

la primera Tentativa – Las Relaciones Palabra- Imagen Y Juego-Cuerpo En La Definición De Una Estrategia Didáctica De Encuentro Con La Arquitectura

Marta Sena agosto

Director y tutor: José Lopez-Canti

Codirector: Luís Conceição

Traducción de portugués a español: José Lopez-Canti

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS

Marzo, 2011

Portada: Christian Hasucha, Expedición LT28E, Turquía, 1992. Fuente:
http://www.hasucha.de/en/intervention_15/dokumentationl.html

Contenidos

Sinopsis	1
Introducción	22
El cuerpo, la práctica y el aprendizaje de una arquitectura en la época del holopoema, del hipertexto y del rizoma	24
Primer curso de proyectos: el paradigma de la enseñanza contemporánea	61
Preliminar: Palabra-imagen-cuerpo-juego-rito	100
Arquitectura entre la palabra y la imagen	102
La palabra de la imagen	118
La imagen de la palabra	125
Mito – entre la palabra y la imagen	134
Homo Ludens: De la 'concauidad habitada' a la sinergia cuerpo-atmósfera	140
Liminar: Proyecto	164
Del juego al proyecto	167
Proyecto: una definición	195
Proyecto y proceso	197
Formación de conceptos	216
Juego, Memoria y Imaginación	233
Espacialización y juego	250
Posliminar: Un 1.º ejercicio	272
Un 1.º ejercicio de arquitectura	274
El ejercicio: Recorrido interpretativo	277
El cuerpo y el rito	277
Claves de lectura	281
De la imagen a la palabra	283
De la palabra a la imagen	287
Presentación oral de los trabajos: La palabra como legitimación	291
Mapa del ejercicio	296
Proceso de desarrollo	299

El recorrido: ortofotomapa con indicación dos episodios y respectivas fotografías	300
Zoom-in	302
1.ª Fase: El ambiente como matriz de la acción corporal	305
PARTE I (a e b) – Descripción verbal, gráfica y plástica de atmosferas	306
PARTE II a IV	
Ejemplo 1 – Grupo 5	308
Ejemplo 2 – Grupo 2	314
2.ª Fase: Encerramiento	323
PARTE I (a e b) – Descripción verbal, gráfica y plástica de atmosferas	325
PARTE II a IV	
Ejemplo 1 – Grupo 3	328
Ejemplo 2 – Grupo 9	330
3.ª Fase: Luz	332
PARTE I (a e b) – Descripción verbal, gráfica y plástica de atmosferas	334
PARTE II a IV	
Ejemplo 1 – Grupo 6	336
4.ª Fase: Peso y levedad	341
PARTE I (a e b) – Descripción verbal, gráfica y plástica de atmosferas	342
PARTE II a IV	
Ejemplo 1 – Grupo 3	344
Ejemplo 2 – Grupo 7	351
5.ª Fase: Tiempos	354
PARTE II a IV	
Ejemplo 1 – Grupo 9	356
6.ª Fase: Síntesis individual	363
PARTE V e VI	
Ejemplo 1 – Estudiante: Tatiana Silva	364

Ejemplo 2 – Estudiante: Márcia Grosso	368
Ejemplo 3 – Estudiante: Joel Ramos	370
Ejemplo 4 – Estudiante: Edgar Lisboa	372
Ejemplo 5 – Estudiante: João Escala	374
Ejemplo 6 – Estudiante: Andrea Espírito Santo	376
Ejemplo 7 – Estudiante: Daniel Vicente	378
Ejemplo 8 – Estudiante: Dina Serrão	380
Epilogo	383
Bibliografía	385
Apéndice Muestra de Estudiantes y grupos de trabajo	400

1 Sobre el abordaje del tema

En el ámbito de las nuevas con configuraciones académicas y formando parte de una estrategia sostenible con las transformaciones que impone el mundo globalizado, la investigación propone el desplazamiento del abordaje a la enseñanza de la arquitectura bajo un punto de vista teórico-metodológico del proyecto para analizar la introducción al aprendizaje de la arquitectura a través de un abordaje teórico-estratégico.

