

Lima Brescia

INTERCAMBIO ACADÉMICO
DE EXPERIENCIAS




FAUA

Lima Brescia

INTERCAMBIO ACADÉMICO
DE EXPERIENCIAS



FAUA



Primera edición digital, diciembre de 2023

© Derechos de edición

Universidad Nacional de Ingeniería

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Artes

Oficina de Calidad y Acreditación OCA-FAUA

Av. Túpac Amaru 210, Lima 25 - Apartado 1301. Lima, Perú

Publicación digital disponible en:

<https://issuu.com/fauauni>

Equipo editorial

Luis Jiménez Campos

Kelly Jaime Arias

Edgar Torres Romani

Rodrigo Ramírez

Coordinación editorial

Fánel R. Contreras Guevara

Lucía P. Bojorquez Robles

Edición

Lucía P. Bojorquez Robles

Agradecimientos

Daniela Puma

Diego Tineo

Giampier Bernal

Anthony Murillo

Tatiana Villalobos

David Montoya

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2023-12092

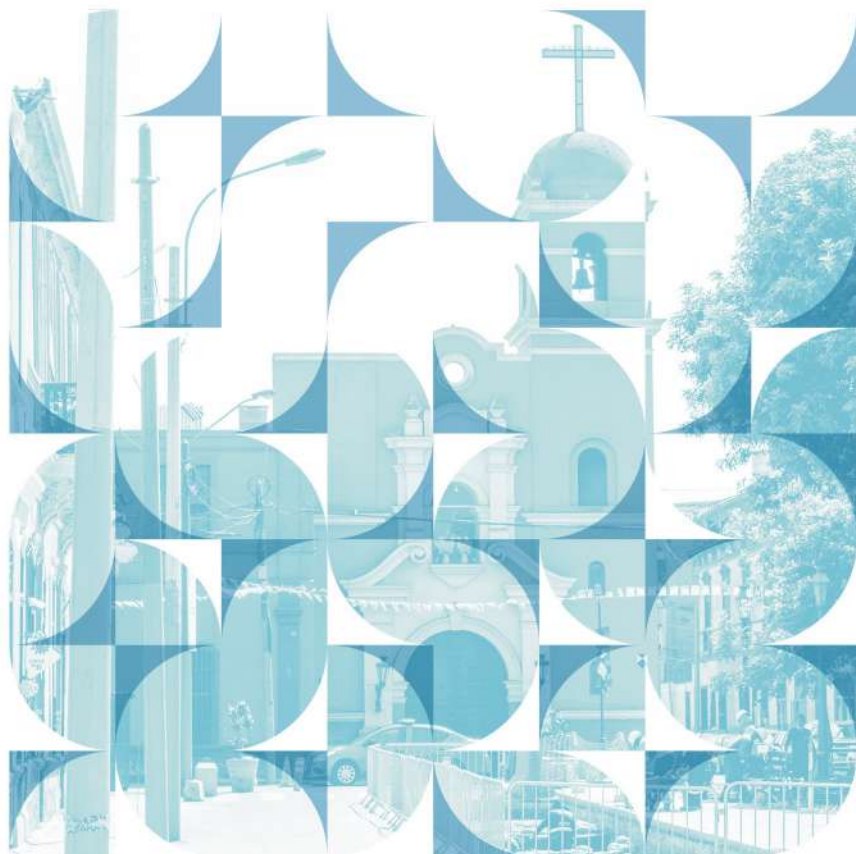
ISBN 978-9972-794-45-2

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso del autor.

Contenido

PRESENTACIÓN	7
TALLER DE DISEÑO 6B	11
"La imagen de la ciudad"	12
Reconocer Italia	15
Leer Arquitectura	16
Ver Arquitectura	18
Reconocer Brescia	20
Entender Brescia	22
Diseñar en Brescia	26
CONTEXTO: BRESCIA Y LIMA	27
Brescia	31
Lima	33
INTERCAMBIO ACADÉMICO	35
Workshop 1: The housing of tomorrow	38
Workshop 2: Brescia Smart Living	50
TALLER PERÚ-ITALIA	59
Taller 6 - 2015	61
Taller 6 - 2017	78
TALLER DE DISEÑO	89
Taller 2020	91
TESIS DE GRADO	105
TESI DI LAUREA	131
INTERCAMBIO DE CÁTEDRA	155
INTERCAMBIO CULTURAL	159
BITÁCORA DE VIAJE	167

Presentación



Cuando en enero de 2015 recibí la invitación para participar en la International Summer School for Advanced Studies: The Housing of Tomorrow, del 14 al 22 de septiembre de 2015 en la Università degli Studi di Brescia, se abrió la posibilidad de involucrar también en este proyecto a la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de Ingeniería (FAUA-UNI). El primer apoyo importante que recibimos en aquel entonces fue del decano Luis Cabello y, tras él, de la Dirección de la Escuela Profesional y la Coordinación del Área de Diseño; mientras que, desde la otra orilla, contábamos con el respaldo de Tiziano Zanella, funcionario y amigo del Consulado italiano, y en Brescia, la profesora Marina Montuori y Javier Atoche, quien nos introdujo en el medio académico italiano.

Se trataba de construir un sueño: llevar el Taller de Diseño 6A a Italia, un taller cuya dinámica estaba enfocada en el desarrollo de intervenciones en los centros históricos. Al principio, parecía una fantasía bastante ambiciosa: promover un viaje de tal naturaleza en un entorno académico como la UNI, dado los costos que esto significaría. Sin embargo, no solo las autoridades, sino también los profesores que conformaban la cátedra lo consideraron viable y apostaron por ello.

Con la discreción debida, en abril de ese año la cátedra se comunicó con los estudiantes del ciclo anterior para invitarlos y realizar la primera convocatoria; dos semanas después, había más de 50 alumnos preinscritos. Desde entonces hasta el 3 de septiembre, se llevaron a cabo una serie de acciones, en colaboración con la Universidad de Brescia, el Consulado italiano, el Rectorado y el Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo (PRONABEC), que facilitaron la presencia de la FAUA en Europa; mientras que los estudiantes asistían a clases de italiano, charlas y exposiciones relativas a la cultura italiana; finalmente, hubo un encuentro con los padres de familia interesados en el viaje.

Fue la primera experiencia en la que un grupo numeroso, compuesto por 36 estudiantes y tres profesores, de nuestra facultad se internaba en los orígenes de la sociedad occidental. Tomando como punto de referencia el Departamento de Ingeniería, Ciencias, Ambiente y Arquitectura Técnica (DICATAM) de la Università degli Studi di Brescia, el grupo participó en dos actividades, una de ellas era la acción recurrente en los encuentros posteriores, el International Summer School, y las actividades del taller en la etapa de investigación, todo ello en trabajo colaborativo con los pares italianos. En esta acción resultó trascendente el trabajo de los profesores italianos Marina Montuori, Barbara Angi, Barbara Badiani, Alberto Soci, entre otros, así como el de Javier Atoche, arquitecto peruano, importante punto de apoyo y referente académico, y el profesor Giovanni Plizzari, decano del DICATAM.

Hasta la fecha, se han promovido tres viajes (2015, 2017 y 2020), experiencias que han servido no solo para visitar Italia, sino también otros países como Holanda y Francia. Se trata de reconocer los aportes urbanos y arquitectónicos contemporáneos, así como el legado histórico presente en cada una de sus capitales. El conocimiento impartido en cada caso es compartido entre la cátedra y los estudiantes, quienes asumen un papel protagónico en el estudio y análisis de cada obra visitada, abriendo la discusión, la crítica y la conversación amena e interminable en cada calle, plaza o edificio recorrido.

De igual modo, la relación con los pares italianos se convirtió en una experiencia enriquecedora que puso a prueba el nivel académico de todo el grupo: los profesores como asesores en los procesos de investigación y análisis de las temáticas abordadas en los Summer School o talleres; los estudiantes, como actores centrales de un trabajo colaborativo y grupal, alcanzando nuevas competencias en un contexto ajeno a su origen e idioma.

La problemática en cada situación ha sido diversa, teniendo como punto en común la reflexión urbana y los alcances históricos y sociales de las intervenciones, así como la reflexión teórica en torno a la identidad en arquitectura, la tipología, la tecnología, el medio ambiente, la materialidad, la construcción, entre otros.

Luis Jiménez Campos

Taller de Diseño 6B



"La imagen de la ciudad"

En el año 2015, la FAUA-UNI aún conservaba en su estructura curricular 10 Talleres de Diseño. El Taller 6 abordaba proyectos en centros históricos y formaban parte de la cátedra de aquel entonces Arturo Morales y Kenji Medina, colegas y amigos con quienes decidimos emprender esta aventura histórica. La propuesta del taller partía del reconocimiento del sitio en sus diferentes escalas territoriales, pasando por un análisis objetivo de las condiciones que lo definen y configuran en lo urbano y arquitectónico, hasta la identificación del patrimonio inmaterial como base de la identidad de los lugares y sitios que se pretendía abordar.

Ocho años en este nivel, visitando nuestros centros históricos y los resultados positivos que se fueron obteniendo, nos dieron la confianza para abrírnos a una experiencia fuera del país. Así abordamos, siempre desde una perspectiva urbana, el Smart Center en la Piazza Rovetta con el primer grupo, el Mercado Gastronómico en Piazza Mercato con el segundo grupo, ambos en el centro histórico de Brescia y, finalmente, el Centro Cultural y Expositivo para niños, en el barrio Corridoni en la primera periferia de la misma ciudad. Este último se planteó bajo una nueva estructura curricular, la del Taller 5, espacio académico al que se sumó la participación de Bárbara Montoro y Fánel Contreras.

Largas jornadas de revisiones, críticas y discusiones que se iniciaban en las aulas del DICATAM, pasaban por el comedor de la universidad y concluían en la Casa Marcolini, alojamiento por excelencia de todo el grupo, fueron parte de la rutina académica. Entre café y café y el infaltable chianti, hemos disfrutado con alegría y mucho entusiasmo los descubrimientos y aportes de los diferentes grupos de trabajo. Ante la atenta asesoría de la cátedra italiana, los diferentes



Taller 6B en Brescia. Fotografía de K. Jaime (2020).

grupos pudieron salir adelante y mostrar un alto nivel académico. La reflexión, la crítica y la creatividad, estimuladas al máximo por la histórica ciudad, hicieron posibles los resultados que aquí se muestran.

Mención aparte merecen los viajes que en paralelo ha desarrollado el grupo. Teniendo como base la ciudad de Brescia, hemos podido visitar Milán, Bérgamo, Como, Verona, Vicenza, Venecia, Génova, Pisa, Luca, Florencia, Roma y, en su debido momento, Ámsterdam y París. La exploración, la indagación y el reconocimiento *in situ* de las distintas obras de arquitectura desarrolladas a lo largo de los siglos, así como la vivencia de las viejas ciudades medievales y barrocas, son una experiencia que complementa las lecciones aprendidas y enriquece la actividad académica del taller.

Desde otra perspectiva, cada grupo en su momento cultivó lazos de confraternidad, amistad, colaboración y afecto, aspectos humanos que hacen mucho más trascendentes estos viajes. En ese sentido, estudiantes y profesores logramos establecer vínculos de confianza que facilitaron la comunicación, el diálogo y la apertura necesaria para la formulación de todo tipo de propuestas. Afirmamos con todo ello el “ser”, tan importante en la formación de nuestros futuros arquitectos.

Reconocer Italia

Parte de la metodología del taller comienza incluso antes del viaje, durante los preparativos para llevarlo a cabo, aprovechando la expectativa de los estudiantes.

Como primer paso, se realiza un acercamiento a los aspectos culturales de la sociedad italiana. El objetivo es entender y dibujar los principales aspectos de la vida cotidiana, la identidad y la cultura de los usuarios a los que estará dirigido cualquier proyecto. Este ejercicio se establece como una práctica profesional para comprender el entorno y sumergirse en la cotidianidad de las personas.

Como en la mayoría de los ejercicios, se forman grupos de trabajo para abordar temas específicos como música, fútbol, política, historia, cine, entre otros, que luego son presentados ante toda el aula.

También se enfatiza en el aprendizaje del idioma, organizando de forma espontánea un curso intensivo de italiano, el cual fue organizado por los propios estudiantes.



Afiche para curso intensivo de italiano. Organización del Taller 6A 2015.

Leer Arquitectura

Durante los preparativos para el viaje, se llevó a cabo una serie de controles de lectura de la bibliografía en el taller, con mayor especificidad para el caso del Taller Italia, ya que se iba a profundizar en los principales teóricos italianos que dieron forma a la arquitectura moderna.

Este ejercicio consistió en la lectura, análisis y crítica de los textos presentados por cada estudiante, a modo de un círculo de lectura para fomentar el espíritu crítico y estimular la curiosidad teórica de los estudiantes.

Las lecturas incluyeron:

1. Estructura urbana de Brescia Romana.
2. *La ricostruzione edilizia*.
3. *La architettura futurista* (A. Sant'Elia).
4. *El fin del clásico* (Eisenman).
5. *La modernidad superada* (J. M. Montaner):
 - "El racionalismo como método de proyección"
 - "El lugar metropolitano del arte"
6. "Arquitectura de la ciudad" (extracto tomado del libro *Textos de arquitectura de la modernidad* de Pere He-reu, Josep Maria Montaner y Jordi Oliveras).
7. *Historia crítica de la arquitectura moderna*:
 - "Giuseppe Terragni y la arquitectura del racionalismo italiano, 1926 -1943".
 - "La arquitectura y el estado: ideología y representación, 1914 - 1943".
 - "El regionalismo crítico: arquitectura moderna e identidad cultural".
 - "La arquitectura en la era de la globalización: topografía, morfología, sostenibilidad, materialidad, hábitat y forma cívica, 1975 - 2007".

8. *La arquitectura moderna después de la generación de los maestros* (Ernesto Nathan Rogers).
9. *Proyecto y destino* (Argam).
10. *El estudio de los fenómenos urbanos* (Carlo Aymonio).

Ver Arquitectura

Como parte de las actividades planteadas en Italia, se realizaron visitas a las principales ciudades italianas como Milán, Venecia, Pisa, Florencia y Roma, en las cuales se llevaron a cabo exposiciones sobre los principales hitos arquitectónicos y urbanos. Esta actividad se realizó con el objetivo de reconocer el patrimonio y fomentar el análisis y la capacidad crítica de los participantes del taller.

Cada estudiante elaboró un tríptico a modo de guía turística con un análisis arquitectónico del edificio o espacio a exponer.





Reconocer Brescia

Durante los primeros días de estadía en Brescia, se realizaron visitas guiadas por el centro histórico y los principales espacios urbanos y arquitectónicos de la ciudad. Esta actividad contó con la guía de los arquitectos Marina Montuori, Bárbara Angi y Javier Atoche, este último siendo un importante apoyo en la coordinación de los talleres.

En todos los espacios recorridos se hizo hincapié en la comprensión de los elementos arquitectónicos, no solo como hitos o elementos físicos, sino como edificios y espacios vivos que han sido modificados a través de los años por sus diferentes usuarios.

El ejercicio de diseñar en un entorno con una fuerte identidad arraigada en su historia es imposible sin un análisis de los componentes existentes.

Durante la estadía en Italia, el taller propuso a los estudiantes un análisis de categorías urbanas y arquitectónicas, tarea desarrollada en equipo y expuesta ante todo el grupo, en una labor de aprendizaje colectivo.

Estudiantes y profesores del Taller 6B 2015 dentro del duomo de Brescia.
Fotografía de L. Jimenéz, (2020).





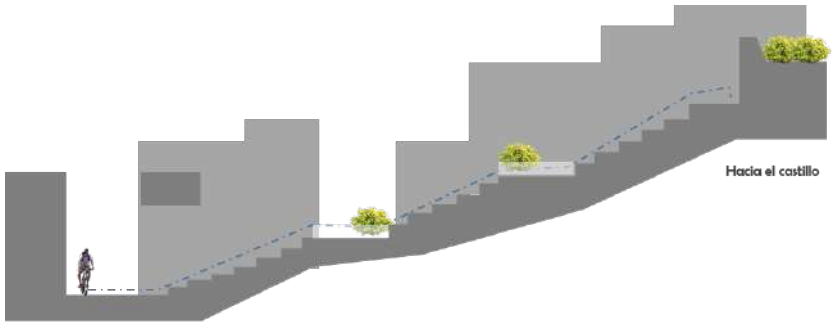
Entender Brescia

El taller se organiza en grupos para analizar algunas categorías urbanas y arquitectónicas clave para el desarrollo de las competencias del taller.

Este ejercicio busca que la observación se traduzca en un análisis. Es decir, que se comparen elementos, que se dibujen fachadas, que se midan espacios, que se calculen distancias, se cuenten peatones y autos, y que se identifiquen puntos de encuentro, entre otros aspectos. El objetivo es comprender el funcionamiento de la ciudad, reconocer los principales espacios urbanos y las características de su arquitectura, centrándose en el Centro Histórico de la ciudad, a partir de seis aspectos:

1. **Espacio público:** Identificación de tipos, espacios representativos, análisis de la forma y uso del espacio.
2. **Materialidad:** Identificación de tipos, sistemas constructivos, relación entre forma, imagen, materia, percepción e identidad.
3. **Evolución urbana:** Identificación de etapas (pre-romana, romana, medieval), monumentos representativos, usos y celebraciones.
4. **Tipología arquitectónica:** Identificación de la arquitectura civil, religiosa, estatal, evolución histórica, referentes y elementos icónicos, y uso contemporáneo.
5. **Imagen de la ciudad:** Morfología y organización de la ciudad, hitos, bordes, nodos, evolución urbana, etc.
6. **Dinámicas urbanas:** Identificación de flujos, sistemas de movilidad vehicular y peatonal, espacios privados y públicos, jerarquización y espacios exitosos.

1



2



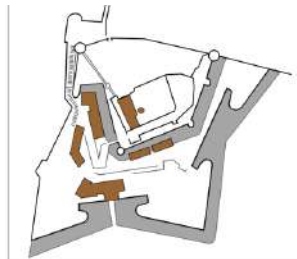
Tonalidades de la piedra según la hora del día



Época Viscontea
1337 - 1426



Dominación Véneta
1450 - 1500



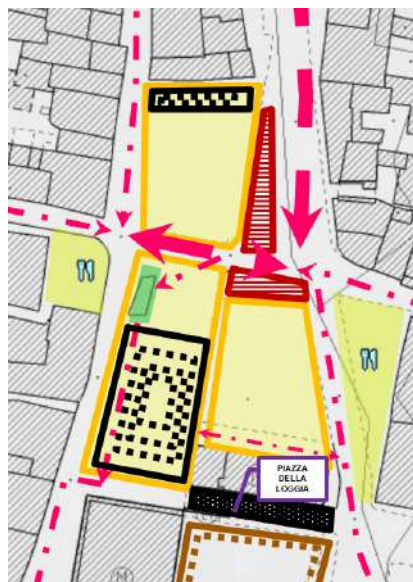
A partir S. XVI

Evolución del castillo de Brescia



- | | |
|--|---|
|  SECTOR DE ÁREA DE TRABAJO |  Interacción de Personas |
|  ÁREA APROVECHADA PARA COMERCIO |  Área de Reposo |
|  PUESTO DE VENTA |  Postional Alta |
|  ÁREA DE ESTACIONAMIENTO |  Postional Medio |
|  Establecimiento de comida |  Postional Bajo |
| |  Predominio de estacionamiento |

6



MAQUETA DE BRESCIA

En Lima, el taller elaboró una maqueta a escala 1/250 de un sector del Centro histórico de Brescia, que abarcaba los principales espacios públicos y hitos arquitectónicos del centro. Durante el ciclo 2015 se construyó gran parte de esta pieza, y en los siguientes talleres se le realizaron ajustes y mejoras. Esta maqueta, además de servir como referencia para los diseños volumétricos de los estudiantes, se convirtió en una joya de la facultad y formó parte de presentaciones de talleres y videos promocionales de la universidad.



Diseñar en Brescia

Finalmente, las etapas de análisis e investigación culminan en el proceso de diseño propiamente dicho. Los estudiantes proponen soluciones a las problemáticas urbanas, destacando aquellas que asocian una posible solución o propuesta con la intervención arquitectónica del espacio.

Se plantea así una edificación cuyo programa arquitectónico se enfrenta a la problemática del lugar. El objeto arquitectónico en sí mismo es la respuesta a otra problemática, una de carácter formal en relación con su entorno histórico: el desafío de diseñar arquitectura que responda a su propia época en un contexto con una identidad y materialidad fuertemente arraigadas en el imaginario colectivo.

La cátedra distingue las siguientes etapas de entregas:

Etapas de propuesta urbana:

1. Planteamiento urbano a escala 1/1000 Master Plan (Italia).
2. Planteamiento urbano a escala 1/500 Identificación de escenarios factibles de intervención (Italia).
3. Propuesta de temas (Italia).
4. Levantamiento de información para la construcción de maqueta en Lima.
5. Levantamiento de información del terreno seleccionado y las áreas aledañas (topografía, áreas, linderos, barrio, contexto inmediato).

Etapas de propuesta urbano - arquitectónica:

1. Planteamiento conceptual a escala 1/250.
2. Propuesta individual: Partido arquitectónico (esquemas, apuntes, perspectivas, etc.).

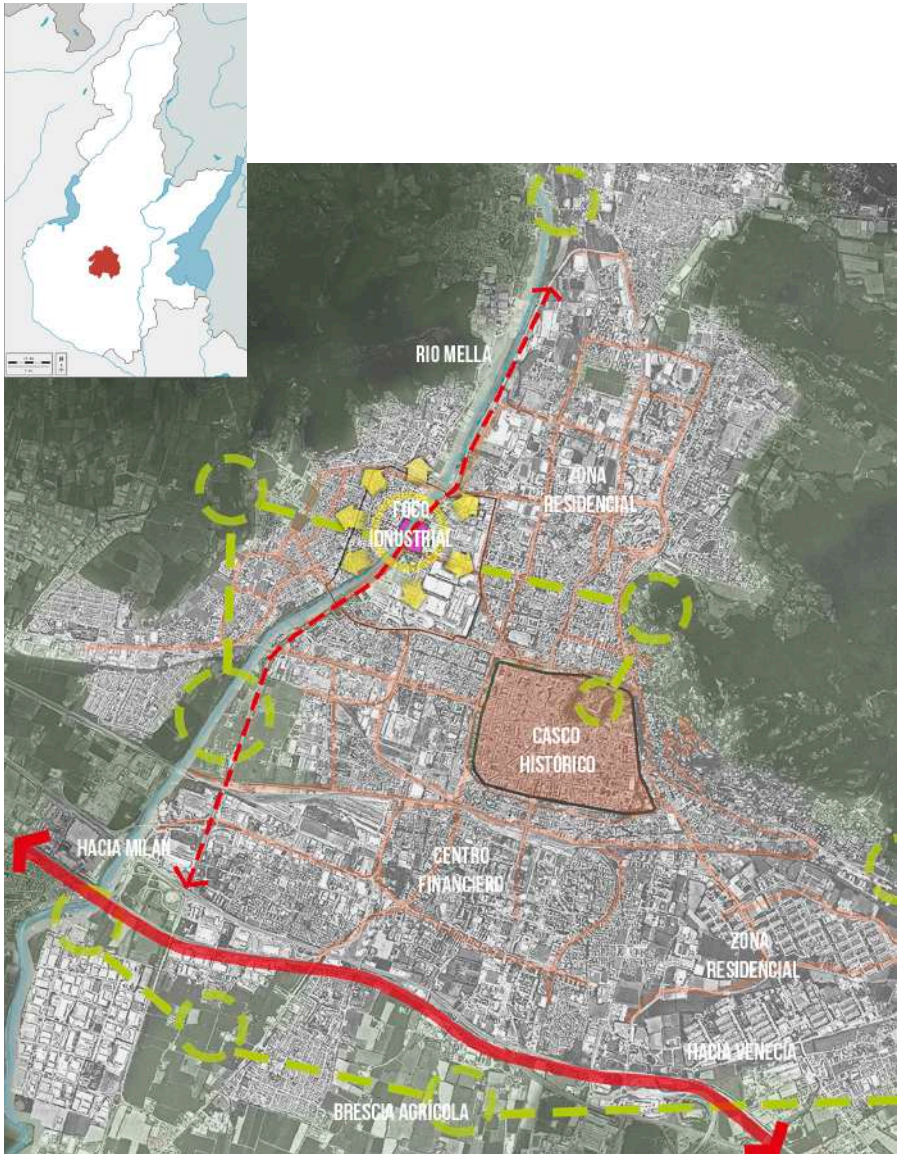


Contexto:
BRESCIA Y LIMA



Palazzo della Loggia, Brescia. Fotografia de L. Jimenéz, (2020).





Brescia. Análisis por R.Ramirez, (2018).

Brescia

Localizada en la región de Lombardía, Brescia es una ciudad en el norte de Italia situada al pie de los Alpes. Con una población de más de 200 mil habitantes en la ciudad, es la segunda ciudad más grande de la región de Lombardía.

La ciudad fue fundada hace 3200 años y ha sido una región central importante desde la época romana. Su centro histórico contiene edificaciones y vestigios históricos bien conservados, como edificios públicos, monumentos, castillos medievales, templos y plazas. El área monumental del Foro Romano en el complejo de San Salvatore-Santa Giulia forma parte del patrimonio de la humanidad de la UNESCO.

Además, Brescia es considerada una importante ciudad industrial, caracterizada por la actividad metalúrgica y la fabricación de maquinaria y equipos para la industria automotriz, lo que la convierte en una importante contribuyente económica para la región.

Centro histórico de Brescia. Apunte por G. Bernal, (2022).





Lima. Análisis por R.Ramirez, (2018).

Lima

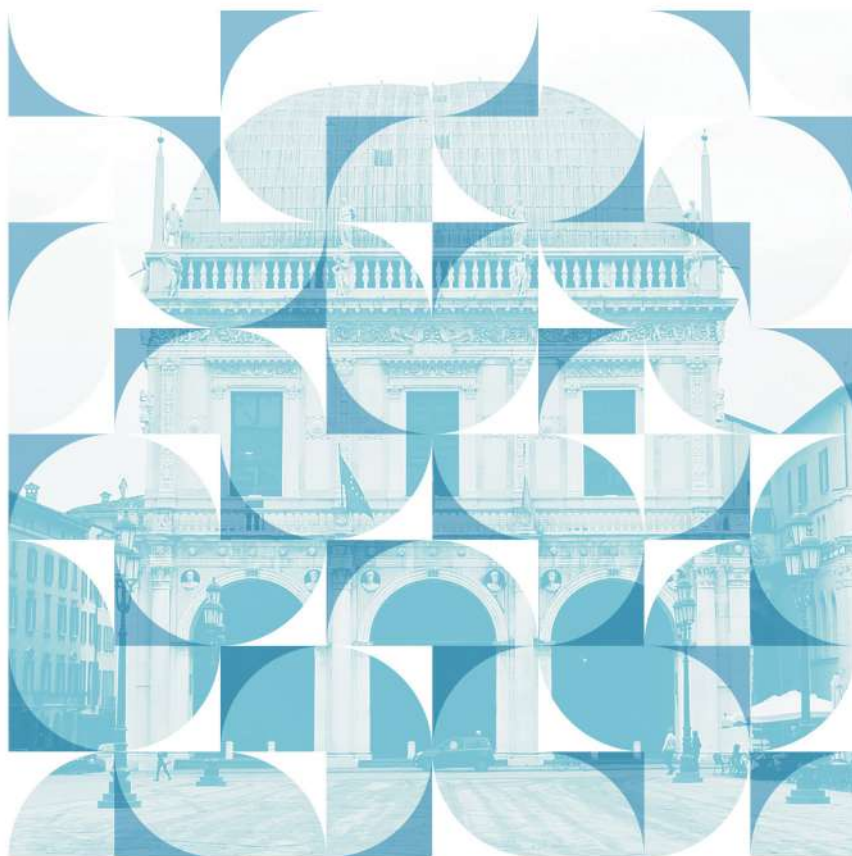
Lima es la capital de Perú, ubicada entre los valles de Chillón, Rímac y Lurín, en la zona desértica de la costa central del país, hacia el Océano Pacífico. Junto al Callao, conforman el área metropolitana de Lima. Con una población de más de 10.7 millones en el área urbana, Lima es una de las ciudades más grandes de Latinoamérica.

La fundación de Lima data de la época preincaica y en el año 1535 se convirtió en la capital del virreinato del Perú. Tras la independencia, se mantuvo como la capital de la República del Perú. Actualmente, la ciudad es considerada el centro político, cultural, financiero y comercial del país.

