejo depósito de maderas en desuso tal vez haya sido casualidad o causalidad como resultado de nuestra constante búsqueda por construir con recursos mínimos. Allí estaban guardadas por años maderas de pisos de variedades, calibres y colores diversos que rápidamente dispararon expectativas respecto de la potencialidad del material. Surgieron entonces las texturas, los acoples, la composición, el color y la tecnología con la que abordamos esta experiencia.

Así los conceptos de materialidad / tecnología / hábitat y territorio se de-

finen en este juego de volúmenes que gravitan, permitiendo la continuidad del bosque, la relación con la espesura de los árboles, las perspectivas pronunciadas, asumiendo los materiales, sus leyes: tracción – compresión – textura – color – racionalidad y sensaciones.

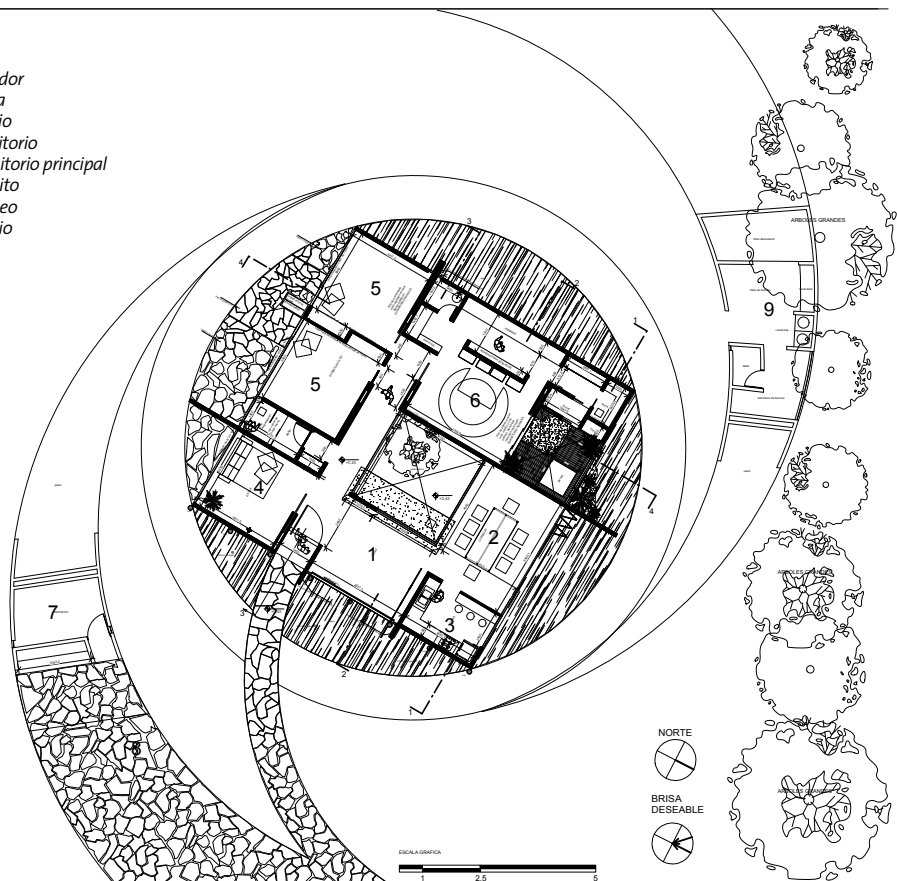
Pretendemos la arquitectura que se construye como un todo, la que deja marcas, la que se perpetúa en el tiempo y se mantiene viva.

Es nuestra forma de entender nuestro universo de acción, el tiempo en que vivimos y en el que actuamos, concientes de la lucha por las identidades colectivas que contribuyen a mejorar las relaciones humanas, nuestro país, nuestra América Latina, sus recursos y su gente.

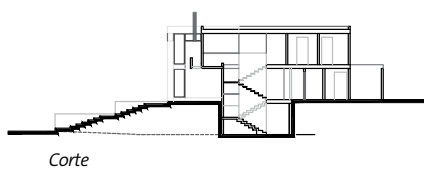
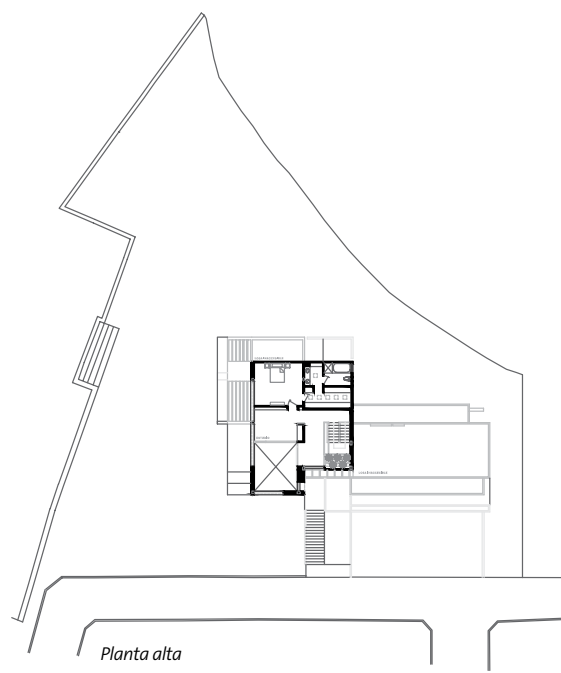
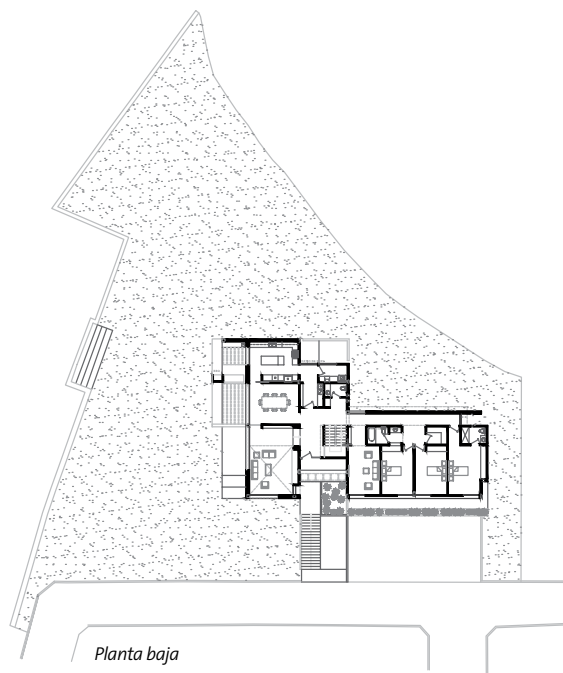




1. Social
2. Comedor
3. Cocina
4. Estudio
5. Dormitorio
6. Dormitorio principal
7. Depósito
8. Parqueo
9. Servicio



Planta general





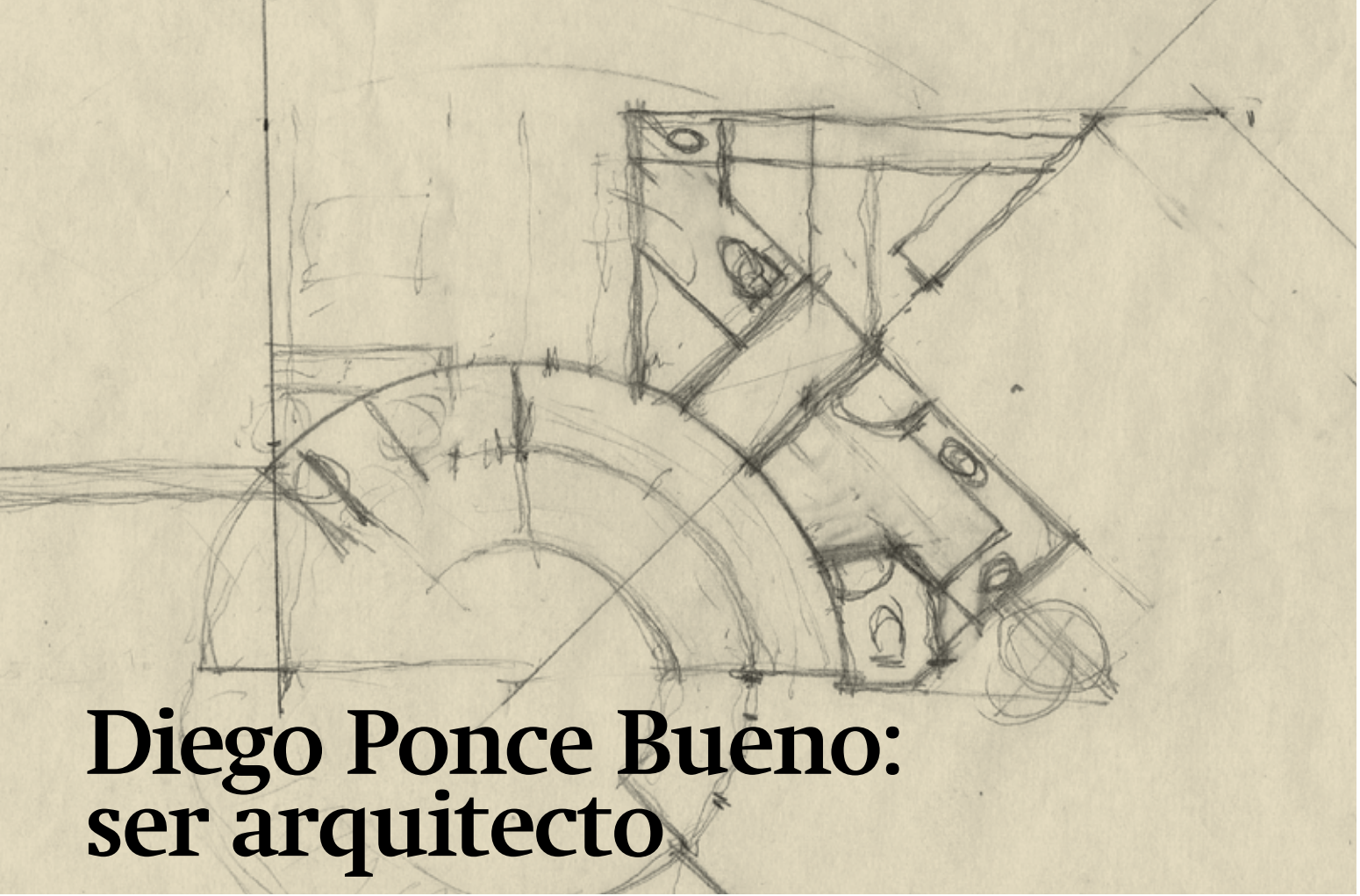
En su interior, la casa se articula alrededor del punto de circulación vertical que une los tres niveles, generando además generosos espacios a doble altura; un largo corredor principal une todos los ambientes del nivel principal.

que une los tres niveles, generando además generosos espacios a doble altura; un largo corredor principal une todos los ambientes del nivel principal.

De textura lisa, blanca y muy luminosa en su interior, la casa exteriormente se compone de dos volúmenes principales, resultantes del diseño de los espacios internos, donde predomina el ladrillo expuesto combinado con elementos en hormigón visto.

Esta nueva unidad de vivienda ha logrado integrarse al conjunto, armonizar y enriquecer al diseño preexistente desde alrededor de treinta años.





# Diego Ponce Bueno: ser arquitecto

Por: Evelia Peralta, arq.

Cuando se abordó la publicación de su obra, se lo hizo desde múltiples facetas; se percibió el gran impacto que el arquitecto produjo al concretar sus diseños y se tuvo conciencia de la vasta magnitud de su obra.

Varias pueden ser las interpretaciones del significado de ser arquitecto. Todas tendrán sentido en el marco de una determinada visión. Las obras expresan la posición de sus diseñadores. Un panorama diverso se observa a partir del boom petrolero y desde la década de los 70, cuando la arquitectura moderna se generaliza, en especial en las ciudades que crecen aceleradamente.

Es necesario visualizar las obras arquitectónicas producidas en las últimas décadas del siglo XX, con mayor amplitud de miras, reconociéndolas parte de una realidad diversa. Algunas obras adquirieron el carácter de hitos urbanos; Diego Ponce es el responsable de muchas de ellas y su expresión es parte notable de esa diversidad.

¿Desde qué ángulos habrá que ver la obra realizada por un arquitecto de larga y activa trayectoria de diseño, como Diego Ponce?

Cuando se abordó la publicación de su obra<sup>1</sup>, se lo hizo desde múltiples facetas; se percibió el gran impacto que el arquitecto produjo al concretar sus diseños y se tuvo conciencia de la vasta magnitud de su obra. Si bien podremos seguir descubriendo nuevos aspectos e ideas, lo publicado es una base ineludible para el conocimiento de su arquitectura y un aporte a la historia de la arquitectura del Ecuador.

De alguna manera, Diego Ponce fue irreverente. Sus frases son provocativas, expresan su pensamiento e instan a la adhesión o al debate. Son orienta-

doras para abordar el conocimiento de su obra. ¿Qué quiso decir cuando sentenció *"En la arquitectura tienes que ser libre"*? Quiso decir lo que hizo. Procuró que los obstáculos no le impidieran acceder a su meta de hacer del proyecto: arquitectura y una arquitectura diferente. Quizá lo impulsó el contraste de la moderna imagen de Río de Janeiro, donde estudió, con la conservadora capital quiteña de mediados del siglo XX. *"A los veintinueve años, regresó a Quito a emprender su carrera con un estudio de arquitectura. Había mucho por hacer, la ciudad era un gran lienzo esperando por iconos como el edificio de La Filantrópica, Torres Almagro o el edificio Las Cámaras... Sus primeras obras causaron un gran impacto, al ser radicalmente distintas a la arquitectura visible en el Ecuador de ese entonces"*<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Editores María Teresa Ponce Gatto y Fabiano Cueva. Varios autores en la publicación *Diego Ponce Bueno. Arquitectura y Ciudad*. Trama Ediciones y Sachaji. Quito, 2014.

<sup>2</sup> Ponce Gatto María Teresa *"La arquitectura como modus vivendi"* en *Diego Ponce Bueno*. Op. Cit.



# Envases inteligentes, la exposición PACKPLAY

Por: Sylvain Allard

Adiós a los envases voluminosos, superfluos, no reciclables, ilegibles. PACKPLAY es una exposición organizada en el Centro de Diseño UQAM (Université du Québec à Montréal, Canadá), cuyo motivo es un conjunto de embalajes centrados en el usuario. Organizada por Sylvain Allard, profesor de la Escuela de Diseño de la UQAM, esta exposición ofrece un enfoque actual de los envases que pone a los usuarios y sus necesidades en el centro del proceso de diseño. Se presentan proyectos ingeniosos, desarrollados por nueve universidades norteamericanas y europeas.

En la intersección de diseño gráfico, diseño ambiental y diseño industrial, el diseño de packaging (embalajes) exitosos deben tomarse en cuenta seis facetas referidas a las necesidades del usuario que se traducen en el diseño. Debe ser responsable, práctico, funcional, atractivo, informativo y dinámico.

PACKPLAY reúne a los mejores proyectos de universidades que estudian y enseñan este enfoque de diseño de envases. *"Un buen paquete es más que una caja funcional marcada con un logo", dice el profesor Sylvain Allard. "La ubicación de los usuarios en el centro del proceso de diseño implica el entendimiento de sus expectativas y evaluar si el envase responde adecuadamente a ellas."*

Desafortunadamente, en la realidad, las limitaciones industriales, tales como el costo y facilidad de producción, a menudo tienen prioridad cuando llega el momento de producir un paquete. La visión del proyecto PACKPLAY explora las posibilidades de mejora en este campo del diseño que está en crecimiento. Los proyectos de calidad por parte de estudiantes del profesor Allard, además de haber ganado premios en el escenario internacional, aparecen con frecuencia junto a proyectos profesionales de embalaje en publicaciones especializadas.

Durante diez años, Sylvain Allard ha ampliado el campo de la investigación en el diseño de envases. A través de su trabajo académico, su investigación y la influencia activa de la publicación de la obra en el blog UQAM Packaging, UQAM es ahora reconocida por su trabajo creativo y el pensamiento crítico en esta área.

Universidades participantes:  
ECV Atlantique (Francia)  
FIT New York (Estados Unidos)  
HTW Berlin (Alemania)  
LUAS Institute of Design (Finlandia)  
Nackademin (Suiza)  
Politecnico di Milano (Italia)  
Strate (Francia)  
Université de Montréal (Canadá)  
Université du Québec à Montréal (Canadá)

1. Ferdinand's bolsas de especias

2. Caja de vino Aube

3. Waste Bags/ Bolsa para desperdicios de perro

4. Extra Viagra. Condones

5. Bing Bang Boom. Galletas espolvoreadas con sal