En conjunto con los directores de esta tesis doctoral, se plantearon nuevas preguntas e hipótesis de trabajo sobre los instrumentos, estrategias y procesos de aprendizaje de introducción al proyecto de arquitectura. Se intentó conformar un abordaje que superase las preocupaciones vinculadas a las primeras investigaciones más generalistas sobre las metodologías de proyectos de arquitectura, y se trató de presentar un programa de investigación que abordarse la iniciación al aprendizaje del proyecto de arquitectura, en lo que respecta a los mecanismos que producen ese aprendizaje mismo.

Procuramos entender los fundamentos del entendimiento de la arquitectura y de la creación arquitectónica subyacentes a un premier ejercicio de proyecto a partir de un ejercicio de reflexión e interpretación del mundo a través de la sinergia palabra-imagen, cuerpo-ambiente (o atmósferas), juego-orden (juego en tanto ritualización del ambiente y juego como determinante de una generación formal).

2 Sobre los objetivos

La pedagogía de la arquitectura depende de la cultura y de las Escuelas en que se inscribe y se modifica a la vez que estas instituciones. Se reformula en la medida en que se alcanzan objetivos y se comprueban resultados. Por ejemplo un ejercicio que era un clásico como primer ejercicio de arquitectura, hace 15 años en Lisboa -La Marca- que consistía en la materialización tridimensional de una mancha de tinta china realizada sobre papel, se considera obsoleto y desajustado a la pedagogía de la arquitectura por inducir a un pensamiento de un objeto a la escala de la mano, privilegiando la creación de una superficie en detrimento de la concepción de un ambiente a través de una espacialización.

Esta investigación intenta consolidar las subestructuras de los objetivos pedagógicos presentes en un premier ejercicio actual y comprender las dinámicas subyacentes al proceso de construcción del aprendizaje del proyecto de arquitectura, con el objetivo de crear una base que permita a estudios posteriores explorar, investigar e incrementar sus hipótesis y resultados.

3 Sobre las fuentes y referencias teóricas

Los mecanismos mentales necesarios para efectuar el paso de un pensamiento cotidiano, científico, artístico y espiritual hacia el pensamiento arquitectónico y su estimulación, no encuentran un desarrollo consistente ni por la teoría de la arquitectura o del proyecto, ni por la investigación pedagógica.

Durante todo el siglo frente, aparecen estudios como *Progettare un edificio: otto lezioni di architettura* de Ludovico Quaroni de 1970 que es adoptado en los años 80 por diversas universidades como documento de apoyo a la asignatura de proyectos; *Il progetto de architettura* de Renato De Fusco (1984); *La Construzione del progetto architettonico* de Piero Ostilio Rossi (1996); *Arquitectura didáctica* de Franco Purini (1984) que se destacó por el cuestionamiento que hace de la escasez de documentos relativos a la actividad proyectual; *Lessons for Students in Architecture* de Herman Hertzberg; y textos con intención didáctica sobre el proyecto de arquitectura: *curso básico de proyectos* de A. Fawcett; *Proyecto y análisis : evolución de los principios en arquitectura* de Bernard Leupen; *Tools for Ideas* de Christian Gänshirt; *Arquitectura y proyecto: notas sobre los 'Elementos de composición* de José Morales; *En torno al proyecto: un ensayo sobre la disciplina del proyecto en arquitectura* de Rey Aynat; *Curso Básico de Proyectos, El proyecto como (re)construcción e Teoría del Proyecto* de Helio Piñon.