**Barrio de
Monserate, Lima.**
Fotografía por G.
Reynaga, (2019).



Intercambio académico



De acuerdo con el calendario académico del DICATAM, se programaron una serie de talleres cuyas temáticas afirmaron el encuentro entre la academia y la sociedad, abordando problemáticas reales vinculadas al bienestar de las diferentes comunidades objeto de estudio: en septiembre de 2015, una casa de acogida en Milán para jóvenes en situación de riesgo; en marzo de 2017, la recuperación del área Maf Logistic; y en febrero de 2020, una residencia para extracomunitarios y refugiados, estos dos últimos en Brescia.

Debido a la naturaleza de los encargos y las implicaciones urbanas, participó en esta actividad un grupo de estudiantes de niveles superiores, siempre presentes en cada viaje, quienes, atraídos por la oportunidad que ofrecía el taller, se sumaron al grupo de trabajo. Los logros de estas experiencias han sido positivos; hasta la fecha, un grupo de cinco egresados se encuentra elaborando la tesis de grado en este tipo de escenarios, y dos ya obtuvieron el grado académico a partir del trabajo desarrollado en el mismo contexto.

Mención aparte merece el apoyo de la universidad para el financiamiento del viaje a este grupo de tesis, sin cuyo aporte hubiera sido imposible llevar a cabo este cometido; de igual manera, fue importante el respaldo de Alberto Fernández Dávila, arquitecto encargado de los talleres de diseño 9 y 10, quien también asumió la dirección del grupo de tesis a lo largo del proceso. Esta publicación muestra parte de dichos proyectos.

El intercambio académico, motivado por este tipo de actividades, alentó también la participación en Brescia de Víctor Yáñez y Alberto Fernández Dávila en diferentes momentos, lo que hizo que la experiencia fuera aún más enriquecedora. Desde la contraparte italiana, se contó con la visita del decano Giovanni Plizari y la presencia de Silvia Dittongo, Federica Crosato, Giulia Vianelli y Chiara Segalini, estudiantes que se incorporaron al Taller 6 para desarrollar la tesis, bajo nuestra asesoría, en el barrio de Monserrate del centro histórico de Lima.

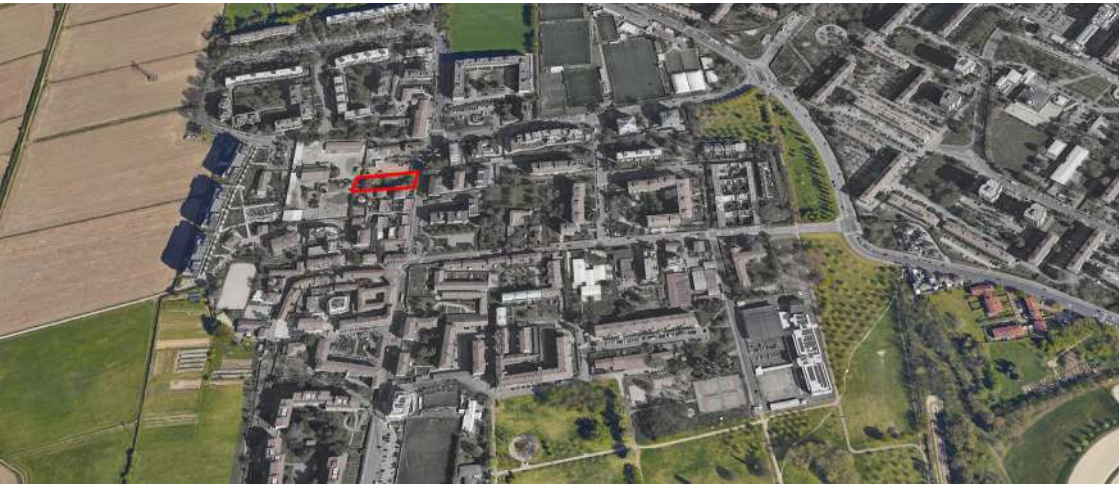
Workshop 1: The housing of tomorrow

INTERNACIONAL WINTER SCHOOL FOR ADVANCED STUDIES 2017

Dirección:	Marina Montuori
Coordinación:	Barbara Angi Massimiliano Botti
Profesores invitados:	Víctor Luis Jiménez Campos Kenji Medina Arturo Morales

CONTEXTO

En el año 2015 se llevó a cabo un viaje académico con un grupo conformado por estudiantes del Taller de Diseño 6 y estudiantes de ciclos superiores, con el propósito de participar en actividades académicas programadas. Como parte de estas actividades, se realizó el Summer School "Housing for Tomorrow", UniBS Brescia 2015, en el cual se formaron equipos mixtos de estudiantes italianos y peruanos con profesores de ambas universidades.



LUGAR DE ESTUDIO

El lugar de estudio fue el "Quartiere di Trenno", ubicado al noroeste de Milán, un barrio antiguo que conserva la arquitectura lombarda, con edificaciones de ladrillo y coberturas de teja. El barrio es predominantemente residencial, con comercio local que incluso mantiene haciendas agrícolas y potreros como evidencia de su pasado rural y productivo. En la actualidad, el área de estudio es una zona consolidada y compacta de viviendas de hasta 8 pisos, rodeada de parcelas agrícolas.

TEMÁTICA

El reto del workshop consistió en la recuperación y ampliación de una antigua vivienda de ladrillo y tejas para convertirla en una residencia temporal para jóvenes que recién salían de prisión, quienes serían acogidos durante su proceso de reinserción a la sociedad. Como parte del programa arquitectónico, se requería crear 10 dormitorios, cocinas, comedores y espacios de talleres productivos.

DESARROLLO DEL WORKSHOP

Los equipos conformados por estudiantes italianos y peruanos, junto con los profesores, realizaron una visita al conjunto residencial Gallaratense en Milán (1968-1973), diseñado por Aldo Rossi y Carlo Aymonino. Asimismo, visitaron un conjunto residencial obrero. Al día siguiente, se realizó una visita al lugar de estudio y su entorno inmediato, en la cual los equipos llevaron a cabo el trabajo de campo mediante fotografías, vídeos, dibujos y mediciones.

Durante los siguientes 4 días, en jornadas diarias completas, cada equipo trabajó con el apoyo de sus tutores en la propuesta de diseño que respondiera al reto del workshop, utilizando dibujos, modelos 3D, planos y fotomontajes.

Al finalizar las sesiones, como parte del programa, se desarrollaron una serie de conferencias y visitas a diversas muestras.

Finalmente, la presentación y exposición de las propuestas se realizó ante los profesores peruanos e italianos.

**Estudiantes FAUA
participantes del
Workshop 2015:**
Patricia Malpartida,
Victor Chavarry,
Becky Campoverde,
Shirley Meléndez,
Rosa Aponte y
Edgar Torres.



Patto Sociale

Uno spazio per reincerirci alla società

WORKSHOP 1: *THE HOUSING OF TOMORROW*

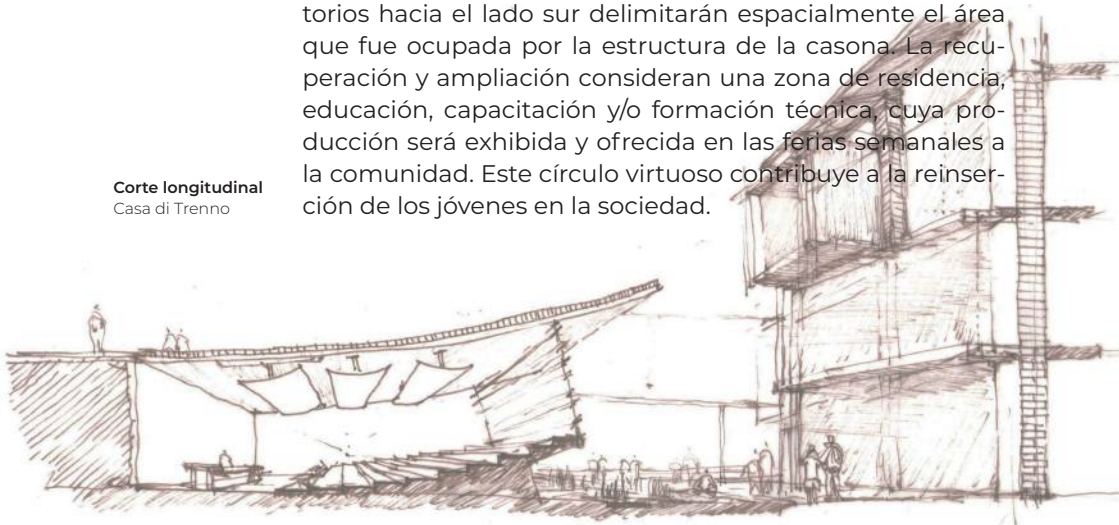
INTERNACIONAL SUMMER SCHOOL FOR ADVANCED STUDIES 2015

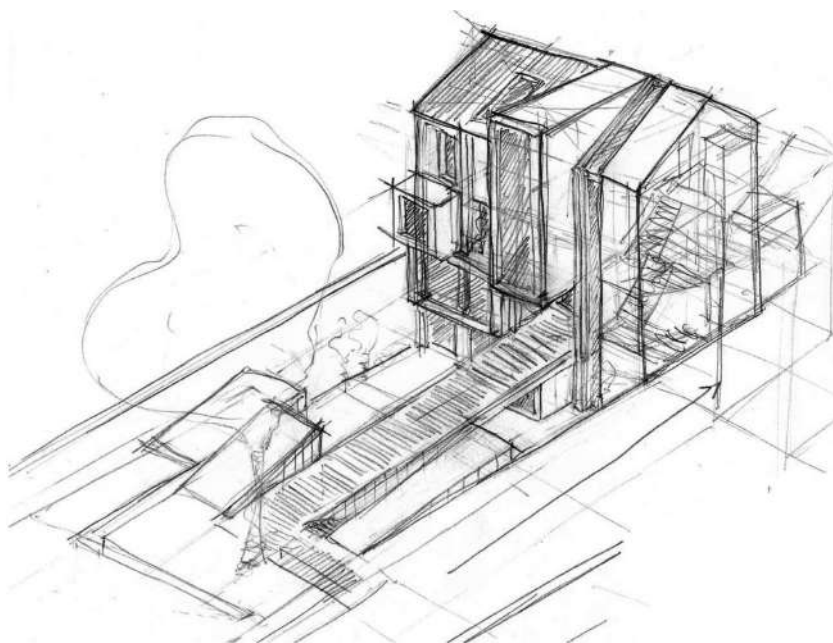
Tutor: Alberto Soci

Estudiantes: Chiara Reboani / Andrea Rizzi / Marco Schena / Sara Scolari / Edgar Torres R.

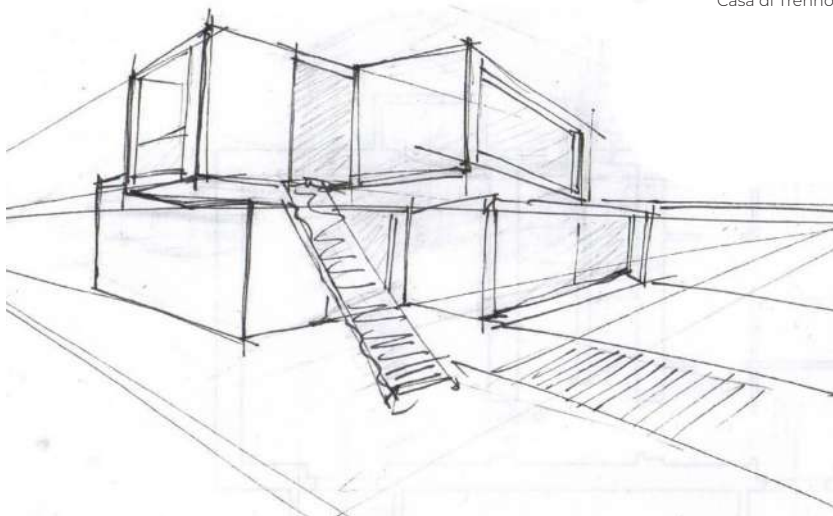
La idea del proyecto se basa en el concepto de restituir una parte del área del proyecto de intervención a la comunidad, a través de un Pacto Social. Este pacto prevé la realización de una ampliación del ala este de las habitaciones con una estructura aperturada que permita una futura ampliación de los ambientes con la inserción de habitaciones modulares. Este espacio quedará a disposición de la comunidad, que podrá usarlo en el momento en que los residentes de la casa no lo utilicen para exponer y vender su producción realizada en los nuevos ambientes de laboratorio. Se ubicará una nueva estructura junto al extremo sur del lote. La ampliación hacia el lado este y la ubicación de los laboratorios hacia el lado sur delimitarán espacialmente el área que fue ocupada por la estructura de la casona. La recuperación y ampliación consideran una zona de residencia, educación, capacitación y/o formación técnica, cuya producción será exhibida y ofrecida en las ferias semanales a la comunidad. Este círculo virtuoso contribuye a la reinserción de los jóvenes en la sociedad.

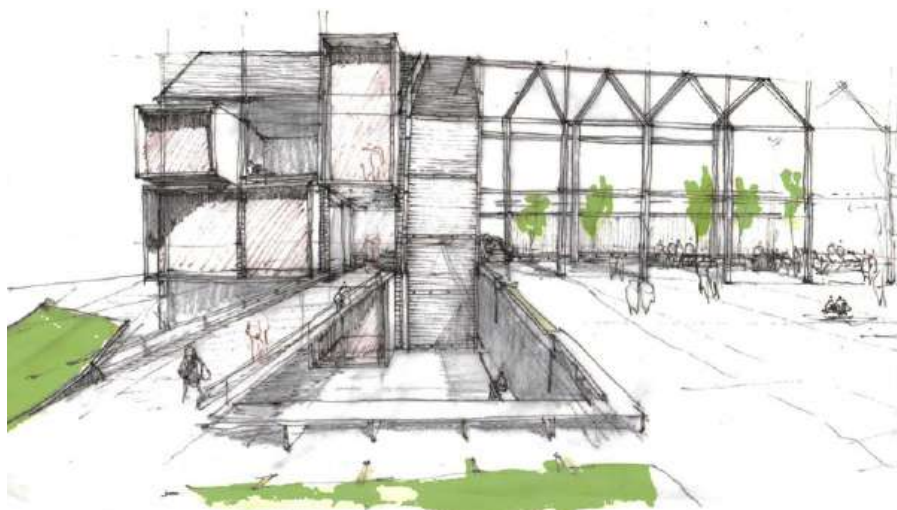
Corte longitudinal
Casa di Trenno



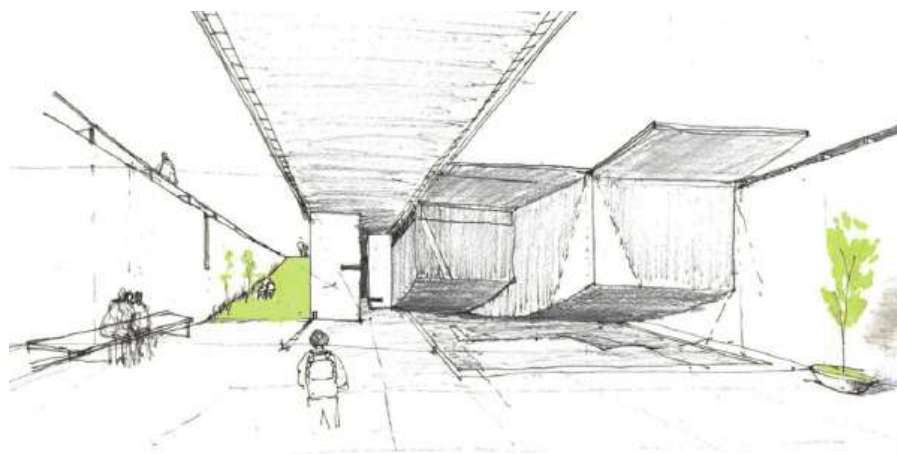


Apuntes
Casa di Trenno





Vista patio
Casa di Trenno



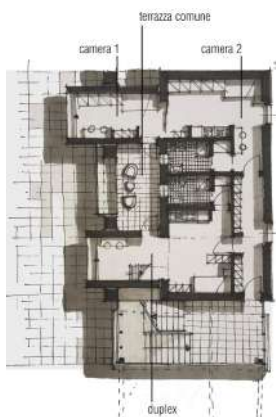
Vista patio hundido
Casa di Trenno



Sótano



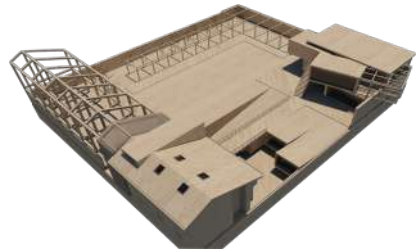
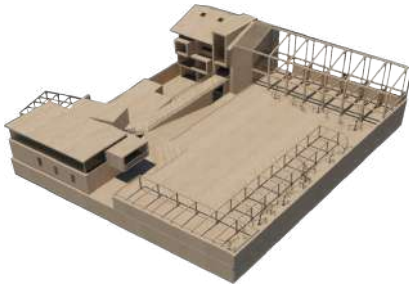
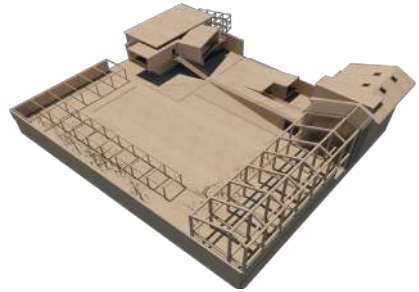
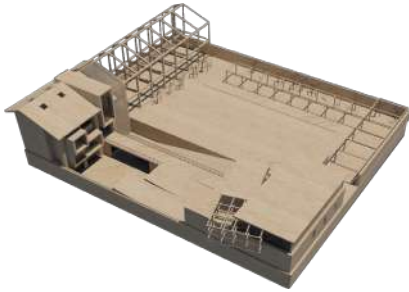
Piso 1



Piso 2



Piso 3



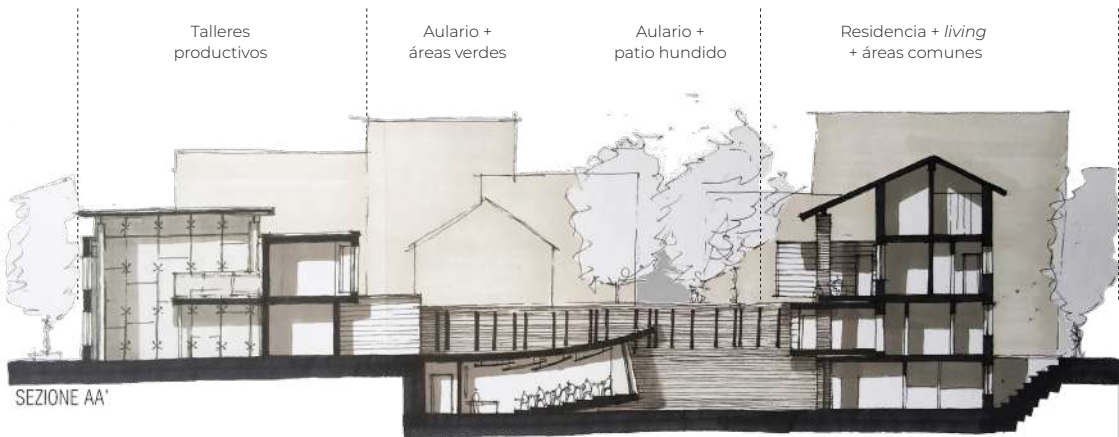
Vista desde la zona de expansión y los talleres
Casa di Trenno

Talleres productivos

Aulario + áreas verdes

Aulario + patio hundido

Residencia + living + áreas comunes



Corte longitudinal
Casa di Trenno

InDependence

Remodelación de la Casa di Trenno, Milán

WORKSHOP 1: *THE HOUSING OF TOMORROW*

INTERNACIONAL SUMMER SCHOOL FOR ADVANCED STUDIES 2015

Tutor: Barbara Angi

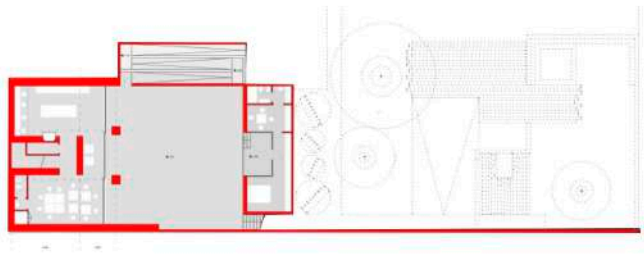
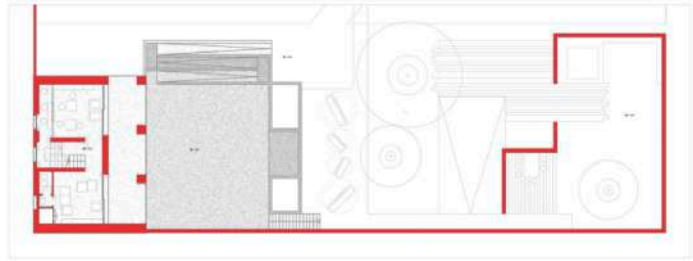
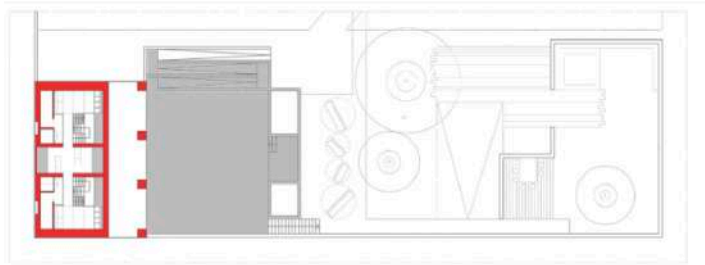
Estudiante: Patricia Malpartida

El proyecto se basa en la remodelación de la Casa di Trenno, ubicada en las afueras de Milán, la cual estará destinada para jóvenes que han tenido problemas de adicciones y se encuentran en un proceso de recuperación. El concepto se basa en la búsqueda de la independencia, buscando la empatía y una exploración interna de los jóvenes que habitarán la casa. Se buscan espacios que complementen las distintas actividades que se irán desarrollando; a su vez, se crean espacios que sean propios e independientes para el usuario dentro de una vivienda donde se comparte todo.

En cuanto a la PROPUESTA, se crea un patio hundido que ayude a ventilar e iluminar el nivel del sótano, buscando así una configuración flexible, en la cual el nuevo espacio sirva como una extensión de la nueva cocina y del área social.

El piso del ático se elimina, creando así un espacio a doble altura donde las camas se dispongan de manera escalonada, brindando a cada joven su espacio propio en un ambiente compartido.

La casa vieja que se encuentra en el terreno se convierte en el "Jardín Secreto", el cual funciona como un espacio de reflexión y se mantiene con una atmósfera de "ruinas", colocándole mobiliario.



Plantas de remodelación y corte de proyecto Casa di Trenno



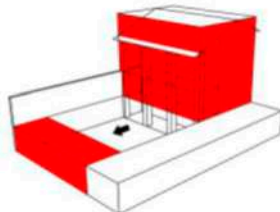
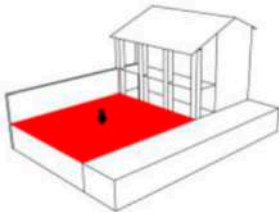
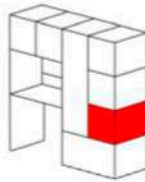
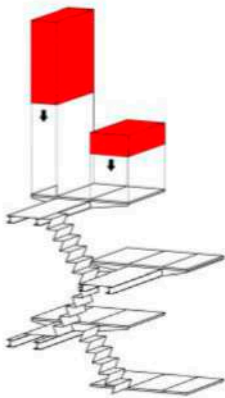
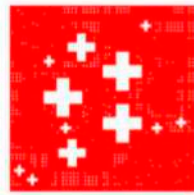
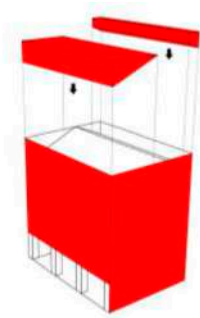
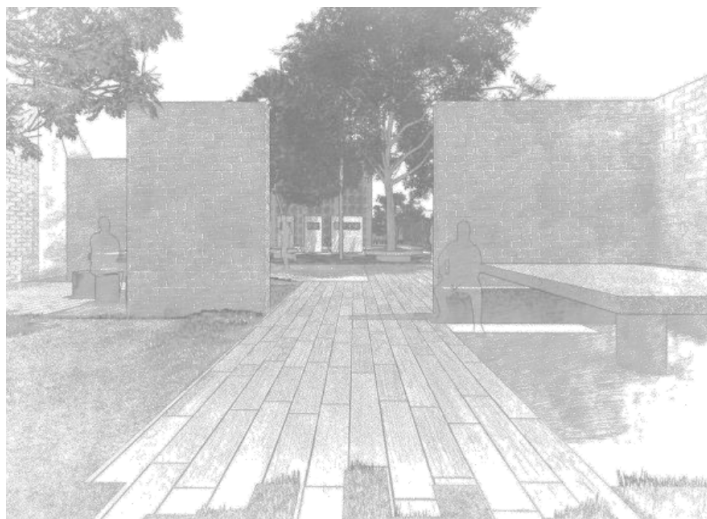


Diagrama de
circulaciones
Casa di Trenno



Vistas del ingreso y
terraza
Casa di Trenno

Workshop 2: Brescia Smart Living

INTERNACIONAL WINTER SCHOOL FOR ADVANCED STUDIES 2017

Dirección:	Barbara Angi
Coordinación:	Massimiliano Botti Anna Rizzinelli
Tutores:	Mara Flandina Alberto Soci
Profesores invitados:	Víctor Luis Jiménez Campos Kenji Medina Víctor Yañez

El Workshop del 2017 tuvo como espacio de intervención un terreno que formaba parte de un complejo industrial (Mf Logistic) y militar (Caserma Papa), ubicado en los bordes de la ciudad y junto al río Mella. Con el transcurso de las décadas, esta zona industrial se rodeó de zonas residenciales, a medida que se modificaban las dinámicas económicas y sociales de la ciudad. La expansión urbana y la disminución de la actividad industrial pesada dejaron vacíos urbanos, en los cuales el municipio ha estado planteando proyectos de regeneración urbana (PGT BRESCIA, 2017).

El workshop exploró las posibilidades de alternar usos entre vivienda, cultura, educación e industria liviana, manteniendo la memoria del lugar.

Los participantes se dividieron en grupos conformados por estudiantes de la UNI-FAUA y de la UNIBS-DICATAM para desarrollar una propuesta urbana-arquitectónica que reintegrara este espacio a la ciudad.



Vista general del terreno de intervención Caserma Papa, Brescia.



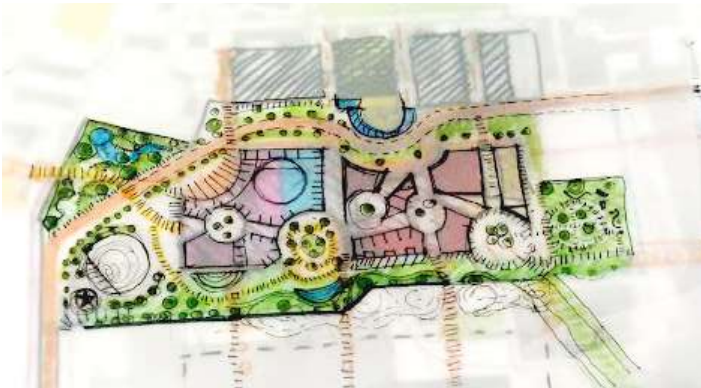
Esquema volumétrico con todo lo que se tenía a la mano

Fotografía por Rodrigo Ramirez (2016).

El proceso de diseño se enriqueció con críticas diarias, clases magistrales sobre temáticas relacionadas con la problemática del workshop y actividades de integración entre estudiantes peruanos e italianos.

Los resultados mostraron propuestas que exploraron, más allá de soluciones funcionales, conceptos sobre la calidad del espacio público, acceso a la cultura para todos, vivienda colectiva, hitos urbanos, imagen urbana, industria, arte, etc.

La experiencia se enriqueció con la variada expresión gráfica, resultado de los diversos aportes culturales, conocimientos y costumbres de los miembros de los equipos.



Sketch
Fotografía por
Rodrigo Ramirez,
(2016).



Grupos de trabajo e intercambio cultural
Fotografía por
Rodrigo Ramirez,
(2016).

Brescia Smart Living I

WORKSHOP 1: *THE HOUSING OF TOMORROW*
INTERNACIONAL SUMMER SCHOOL FOR ADVANCED STUDIES 2017

Líderes de grupo: Luis Arizaga, Francesco Eusebi

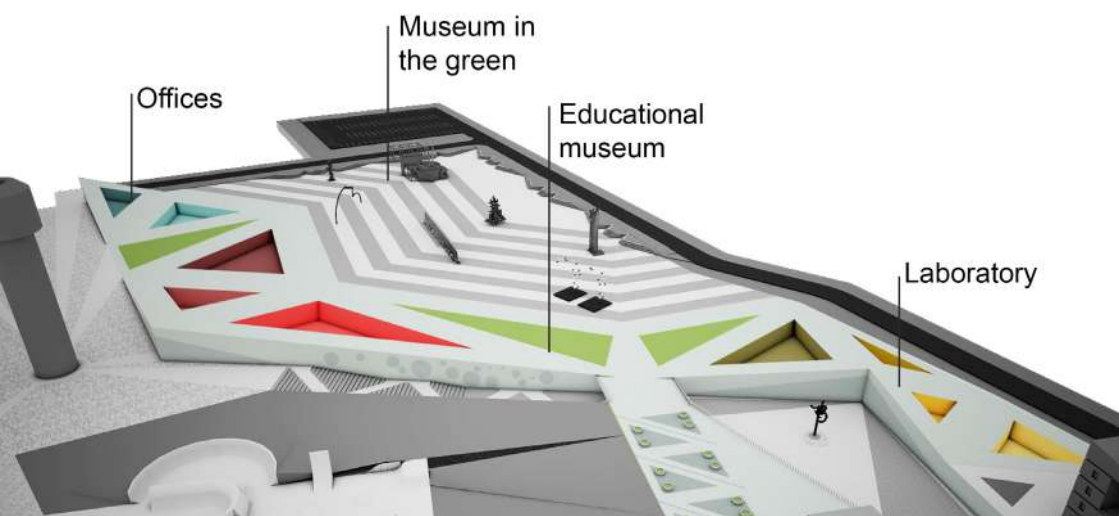
Estudiantes: Angelica Inga, Yonathan Jara, Billy estrada, Priscilla Yeboah y David Montoya

En esta propuesta se plantean residencias de densidad media para estudiantes universitarios y nuevos migrantes, manteniendo la continuidad del tipo de vivienda y población existente en la otra ribera del río Mella. Esta propuesta de vivienda se complementa con un programa cultural y una imagen lúdica, que contrasta con la imagen gris y rígida de los equipamientos industriales y militares que alguna vez existieron en el lugar.



El diseño con formas triangulares surge de la yuxtaposición de los flujos de ingreso peatonales y vehiculares, así como de las conexiones visuales entre hitos, calles y edificios. Las formas triangulares en patios y recorridos hacen más permeables los desplazamientos entre puntos que las formas cuadradas con ángulos rectos. Mientras que los bloques para vivienda están inspirados en el proyecto “Confort Town” de Archimatika en Kiev.

El diseño propone recorridos lúdicos, formas y colores reconocibles a la distancia, para dar identidad a este nuevo espacio urbano.



Brescia Smart Living II

Líderes de grupo: Rodrigo Ramirez, Federico Voltolini

Estudiantes: Ronnie Tafur, Lizbeth Taipicuri, Mayra Vergaray

Otra propuesta desarrollada tomó como referencia el proyecto urbano de De Citadel en Almere, proponiendo un mix de funciones en una sola edificación o “manzana”, densificando para disminuir el área techada y aumentar el área verde. La propuesta contempla usos educativos y residenciales en los pisos superiores, mientras que los pisos inferiores serían destinados al comercio y equipamiento cultural.

El concepto volumétrico se origina por la yuxtaposición de un volumen ortogonal con vacíos circulares, los cuales surgen al ubicar los principales focos industriales en un mapa de la ciudad de Brescia y trasladarlos a una menor escala dentro del terreno para darle una memoria e identidad industrial al nuevo barrio. Las principales referencias para el diseño fueron Mecanoo en ESOC Callisto, De Citadel en Almere y Tietgen Dormitory en Copenhague. La propuesta fue acompañada por una propuesta gráfica basada en bocetos y acuarelas como complemento a las imágenes generadas por ordenador.





Vistas del proyecto
Sketch de R. Tafur,
(2017).



Vista del ingreso
a la residencia
estudiantil

Brescia Smart Living III

Líderes de grupo: Alexander Perez, Guido Tarantola
Estudiantes: Gabriela Quispe y Priscilla Cielo

Esta propuesta se diferenció de las otras por mantener un gran área verde central y colocar el equipamiento urbano y las viviendas en la periferia del terreno, entrando en contacto con las edificaciones industriales o las nuevas viviendas, lo cual intensificó el reto de unificar la imagen y la vivienda con un diseño compatible con ambos usos.

También se propuso un mirador que rinde tributo al hito existente, que es el tanque de agua industrial. La arquitectura se desarrolló en volúmenes bajos y se priorizó el área verde central.





Taller Perú-Italia



En el Taller de Diseño 5A se plantea el desarrollo de diferentes temas según las áreas de intervención propuestas. Se elige así, primero, el área de la ciudad que se intervendrá mediante proyectos urbanos de regeneración urbana, y sobre un diagnóstico y propuesta urbana previa se identifican las temáticas y lotes específicos a intervenir. A partir de la vocación del lugar, se establece una propuesta urbana y arquitectónica que reconoce usos, dinámicas e identidades que permitan afirmar la reactivación de los espacios colectivos.

A partir de ello, se desarrolla una aproximación conceptual al proyecto y se define un partido arquitectónico, el cual debe guiar el desarrollo del programa, espacialidad, estructura, forma, función y respuesta al contexto urbano en el cual se inserta.

El taller de 2015 se desarrolló en la Piazza Rovetta de Brescia, con el proyecto del Smart Center de servicios tecnológicos e informáticos.

El taller de 2017 se llevó a cabo en la Piazza de la Victoria, donde se desarrolló el Centro de Interpretación Gastronómico.

El taller de 2020 se centró en el Máster Plan Via Corridoni, donde se plantearon las temáticas del Palacio de las Máquinas.

Taller 6 - 2015

Smart Center

En el 2015 se desarrolló el primer taller Perú-Italia, el cual tuvo como tema principal el diseño de estrategias urbanas para mejorar los servicios que brindaba la ciudad de Brescia. Los grupos del taller desarrollaron diferentes propuestas, de las cuales se destacó la temática de “Smart City” como concepto unificador de dichas estrategias.

Estas estrategias desembocaron en la necesidad de una infraestructura capaz de reunir diferentes servicios culturales, tecnológicos y educativos, denominada “Smart Center”.

Estudiantes y profesores del primer viaje a Brescia

Taller 6 - 2015

Se propuso como terreno la Piazza Rovetta, una plaza con una profunda identidad vinculada a movimientos sociales, comerciales y actividades culturales espontáneas.



MASTER PLAN - BRESCIA

CAPITAL ARQUEOLÓGICA DE LOMBARDIA

La filosofía del Smart Cities reside en su núcleo, mediante una adecuada planificación, todos estos conceptos con la finalidad de convertir las ciudades en espacios sostenibles, innovadores y eficientes, antes que en sustitutos de los que el ciudadano debe ser el eje del cambio y el principal beneficiario del nuevo paradigma urbano.

Avan Costa, líder global de Servicios de Cambio Climático y Sostenibilidad de Ernst & Young

LA PROPUESTA CONSISTE EN ADAPTAR EL CENTRO HISTÓRICO DE BRESCIA A UNA COHERENCIA ECOLÓGICA, SOSTENIBLE E INTERACTIVA QUE SE ADAPTE A LOS DIFERENTES USUARIOS DE LA CIUDAD, FOMENTAR EL TURISMO Y LA UTILIZACIÓN DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS A TRAVÉS DE UNA RED INTERCONECTADA DE MOBILIDAD URBANA, PEATONALIZACIÓN DE VÍAS, ATRACTIVOS TURÍSTICOS Y MOVILIDAD URBANA SOSTENIBLE.

SMART CITY

- No dañar el medio ambiente
- Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (IC) como herramientas para la gestión inteligente
- Su fin último debe ser el desarrollo sostenible
- un espacio urbano
- un sistema de infraestructuras
- un complejo de redes y plataformas inteligentes
- una ciudadanía que ejerza de eje vertebrador

RED SMART

Red Smart de Brescia consiste darle una mayor oportunidad al peatón de conocer y entender la ciudad a través de peatonalización de vías y su respectiva jerarquización y tratamiento de suelos.

PUNTOS SMART

Puntos SMART son intervenciones a pequeña escala en ubicaciones estratégicas para incentivar el carácter del lugar, brindar servicios y fomentar la cultura sostenible.

CENTRAL SMART

Puntos SMART son intervenciones a pequeña escala en ubicaciones estratégicas para incentivar el carácter del lugar, brindar servicios y fomentar la cultura sostenible.

JERARQUIZACIÓN DE VÍAS



ACUPUNTURA URBANA



PUNTOS SMART

- Intervenciones urbanas desarrolladas con el concepto de "ACUPUNTURA URBANA" donde se pueda encontrar toda la información que el ciudadano y el turista necesita:
- Bicimila (servicio de movilidad verde en Brescia)
 - Panel interactivo (tecnología que brinda información vital, información cultural y ciudadana)
 - Fontana: Punto de agua potable pública.
 - Asientos, etc.

Estos red de intervenciones en el espacio público tienen que captar el CARÁCTER de su ubicación. Es así que los clasificamos en:

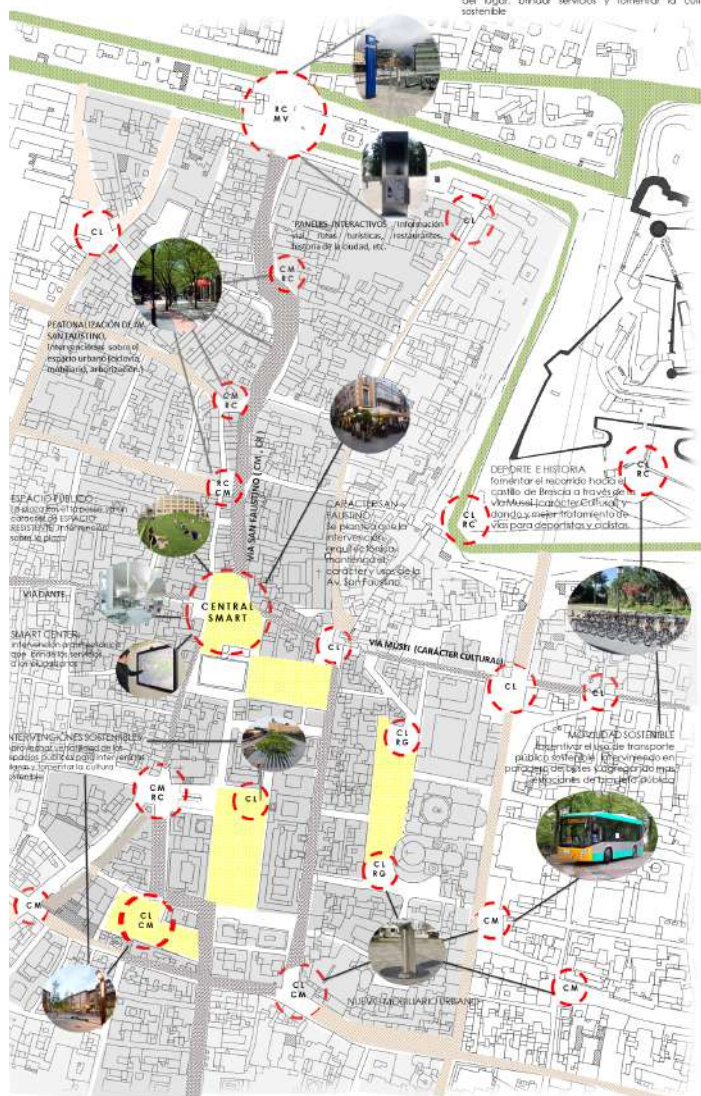


PLAN VIAL PEATONALIZACIÓN DEL CENTRO



- VÍA VEHICULAR
- VÍA PEATONAL
- ANILLO VERDE
- ANILLO PEATONAL

El anillo peatonal restringe el uso vehicular y promueve los flujos peatonales. El anillo verde como un recorrido alternativo en el centro de cara deportiva/recreativa hacia el castillo.



TREATAMIENTO DE VÍAS PRINCIPALES (CARDO Y DECUMANO)

TREATAMIENTO DE VÍAS AUXILIARES



INTERVENCIONES URBANAS

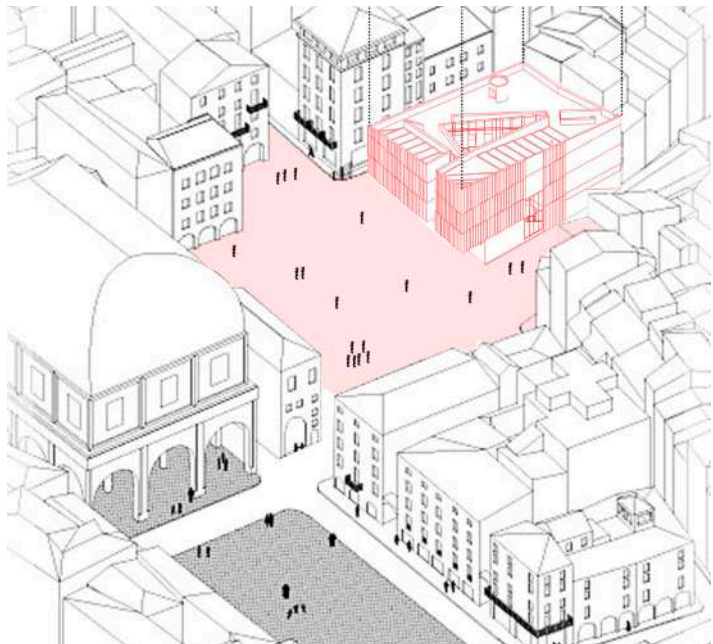
TREATAMIENTO DE VÍA PERIFÉRICA

Smart Center I

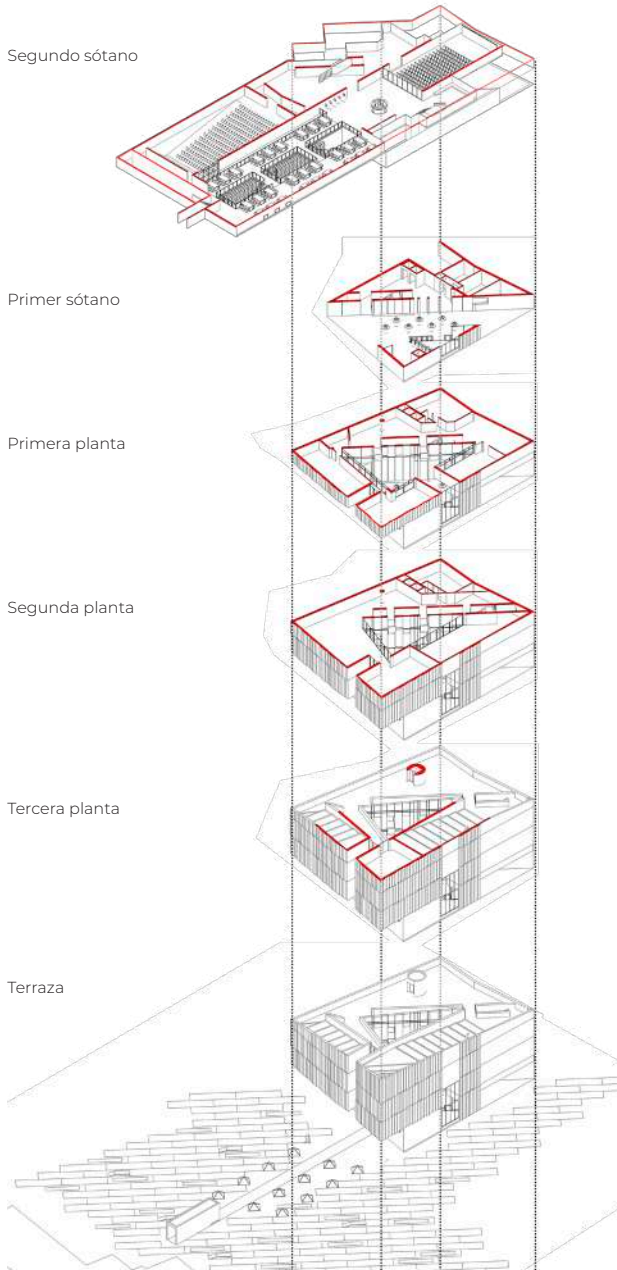
Estudiante: Luis Arizaga

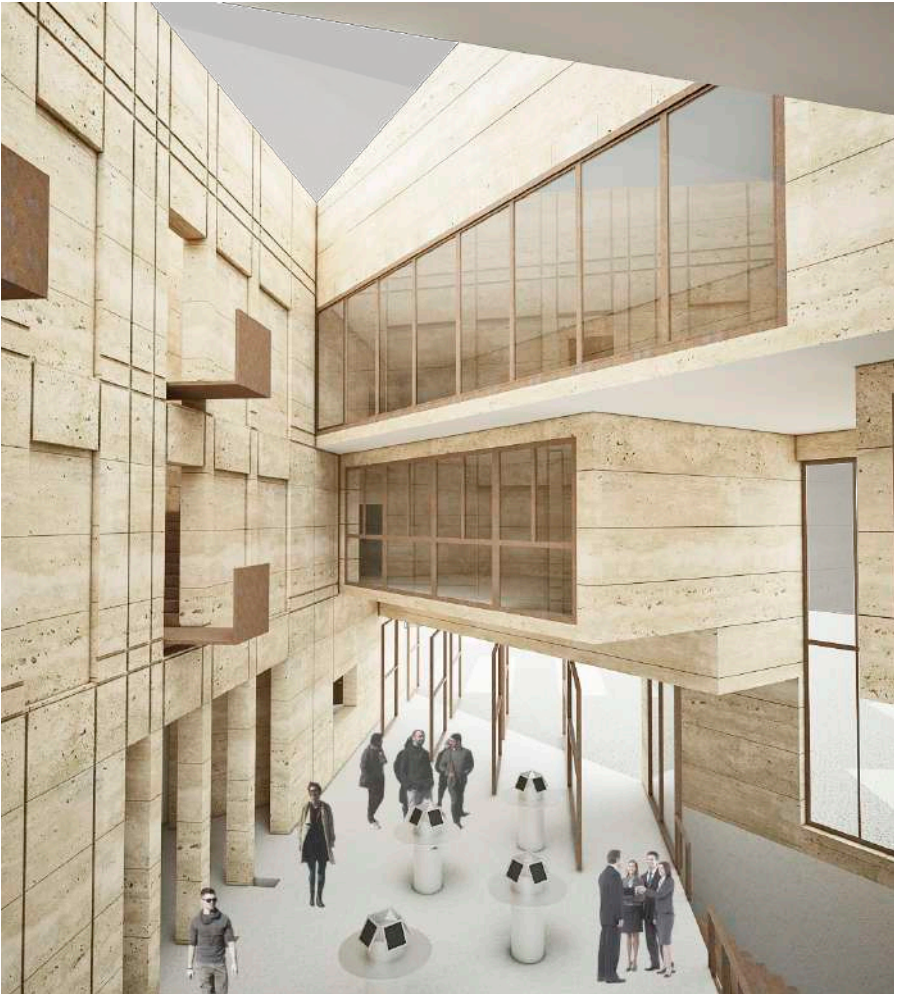
El proyecto contempla un programa expositivo que se desarrolla en el recorrido de los diferentes niveles, incluyendo el nivel de conexión con la plaza Rovetta a través de un sótano de carácter público. Este recorrido configura un espacio central desde el cual se registran todos los ambientes.

La materialidad del volumen genera un edificio compacto que se integra al entorno histórico del centro de Brescia, con un acabado macizo de cemento coloreado que contrasta con la piedra del entorno.



Emplazamiento
Smart Center





Fachadas y visual interior
Smart Center



Corte y visual interior
Smart Center

Smart Center II

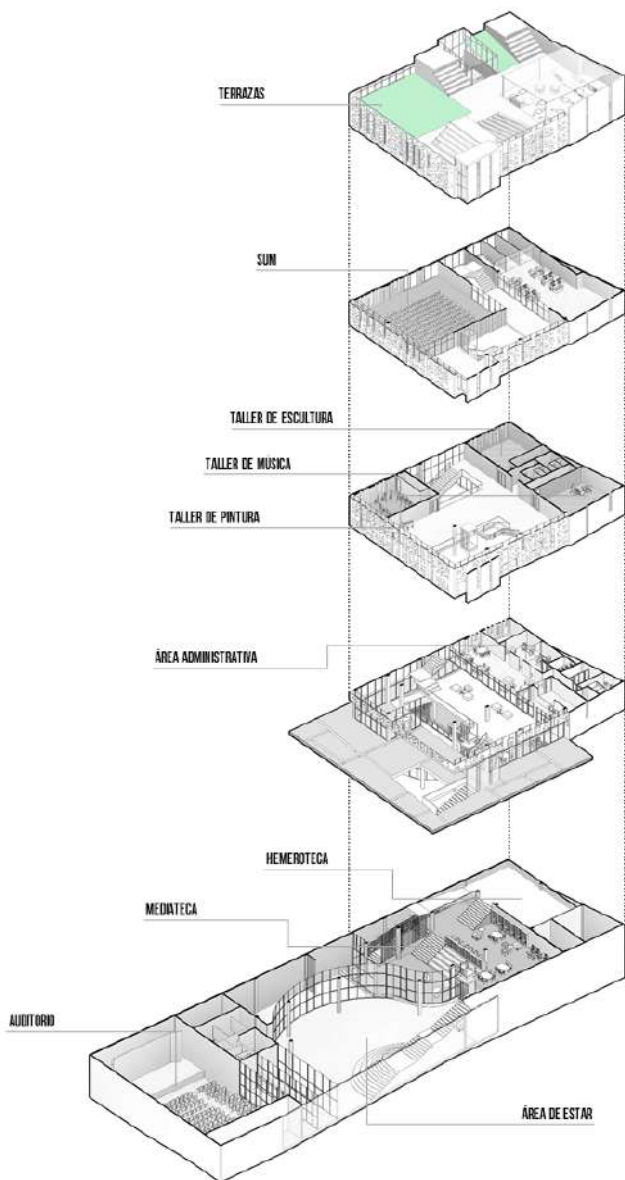
Estudiante: Luis Nazario Vasquez

La cualidad principal del área de trabajo (Piazza Rovetta) es la de un espacio que ha encontrado la manera de ser parte de la vida de la ciudad (aunque no sea reconocida). Frente a esto, la propuesta plantea separarse de un nivel del suelo, de manera que la plaza sigue perteneciendo a la comunidad y sirve de espacio intermedio entre la escala de la ciudad y la del edificio, recuperando a lo largo de este, el espacio utilizado.

De este modo, el espacio interior se configura tanto con la parte superior del edificio como la nueva plaza inferior, siendo ambas reconocidas como parte de un mismo elemento.

Plaza de ingreso
Smart Center





Isometría explotada
Smart Center



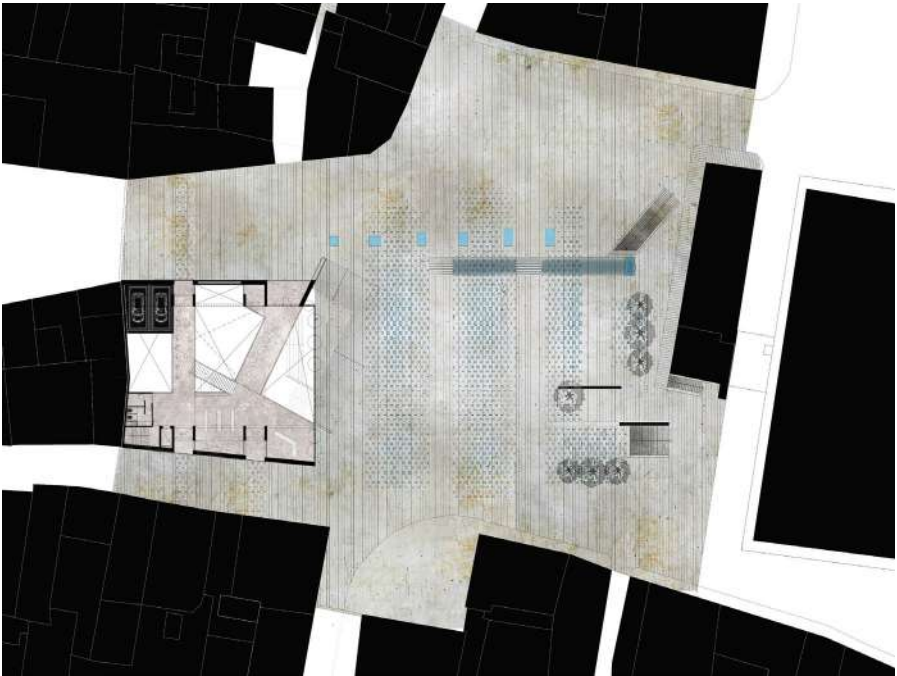


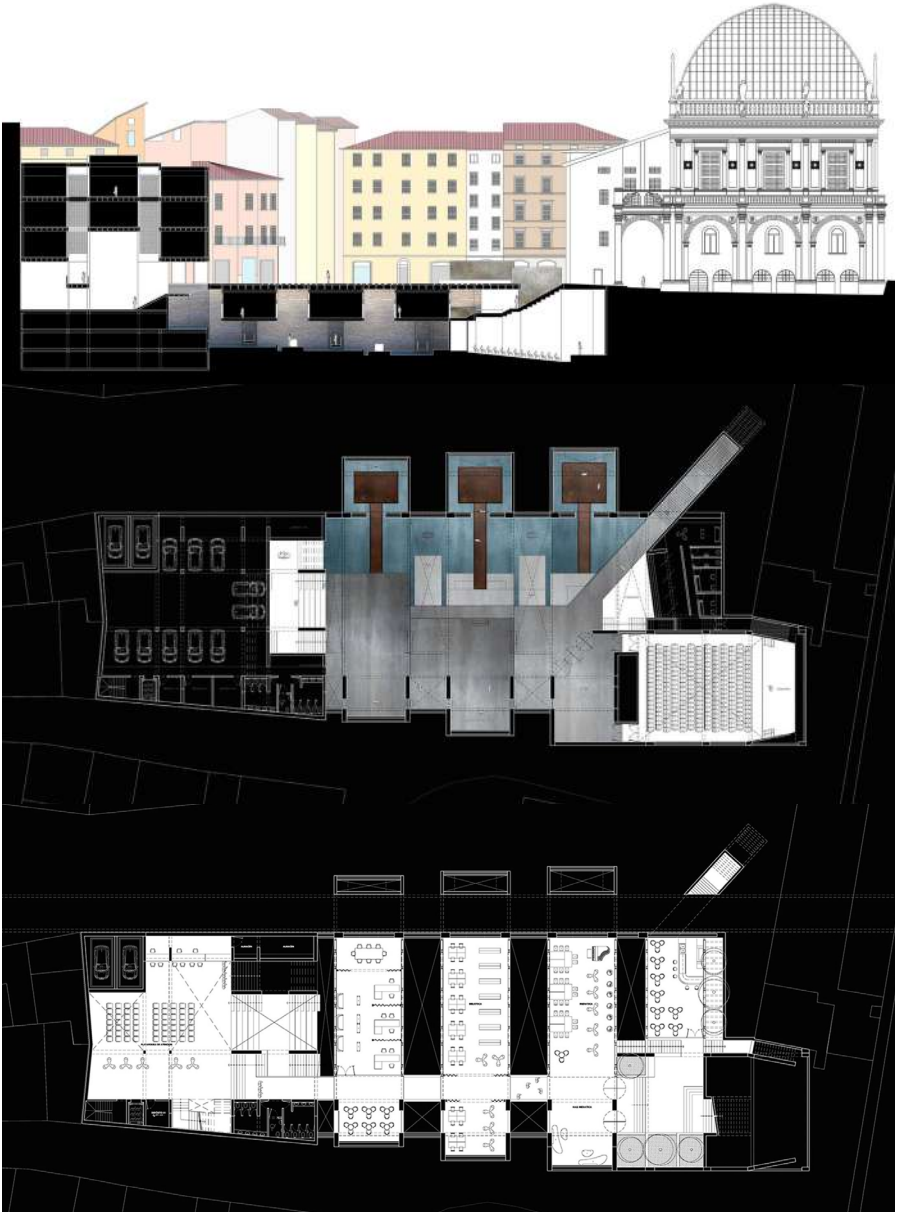
Smart Center III

Estudiante: Cristian García Barba

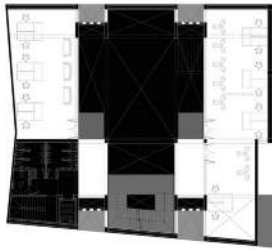
La cualidad principal de esta propuesta es la de mantener una imagen arquitectónica y urbana acorde a su entorno y al mismo tiempo la de destacarse por su materialidad, sobriedad y espacialidad.

Plaza primer nivel
Smart Center

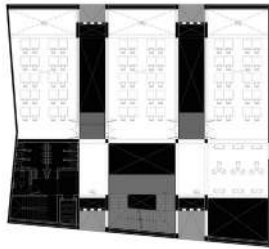




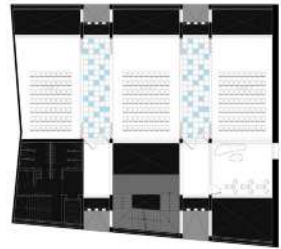
Planta Sótano 1 y 2
Smart Center



SEGUNDO NIVEL

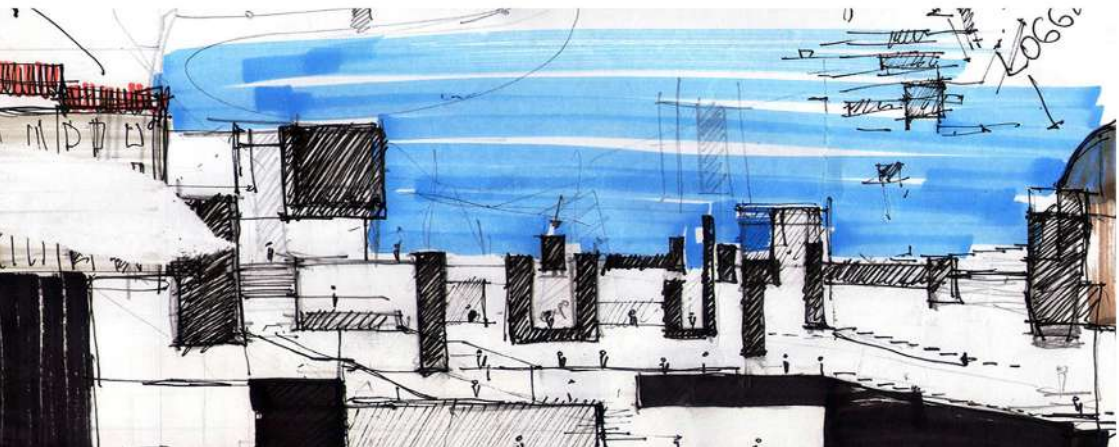
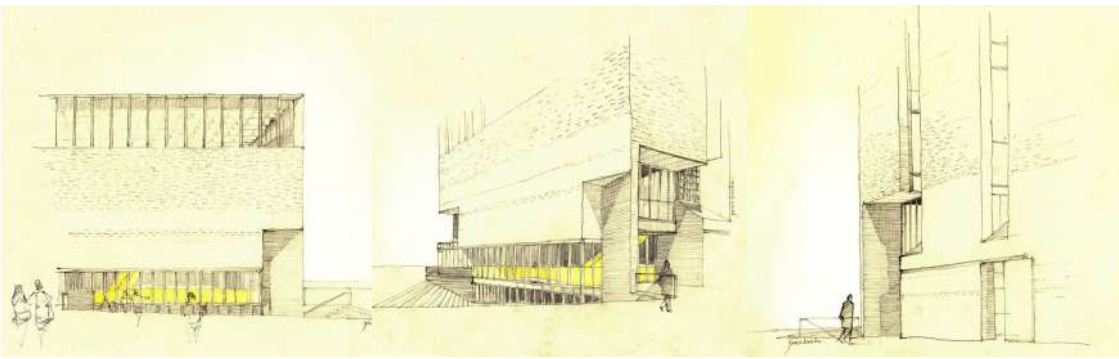


TERCER NIVEL

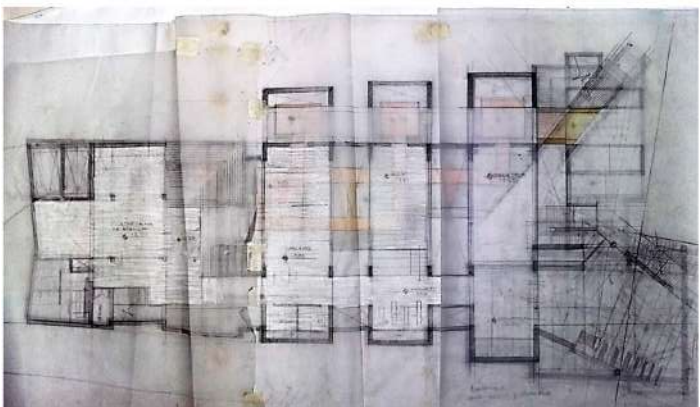
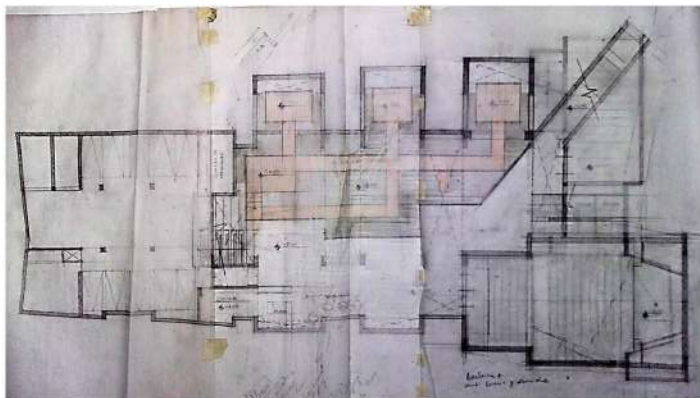


CUARTO NIVEL

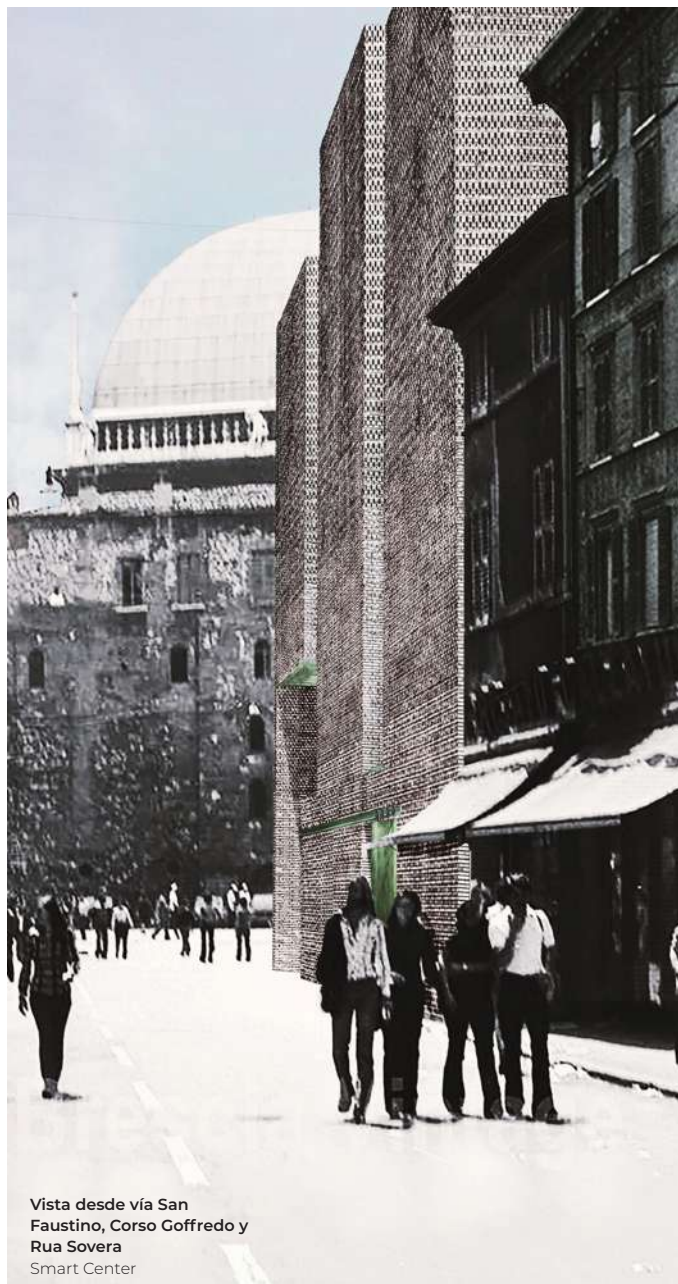
Plantas superiores
Smart Center



Bosquejos
Smart Center

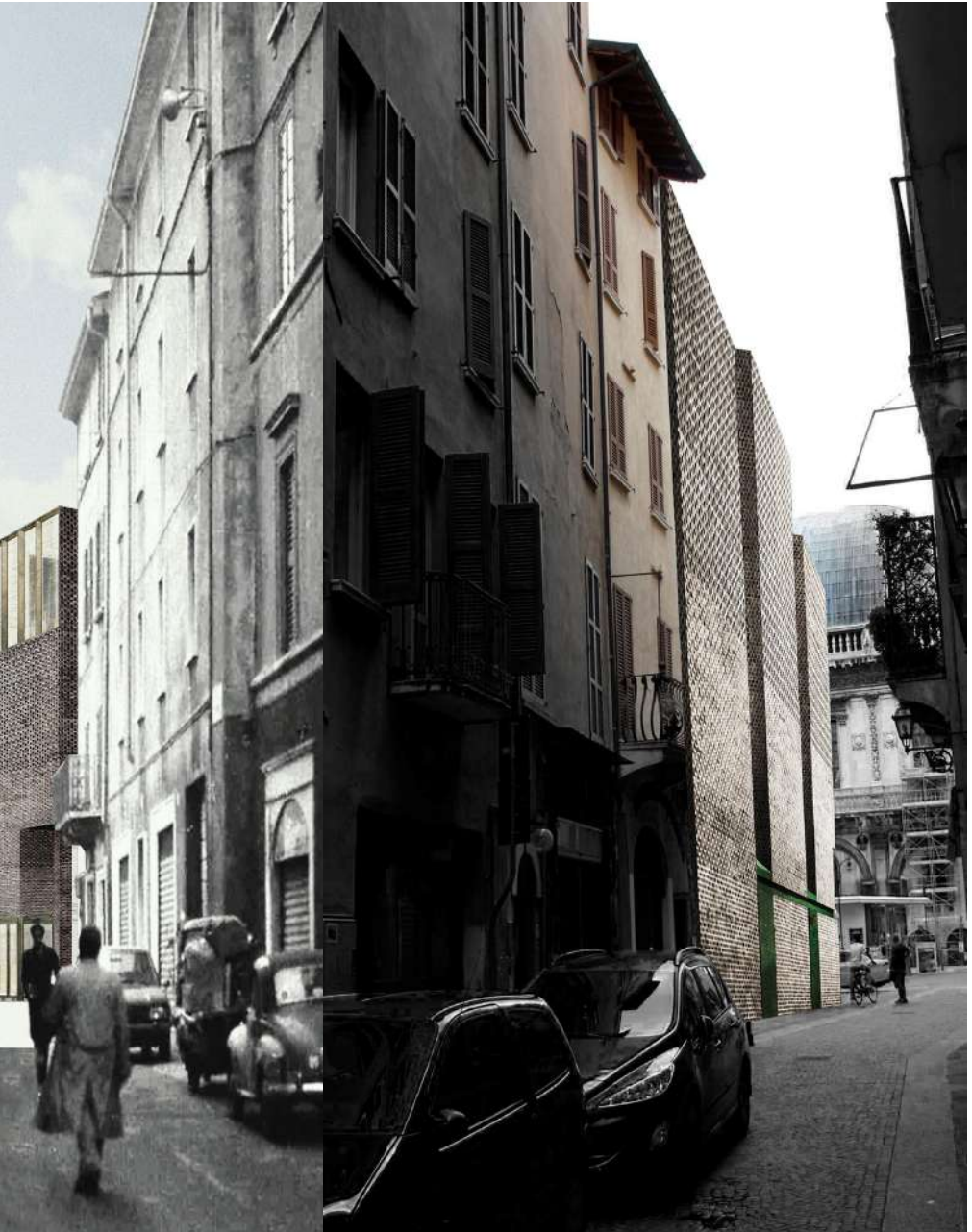






Vista desde vía San
Faustino, Corso Goffredo y
Rua Sovera
Smart Center





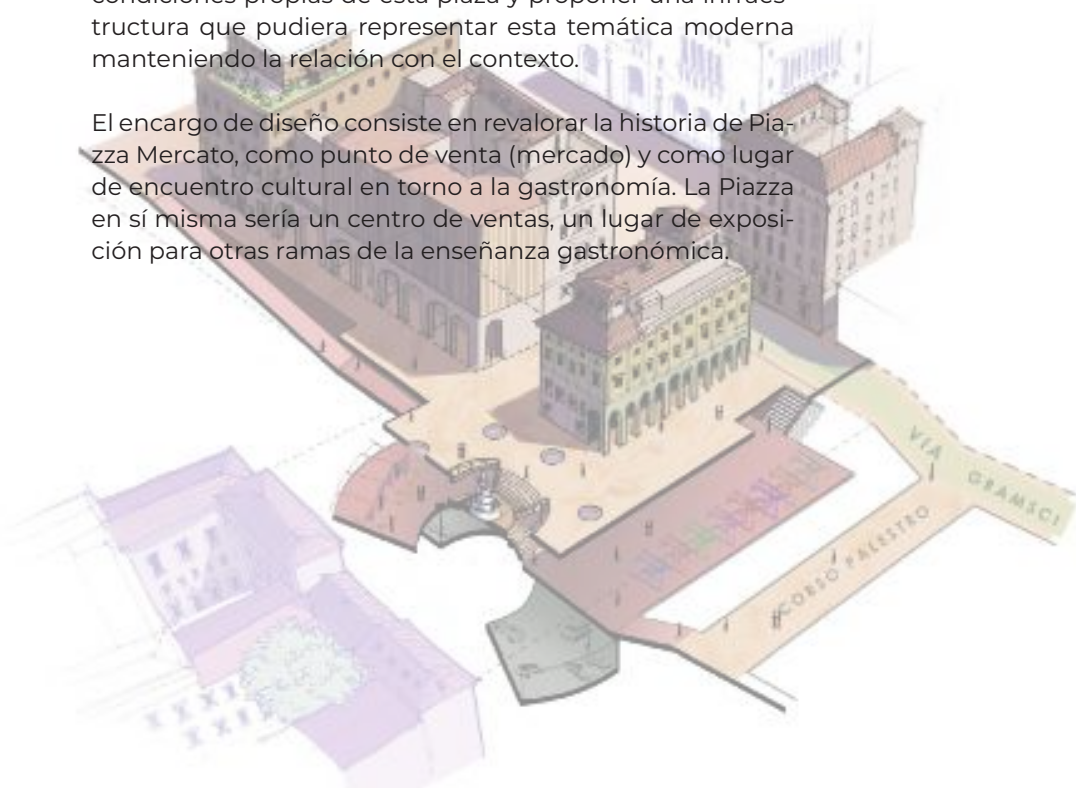
Taller 6 - 2017

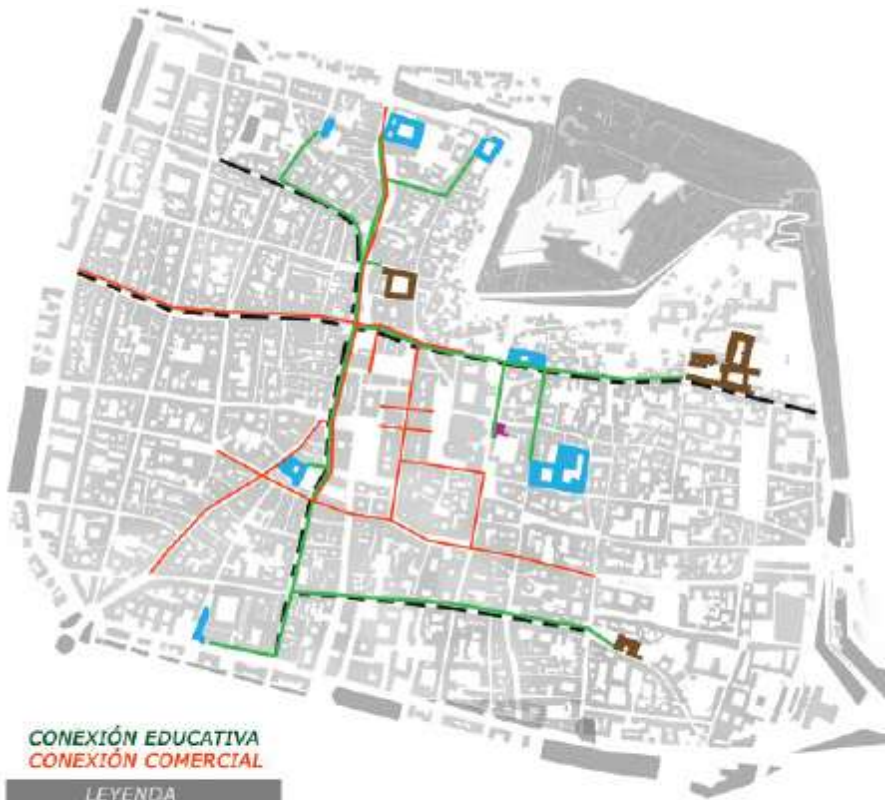
Centro de la Cultura Gastronómica

En el 2017, se realizó el segundo viaje a Brescia, Italia; participando en un Winter School organizado por el DICATAM. El tema central del evento fue la renovación urbana de la zona industrial de Brescia, aspecto relacionado con el concepto de Smart City que se desarrolló en el taller 2015.

Por otro lado, el Taller, siguiendo la pauta curricular, trabajó en el centro histórico de la ciudad, específicamente en la zona de Piazza Mercato, un espacio cuyo carácter comercial permitió proponer el denominado 'Centro de la Cultura Gastronómica de Brescia'. El reto consistía en reflejar las condiciones propias de esta plaza y proponer una infraestructura que pudiera representar esta temática moderna manteniendo la relación con el contexto.

El encargo de diseño consiste en revalorar la historia de Piazza Mercato, como punto de venta (mercado) y como lugar de encuentro cultural en torno a la gastronomía. La Piazza en sí misma sería un centro de ventas, un lugar de exposición para otras ramas de la enseñanza gastronómica.





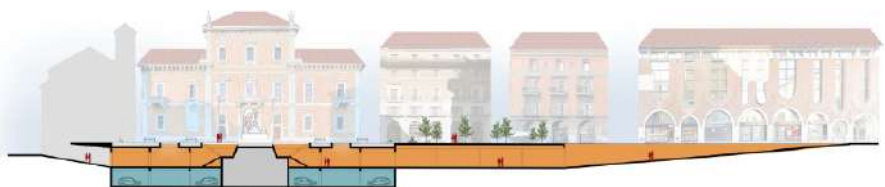
CONEXIÓN EDUCATIVA
CONEXIÓN COMERCIAL

LEYENDA

● VÍAS PRINCIPALES DE REFORZAMIENTO Y CONEXIÓN

■ UNIVERSIDADES
■ MUSEOS
■ BIBLIOTECA

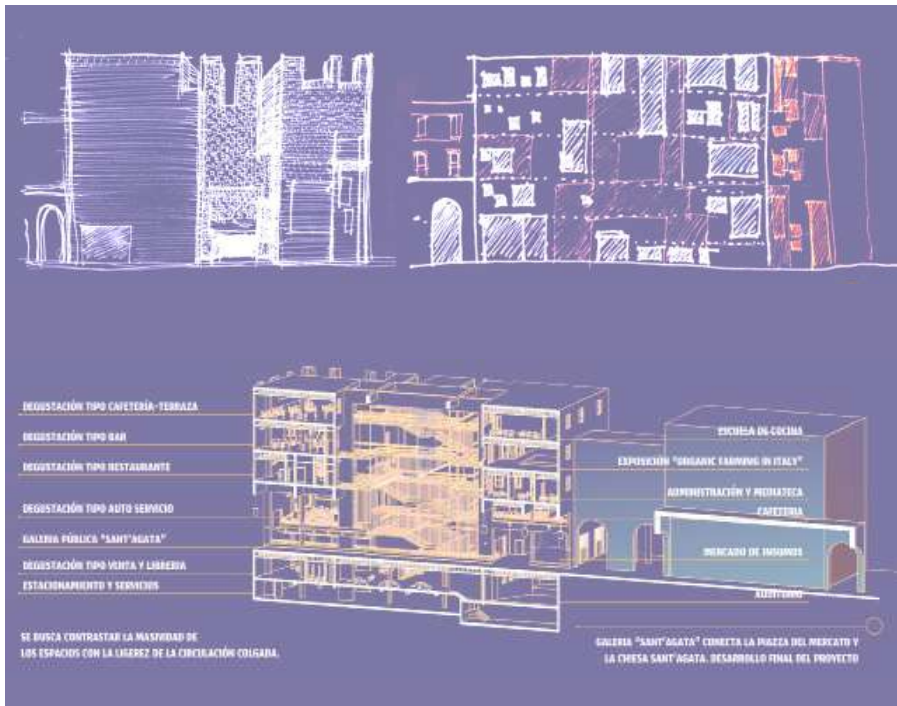
Master Plan
Centro gastronómico
Taller 6 - 2017



Centro de interpretación de la cultura gastronómica bresciana

Estudiante: Yonatan Jara Boza

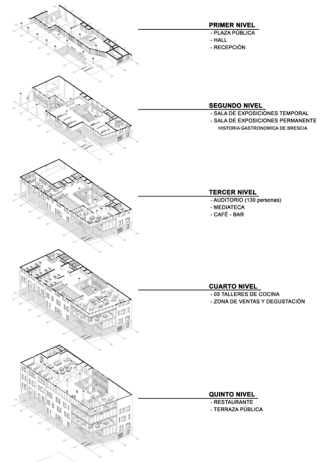
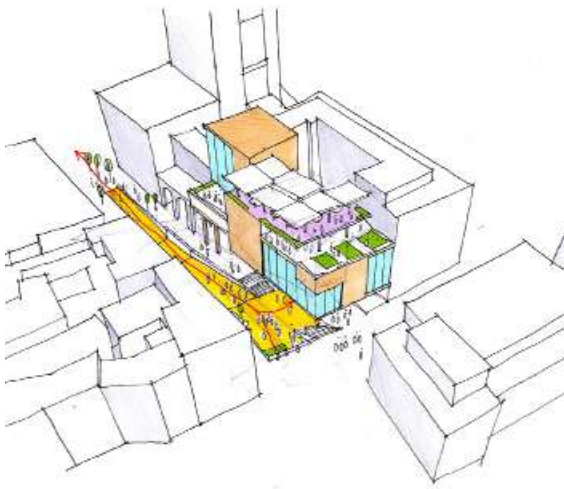
El ritmo de las galerías y pasajes públicos en sombra, con los grandes espacios públicos, como patios o plazas, forman recorridos de luz y sombra. Una identidad representada en la propuesta, con un patio central y la continuación de una galería pública existente alrededor, constituyen el punto inicial del proyecto.





Centro de interpretación de la cultura gastronómica bresciana

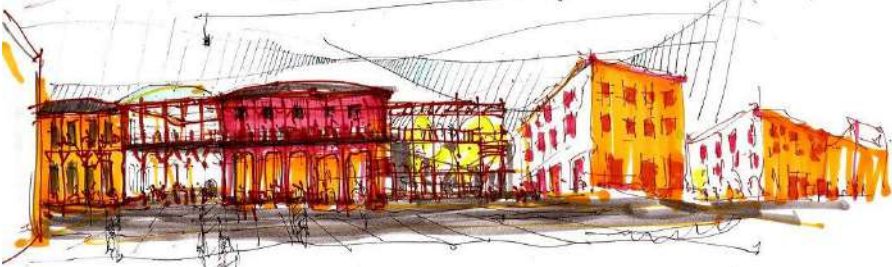
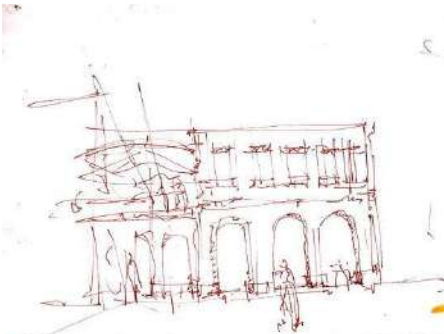
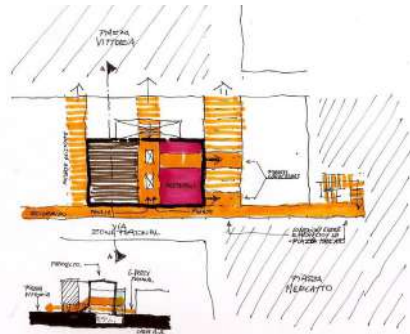
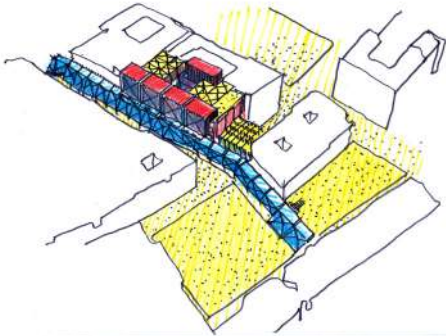
Estudiante: David Montoya Castañeda

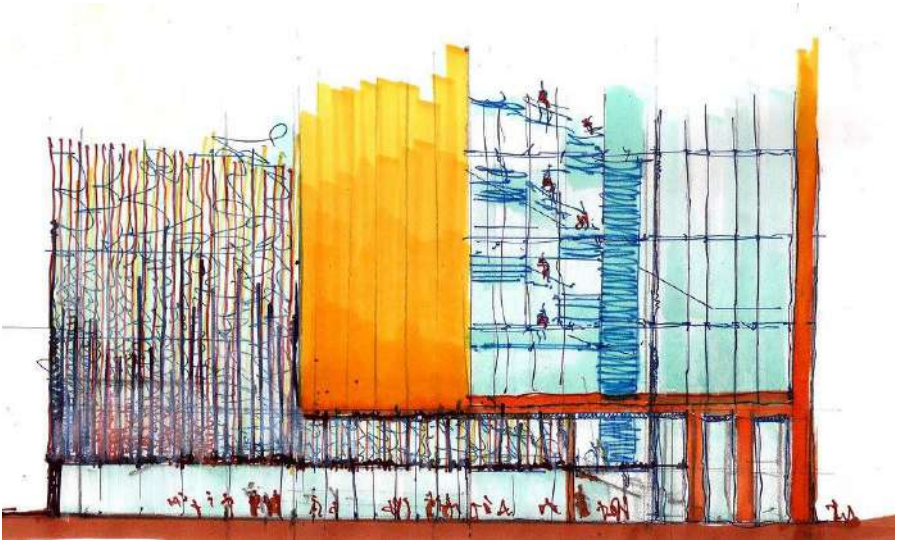




Centro de interpretación de la cultura gastronómica bresciana

Estudiante: Ronnie Tafur Pacheco





Centro de interpretación de la cultura gastronómica bresciana

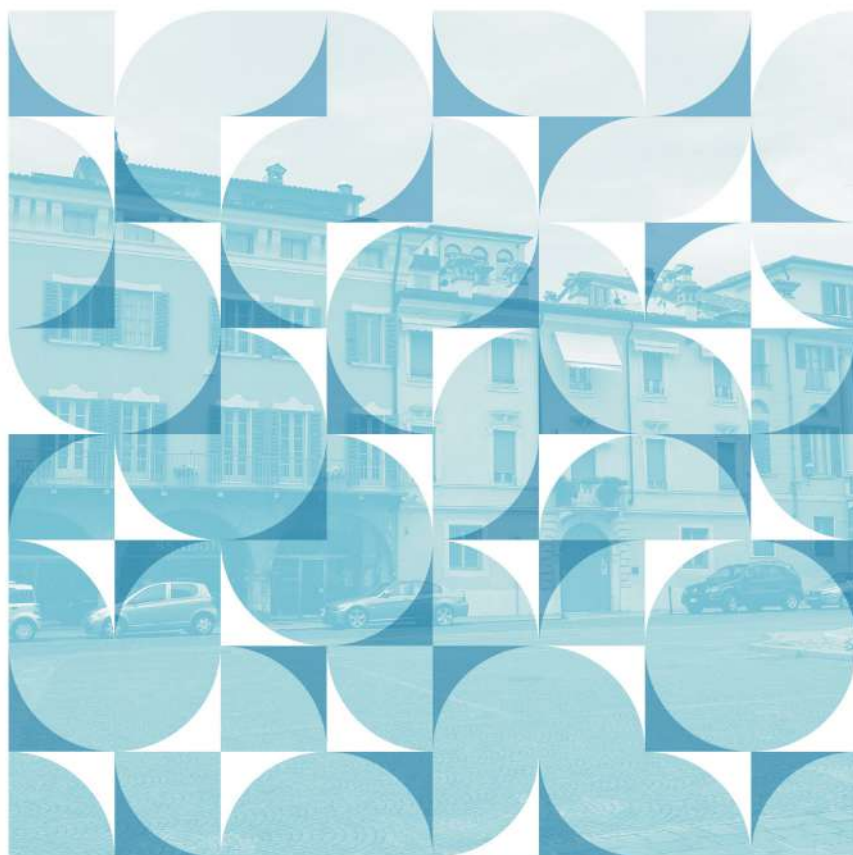
Estudiante: Billy Estrada Ybarra

El control de la forma y función tanto interior como exteriormente, representado en el manejo de visuales, materialidad, volumetría e integración con el contexto, así como de la propuesta urbana integral, fueron los principales objetivos de la propuesta arquitectónica.





Taller de diseño



En el taller de diseño se ha planteado el desarrollo de diferentes temáticas según las áreas de intervención propuestas. Primero se elige el área de la ciudad que se intervendrá mediante proyectos de regeneración urbana, y sobre un diagnóstico previo se plantea una propuesta urbana, identificando temas y sectores a intervenir.

Se identifican los usos y la propuesta urbana y arquitectónica desde la vocación del lugar, con el objetivo de lograr la reactivación de estos espacios urbanos en beneficio de la comunidad. A partir de ello, se desarrolla una aproximación conceptual al proyecto y se define un partido arquitectónico, que debe guiar el desarrollo del programa, espacialidad, estructura, forma, función y respuesta al contexto urbano en el que se inserta.

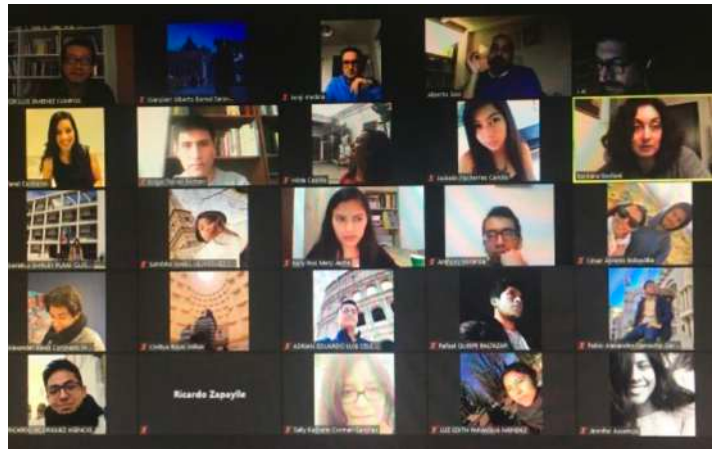
El taller de 2015 se desarrolló en la Piazza Rovetta de Brescia, con el proyecto del Smart Center de servicios tecnológicos e informáticos. El taller de 2017 se llevó a cabo en la Piazza Mercato para el Centro de Interpretación Gastronómica. En 2020, se desarrolló el Master Plan Via Corridoni, centrado en temas de carácter cultural. Este taller, a diferencia de los anteriores, permitió incorporar a un grupo que abordó el centro histórico de Lima, específicamente el Barrio de Monserrate. De ahí la variedad de temas abordados.

Taller 2020

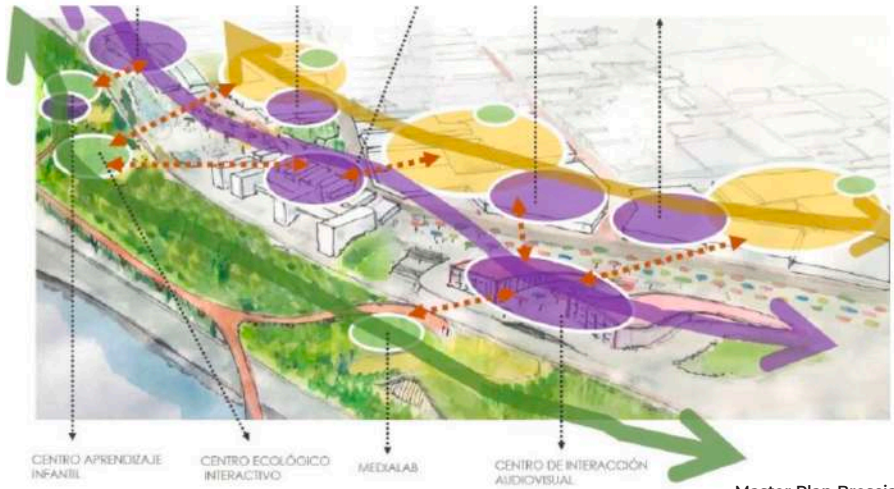
Brescia y Monserrate

En el taller de 2020, se abordaron dos contextos de trabajo de manera paralela. Por un lado, en Brescia, se desarrolló un Máster Plan para el sector industrial en torno al Parco Corridoni. Por otro lado, en Lima, se llevó a cabo el Máster Plan sobre el Barrio Monserrate. Ambos escenarios, con sus particularidades y problemas específicos, fueron abordados en conjunto por todos los miembros del taller.

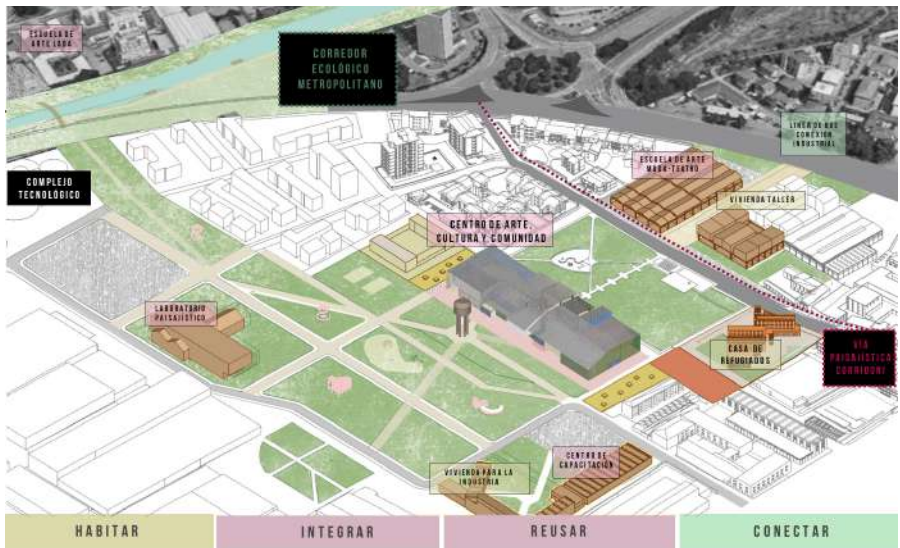
Esta edición del curso se desarrolló en el contexto de la crisis sanitaria provocada por la pandemia del Covid-19. Las discusiones y trabajos se llevaron a cabo de forma virtual en su totalidad, lo que permitió obtener como resultado final propuestas como una “Caja de Ideas” para el Barrio Monserrate y un “Palacio de las Máquinas” para el Sector Industrial de Corridoni.



Fotografía grupal
Taller 2020: Brescia y
Monserrate



Master Plan Brescia
Renovación de área industrial en
Brescia - Parco Industriale Corridoni



Master Plan Monserrate

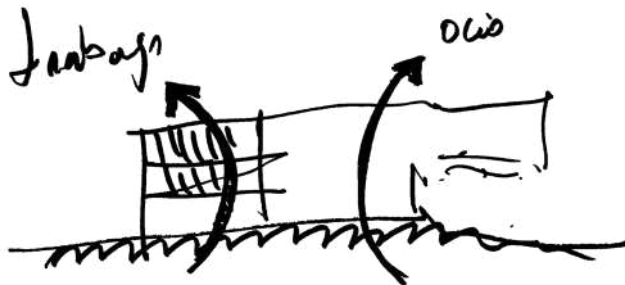
La caja de ideas

Estudiante: Diego A. Ignacio Tineo

El proyecto se ubica en Monserrate, un barrio con un alto valor histórico y cultural, el cual se entiende como un fragmento dentro del contexto metropolitano. Este se ha visto desbordado por actividades comerciales de carácter tecnológico en sus inmediaciones. Con el paso de las décadas y los continuos cambios en la ciudad, el barrio se ha visto segregado y confinado por las grandes avenidas de alto tránsito que han ido apareciendo.

Sin embargo, aún persiste el sentimiento del criollismo dentro del ideario de los vecinos de Monserrate. No obstante, esta es solo una visión parcial de la realidad del barrio, la cual se compone de otros fragmentos y lugares donde las personas que lo habitan no encuentran su identidad en la cultura criolla.

Por ello, el proyecto arquitectónico busca generar una nueva imagen del barrio de Monserrate, una donde se demuestren las capacidades del mismo más allá de las características culturales. Esta nueva imagen se logrará en base a la producción y generación de ideas y proyectos basados en la cultura digital.



Esquema
conceptual
Caja de ideas



Propuestas tecnológicas a problemas de áreas específicas



Programa de interacción de niños con la cultura digital



Plantear a problemas escala barrio - metropolitano

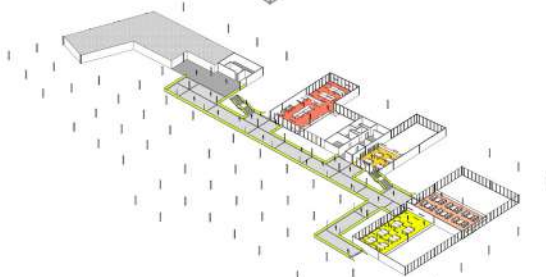
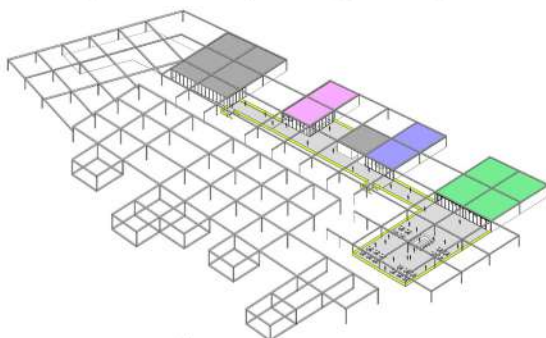


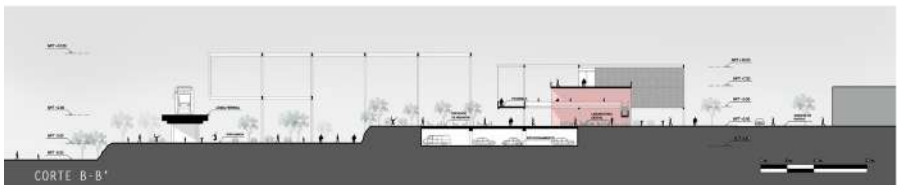
Propuestas para generar conciencia en torno al reciclaje



Inserción de la población mayor a la cultura digital

CAJA DE IDEAS



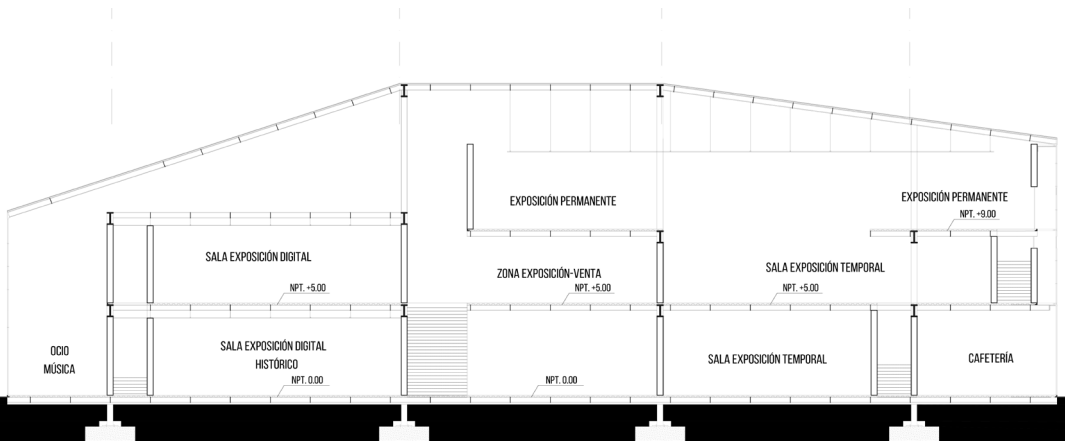


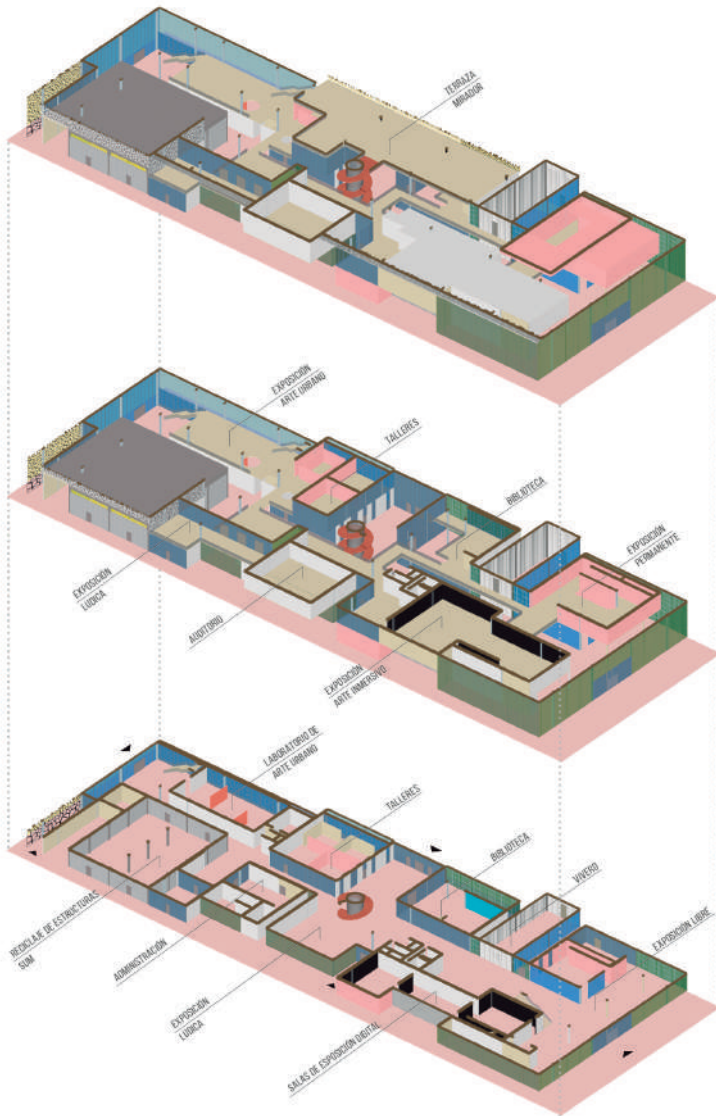
Centro de Arte, Cultura y Comunidad

Estudiante: Daniela Puma Quispe

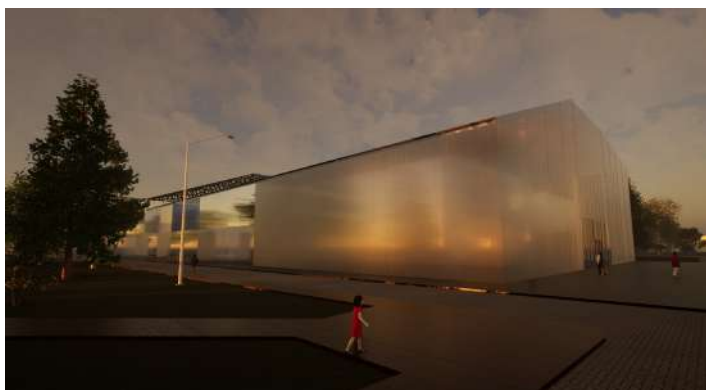
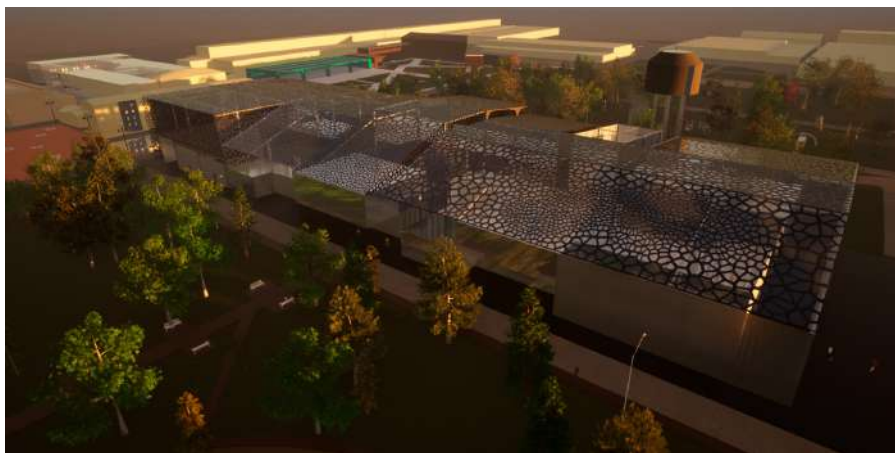
El Centro de Arte, Cultura y Comunidad será el integrador del barrio Corridoni y la ciudad de Brescia. El edificio reconoce la esencia artística y cultural del lugar y formula la idea base del arte como medio de integración y expresión de la ciudad, teniendo como estrategia espacial el uso de espacios flexibles y estructurados, a su vez, por un gran espacio articulador reconocido como el espacio del ocio. El espacio de ocio será el vacío central y dinámico, siendo esencial por la infinitud de posibilidades dentro de él y la capacidad de integrar el espacio y la ciudad, retomando a través del mismo las características espaciales de la ciudad medieval bresciana.

Los accesos del edificio aparecen de forma orgánica en el entorno, cada uno de ellos con espacios de ocio que reciben y conectan a otros espacios en diferentes niveles. La envolvente de carácter traslúcido, por el uso del policarbonato y el acristalamiento, permite el ingreso de luz difusa al interior y una relación exterior-interior, que se logra con el reflejo del paisaje natural existente en las áreas exteriores, logrando una particular mimesis.

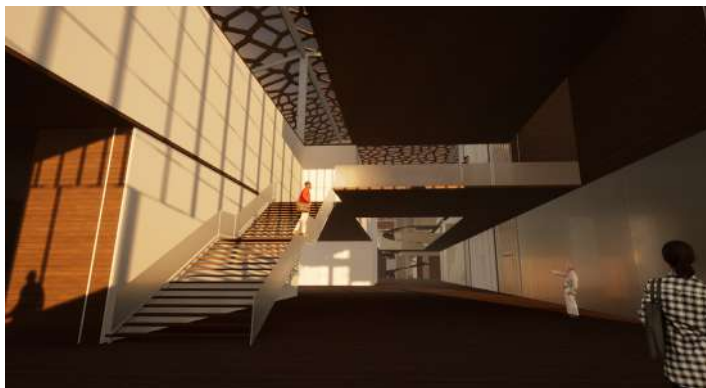




Corte transversal e isometría explotada
Centro de Arte,
Cultura y Comunidad



Bosquejos y proceso
de diseño
Smart Center

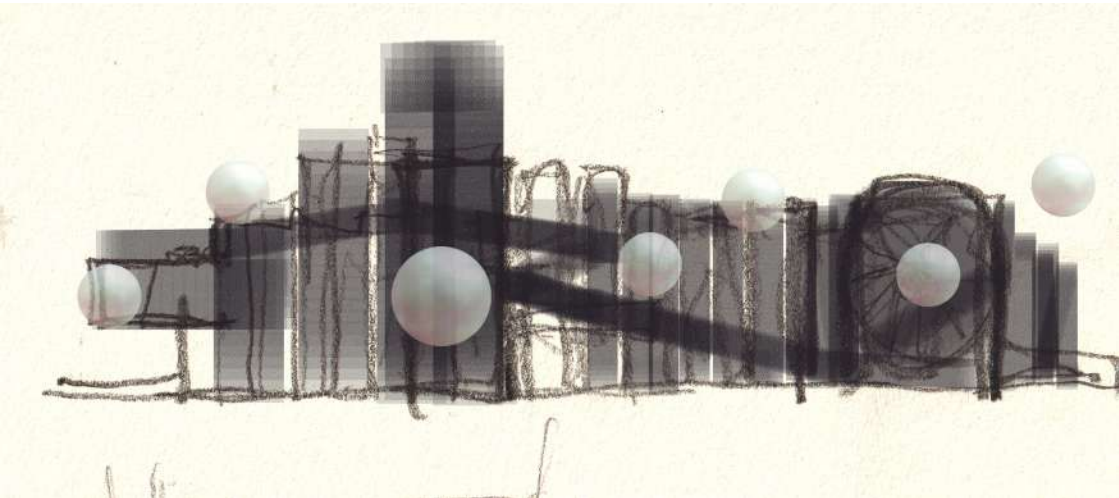


El Palacio de las Máquinas

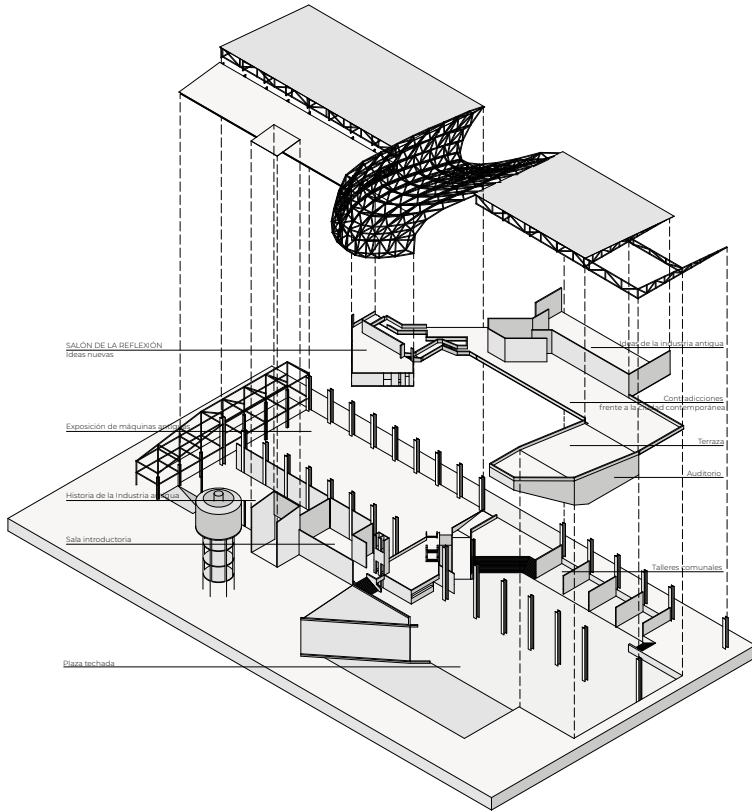
Estudiante: Gianpierr Bernal

El Palacio de las Máquinas es un símbolo de indeterminación y orgullo a la vez, al igual que el barrio industrial de Corridoni para sí mismo. Dentro del edificio se expone lo que la industria antigua ha realizado durante años en el contexto de Brescia y sus propias contradicciones para la ciudad contemporánea.

Es un palacio para la exposición, la reflexión y la crítica, donde se encapsula la historia de la industria antigua, para no dejarla salir más, fomentando en cambio la emancipación hacia nuevas ideas respecto a la industria.



**Esquema
conceptual**
Palacio de las
Máquinas



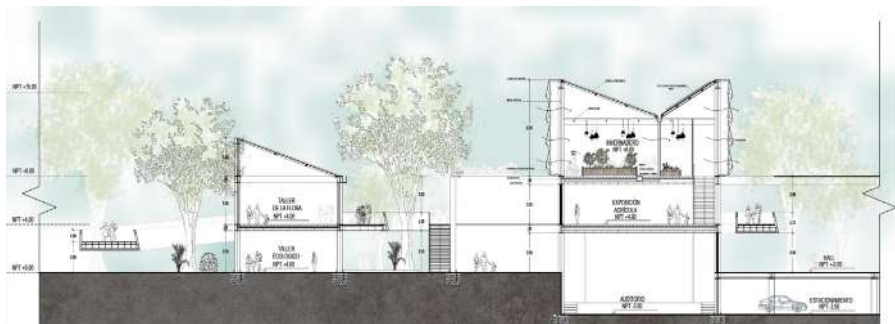
Centro Tecnológico

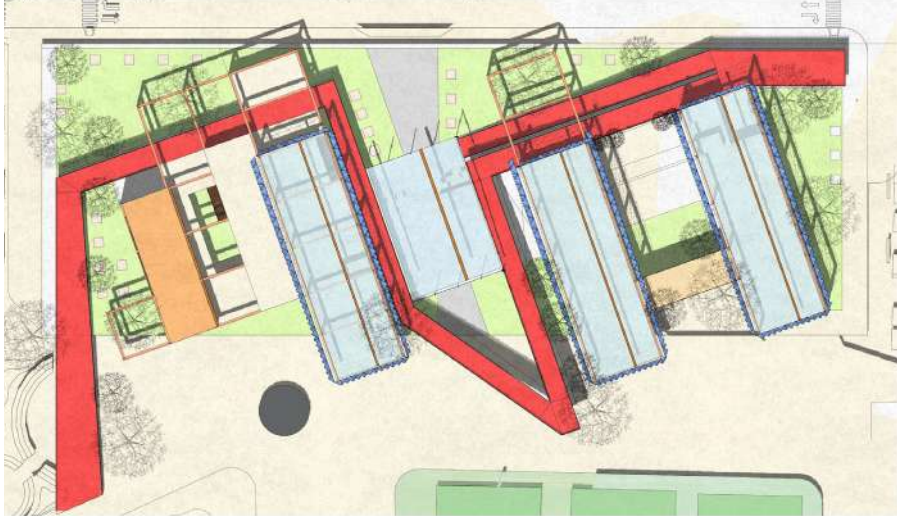
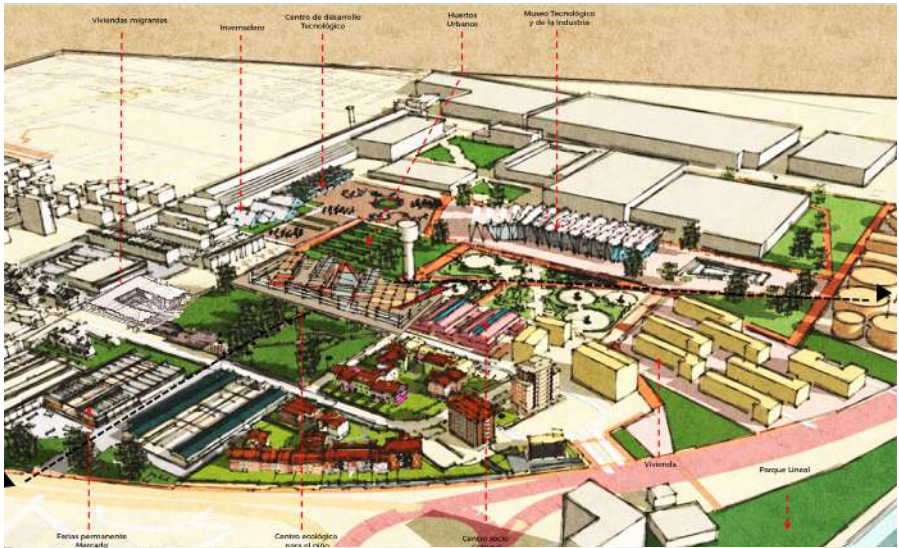
Estudiante: Sandra Velasquez Chaco

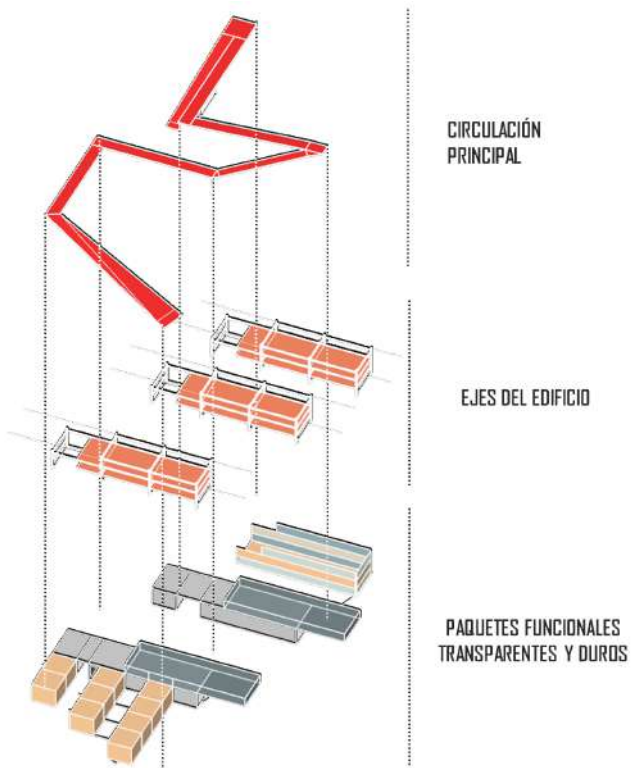
El proyecto se desarrolla en la zona industrial de Brescia, la cual cuenta con un legado histórico y cultural importante que requiere nuevas soluciones que se adecuen al desarrollo de la ciudad contemporánea. El centro tecnológico 'Foresta de Gioco' se inserta en una propuesta que está acorde al PGT de Brescia, que lo planifica como una zona de regeneración industrial. También se toman en cuenta los elementos importantes de la zona, como el río Mella, las fábricas industriales y el Parque Corridoni.

El proyecto tiene como principal característica una vena ecológica que conecta el Parque Corridoni (de escala barrial) y el Parque Industrial (de escala metropolitana). En un primer nivel se desarrollan las áreas sociales y zonas de descanso con áreas verdes; en un segundo nivel se desarrollan las exposiciones y talleres; y en el tercer nivel se encuentran los invernaderos, los cuales son los elementos más destacados ya que cuentan con una fachada paramétrica que permite la ventilación adecuada según las horas de exposición al sol.

Corte de la zona ecológica, corte longitudinal y planta de techos
Centro tecnológico
Foresta de Gioco







Tesis de grado



En el marco de este intercambio académico de formación profesional, también se desarrolló un fructífero intercambio entre las aproximaciones al proyecto final de carrera. Así, tanto los alumnos de la UNI como de la Universidad de Brescia han elaborado un proyecto final de carrera a partir de los proyectos propuestos en el taller de verano.

Cada proyecto comprende una conceptualización previa, el desarrollo de una propuesta urbana según una imagen objetivo, el planteamiento de un programa urbano específico, así como el desarrollo de una respuesta arquitectónica.

Los tesisistas de Lima realizaron el Proyecto de Regeneración Urbana Caserma Papa & Urago Mella bajo el enfoque de Brescia Creativa, con los proyectos arquitectónicos de una Biblioteca, Centro de Estudios Superiores de Comunicaciones-Negocios-Marketing, Incubadora de Empresas (TEC-INN) y un Museo de la Industria Lombarda (MUSIL).

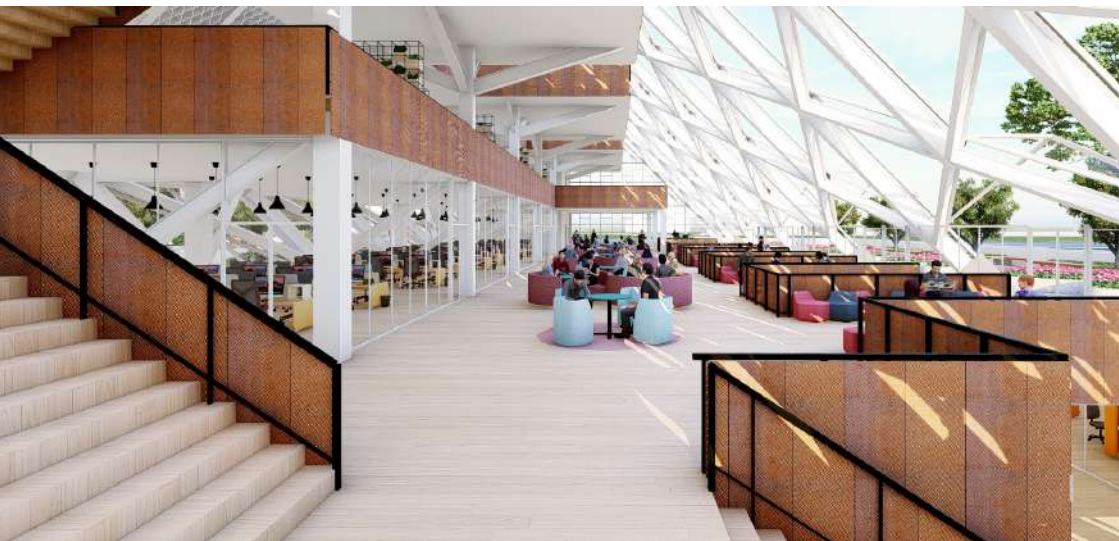
Incubadora de empresas

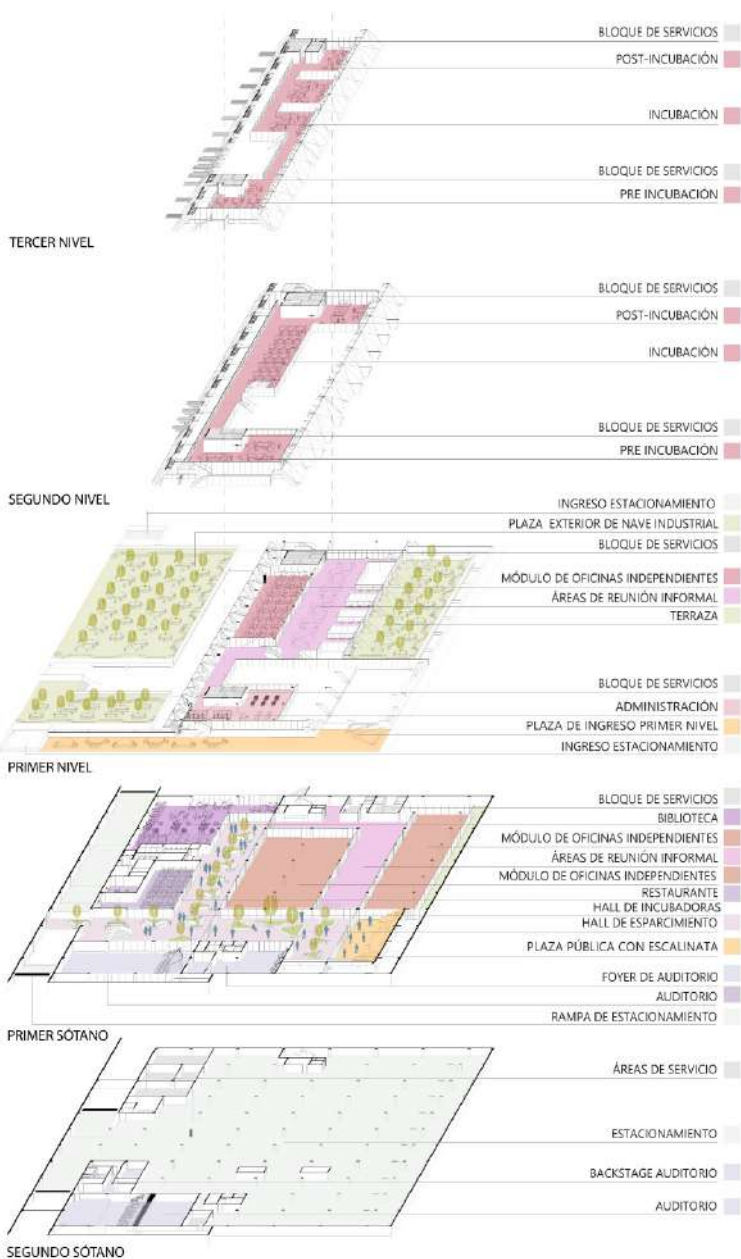
Estudiante: Luis Espino

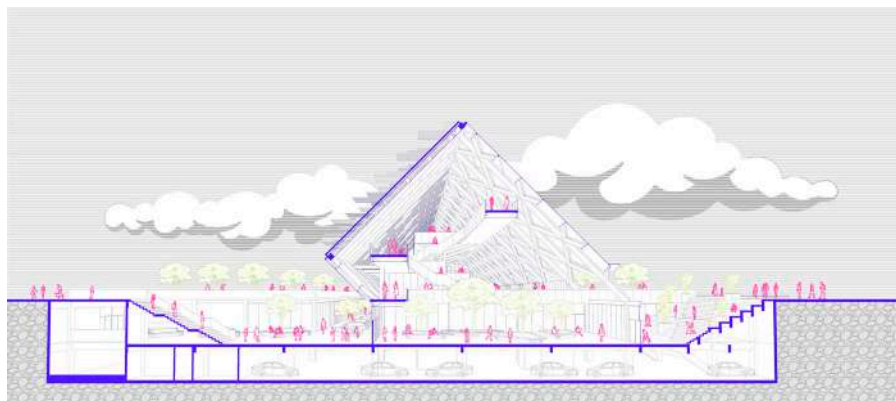
El planteamiento del proyecto responde a factores muy importantes en la actualidad: la influencia de la arquitectura en el desempeño laboral de los usuarios y la proyección de un edificio en un contexto histórico. Estas premisas se reflejan en diferentes aspectos arquitectónicos, desde estrategias espaciales que responden a la función y a la forma, hasta aspectos urbanos, como el emplazamiento y la relación formal y funcional con los objetos arquitectónicos preexistentes.

La incubadora de empresas propone áreas de trabajo, oficinas coworking, entre otros espacios destinados al desarrollo de actividades de carácter empresarial, con el objetivo de impulsar la creación de negocios innovadores que ayuden a aumentar la tasa de empleabilidad en la región, siendo este uno de los objetivos establecidos en la agenda urbana Brescia 2030.

Vistas internas
Incubadora de
empresas







**Corte longitudinal
y vistas exteriores**
Incubadora de
empresas



Incubadora de empresas

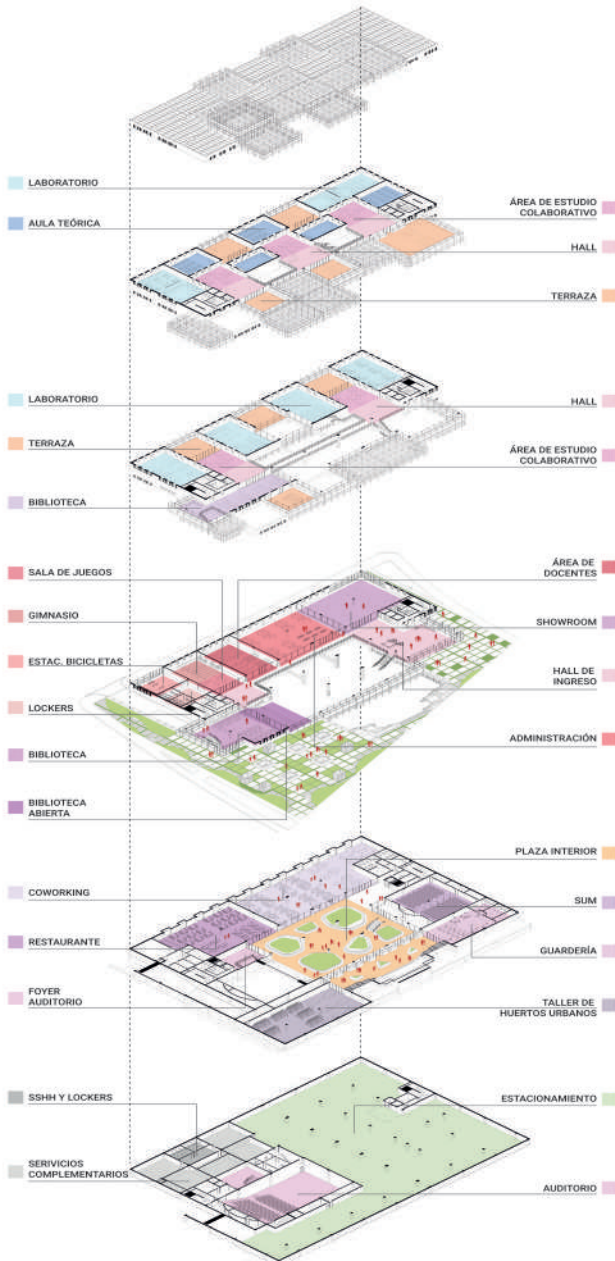
Estudiante: Diana Quintana

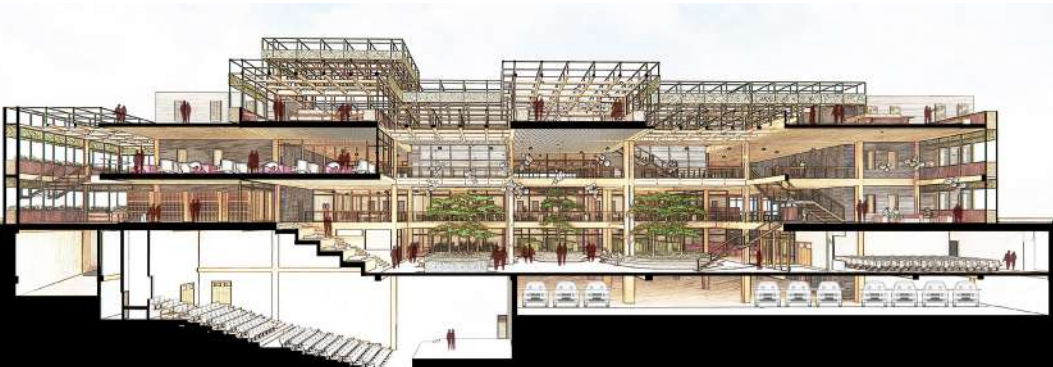
El planteamiento del proyecto responde a un tema de suma importancia en la actualidad: la sostenibilidad. Este concepto se refleja en diferentes aspectos arquitectónicos, desde el tema del proyecto, pasando por el emplazamiento hasta las estrategias sostenibles reflejadas en la forma, estructura y materialidad del mismo.

La Escuela Superior, debido a su emplazamiento dentro de un gran parque urbano, también ofrece usos semipúblicos - biblioteca, sala de exposiciones, cafetería, auditorio - dirigidos no solo a universitarios sino también a usuarios de este gran parque. Asimismo, la Escuela Superior cuenta con una gran plaza semipública que funciona como invernadero del edificio, cuyo objetivo es reducir el uso de calefacción en invierno.

Vista del ingreso principal
Escuela Superior para el Desarrollo Sostenible







Centro de Artes y Medios Digitales

Proyecto urbano arquitectónico, río Mella, Brescia

Estudiante: Christian García

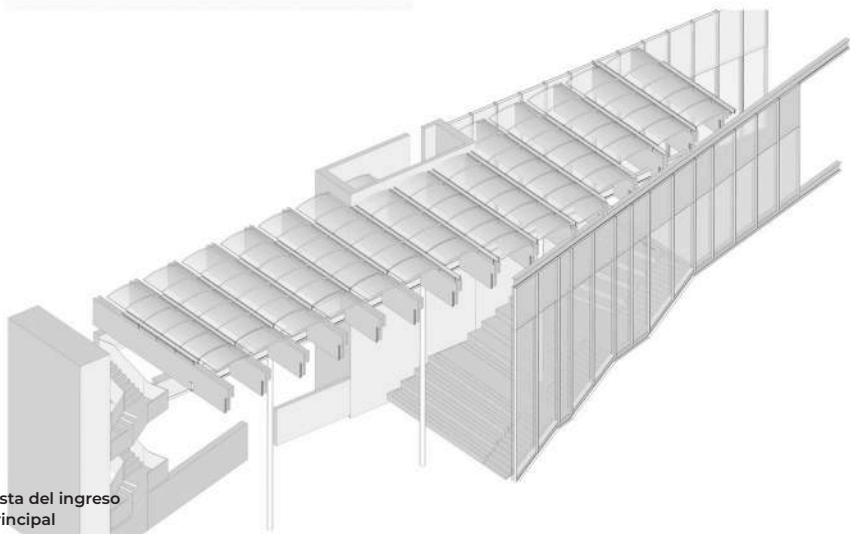
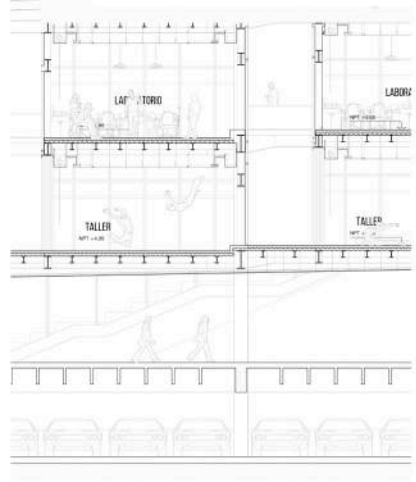
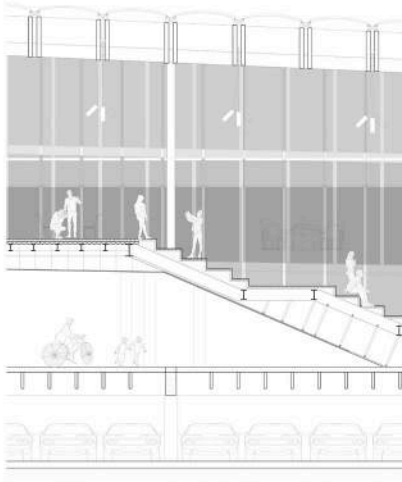
Las ciudades y su creciente competitividad económica conforman “la nueva industria”. En el siglo XXI, la industria manufacturera habrá sido desplazada como el motor de la economía en Europa. La búsqueda de nuevas formas de generar riqueza para mantener la competitividad, mejorar la calidad de vida y contribuir al crecimiento se vuelve de vital importancia. Italia entiende que necesita instrumentos novedosos que sean más adecuados a los desafíos actuales y le permitan competir en los mercados internacionales. Con este fin, se promueve la creación de National Technology Clusters.

Los NTC están centrados en la investigación, capacitación y transferencia de tecnología: empresas, universidades, instituciones de investigación públicas y privadas, incubadoras y otros agentes activos en la innovación. Teniendo la creatividad y la innovación como conceptos clave para el desarrollo, el Centro de Arte y Medios Digitales se plantea como el lugar de producción, presentación, documentación y reflexión del arte en el contexto de la tecnología avanzada de medios. Por lo tanto, uno de los objetivos de CAMD es asegurarse de que el nuevo arte y la tecnología sean accesibles para el público en general, la academia científica y los artistas.

Ante esto, la participación de agentes privados para impulsar el desarrollo de proyectos innovadores cobra relevancia. Se plantea un programa que se adecue a la investigación, desarrollo y producción: laboratorios de experimentación, desarrollo y producción de ideas; oficinas de desarrollo (pre-incubación, incubación y post-incubación de ideas), oficinas de asesoría, salas de reuniones. Mientras que otra parte está dedicada a la interacción con el público (áreas de exhibición, de interacción, de formación).



Vista del ingreso principal Escuela Superior para el Desarrollo Sostenible



Vista del ingreso principal
 Escuela Superior
 para el Desarrollo
 Sostenible



Entrada y vista exterior principal
CAMD

Centro Europeo de Empresas e Innovación

Estudiante: Luis Arizaga

La incubadora de empresas es una plataforma integral para la creación y desarrollo de empresas, que busca facilitar las herramientas y recursos necesarios para que estudiantes, egresados y la comunidad empresarial cuenten con mejores oportunidades para lograr que sus ideas se conviertan en empresas.

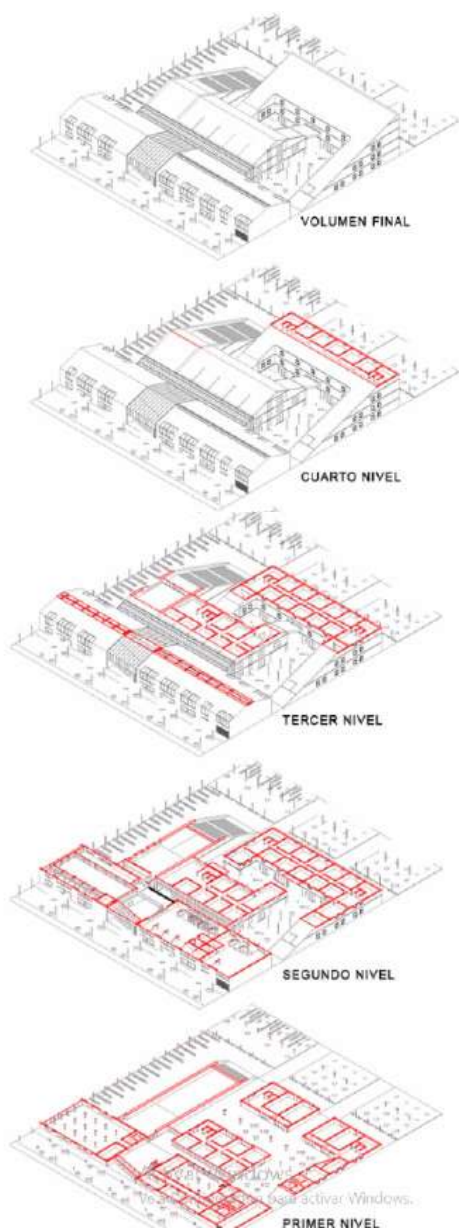
El proyecto se ubica en el ex-cuartel militar Caserma Papa, a orillas del río Mella. Se propone un gran espacio central, alrededor del cual se organizarán el resto de las funciones mediante volúmenes alargados.

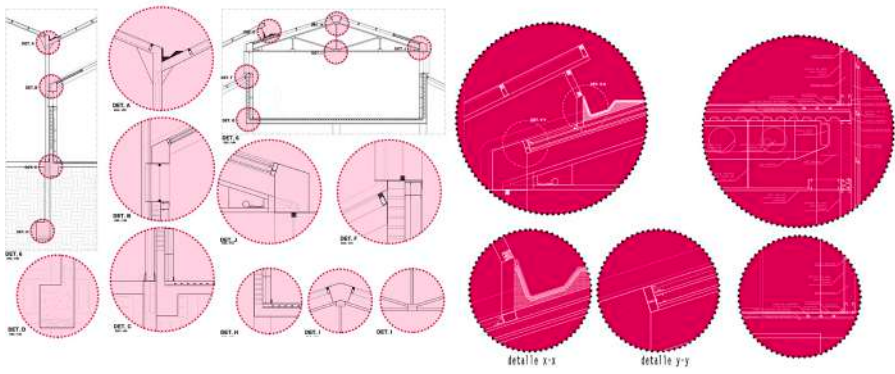
Se proponen ingresos peatonales desde el puente peatonal que cruzará el río, desde la escuela de negocios ubicada al norte del proyecto.

El gran espacio central se abre para mantener la escala y proporciones respecto a la altura del edificio. Se trabaja la volumetría con techos inclinados emulando al hangar anexo y por requerimientos climáticos.

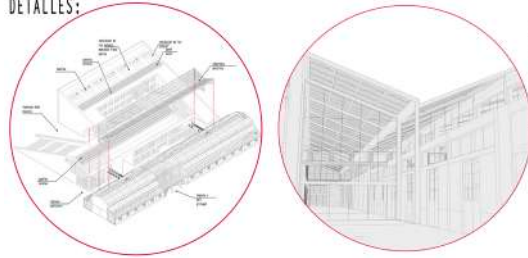
Vista del exterior
Centro Europeo
de Empresas e
Innovación







DETALLES:



Detalles de estructuras y visual interior
 Centro Europeo de Empresas e Innovación

Centro Nacional de Investigación en el Medio Ambiente

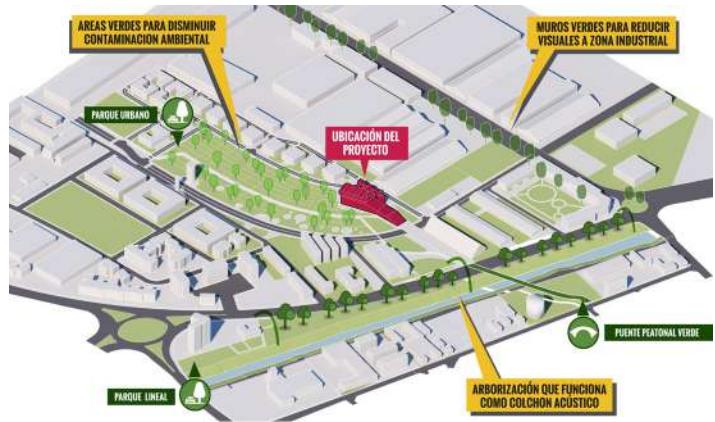
Estudiante: Indira Muñoz Puelles

El Centro Nacional de Investigación en el Medio Ambiente se ubica en la Ciudad y Provincia de Brescia, en la región de Lombardía, Italia; emplazado en la zona norte de la Ciudad, antigua periferia y de expansión urbana, una mezcla de usos entre vivienda, industria y comercio. El área de intervención representa actualmente un vacío urbano, con cercanía a la carretera principal y el río Mela que cruzan la Ciudad, originando un entorno con potencial para el desarrollo del espacio público.

La propuesta para el Centro Nacional de Investigación en el Medio Ambiente responde al “Plan de Gobierno del Territorio” de la Municipalidad de Brescia (Comune di Brescia, 2016) con el objetivo de regenerar la zona urbana e integrarla a la Ciudad. A partir de ello, la propuesta parte del diseño urbano en dos terrenos contiguos, “Maf Logistics” y “Caserma Papa”, que plantean un gran parque central con edificaciones alrededor de usos variados y accesibles a toda la población local, nacional e internacional.

El proyecto se ubica en el área correspondiente a Maf Logistics, colindante al parque propuesto, a la industria existente y a Caserma Papa, con proximidad a la carretera principal y el río Mella, un entorno atrapado en el tiempo, con edificaciones históricas -parte de la cultura italiana- y muros perimetrales que encierran los espacios a intervenir. La propuesta se desarrolla a partir de integrar las áreas de Maf Logistics y Caserma Papa con la Ciudad y crear acce-

sibilidad a nuevos espacios públicos en convivencia con la industria inmediata de mediana escala. Por ello, el proyecto surge bajo una gran terraza pública en el cuarto nivel y la escalera de acceso hacia la terraza. De esta forma, se tiene un área techada pero no ocupada únicamente con espacios privados. Sobre la terraza se plantea la biblioteca que sirve de cubierta y conforma un ambiente de llegada y de estar que permite visualizar el entorno a 360°.



Master plan de estrategias y vista exterior
Centro Nacional del Medio Ambiente



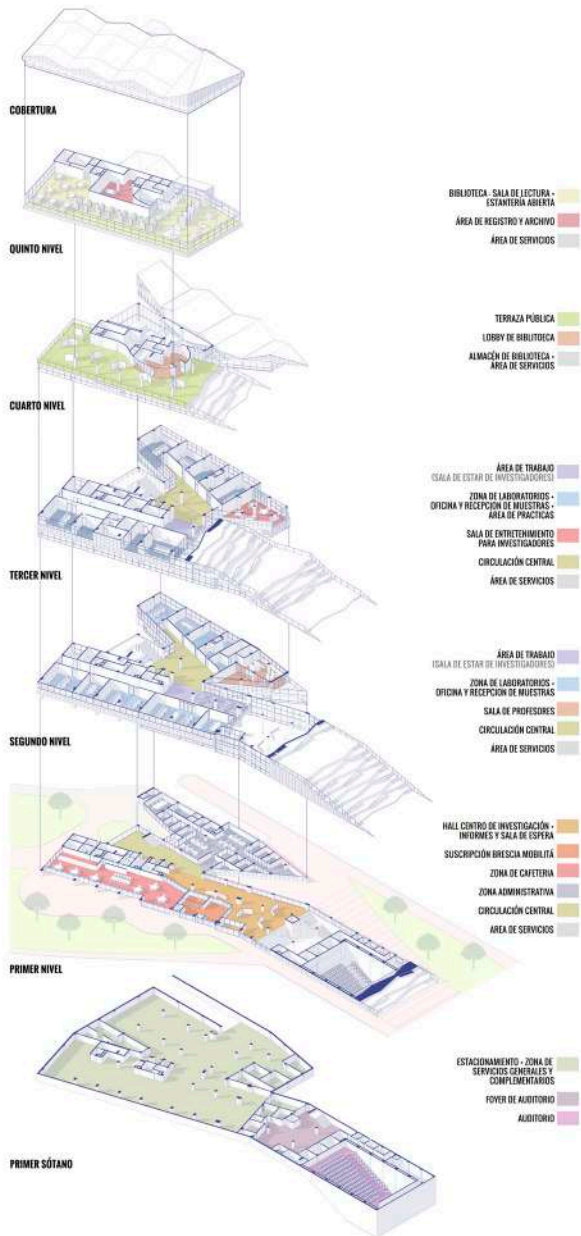


Diagrama de funciones por niveles
 Centro Nacional del Medio Ambiente



Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación - CRAI

Estudiante: Rodrigo Jhosue Ramirez Vides

La falta de articulación espacial entre el barrio de Urago Mella y Caserma Papa es el principal problema que genera espacios inseguros y poco atractivos. El CRAI, planteado como un artefacto, permite el desarrollo de la identidad visual: espacios reconocibles y fáciles de recordar, que el observador puede distinguir. La legibilidad apoya a la identidad para la identificación de su función como punto de encuentro.

El CRAI distingue su torre con tres bibliotecas especializadas sobre el volumen ortogonal de la biblioteca pública y la mediateca. El ingreso principal se anuncia a través de la curvatura del primer nivel. Desde el barrio de Urago Mella, el CRAI se impone como un hito directo en las calles que se dirigen hacia el río Mella. Marca un punto de referencia en su skyline y define una aproximación al nuevo barrio tecnológico de Caserma Papa, al otro lado del río.

El edificio posee un estrecho vínculo con el medio ambiente que lo rodea; su volumetría permite vistas del río, las montañas y la ciudad histórica. El parque que lo acompaña también es un espacio de encuentro para actividades al aire libre, lectura y paseos por el río. Un anfiteatro refuerza el carácter público del edificio y conecta con el río y la vegetación.

Vistas interiores,
esquema funcional
y detalle de fachada
CRAI





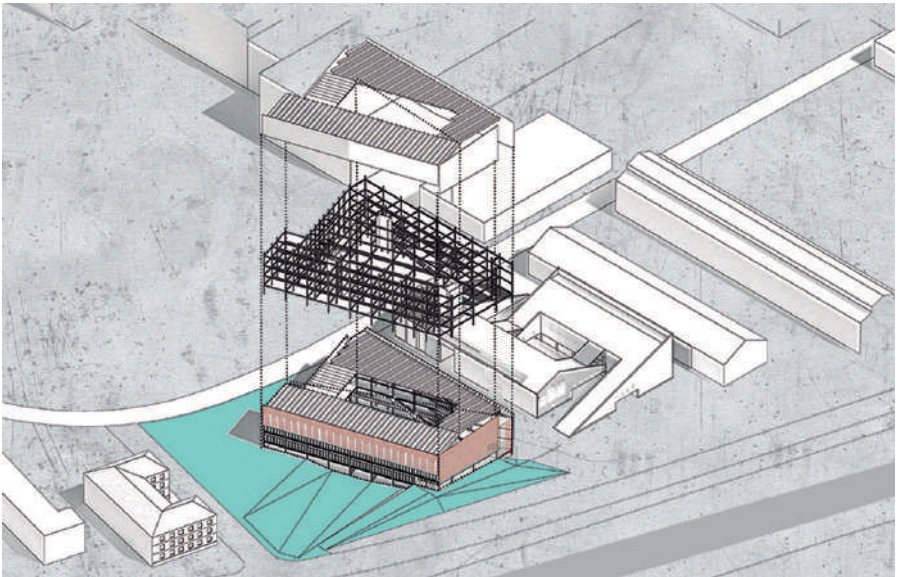


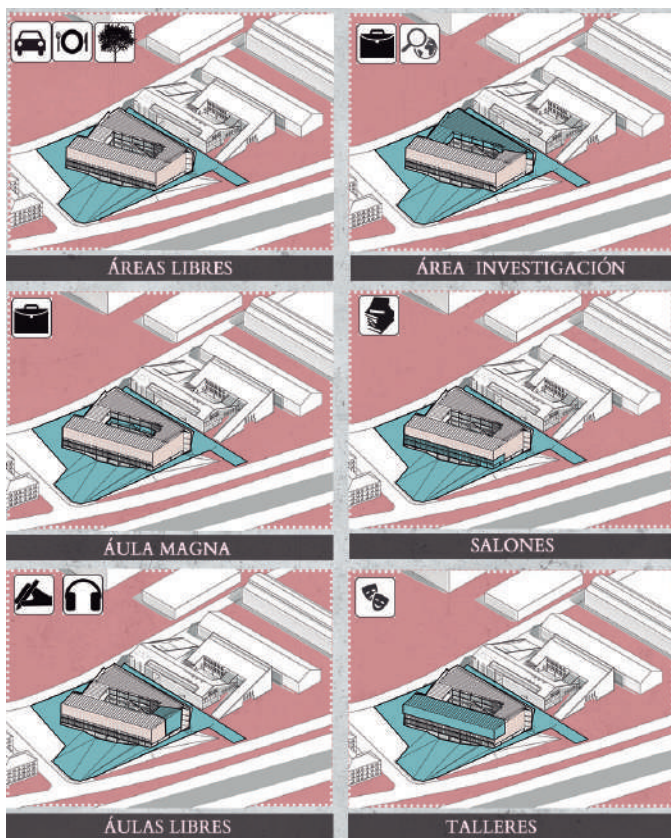
Facultad de Marketing y Negocios

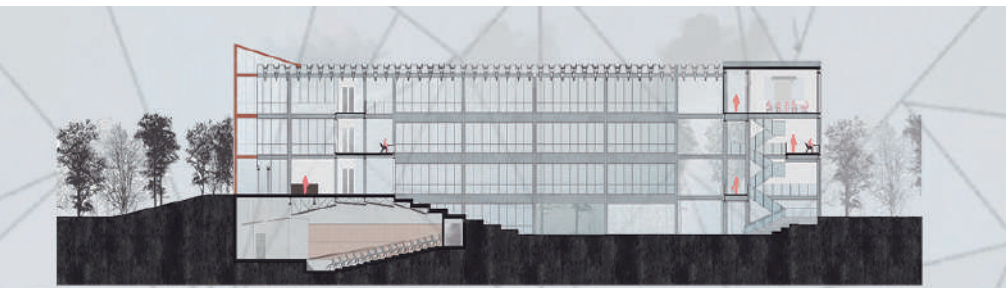
Estudiante: Alexander Pérez Santa Cruz

La Facultad de Negocios y Marketing surge como una solución arquitectónica a un problema urbano: los vacíos urbanos que dejó la vieja industria en la zona. El proyecto de Regeneración Urbana propone nuevas dinámicas para la zona, que incluyen equipamientos educativos y culturales. El proyecto genera un volumen completamente permeable, con accesos en sus cuatro frentes. Concentra las actividades sociales en un gran ambiente principal, alrededor del cual se han propuesto los demás usos académicos del edificio. De esta manera, se consolidaría un nuevo núcleo de conocimiento e innovación para la ciudad de Brescia.

Isometría
Facultad de
Marketing y
Negocios







**Cortes, esquemas funcionales y
fachada principal**
Facultad de Marketing y Negocios

Tesi di Laurea



Gracias a la beca de tesis en el extranjero, cuatro estudiantes italianas viajaron desde Brescia a Lima, Perú, y permanecieron durante tres meses para realizar sus trabajos de investigación y proyección arquitectónica. Con el acuerdo de colaboración entre la Universidad Nacional de Ingeniería (FAUA) y la Universidad de Brescia (DICATAM), y el apoyo del profesor y arquitecto Víctor Luis Jiménez Campos y de la profesora arquitecta Bárbara Angi, representando a sus casas de estudio respectivamente, se pudo emprender el camino de análisis e investigación de las siguientes tesis.

Riqualficazione Architettonica e Urbana del Barrio di Monserrate a Lima (Perú)

Riconfigurazioni de "La estación de Tren Monserrate" per una Nuova Centralità Urbana

Asesores: Barbara Angi, Barbara Badiani y Luis Jiménez

Tesistas: Giulia Vianelli y Chiara Segalini

Lo que hasta hace medio siglo se consideraban catedrales de la productividad y el progreso, dotadas de una belleza propia definida como estética industrial, han cambiado de forma para convertirse en arqueologías industriales. Las fábricas que fueron operativas y activas en su sector se encuentran ahora olvidadas y sin vida, y es precisamente esta decadencia lo que fascina a la arquitectura, generando cada vez más interés por ellas.

Vista aérea

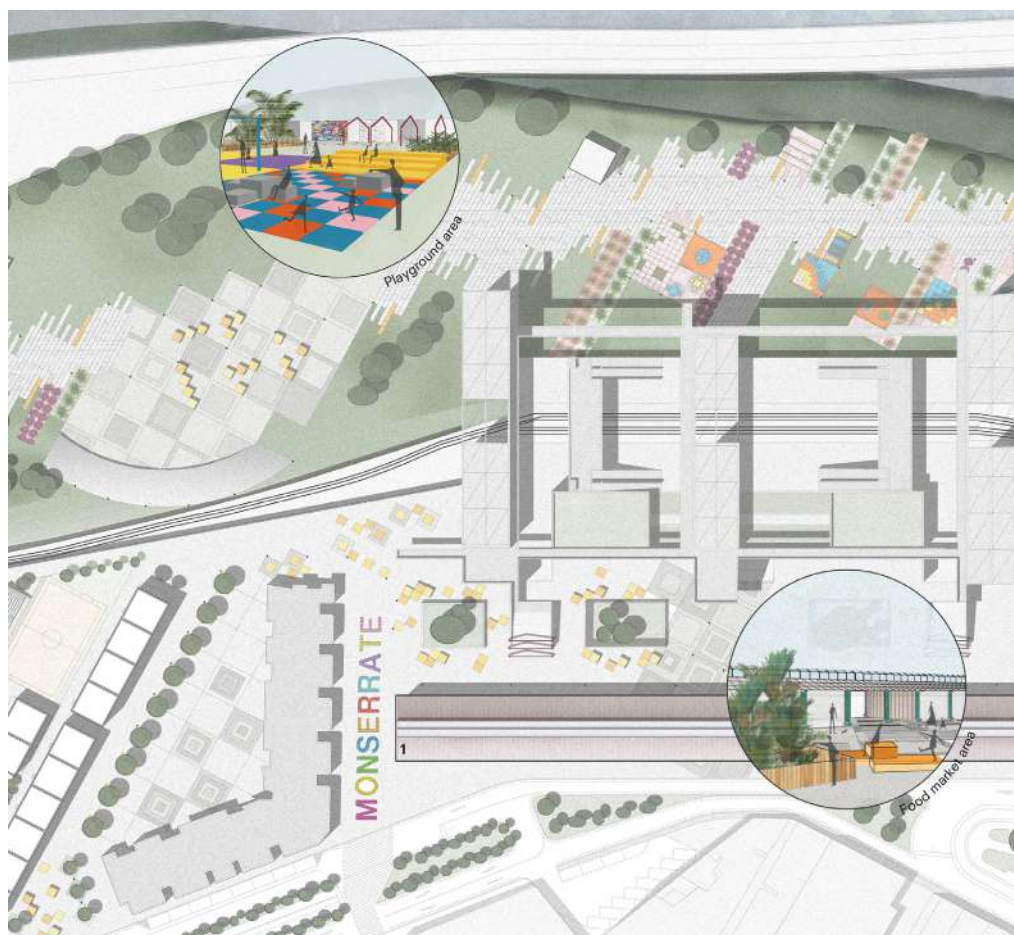
Zona de intervención
en Monserrate



Por lo tanto, mediante operaciones integradas de reurbanización, parece posible evitar el consumo progresivo e imparable de suelo y la decadencia urbana considerando los grandes contenedores industriales abandonados como un recurso.

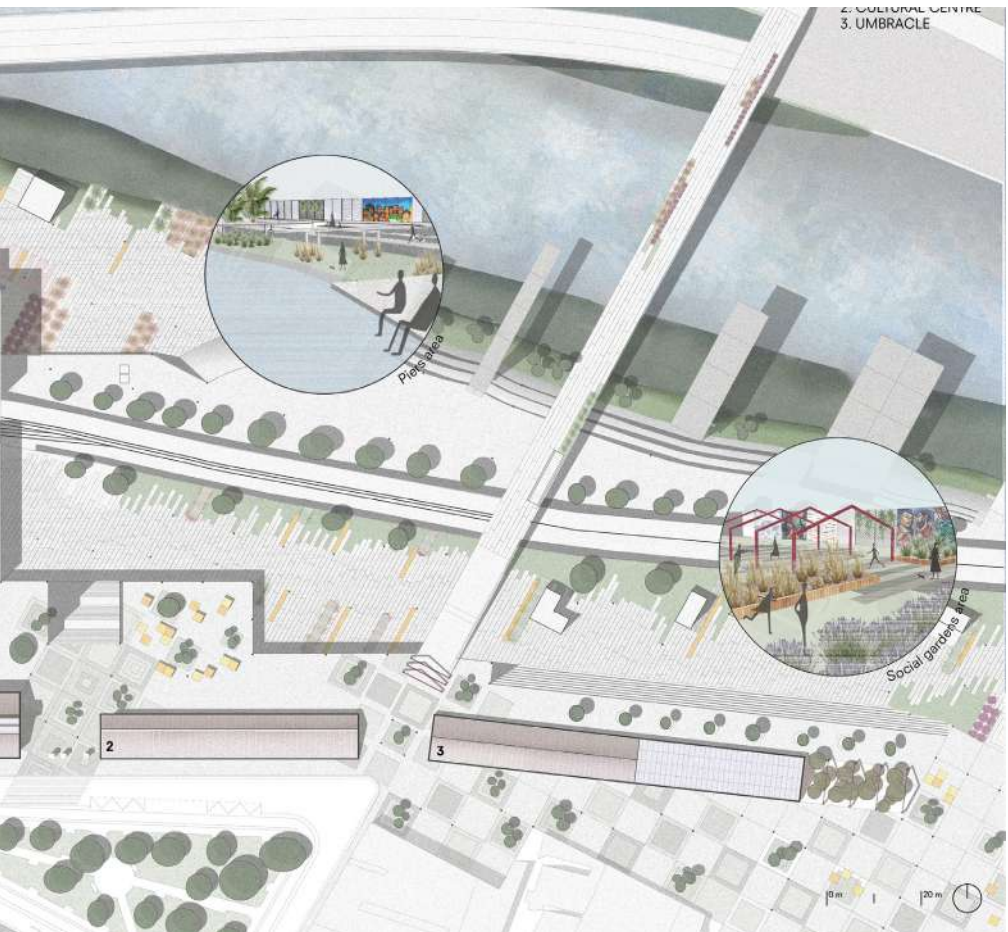
Esta tesis analiza el patrimonio industrial en desuso y el fenómeno de la recuperación y reconversión de las arqueologías industriales presentes en la zona de la estación del

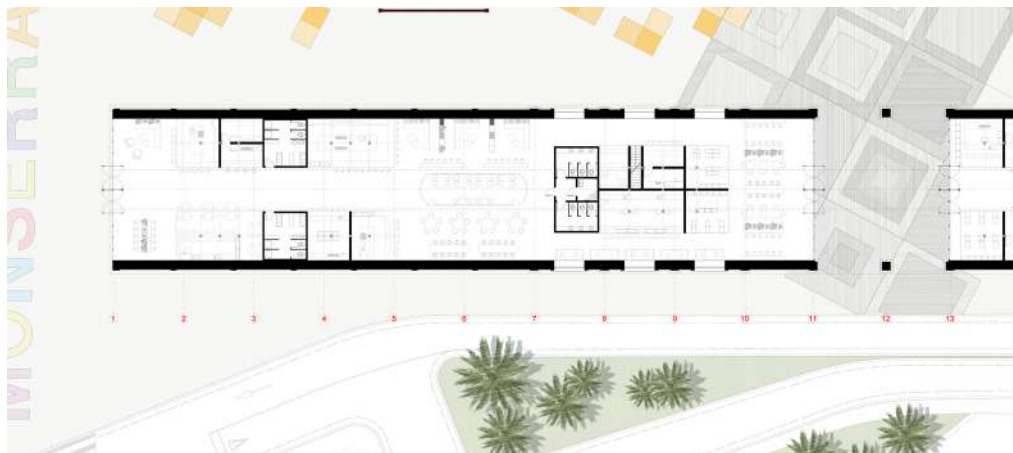
Master plan
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini



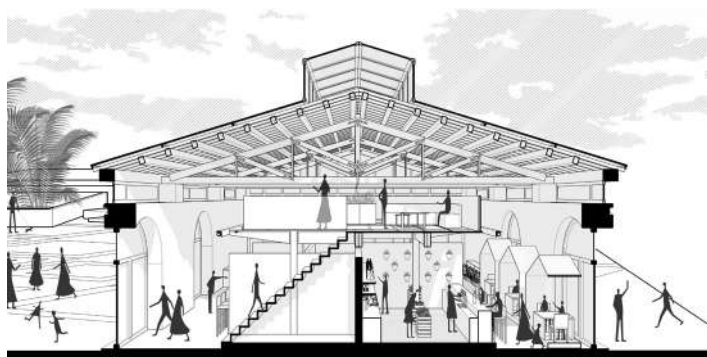
barrio de Monserrate, un pequeño barrio característico del centro histórico de la ciudad de Lima, capital de Perú, con perspectiva de su valorización mediante la inserción de nuevas funciones.

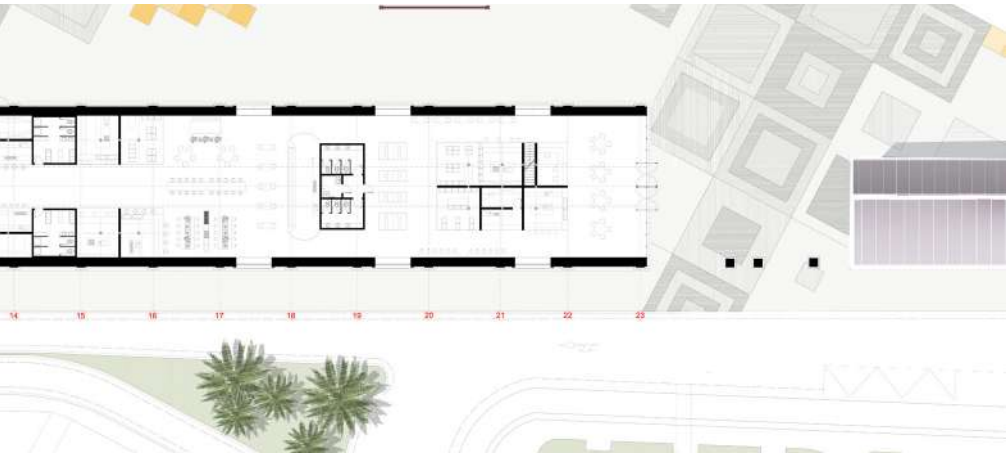
El objetivo era proponer una nueva centralidad, una oportunidad única para el renacimiento y el desarrollo ambiental, económico y social no solo de la zona sino de todo el centro histórico de la ciudad.





Planta, vista interior
y corte
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini

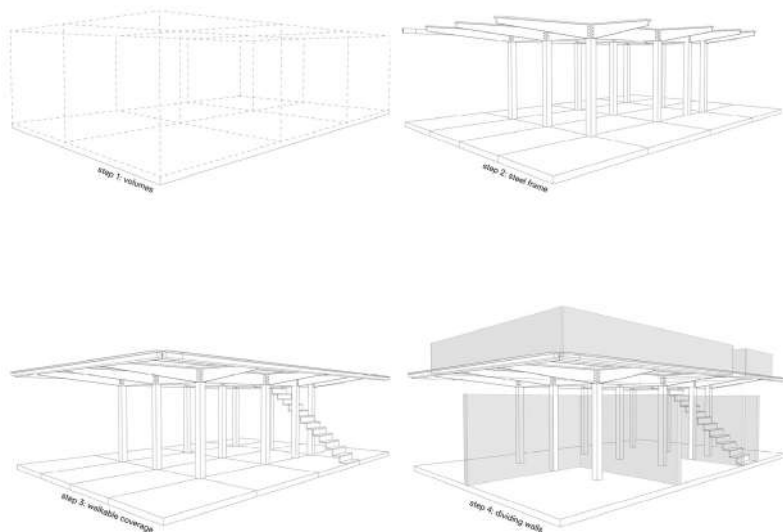




El proyecto pretende dotar de nuevos espacios comerciales y culturales que complementen la imagen urbana del barrio e integren la historia del lugar con la trama urbana, gracias a la idea de considerar una “segunda vida” para las reliquias, que se convierten en contenedores de nuevos usos y a la vez en memoria del lugar, y al diseño de un modelo de malecón aplicable y replicable a lo largo de las orillas del Rímac, río que atraviesa la ciudad de Lima.

Gracias a la experiencia de tesis en el extranjero en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Artes de la Universidad Nacional de Ingeniería de Lima, bajo la dirección del Prof. Arq. Víctor Luis Jiménez Campos, fue posible sumergirse de lleno en la cultura y las tradiciones del lugar para realizar una investigación en profundidad, estudiando y analizando los problemas, las peculiaridades y las fortalezas de la ciudad.

En primer lugar, se planteó el rediseño del suelo urbano desde el “waterfront” a lo largo de toda la ribera, con la introducción de nuevos sistemas de circulación ciclista y peatonal, y la transformación de los vacíos en nuevos espacios verdes, así como el diseño de los espacios intersticiales entre los edificios para hacerlos disfrutables y utilizables para usos públicos, sin excluir nunca la presencia de la fun-



ción residencial, la cual constituye el elemento principal de la imagen de la zona en la estructura urbana.

Además, se consideró la necesidad de incluir nuevos sistemas de recepción de diversos tipos, como un Agrifood, un Centro Cultural y un Umbráculo, dentro de la recuperación de las tres grandes reliquias industriales, capaces de responder a las diferentes demandas de uso y conocimiento de los territorios y la cultura del lugar por parte de los potenciales visitantes. Los diferentes usos, prácticas y horarios, junto con las diferentes formas de experimentar un espacio, pueden en su interacción definir la vivacidad de este nuevo lugar urbano y renovar la imagen de este distrito histórico.

El proyecto de reurbanización del primer edificio se ha propuesto crear una nueva plaza urbana cubierta y segura. Agrifood busca ser un lugar de encuentro y agregación, el ágora donde se desarrolla la vida cotidiana, poniendo la ciudad en el centro, entendida también en el sentido ex-

Conceptos constructivos
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini



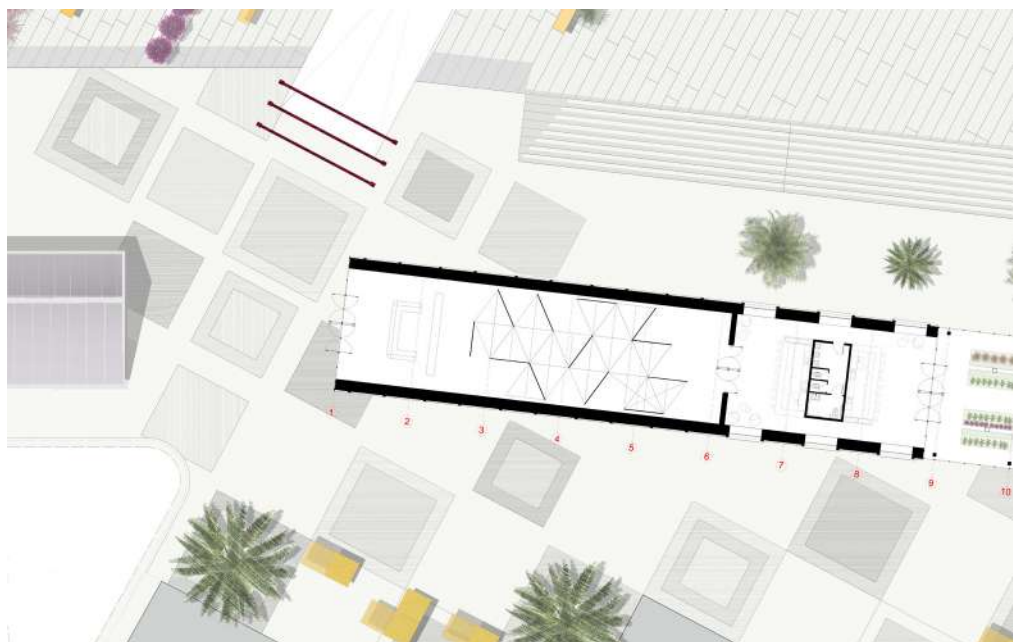
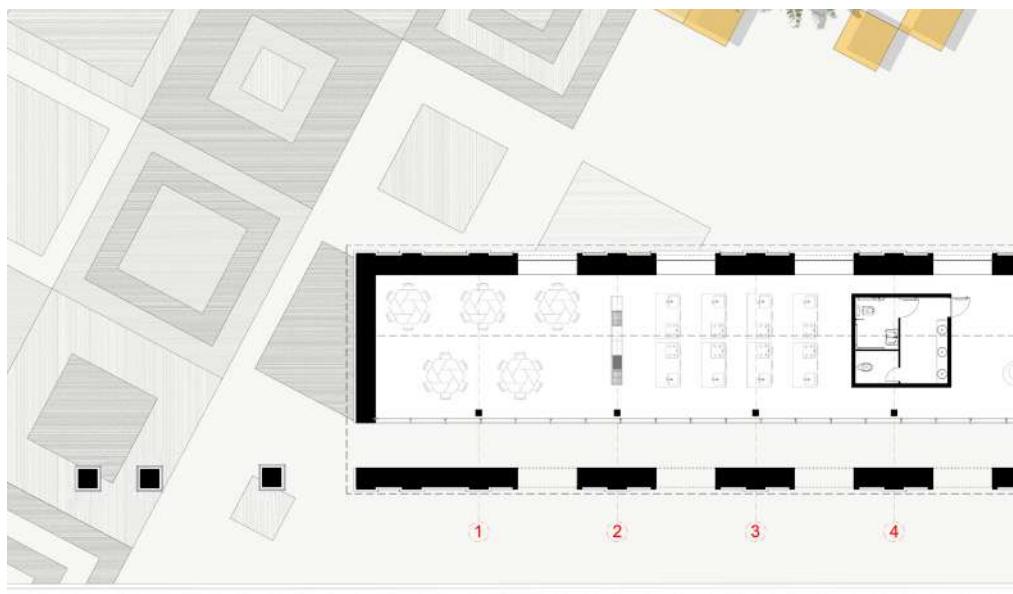
Funciones y estructura

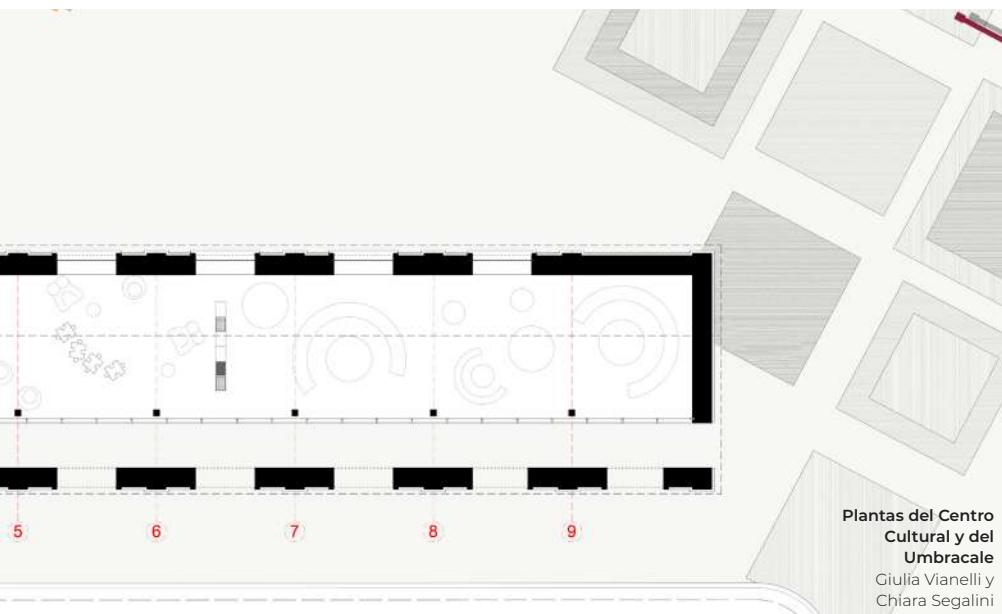
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini

tendido de sus ciudadanos. Una intervención basada en la combinación de la comida y la cultura, concebida de tal manera que transforma el espacio en un teatro de la gastronomía y del gusto, donde la arquitectura de la antigua estación se funde con las nuevas estructuras.

El espacio interior está marcado por el uso de estructuras puntiformes y estáticamente independientes para flexibilizar el espacio en previsión de futuros diseños. Es un edificio híbrido en el que los visitantes pueden comprar, comer, tomar una copa, vivir o simplemente pasar.

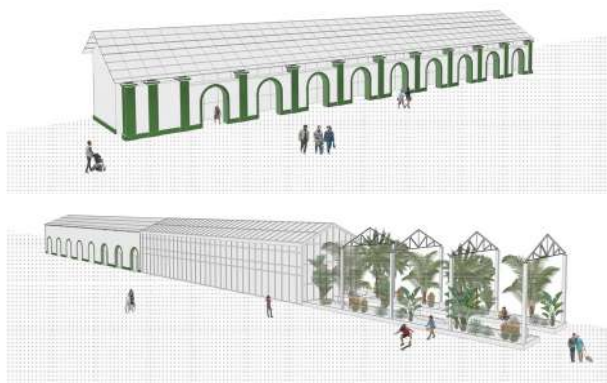
El segundo edificio, el Centro Cultural, situado exactamente frente a la Plazuela de Monserrate en la Avenida Sancho de Rivera, con su planta abierta, está destinado a acoger programas de actividades culturales y recreativas de diversa índole. La idea general de espacio abierto de la intervención pretende facilitar la flexibilidad y versatilidad del pabellón para sus nuevos usos, así como permitir el diálogo entre las diferentes funciones.





Plantas del Centro Cultural y del Umbracale
Giulia Vianelli y Chiara Segalini





Axonometrías
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini

Por último, el espacio del tercer edificio alberga una sala para eventos, exposiciones temporales y actividades culturales, una cafetería, un invernadero educativo y un jardín en su extremo. El término Umbracle pretende dar un enfoque moderno a la tradición de los umbráculos, es decir, una zona de sombra donde uno puede relajarse rodeado de vegetación. El concepto era diseñar un objeto que se “desmaterializara” mezclándose con su entorno.

La masa del edificio se vacía y aligera gradualmente, partiendo de fachadas cerradas, con arcos acristalados, pasando a una estructura de vidrio y acero hasta llegar a un espacio totalmente abierto, en el que el esqueleto de la estructura actúa como marco y la vegetación protege del caos de la ciudad.

El proyecto “Recalificación arquitectónica y urbana del barrio de Monserrate, Lima (Perú): Reconfiguración de la Estación de tren de Monserrate para una nueva centralidad urbana” pretende ser el detonante de este proceso dentro de un plan de activación de esta importante parte de la ciudad de Lima. También aspira a ser una pista para una mejor toma de conciencia del potencial de las arqueologías industriales en todo el mundo, de la posibilidad de darles una “segunda vida” y de los criterios de reutilización adaptativa, sostenibilidad ambiental y social que pueden aplicarse al vasto patrimonio industrial en desuso heredado hasta hoy.



Vistas interiores
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini



Vistas interiores
Giulia Vianelli y
Chiara Segalini

Riqualficazione Architettonica e Urbana del Barrio di Monserrate a Lima (Perú)

Sviluppo di un insediamento Residenziale off-site per un uso "Temporaneo" del suolo urbano

Asesores: Barbara Angi, Barbara Badiani y Luis Jiménez

Tesistas: Federica Crosato y Silvia Dittongo

Gracias a la beca de Tesis en el extranjero, ha sido posible permanecer en Lima, Perú, durante tres meses y, con el acuerdo de colaboración con la Universidad Nacional de Ingeniería de Lima y el apoyo del profesor y arquitecto Víctor Luis Jiménez Campos, Profesor de composición arquitectónica, se pudo emprender el camino de análisis e investigación de la siguiente tesis.

América del Sur tiene características muy diferentes de las europeas, no solo desde el punto de vista de la construcción, sino también en el modo de vivir y en la gestión de la vida. Por lo tanto, se llevó a cabo una profundización sobre la legislación presente que permitió comprender mejor la situación y proponer una comparación con el sistema italiano, a nivel de gobierno y gestión del territorio, útil para futuros análisis y profundizaciones de investigación ya que, hasta la fecha, el tema abordado está en fuerte desarrollo y definición.

El trabajo de tesis tiene como objetivo generar una oportunidad de recalificación y regeneración desde el punto de vista físico y social de una zona significativa, en uno de los barrios del centro histórico de Lima, patrimonio de la UNESCO.



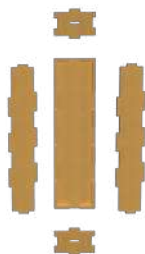
Las acciones emprendidas en el proyecto han tenido como objetivo la recalificación de la zona, con técnicas que hacen referencia a los pilares de la arquitectura y la planificación con el fin de redefinir el sistema de carreteras a nivel metropolitano y, a nivel de barrio, ofrecer nuevas residencias y funciones sociales, comerciales y lúdicas. En este sentido, se ha pensado en la propuesta de un nuevo espacio atrac-

Master plan
Federica Crosato y
Silvia Dittongo

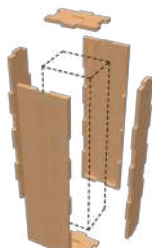


tivo y vivo para poder colmar los vacíos y las carencias de estructuras relacionadas con la población residente.

El proyecto del barrio de Monserrate propone el traslado de las personas que viven en la zona en un contexto de viviendas temporales con la intención de diseñar un espacio de viviendas temporales que tenga el objetivo de aumentar el



Fase 1



Fase 2



Fase 3

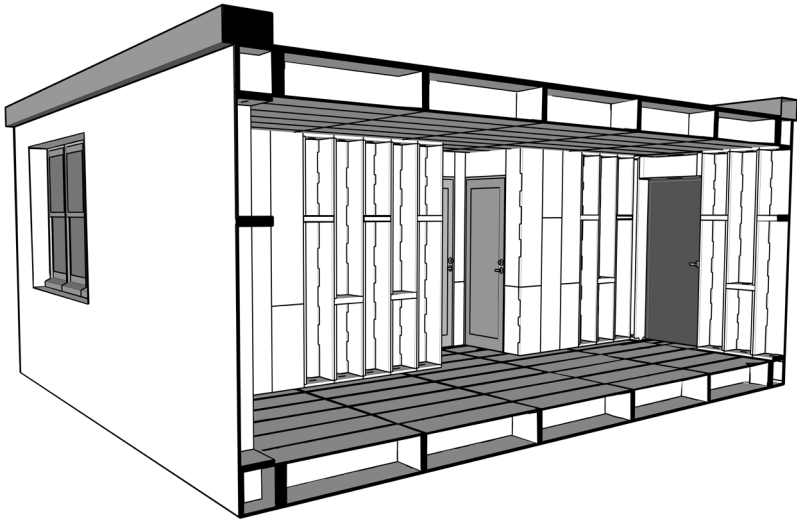


Fase 4

sentido de comunidad y pertenencia al lugar. Las familias locales residen en viviendas ilegales y de continuo riesgo hidrogeológico, ya que se encuentran en una zona muy cercana al río Rímac.

El sistema de construcción de las residencias temporales se ha concebido tomando como referencia el proyecto de U-Buid, es decir, un sistema de bloques planos-pack prefabricados que se entregan y ensamblan fácilmente en el lugar. A través del uso de estos bloques es posible realizar cualquier componente de la casa: desde las paredes portantes hasta las internas, desde los áticos hasta los techos verdes, las escaleras y eventuales sistemas de mobiliario. De este modo, siendo la caja de dimensiones modulares, es posible realizar espacios, edificios y componentes que sean adaptables a las necesidades de cada persona. Usando solo dos herramientas, un martillo y un taladro, una o dos personas pueden ensamblar fácilmente el elemento;

Fases de construcción del módulo
 Federica Crosato y
 Silvia Dittongo



Axonometría del módulo

Federica Crosato y
Silvia Dittongo

mediante conexiones estándar, estas cajas se atornillan juntas creando un marco rígido a las necesidades y luego se pueden revestir con membranas impermeables u otros revestimientos de exterior.

El cajón también se puede cerrar por todos lados o dejar abierto, a menos que haya un panel, según sea necesario. Siendo viable su uso en interiores, si la vivienda se coloca en lugares fríos o muy fríos, es posible colocar material aislante, simplificando también la fase de inspección y/o sustitución del elemento con la sola apertura del panel de madera para cerrar la caja. De lo contrario, si esto no resulta ser necesario como en el caso que nos ocupa, pueden usarse como estantes y convertirse en paredes equipadas.

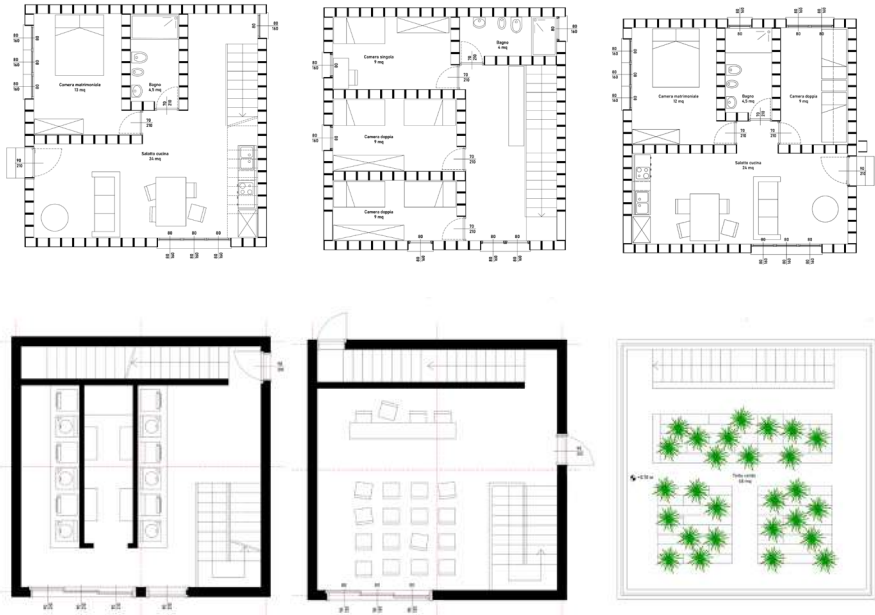
Con este método se adopta un enfoque de economía circular, utilizando materiales duraderos en el tiempo y no tóxicos. Además, aparte de ser un tipo de construcción sos-



tenible que genera residuos mínimos en el sitio, permite hacer que el edificio sea accesible para cualquier persona en la construcción, aunque con habilidades limitadas.

Gracias a este aspecto, es posible implicar a los habitantes que son desalojados de sus viviendas, caracterizadas principalmente por el abuso y la inseguridad, no solo estructural sino también social. Este sistema resulta ser de alta tecnología, pero a escala humana, un aspecto muy importante cuando se quiere también fomentar el concepto de vivienda social, ya que de esta manera se puede reforzar la idea de comunidad en el proceso de construcción del propio barrio.

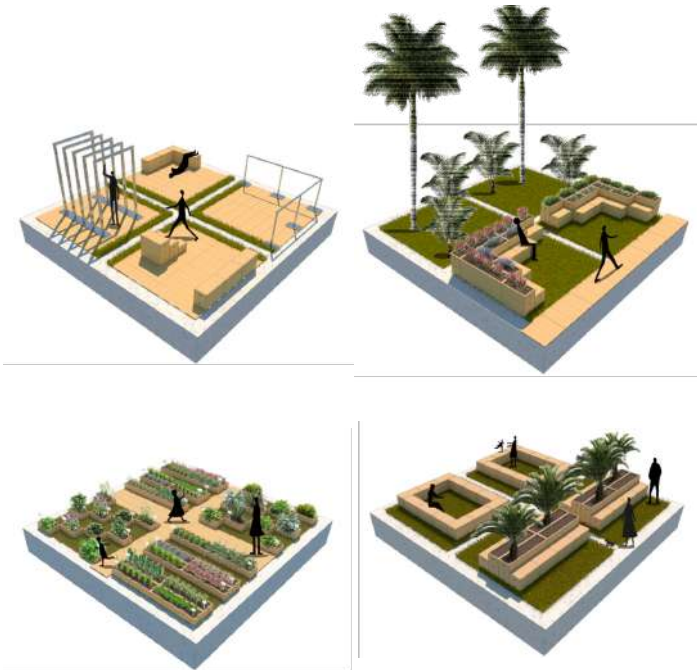
Acompañando desde el principio el modelado 2D y 3D, se ha podido encontrar y controlar, durante la evolución del proyecto, la relación entre el barrio y la metrópolis, tratando de hacer emerger este espacio introvertido y tratando de regular lo más posible el problema de la informalidad.



Plantas simple y duplex y planta de módulos de servicio
 Federica Crosato y
 Silvia Dittongo



Fases del Master Plan
 Federica Crosato y
 Silvia Dittongo



**Tipos y fases de los
módulos de parque**
Federica Crosato y
Silvia Dittongo

Con el uso del escamotage constructivo, el trabajo propone una visión a 360°: un espacio urbano que evoluciona en el tiempo y al que se le asignan funciones para un proceso evolutivo bien definido.

La segunda vida de la zona, pensada como parque, nace de la oportunidad de reconversión del proyecto primario en uno secundario, a través de elementos versátiles. Se proponen tres vistas de la misma zona para hacer comprender la idea de transformabilidad de la zona: en la primera fase completamente construida, en la segunda parte construida y en parte utilizada como parque, y en la tercera y última fase completamente parque. El resultado fue un desafío para la ciudad, sugerido por varios conocimientos entrelazados y cohesionados en una trama bien establecida, para brindar a las personas que residen en el lugar un alojamiento que, aunque temporal, las haga sentir como en casa.



Intercambio de cátedra



En este intercambio se desarrollaron también una serie de workshops y seminarios a cargo de los profesores de los distintos talleres. Estos talleres están referidos a clases sobre enfoques conceptuales, metodológicos, de diseño, aproximaciones teóricas, referentes arquitectónicos, técnicas y tecnologías, valores contextuales y culturales de cada ciudad y país, entre otros.



Clases de intercambio en
Brescia y visita de profesores
de Brescia a la FAUA-UNI
K. Jaime, 2020



Talleres de diseño
en Brescia
K. Jaime, 2020

Intercambio cultural

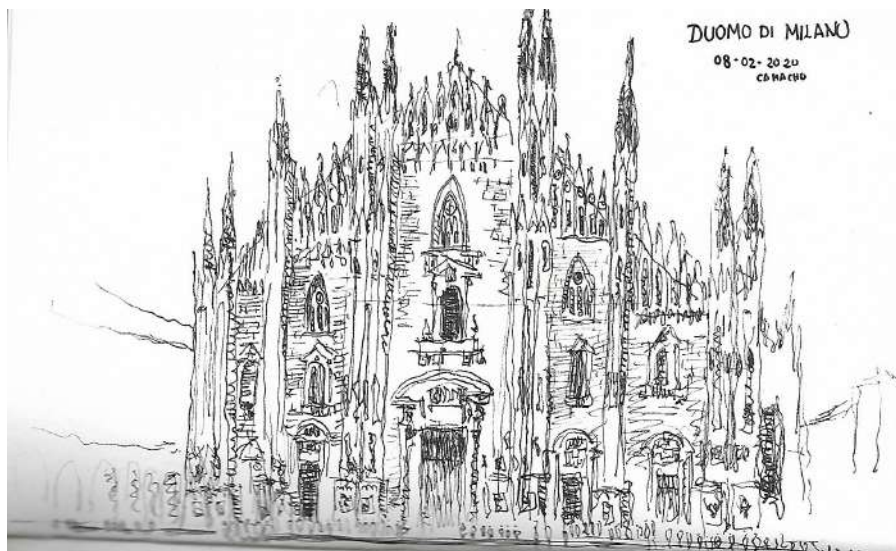


Reconocer y conocer la ciudad de Brescia y Lima ha sido un fructífero intercambio para todos los participantes. No solo se trató del conocimiento físico de las ciudades, sino sobre todo de sus valores inmateriales, cultura, costumbres, gente, música y más.

Los viajes académicos incluyeron recorridos hacia la ciudad histórica, obras monumentales, proyectos de arquitectura moderna y contemporánea, áreas de intervención, entornos naturales, entre otros. Para estos recorridos, los alumnos debían realizar previamente una investigación y análisis de las obras y lugares a visitar. Estos viajes también comprendían la visita a otras ciudades del norte italiano como Milán, Venecia, Génova, entre otras, así como la capital Roma. El viaje del año 2020 comprendió además la visita a París.



Acuarela de la isla San Giorgio Maggiore (Venecia, 2015), Torre medieval (Vicenza, 2015) y Basilica Santa María Delgi Angeli (Roma, 2015)



Duomo di Milano
en Italia y Arco
del Triunfo de Paris
en Francia
Camacho, 2020





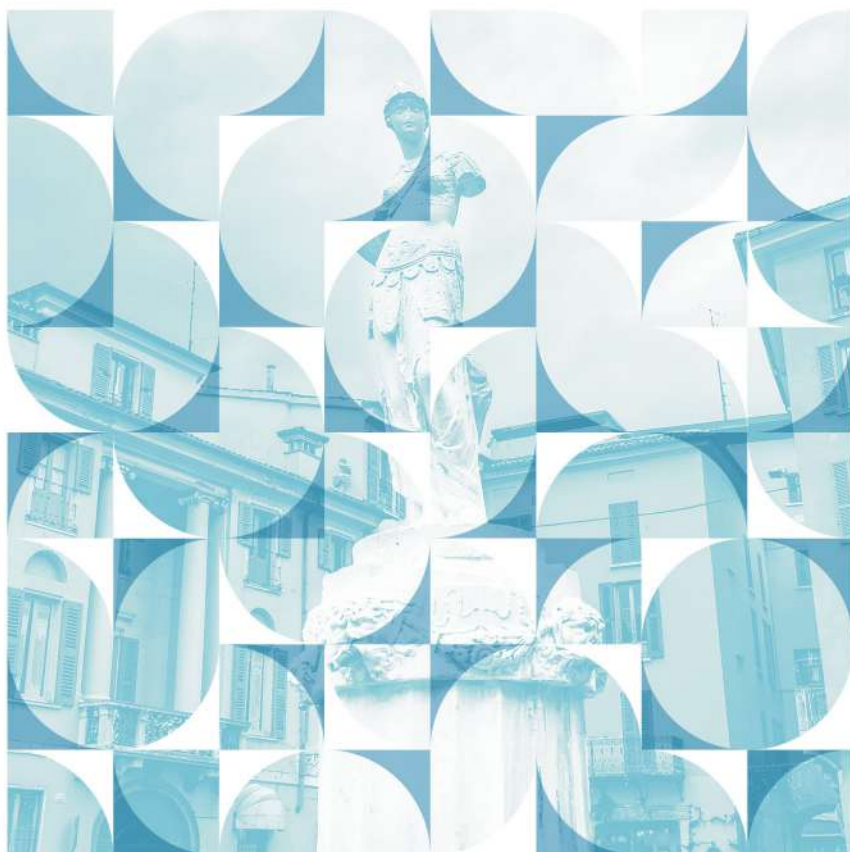
Brescia, Roma y
Milán
K. Jaime, 2020



Torre General de
París y Milán
K. Jaime, 2020



Bitácora de viaje



El intercambio académico Lima-Brescia es el resultado del esfuerzo de cooperación académica y cultural entre las facultades de Arquitectura, Urbanismo y Artes de la Universidad Nacional de Ingeniería y el Departamento de Ingeniería, Ciencias, Ambiente y Arquitectura Técnica (DICA-TAM) de la Università degli Studi di Brescia, Italia. Este se ha desarrollado de manera ininterrumpida durante cuatro años, periodo durante el cual se realizaron viajes, talleres, conferencias y tesis de grado entre alumnos y profesores de ambas casas académicas. La experiencia a través de la cual se compartieron las diferentes metodologías, enfoques y aproximaciones hacia la arquitectura peruana e italiana encuentra su origen en la historia y tradición cultural de ambos contextos.

Es importante subrayar el impacto que este intercambio tiene en la formación de los estudiantes. La interacción con sus pares a través de ejercicios proyectuales y el conocimiento cultural que de esta actividad deviene se constituyen en un legado valioso para su desarrollo profesional y, sobre todo, humano. En ese sentido, ambas facultades trascienden su rol académico y se empeñan en la construcción de una sociedad más equitativa y solidaria a través de la creación de oportunidades académicas como estas.





De arriba a abajo:
Padres de familia,
Aeropuerto
Jorge Chávez y
Grupo FAUA en la
Expo Milán(2015)



De arriba a abajo:
Grupo FAUA en
Roma, Plaza Navona
y Coliseo romano
(2015)



De arriba a abajo:
Grupo FAUA en el
Parco della Musica
de Renzo Piano, en
Vicenza y en el Teatro
Olimpico de Vicenza
(2015)



De arriba a abajo:
Grupo FAUA en la estación de trenes de Venecia, en los canales y frente a la Basilica Santa María Novella en Florencia (2015)



De arriba a abajo:
Grupo FAUA en la Villa Rotonda, en el interior de la cúpula del Pallazo della Loggia y en la Plaza San Pedro (2015)



De arriba a abajo:
Grupo FAUA en
Bérgamo y en
un hospedaje en
Pisa. Se realizaron
clases magistrales
impartidas por
docentes de la
UNIBS sobre temas
diversos (2015)



De arriba a abajo:
Clase magistral sobre Piazza Rovetta por la profesora Barbara Badiani

Estudiantes y profesoras FAUA en reunión con autoridades de a la UNIBS

Autoridades de la Università di Brescia y el profesor arquitecto Luis Jiménez Campos (2015)



De arriba a abajo:
Encuentro de
representantes
estudiantiles UNI-
UNIBS

Profesor Luis
Jiménez exponiendo
la metodología del
taller en Brescia

Exposiciones sobre
el análisis del sitio
con profesores de la
UNIBS (2015)



Exposiciones de proyectos arquitectónicos con profesores de la UNIBS

Ardua labor en la elaboración de la maqueta. Se utilizó la cortadora láser del Fab Lab

Esquemas de división del trabajo para la elaboración de la maqueta del centro histórico de Brescia





Proceso de elaboración de la maqueta. Se hicieron las fachadas en grabado láser en planchadas de madera de cedro. Al fondo, la nueva catedral de Brescia, elaborada por Cristhian García (2015)



Detalle de la catedral de
Brescia

Profesor arquitecto Luis
Jiménez Campos y la
maqueta en Expo FAUA (2019)



Sketchs en Expo
Milán y Duomo de
Milán (García
Barva, 2015)



Florence desde el **mirador** (Ramírez Vides, 2015) y **Castillo Sforza, Milán** (García Barva, 2015)



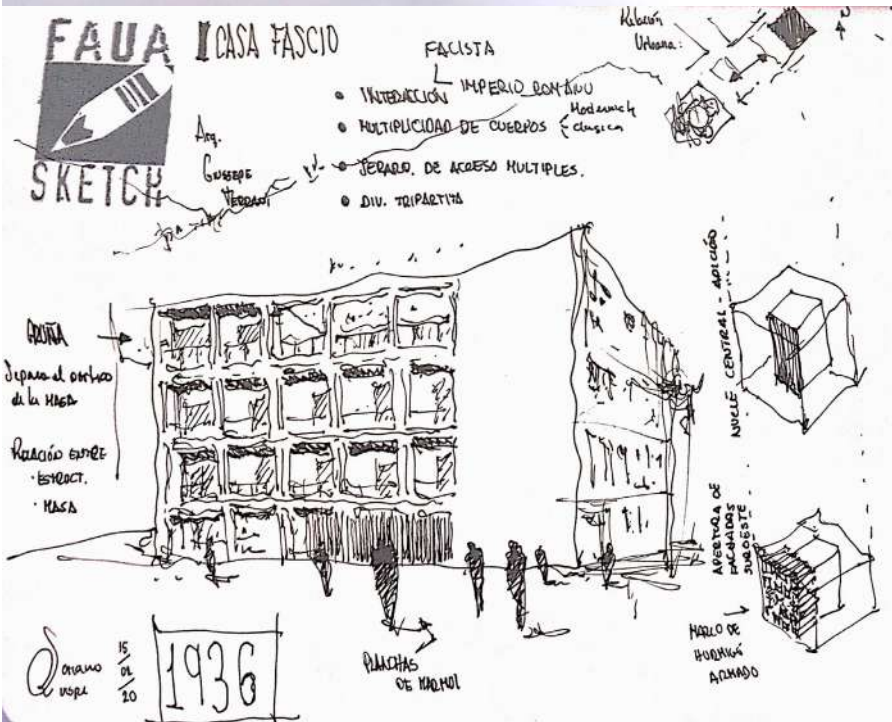
Alex Perez, Cristhian García, Rodrigo Ramírez y Luis Espino haciendo sketches en Verona, 2017

Alex Perez y Luis Espino dibujando en Castelvecchio, obra de Carlo Scarpa, 2017

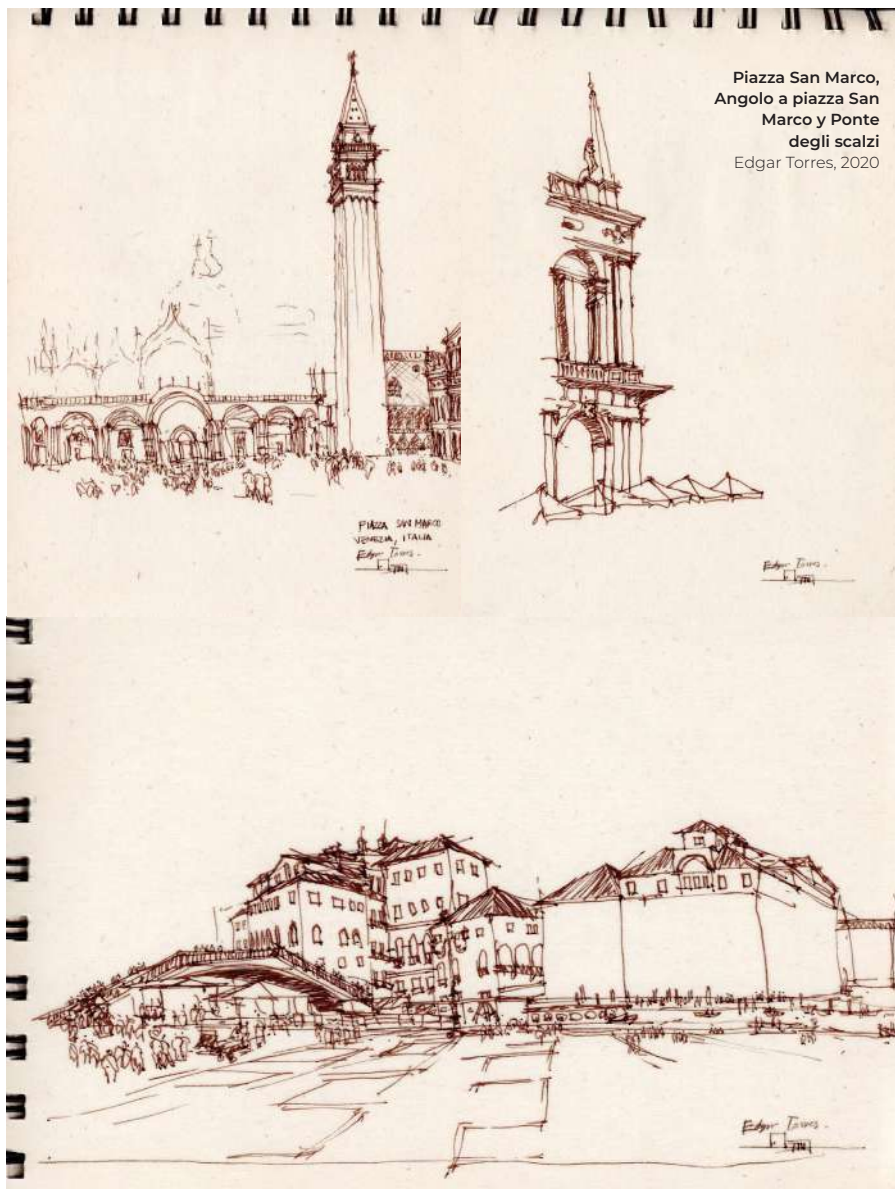


Apunte del Ponte di Pietra de Verona
Rodrigo Ramirez, 2017

Il ponte di pietra Verona
10/04/17



Apunte de la casa Fascio
Clarisa Soriano, 2020



Piazza San Marco,
Angolo a piazza San
Marco y Ponte
degli scalzi
Edgar Torres, 2020

PIAZZA SAN MARCO
VENEZIA, ITALIA
Edgar Torres -
E. Torres

Edgar Torres -
E. Torres

Edgar Torres -
E. Torres

Nemo de
Renzo Piano en
Ámsterdam
Gianpierr Bernal,
2020



