

ESTRATEGIAS PROYECTUALES EN EL TALLER DE ARQUITECTURA: FENOMENOLOGÍA Y CUALIDADES ESPACIALES A TRAVÉS DE “EL PLIEGUE”.

COCCATO Cecilia A.; COCCATO Marcelo A.; BORGES, Julio C.; MAHAVE, Alberto P.;
MELNECHUK, Paula V.; DIAZ COLODRERO Guillermo; NAON, Vanesa; ARZU, Adrián.
ceadcoccat@hotmail.com

Prof. Titular Arq. IV UPA; Prof. Titular Arq. III UPA; JTP. Arq. IV UPA; Auxiliar 1era Arq. IV UPA;
Auxiliares de 1era Arq. III UPA.

DIMENSIÓN: Docencia

RESUMEN

Desde el año 2013, se desarrollan trabajos de investigación proyectual en el ámbito del taller de arquitectura, introduciendo estrategias de conceptualización, de generación de formas y espacios, de aproximación a la idea o concepto. El trabajo aquí presentado muestra la experiencia realizada en los talleres de 3er y 4to año de la UP“A” en los dos últimos años, consistente en la realización de un ejercicio creativo en donde se aplica como concepto y estrategia “El Pliegue”. Se analizan el planteo del ejercicio, su desarrollo y sus resultados incluyendo la visión de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: Diseño, Sensaciones, Espacio

“El término fenomenología viene del griego: aparecer, mostrarse. El fenómeno es lo que se presenta como dato, puede ser percibido por los sentidos, recordado, amado; no necesariamente es algo físico. Se trata de todo aquello que produce alguna reacción en el sujeto desprevenido. Una entrada de luz, un aroma, el sonido de agua cayendo en una fuente son fenómenos que dan carácter especial a un espacio, a un lugar. El ambiente concretamente se define como “el lugar” y la vida ocurre allí.”

(Navarrete & García, 2016)

Objetivos

- Difundir las acciones pedagógicas desarrolladas en el taller de arquitectura.
- Debatir nuevas estrategias de motivación y activación creativa en las dinámicas iniciales del taller.
- Incorporar al Proceso de diseño nuevas estrategias generadoras de forma y espacio.

Desarrollo

El taller es el espacio donde los estudiantes de arquitectura aprenden a diseñar ensayando y construyendo su propia metodología de diseño a partir de prácticas temáticas que representan problemas y necesidades concretas. Es *“por definición una actividad de grupos, competitiva pero no individualista, dónde se realizan tareas de interés común en un ambiente estimulante y creativo”* (Charur, 1998). Los ejes principales de este proceso son la interacción entre docentes y estudiantes, y la producción de conocimiento arquitectónico, tanto individual como colectivo.

Una estrategia adecuada al campo disciplinar de la arquitectura debe antes que basarse en transmitir conocimientos teóricos, en un adecuado desarrollo de las habilidades para plantear y resolver problemas y necesidades humanas. Zarzar Charur dice: *“Aprender a Aprender es más importante que aprender cosas”*. Desarrollar la capacidad de Pensar antes que acumular esterilmente conocimientos teóricos que caducan a veces con velocidad inusitada (Follari & SOMs, 1994).

Desde el año 2013 las Cátedras de Arquitectura 3 y 4 de la Unidad Pedagógica “A” implementan ejercitaciones verticales motivadoras que buscan romper la inercia del planteo metodológico tradicional del Proceso de Diseño en los estudiantes. La idea apunta a remover y desmontar una dinámica reiterativa de pensar, de hacer, y de producir el diseño.

Año a año se reedita esta ejercitación a la que se denomina informalmente “Ejercicio creativo”, El Trabajo Practico N°1, desarrollado en el ciclo lectivo 2018, “Exploraciones Espaciales: Búsqueda de cualidades sensoriales – Fenomenología en la arquitectura”, plantea los siguientes objetivos:

- Promover acciones tendientes a reactivar los procesos creativos del estudiante, después del receso, aplicando los contenidos apprehendidos en años anteriores.

- Motivar la capacidad creativa e innovadora, introduciendo nuevas estrategias y temas de trabajo.
- Estimular la formulación de respuestas rápidas, a problemáticas y situaciones reales que incluyan: generación de ideas espaciales, morfológicas y tecnológicas.

En los ciclos lectivos 2017 y 2018, se trabaja con el Concepto de Pliegue, desde el punto de vista epistemológico y también desde la técnica del plegado para generar espacios, contenedores u objetos, el concepto de pliegue desde dos miradas: la conceptual, y la estratégica.

La mirada Conceptual:

Entender a la arquitectura como generadora de espacios para el hombre y la sociedad actual y estar atento a sus cambios en el tiempo, implica que los espacios generados deben responder y contener cualidades que manifiesten continuidad, fluidez, articulaciones y flexibilidad.