Específicamente, sobre la pedagogía y docencia del proyecto de arquitectura, la información se encuentra dispersa: proyectos docentes, programas docentes (pruebas de aptitud pedagógica y científica y oposiciones) donde se encuentra alguna información sobre los objetivos y metodologías pedagógicas. Destacamos también la tesis doctoral de Alba Dorado, M. - *Intersecciones en la creación arquitectónicas: reflexiones acerca del proyecto de arquitectura y su docencia*. Sevilla. Escuela técnica superior de arquitectura, 2008, sobre el valor de la biografía en la configuración del proyecto de arquitectura; el *Simpósio Internacional La Formación del arquitecto*, Barcelona, Abril 2005; Sierra Delgado, J., *Manual de Dibujo de la Arquitectura: Contra la representación*, 1997, IUCC, Sevilla; Bothwell, Stephanie, et al., *Toward an Ideal Curriculum to Reform Architectural Education – Windsor Forum on Design Education*, New Urban Press, Miami F.L.; el estudio publicado por la Asociación Europea para la Enseñanza de la Arquitectura (EAAE/AEEA) en 2004 intitulado *Monitoring Architectural Design Education in European Schools of Architecture*, que engloba las prácticas, estrategias e métodos pedagógicos da disciplina de *Proyectos arquitectónicos en escuelas europeas*. *Education of an Architect* publicado em 1988, sob a direção de John Hejduk, es demostrativo del tipo de ejercicios adoptados y resultados

conseguidos por los estudiantes de Cooper Union, desde 1972 a 1985. Otro documento importante, en este sentido, é *Educating Architects* editado por Pearc.M e Toy, M., Academy Editions, una antología de textos que tuvo origen en un simpósio de docentes de Arquitectura en la Escuela de Arquitectura da Universidad de Portsmouth no Reino Unido, y reúne testigos de Broadbent, Tschumi, Neal Leach, Libeskind, Rob Krier, Pierre von Meiss y Edward Jones.

4 Sobre la metodología

Esta investigación difícilmente podría ser abordada y alcanzar resultados significativos sin recurrir a una metodología cualitativa, una vez que las cuestiones e hipótesis iniciales no remitian a una búsqueda de datos para su verificación, sino al desarrollo de conceptos, ideas y entendimientos, a partir de patrones encontrados en los datos, a través del método de investigación inductivo y descriptivo.

La investigación comienza por una primera fase de levantamiento y análisis preliminar de los procesos y estrategias contemporáneos de enseñanza paralelamente a la formulación de algunas hipótesis y a la investigación de algunos vínculos con la teoría y la actividad académica y docente.

La fase siguiente consiste en la reflexión, observación y lecturas que culmina en la construcción del problema de investigación, objetivos, cuestiones, formulación de hipótesis e identificación de posibles interacciones entre referencias teóricas. Esta fase es igualmente importante para reflexionar sobre el estado del arte en materia de teoría y metodología, de cara a adoptar y desarrollar las herramientas conceptuales y operativas adecuadas a los objetivos de investigación.

En este contexto en el interior del estudio de caso se conformaron las dos cuestiones iniciales:

- 1 ¿qué estrategias guían el proceso de aprendizaje del proyecto de arquitectura?
- 2 ¿cuáles son los elementos sobre los que se articulan esas estrategias?

Las hipótesis que planteamos como respuestas a estas cuestiones son:

- a) La experiencia del cuerpo en el ambiente es capaz de generar instrumentos de concepción de atmósferas;
- b) La relación entre imagen y palabra es capaz de generar instrumentos de análisis y valoración del proyecto;

c) El juego, en su capacidad de generar un nuevo orden, con piezas y reglas propias, es un instrumento útil en la fase de espacialización/formalización del proyecto de arquitectura.

Estas tres hipótesis, sostienen que el primer curso de proyectos es capaz de generar incrementos cualitativos y cuantitativos una vez que permite otorgar nuevos valores y significados a los conceptos básicos más arriba mencionados.

La siguiente fase consiste en la investigación teórica y conceptual de las hipótesis, que se inicia y culmina en la construcción de una hipótesis de primer ejercicio de proyectos que ha quedado patente en el estudio de caso.

