

Vivencia espacial, aprendizaje indisoluble

Mtra. Alexandra Escalante Vázquez

(Catedrático Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla)
México

Sobre los Autores:

Mtra. Alexandra Escalante Vázquez:

Licenciada en Arquitectura egresada de UPAEP y Maestra en Valuación por la BUAP. Se ha desarrollado profesionalmente en el área de diseño, dibujo digital, construcción, supervisión de acabados de interiorismo, valuación y análisis de costos desde el 2007. En el sector académico se ha desempeñado como catedrática de la Universidad del Arte de Puebla, Universidad Anáhuac Puebla y UPAEP. Actualmente colabora en esta última como catedrática de tiempo completo en la Facultad de Arquitectura impartiendo asignaturas como Taller de Composición Arquitectónica I y II, Metodología para el Proceso de Diseño, Técnicas de Representación Digital, Taller de Maquetas, y Taller de Proyecto Ejecutivo.

Correspondencia: alexandra.escalante@upaep.mx

Vivencia espacial, aprendizaje indisoluble

Resumen:

La vivencia espacial como método de enseñanza de la arquitectura es una dinámica crucial para el aprendizaje del alumno, proporciona experiencia y contribuye a configurar su personalidad como profesional del área. El presente artículo muestra la metodología utilizada en talleres de diseño en los primeros semestres de la facultad de arquitectura de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, aplicada a través de ejercicios de vivencia espacial en tres etapas; la introducción a los aspectos teóricos de la materia arquitectónica, el traslado del conocimiento a la experiencia propia y la aplicación del juicio. Los resultados observados han sido favorables para las generaciones en las que se han aplicado comparado con aquellas que carecen de estas prácticas, pues muestran un aprendizaje significativo a través del tiempo. Dicha práctica potencializa la sensibilidad creativa del alumnado, al realizar propuestas arquitectónicas, debido a que el aprendizaje basado en la emoción de la experiencia espacial perdura y trasciende en un entendimiento profundo acerca de la percepción del espacio, lo que permite al alumno reconocer aciertos, errores, pero, sobre todo, calidad espacial. El objetivo de este documento es dar inicio al estudio de una propuesta de taller totalmente vivencial con el fin de generar un proyecto didáctico que favorezca la autonomía, creatividad, actitud crítica y confianza de los estudiantes.

Palabras Claves: Aprendizaje Significativo, Arquitectura, Experimentos educativos.

El uso de la experimentación en la formación del arquitecto

La importancia de analizar la metodología para la enseñanza de la arquitectura a través de la vivencia espacial radica en que el arquitecto en formación debe hacerse consciente de la necesidad del ser humano con respecto a la calidad espacial. Esto se logra por medio de la creación reflexiva y analítica de sensaciones a través del diseño de un espacio, de lo contrario, los proyectos carecen de la sensibilidad necesaria para producir un ambiente confortable para el usuario. Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo exponer que la experiencia de utilizar un método de enseñanza empleando dinámicas de vivencia espacial aplicadas en estudiantes de arquitectura de diferentes generaciones, mejoran el proceso proyectual del arquitecto en formación y además dicho conocimiento adquirido perdura a través del tiempo.

Carencia de sensibilidad debido a la inmediatez de las soluciones y falta de reflexión

El proceso proyectual debe considerar un primer momento de reflexión con respecto a las necesidades del usuario, las características del sitio y los requerimientos normativos. Pero más allá de las demandas físicas del proyecto, el arquitecto en formación debe hacerse consciente de que para diseñar con sensibilidad es necesario enfrentarse a la vivencia del espacio real y no sólo a la teoría. Para el estudiante no sólo es importante conocer, sino experimentar, por ejemplo, los efectos de la iluminación natural en un espacio, la influencia de los colores en el estado de ánimo de una persona y los dimensionamientos adecuados para cada necesidad. Privar al alumno de dicha introspección previa trae como consecuencia la falta de entendimiento de necesidades físicas y emocionales del usuario al desenvolverse en un proyecto carente de calidad espacial.

Propósito de la vivencia espacial

La arquitectura se vive como un oficio, es decir, se debe tener conocimiento y dominio de la actividad laboral, por lo tanto, durante el proceso de iniciación de un arquitecto en formación es necesario realizar prácticas que acerquen y motiven al alumno a desarrollar proyectos fundamentados en el bienestar del usuario y de la sociedad. El propósito de la experiencia que se describe en este documento es guiar al alumno y al maestro en una dinámica que permite profundizar en la reflexión, análisis y crítica del quehacer arquitectónico. Los resultados del proceso de diseño son más favorables y satisfactorios si se aplican ejercicios que propicien la percepción sensorial y el razonamiento, que si carece de ella. Este documento muestra el desarrollo de la aplicación de prácticas de vivencia espacial en tres generaciones distintas, desde su planeación, metodología, problemáticas, evolución y resultados obtenidos, así como la diferencia que se aprecia al observar la evolución de las generaciones que han carecido de ella.

La finalidad es capacitar a los alumnos para la lectura, la escritura y el análisis a partir de una experiencia de la realidad, enfocándonos en la observación y en la búsqueda de una conciencia, considerando sus experiencias sensoriales, con el propósito de lograr la reflexión y el análisis para concluir con un registro consciente de los datos (Arias, 2006).

Etapas de la experiencia de aprendizaje

La experiencia de ejercitar a los alumnos en la vivencia espacial nace de enfrentar al alumno a su primera observación como arquitecto, es decir, dejar de ver los espacios como cualquier persona.

Como docentes nos percatamos de que las generaciones que ingresan hoy en día a la carrera de arquitectura no observan a profundidad los espacios y no perciben que los que habitan han sido fruto de las decisiones de alguien más, afectando su propia manera de vivir el espacio, provocando su aceptación o rechazo debido a los efectos que éste provoca en su estado de ánimo.

Con este objeto se diseñó una dinámica de experiencia sensorial para los estudiantes de primer semestre de la licenciatura en donde se aplica una metodología que involucra tres etapas: la introducción a los aspectos teóricos de la materia arquitectónica, el traslado del conocimiento a la experiencia propia y, la aplicación del juicio. Dichas etapas requieren de diversas estrategias, en la etapa teórica se introduce al alumno en la materia por medio de pláticas y ejercicios prácticos en el aula, en la etapa de experimentación se generan dinámicas vivenciales en donde los alumnos perciben el espacio de manera corporal y perceptiva para poder registrar, observar, sentir y criticar el sitio visitado, finalmente, en la tercera fase se incluye al alumno en la crítica y evaluación para tener la oportunidad de reproducir lo vivido y aplicar el conocimiento adquirido. Al aplicar la metodología de vivencia espacial se observan tres reacciones del estudiante al estímulo de las

actividades propuestas. En primera instancia, al involucrar la teoría se observa un reconocimiento subjetivo del conocimiento espacial, pero, en un segundo momento, al involucrar la experimentación vivencial del espacio se advierte un entendimiento profundo acerca de la percepción del lugar que permite al alumno reconocer aciertos, errores y los factores que involucran la calidad espacial para proponer, en un tercer momento, un proyecto arquitectónico en el que tenga la oportunidad de aplicar lo vivido.

Los ejercicios se han aplicado en tres generaciones y los resultados de sensibilización han sido más favorables o cercanos al propósito de la dinámica de aprendizaje comparados con los grupos que no han recibido dicha orientación.

En cada generación se realizaron modificaciones ayudando al docente a obtener los resultados que se muestran a continuación, sin perder el objetivo del ejercicio, que es crear conciencia en el alumno de la importancia de la reflexión y análisis a través del uso de sus sentidos como parte principal durante el proceso de diseño.

Generación 1. (2012) “La Caja”

Tema: Interacción hombre-entorno-espacio.

Actividad teórica: Explicación de la interacción entre hombre, entorno y espacio por parte del docente a través de una presentación digital y demostración del vínculo entre el diseño de un espacio y el estado anímico de un usuario provocado por las decisiones tomadas durante el proceso proyectual.

Actividad de investigación de campo: Asignación a cada uno de los alumnos de una emoción específica para que la interprete y proceda a la investigación de espacios existentes que mediante sus intenciones de diseño con respecto a iluminación, color, texturas y dimensiones provoquen la sensación buscada, así como espacios que generen la emoción contraria. Al visitar el espacio, el

alumno debe registrar las sensaciones percibidas y su justificación, además de entrevistar a los usuarios para obtener una muestra de lo que el lugar ocasiona en el estado de ánimo de sus habitantes. Al regresar al aula, el equipo debe exponer lo registrado y concluido ante el grupo.

Actividad de proyección: En equipo, se debe diseñar, en 2.00 x 2.00 x 2.00 metros, un espacio que represente el concepto o emoción asignada y analizada previamente, por ejemplo, si el concepto es tristeza el equipo debe visualizar un espacio que provoque tristeza en el usuario que ingrese a “la caja” (debido a las modificaciones internas del cubo, la penetración de la luz, los colores, etc.). El material para utilizar deberá ser elegido por el equipo, de preferencia reciclado. Los alumnos deben investigar y formular ideas para desarrollar el cubo, hacer bocetos, lluvia de ideas, etc.

Actividad de ejecución. Los equipos deben construir el espacio diseñado escala 1:1 en un sitio asignado dentro de la universidad e invitar a la comunidad a acceder a él, para posteriormente registrar las emociones percibidas y así comprobar que su diseño tuvo el impacto deseado en los usuarios.



Figura 1. Proceso de construcción de “La Caja” en diferentes puntos dentro de la universidad (Fuente: Acervo personal 2012).

Generación 2. (2013) “El Habitáculo”

Actividad teórica: Exposición del tema por parte del docente, explicación del vínculo entre el diseño de un espacio y el estado anímico de un usuario, e introducción al proceso de abstracción de un concepto arquitectónico.

Actividad de análisis. Elección, por parte del alumno, de un concepto para interpretar un elemento de la naturaleza, el cual tendrá que investigar para realizar el estudio de éste y sus posibilidades de abstracción gráfica.

Actividad de proyección: En equipo los alumnos deben diseñar un habitáculo (lugar limitado y cerrado que está destinado a ser habitado) inspirado en un concepto relacionado con la naturaleza y materializar sus ideas de abstracción a través de intenciones de diseño con respecto a iluminación, color, texturas y dimensiones.

Actividad de ejecución: En equipo los alumnos deben construir escala 1:1 su propuesta de habitáculo dentro de la universidad e invitar a la comunidad a acceder a él, para posteriormente registrar las emociones percibidas y así comprobar que su diseño tuvo el impacto deseado en los usuarios.



Figura 2. Proceso de construcción de “El Habitáculo” en la explanada del edificio “T” (Fuente: Acervo personal 2013).

Generación 3. (2017) “Instalación”

Actividad teórica: Exposición del tema por parte del docente, explicación del vínculo entre el diseño de un espacio y el estado anímico de un usuario en un espacio público, e introducción al proceso de abstracción de un concepto.

Actividad de análisis: Investigación de sensaciones que provoca un espacio público e identificar las decisiones del diseñador. Entrevistar a usuarios de dicho espacio y concatenar lo escuchado y lo vivido para realizar una reflexión personal acerca de la importancia del papel del arquitecto dentro de la sociedad.

Actividad de proyección: En equipo los alumnos deben diseñar una instalación artística inspirada en una pieza musical y materializar sus ideas de abstracción a través de intenciones de diseño con respecto a formas plasmadas en un muro con ciertas dimensiones.

Actividad de ejecución: En equipo los alumnos deben construir escala 1:1 la instalación artística dentro de la universidad e invitar a la comunidad a acceder a ella para posteriormente registrar las reacciones percibidas y así analizar el impacto en los usuarios.

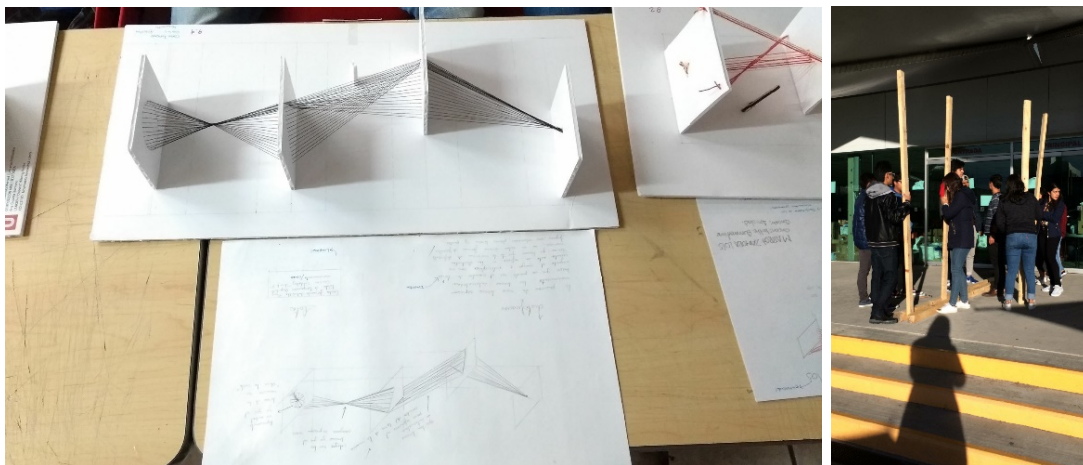


Figura 3. Proceso de construcción de la “Instalación Creativa” (Fuente: Acervo personal 2017).

Evolución de la estrategia de aprendizaje

En años anteriores a la aplicación de la metodología expuesta, se presentaba al alumno la sección teórica de cada tema y se realizaban ejercicios prácticos en el aula, pero, no se introducía el análisis de la vivencia espacial en sitios existentes, la construcción escala 1:1 de la idea conceptual y el registro del comportamiento de usuarios externos. Este replanteamiento del contenido de la asignatura se considera debido a que en los productos finales se percibía una

carencia de reflexión en la calidad espacial. A pesar de agregar este ejercicio en la generación 2012, y mejorar la etapa de análisis y reflexión, se observaron resultados carentes de creatividad formal. Por lo tanto, se agrega el tema de abstracción conceptual, en 2013 utilizando elementos de la naturaleza y en 2017 escuchando piezas musicales, lo que logra una solución creativa fundamentada. El lapso entre 2013 y 2017 en el que no se realizó la actividad debido a contratiempos logísticos, hizo más evidente la necesidad de la actividad para sensibilizar al alumno en cuestiones de calidad espacial.

En las tres generaciones se invita a la comunidad universitaria a participar en la experiencia de ingresar a los elementos arquitectónicos construidos para que el estudiante enfrente por primera vez las reacciones de un usuario real y pueda hacerse consciente de los aciertos o errores en su toma de decisiones durante el proceso de proyección.

Inconvenientes logísticos vs logros en el aprendizaje

El mayor reto que se enfrenta al realizar este tipo de actividades es la planeación. Se deben programar las actividades en varias sesiones para que el resultado llegue a la profundidad deseada. A partir de la segunda experiencia se plantea la sucesión de cuatro actividades principales para tener el tiempo necesario de reflexionar en cada una; entender la teoría, vivir el espacio, proyectar ideas y construir. El logro principal de la experiencia es que el alumno pueda comprobar que lo que proyectó tiene un efecto, positivo o negativo, en un usuario real. Los alumnos se hacen conscientes de que sus decisiones afectan varios factores del diseño, tales como; el funcionamiento del proyecto, el confort que percibe el usuario al vivir el espacio, el impacto que tiene la forma en el uso y apreciación del elemento arquitectónico propuesto, los inconvenientes estructurales de la construcción y las implicaciones de la organización como equipo. Lo valioso de aplicar la

metodología aquí expuesta es que el alumno, a pesar de los contratiempos a los que se enfrenta por primera vez en su carrera, aprecia los requerimientos reales del quehacer del arquitecto.

Aprendizajes

Observar el desarrollo y los productos de cada generación revela que el ideal de la experiencia consiste en contar con un espacio de fabricación dentro de las instalaciones de la universidad para poder explotar más el tiempo de la fase de construcción y exponer por un lapso prolongado, mayor a unas horas, los elementos construidos para obtener un registro más extenso de reacciones por parte de la comunidad de usuarios reales. Las mejoras del aprendizaje se observan al comparar los productos finales obtenidos por las generaciones en las que se aplica esta experiencia contra las que se ven desprovistas de ella como se muestra gráficamente en la siguiente tabla:



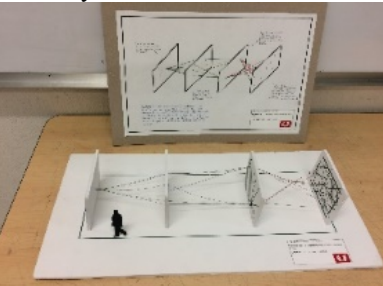

<i>Generación</i>	<i>Producto inicial</i>	<i>Producto final</i>	<i>Resultado</i>
2016 Sin aplicación de vivencia espacial	Proyecto Inicial: Composiciones 	Proyecto final: Habitáculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Solución funcional resuelta parcialmente. • Propuesta formal abstracta, pero poco creativa. • Intenciones de diseño carentes de reflexión en la experiencia del usuario.
2017 Con aplicación de vivencia Espacial	Proyecto Inicial: Instalación 	Proyecto final: Pabellón 	<ul style="list-style-type: none"> • Solución funcional lógica. • Propuesta formal abstracta y creativa. • Intenciones de diseño que involucran calidad espacial

Figura 4. Comparativa de resultados entre generación 2016 y 2017 (Fuente: Acervo personal).

Se concluye que la aplicación de la vivencia espacial como estrategia de aprendizaje mejora los aspectos funcionales, formales y de calidad del espacio en los productos finales del estudiante de arquitectura de primer semestre. Se observa también que el conocimiento adquirido por el estudiante, en este primer acercamiento en la práctica de la arquitectura, perdura a través del tiempo debido a su práctica constante en los semestres subsecuentes. Además, la actividad tiene alcances en diferentes competencias, es decir; fortalece su personalidad como profesional al tener la oportunidad de comprobar que su proceso de proyección se ve materializado y es utilizado por un usuario real, promueve el trabajo colaborativo, y desarrolla habilidades de liderazgo al competir por la construcción de sus ideas.

Referencias

Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.