*“Supongamos por un momento que la arquitectura pueda ser conceptualizada como una **banda de Moebius**, con una **continuidad** ininterrumpida entre el interior y el exterior...”*

*Para Gilles Deleuze, el espacio plegado **articula** una nueva relación entre **vertical y horizontal, figura y fondo, dentro y afuera** - todas las estructuras articuladas por la visión tradicional.*

De modo distinto al espacio de la visión clásica, la idea del espacio plegado niega el encuadre en favor de una modulación temporal.

El pliegue ya no privilegia la proyección simétricamente en su lugar, hay una curvatura variable.”
(Eisenman, 1992)

A través de una práctica experimental, utilizando la técnica del plegado, es posible comprender este concepto con mayor facilidad.

La mirada Estratégica: El pliegue como estrategia de diseño

El conocido arte del plegado de papel, Origami, es tomado por diseñadores como estrategia generadora de formas, de espacios de estructuras. He aquí una definición de uno de ellos:

“Todos los diseñadores pliegan. Es decir, todos los diseñadores doblan, curvan, plisan, recogen, anudan, giran, acanalán, ondulan, retuercen, enrollan, arrugan, abollan, facetan, o envuelven hojas de dos dimensiones, y mediante el plegado crean objetos tridimensionales...” (Jackson, 2011)

En las dos experiencias realizadas se toma la técnica del pliegue como principal, y como técnicas complementarias el corte y el encastre.

El trabajo consistió en poner en acción una experiencia de investigación proyectual empleando distintas superficies de papel/ cartón, alternando transparencia – opacidad, colores, texturas.

En grupos conformados por 2 o 3 alumnos, se genera por lo menos una alternativa de sistema morfológico-espacial por integrante del grupo.

Cada estudiante elige una/s superficie/s a trabajar, buscando su transformación mediante técnicas de plegado, corte y encastre, buscando pautas o patrones morfogenéticos que sirvan de ejes, guías, tramas tridimensionales.

Estas transformaciones deben buscar el permanente desarrollo de cualidades sensoriales, climas espaciales, atmósferas, contrastes, pesado - liviano, opaco-transparente, dinámico – estático, orden-caos... y las posibles transiciones.

La Pieza tridimensional creada, es tomada en el proceso, como objeto único o como pieza modular a ensamblarse – articularse con otras piezas iguales o similares para conformar un sistema objetual o espacial con una función que el grupo elige. Ej: exhibir, informar, comerciar, cobijar – refugiar, contemplar, etc.

El trabajo se desarrolló en 4 Etapas:

Etapas 1: Experimentación con las técnicas de Plegado, encastre, corte. Generación de alternativas (mínimo 3)

Etapas 2: Elección de la escala de la pieza en función del hombre: in, ad, out.

Etapas 3: Construcción del sistema tridimensional de acuerdo a la función elegida.

Etapas 4: Contextualizar el sistema dentro de un sistema mayor (habitación, sitio, ciudad) realizar un fotomontaje del sistema logrado en el entorno asociado al mismo.

Etapas 1: Experimentación con las técnicas de Plegado, encastre, corte

Cada grupo trabaja en el taller en la generación de alternativas de plegado/ encastre o combinación de ambas.

Materiales: Hojas A4 de 90 gr. / cartulinas / cartones. Blancas o de colores. Opacas/ transparentes Tijeras, plancha de corte, trincheta, regla.

Etapa 2: Elección de la escala de la pieza

Una vez elegida la alternativa a desarrollar, eligen la escala de la pieza en función del hombre: in, ad, out. La pieza podrá ser pequeña, para ser tomada por la mano del hombre, mediana, en relación con el cuerpo del hombre, o grande, de manera que, una vez creado el sistema, el hombre pueda entrar en él. Ejemplo: pequeño - objetos de uso; mediano -mobiliario, equipamiento, Grande – Recintos, espacios.

Etapa 3: Construcción del sistema tridimensional de acuerdo a la función elegida .

Una vez seleccionada la escala, los estudiantes se abocan a construir el sistema de modo tal que cumpla con la esencia de la función elegida. Siempre buscando la articulación entre las piezas, tendiendo a lograr continuidad entre los diferentes planos (horizontales, verticales, otros). En esta etapa, también es fundamental definir la materialidad posible del objeto diseñado.

Etapa 4: Contextualizar el sistema dentro de un sistema

Por último, la tarea consiste en contextualizar el sistema dentro de un sistema mayor (habitación, sitio, ciudad), realizando gráficos o representaciones del objeto en un espacio real del campus o de la Ciudad. Se promueve la realización de un fotomontaje del sistema logrado en el entorno asociado al mismo, y la construcción de una maqueta en donde se verifique su posible materialización.



Imagen N°1- Puesta en común en el taller – fuente propia

Cada Etapa finaliza con una puesta en común en donde se expone la producción. Este es un espacio donde entre estudiantes y docentes se construyen nuevos lineamientos y ajustes de consignas para continuar el trabajo.

La entrega consiste en la realización de un panel síntesis, en donde cada grupo muestra el proceso y el producto, acompañado con una maqueta en escala libre.

Todos los trabajos son expuestos en plenario final, donde cada grupo explica y fundamenta lo producido y todos participan e interactúan.

Finalizada la exposición se realiza una votación entre pares, eligiendo el trabajo mejor logrado y el equipo docente realiza una evaluación general de la experiencia.

Como retroalimentación, las cátedras solicitaron a los estudiantes, elaboren conclusiones de la ejercitación, que permiten la verificación del aporte o la validez de este tipo de ejercicios en el taller de diseño.

A continuación se transcriben extractos de las reflexiones realizadas por los estudiantes, en las que:

Reconocen diferentes formas de trabajo con la consigna en las diferentes propuestas:

- “Formas Reticuladas (Pliegues intensos, rítmicos)”

- “Tipo cintas, son muy comunes (Hay muchos)”

- “Muy estructurados y rectangulares (sosos)”

Definen acertadamente conceptos a través del manejo de la estrategia utilizada:

- “Generación de espacios continuos, irregulares con una armonía entre lo interno y lo externo.”

- “Ir de la forma simple a la compleja”

- “Ejercitar el pensamiento creativo en relación a distintas escalas y sistemas estructurales...”

- “La técnica de plegado permite abordar problemas de diseño, proyecto arquitectónico”

- “Flexibilizar la mente.”

Valoran diferentes aspectos de la modalidad del trabajo realizado:

- “Variedad de resultados del conjunto del Taller... No son usuales este tipo de trabajos”.

- “Este trabajo hace perder la timidez, mediante la participación...la relación con los compañeros

- “Potencia la creatividad”, - “Soluciones rápidas con técnicas sencillas – simplicidad.”

- “Plegar como herramienta.”

- “Trabajar las formas en diferentes escalas...”
- “Una manera más subjetiva de diseñar, de una forma más intuitiva y fugaz...”
- “Nueva manera de generar espacios y formas a partir de una figura plana, delgada, frágil...”
- “El trabajo rompe con la rutina...”
- “Crear Formas Auténticas”.
- “Generar el Espacio con libertad, elegir la implantación y la escala”.
- “Despertar al diseño luego de las vacaciones”
- “Salirse de los planos horizontal y vertical... ver el espacio”
- “El material adquiere resistencia con la Forma”
- “Estimulante para el desarrollo de la capacidad de percepción espacial”.

Conclusiones:

Siempre es bueno disponer de un tiempo y un espacio para reflexionar sobre lo realizado, tanto para los protagonistas estudiantes, como para el equipo docente.

Las reflexiones realizadas por los estudiantes al finalizar ambos procesos, no solo verifican el cumplimiento de los objetivos que plantea el ejercicio inicialmente, sino que han demostrado que hay un continuo ir entre la teoría – la práctica y vuelta a la teoría. Partiendo de un marco conceptual inicial dando lugar luego a la experimentación y finalmente, a la reflexión sobre el hacer y el proceso o camino recorrido, se logra una reconceptualización pertinente.

Se verifican además la pertinencia de las estrategias docentes para cada etapa de trabajo, la necesidad de incorporar permanentemente formas de organización del trabajo y técnicas motivadoras que promuevan nuevos aprendizajes y abren un sin número de oportunidades creativas en el trabajo de diseño en el taller.

Para completar el proceso y difundir las producciones del taller se realizó en el mes de abril, una exposición de los trabajos en el hall de la Facultad. Esta experiencia, la de exponer temporalmente trabajos realizados por las cátedras, debería ser una práctica permanente que permitirá reforzar el carácter institucional del Hall y generar un proceso de construcción de identidad colectiva y de sana competencia entre pares.



Imagen N°2- Exposición de trabajos en el Hall de la FAU – fuente propia

Bibliografía

Charur, C. Z. (1998). *Diseño de Estrategias para el Aprendizaje Grupal. En Grupos y Aprendizajes*. México: Nueva Imagen.

Eisenman, P. (1992). "Visions' Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media". *Domus N°734*.
Obtenido de <http://estructurassensitivas.blogspot.com/2012/11/peter-eisenman-lacomplejidadcontemporan.html>

Follari, R., & SOms, E. (1994). *La Política en la formación profesional*. Madrid: Paidós.

Jackson, P. (2011). *Técnicas de Plegado para Diseñadores y Arquitectos*. Barcelona: Promopress.

Navarrete, S., & García, M. M. (2 de 12 de 2016). *Universidad*. Obtenido de <http://www.universidad.com.ar/arquitectura-y-fenomenologia>