En el ámbito del estudio de caso, una vez definido el objeto de la investigación-primer curso de proyectos de arquitectura-; delimitado el campo espacial -institución donde la doctoranda ejerce la docencia de proyectos-, se delimita el ámbito temporal al primer año de proyectos de arquitectura en el curso 2009-2010 y en consecuencia se determina la muestra de estudiantes: todos aquellos que asisten a la disciplina de ese año lectivo.

Una vez que los datos derivados del caso de estudio son variables y contingentes, la estrategia metodológica se sitúa en un abordaje cualitativo para la comprensión de los fenómenos, instrumentos y procesos del modo de abarcar la complejidad y dinámica de los conceptos y sistemas. Este tipo de abordaje, nos remite a la utilización de instrumentos de toma de datos de tipo cualitativo, tales como la observación participativa y la utilización de entrevistas con una exposición de los resultados bajo la forma narrativa con descripciones contextuales y presentaciones de los participantes.

5 Sobre la estructura y contenido del documento.

La investigación se propone analizar las subestructuras de los objetivos pedagógicos del primer curso de proyectos a través de su primer ejercicio práctico. En relación con este objetivo general y en lo que se refiere al caso de estudio se intenta analizar los instrumentos y estrategias esenciales.

En la introducción, "El cuerpo, la práctica y el aprendizaje del arquitectura en la era del holopoema, del hipertexto y del rizoma", se caracteriza el ambiente de investigación y sus actores: cuerpo-ambiente, juego-orden, palabra-imagen, en sus acepciones contemporáneas. Igualmente, a partir de una perspectiva global se discuten los valores de la arquitectura

y del aprendizaje del proyecto, ilustrándolo con ejemplos del primer ejercicio propuesto actualmente por diversas escuelas europeas.

El marco conceptual del trabajo se divide en tres partes: pre-Liminar, Liminar y pos-Liminar. Estos términos, derivan del vocablo **limen** que significa umbral, haciendo referencia al proceso de aprendizaje como un "estadio intermedio" de la vida del estudiante, a través del cual se produce su transición para el "mundo" de la arquitectura y del pensamiento arquitectónico; y al proceso de proyecto como un "estadio intermedio" de la creación arquitectónica, a través del cual se produce la mudanza en la forma de "mirar" el mundo.

1 - Pre-Liminar: Palabra-imagen-cuerpo-juego-rito

Pre-Liminar significa estar "frente a la puerta" y después, la predisposición y la posibilidad de entrar. Esa posibilidad es aquí teorizada en el espacio que transcurre entre la palabra y la imagen y entre el cuerpo y el rito. Estas zonas umbrales son los lugares donde se producen nuevos paradigmas a través de los juegos de relaciones.

El juego, elemento fundamental de todo el proceso es esa posibilidad de renombrar a través de las convenciones, facilitando nuevas posibilidades de orden.

2 - Liminar: Proyecto

La situación liminar o de umbral, es definida por Van Gennep como una zona "fluctuando entre dos mundos"¹, el "punto muerto" que separa dos movimientos distintos.

El proyecto es entendido como creación arquitectónica en la frontera entre el trabajo de síntesis y el de interpretación capaz de reorganizar los intervalos entre los fragmentos gnósticos del mundo.

3 - Pos-Liminar: un primer ejercicio, aborda el proyecto como la creación de un juego de interpretación del mundo potenciador del establecimiento de órdenes formales, donde se llega primeramente a la palabra a través de la fenomenología de la imagen, del cuerpo y del rito, para después alcanzar la espacialización a través de la fenomenología de la palabra.

¹ Van Gennep, A. (1986), Ritos de paso: estudio sistemático de las ceremonias de la puerta y del umbral..., Taurus, Madrid, p. 36.

Este conjunto de ejercicios ejecutados durante el primer curso de proyectos (de octubre a enero) introducen y preparan el desarrollo de un ejercicio de simulación de proyectos que transcurre el segundo curso y del que a continuación, aparecen algunos ejemplos que, con las debidas variaciones de planteamiento, metodología y complejidad, es el paradigma del modelo de enseñanza de la disciplina del proyecto a lo largo de todo el curso de arquitectura: