

# UN TRAYECTO A LA FORMA ARQUITECTONICA

Luz A. Moreno, Valeria Márquez

*Nombre:* Luz A. Moreno, Arquitecta, (n. S. M. de Tucumán, Prov. de Tucumán, Arg., 1966).  
*Dirección:* Cátedra de Morfología I, Facultad De Arquitectura y Urbanismo. Universidad Nacional de Tucumán, A. Kirchner 1800, S.M. de Tucumán,  
Tucumán 4000, Argentina.  
*E-mail:* arqluciernaga@hotmail.com  
*Áreas de interés:* Forma arquitectónicas

*Nombre:* Valeria M. Márquez (n., S. M. de Tucumán, Prov. de Tucumán, Arg., 1971).  
*Dirección:* Cátedra de Morfología I, Facultad De Arquitectura y Urbanismo. Universidad Nacional de Tucumán, A. Kirchner 1800, S.M. de Tucumán,  
Tucumán 4000, Argentina.  
*E-mail:* valeriamarquez\_v@yahoo.com

## Resumen

La creatividad del alumno radica también en captar la singularidad de cada camino que emprende en su procesos de diseño .Por lo tanto la función del docente en el aula-taller, consiste en incentivarlo dejando los estereotipos, para que lleve adelante su idea, partiendo de formas fantásticas y utópicas. Enseñar lo que no existe, para experimentar la utopía. Esto motiva y amplía su imaginación y le sirve como herramienta para poder concretar sus búsquedas en otros trayectos del diseño arquitectónico.

## Objetivos

- Abrir un camino de investigación y de exploración, a través de la intuición, la razón y la sensibilidad creativa. Se busca captar, comprender e interpretar particularidades de la realidad, descubrir estructuras internas, expresiones,

espacios y atmósferas, tonalidades, ideas implícitas de la propia materia para que los objetos de estudio adopten nuevas y variadas cualidades.

- Lograr el conocimiento de los materiales y sus posibilidades plásticas.
- Realizar ejercicios (trabajos prácticos) propositivos dónde intervengan la objetividad e interpretación y autoconocimiento con condicionantes impuestas y auto impuestas.
- Adquirir criterios de conformación de composiciones a través de la integración de factores geométricos generativos, sintácticos, perceptuales y expresivos.
- Desarrollar en los alumnos la capacidad de abstracción y simplificación necesarias para el análisis de las técnicas de generación formal en los distintos niveles de complejidad.
- Realizar talleres de constante revisión y retroalimentación, capaces de sugerir caminos a seguir a través de la experimentación.

## **Desarrollo**

Los alumnos ingresantes de 1º año emprenden la generación formal sin un proceso previo intelectual y reflexivo, pues se los enfrenta directamente desde lo abstracto, presuponiendo que rápidamente podrán transformarlo en una concreción material. Se le proporciona planteos bidimensionales unidos a conceptos que todavía no pueden asimilar, lo que provoca desasosiego, frustración y posterior abandono. Al observar los resultados, nos planteamos dudas acerca del procedimiento empleado para la aprehensión de la forma.

Sabemos que la pedagogía responde a la pregunta “cómo educar”, la didáctica la hace con la cuestión “cómo enseñar”

Nuestro objetivo pretende que el alumno se encuentre con potencialidades que tiene, logre redescubrirlas y desarrollarlas en toda su capacidad. Resulta importante orientarlo en el proceso cognitivo, hacia una percepción entrenada para una interpretación de la complejidad en el diseño morfo generativo.

Es necesario que interactúen en el diseño morfo genético de manera capacitada, el pensamiento lógico o digital (con su capacidad analítica y fraccionadora que le ayuda a resolver aspectos técnicos específicos) con el analógico de la producción artística, (muy importante en arquitectura).

El pensamiento analógico infringe los límites, relaciona estímulos estéticos, situaciones semejantes vividas, recuerdos, hace funcionar todos los mecanismos de la percepción y aunque parezcan relaciones caóticas y diacrónicas, producen redes y tramas que ayudan a al diseño.

El pensamiento analógico controla la primera infancia, según Piaget el 5% de conocimiento deductivo, analítico digital ingresa luego de la niñez. Por lo que hay que reconquistar el 95% de conocimiento sensitivo, sintético inductivo, resultado de las reflexiones analógicas infantiles. Para que se vea liberado el universo cognoscitivo. Para él “solo la acción genera conocimiento”, es decir pensar haciendo, que propicien el desarrollo del pensamiento analógico y su talento de percepción global.

Los que nos interesa es comprender que el pensamiento creativo utiliza los dos hemisferios, derecho e izquierdo, lo que implica que imaginación y lógica van de la mano de manera balanceada según se presente la situación. Sin lógica tendremos solo fantasía, y la desmesurada lógica, inhibe la espontaneidad, la creatividad y la innovación. Se pretende orientar y capacitar

para que descubran que los conceptos, teorías, vivencias, hechos intangibles están interrelacionados entre sí.

Pretendemos que al acceder al mundo de la utopía como generación del espíritu del objeto de conocimiento nos facilite una manipulación simultánea e inmediata con la apropiación de la forma arquitectónica y aporte datos necesarios para la realización del proyecto.

Si realizamos un paralelo con el mundo real y el mundo utópico la diferencia es que el último es inestable y vasto pero fundamentalmente puede resultar de gran ayuda en el momento creativo porque favorece a producir y generar formas e imágenes novedosas para volcarlo a la realidad. Pues nos permite aprender a extraer lo que nos sirve de lo utópico y llevarlo al mundo disciplinar. Este mismo proceso surge como una necesidad para interpretar al mundo físico (campo de acción de la forma arquitectónica) y su posterior producción. Pues muchos de los diseños construidos actualmente fueron atravesados en algún momento por prefiguraciones de una experiencia utópica mediante un proceso cognitivo.

Se dice que las utopías nos ayudan a erigir mundos ideales en el sentido de que nos ayuda a comprender mejor el mundo en que vivimos, se dice que las utopías le otorgan dinamismo a la modernidad, como un sistema reflexivo.

Por eso la tomamos en nuestra experiencia como parte de la comprensión del mundo de la forma usándola como un punto de partida a la generación formal

Tomando el concepto de utopía sabemos que es una proyección humana de un mundo ideal, que obedece a sus motivaciones, experiencias, personales que lo llevan a construir en su mente dicho mundo idílico. Y esto es lo que queremos volcar en los modelos maquetas, es decir que los estudiantes

potencien sus características básicas: capacidad de imaginación, la originalidad y el espíritu de investigación y curiosidad, (reprimidos y dormidos por nuestro sistema educativo) y que pueden ser traídas a la luz mediante ejercitación porque todos nacimos siendo creativos.

Anhelamos que el estudiante recupere esa capacidad innata descubrir sus particularidades, que renazca lo lúdico que existe en él y desarrollare su potencialidad que aún conserva y que la despliegue toda su capacidad.

Para ello debemos tener en cuenta que el proceso de recuperación creativa no es algo estático sino que debido a su naturaleza dinámica puede durar toda la vida, por lo que hay que propiciar la ejercitación de estos mecanismos para la formación del alumno en su aprendizaje consciente, para el rescate y el reencuentro de la esencia y capacidad creadora ingénita en cada uno de ellos.

Para experimentar y analizar, se trabaja con diversas consignas para la concreción de los prácticos. La carpeta se convierte aquí en una herramienta ya no es solo un compendio de presentación de trabajos que reglamentariamente se debe presentar, sino en algo imprescindible, una bitácora que le muestre lo realizado en cada momento y le indique el camino a seguir, porque allí se plasman las imágenes que permiten mostrar ese proceso de ejercitación para interrelacionar el pensamiento lógico con el analógico y desempolvar al último.

### **Aspectos metodológicos**

Nuestro trabajo pretende ser una experiencia pedagógica, como consecuencia de plantearnos nuevas maneras en la implementación de enseñanza de la forma. Por eso se emplean estrategias distintas, para poder observar el

proceso de adaptación de los alumnos que lo emprenderán de modo exploratorio. Se pretende aprendan a interactuar los temas de conocimiento relacionados entender que estas técnicas no corresponden necesariamente a la observación directa, ni que los instrumentos de precisión constituyan solo una obligación, para los trazados geométricos.

Con la selección de materiales se pretende iniciarlos en la valoración crítica de los recursos expresivos y provocar una evolución individual y grupal como método de trabajo para ordenar y definir ideas, potenciarlas y reinventarlas, y producir una propuesta de recreación personal.

Los procesos de aprendizaje serán evaluados a través de la presentación de distintos trabajos prácticos, para lo que se proporciona apuntes y documentación pedagógica de la experiencia.

Siempre se tiene en cuenta la sustentabilidad a través de distintos materiales de soporte, llámense cartones, papeles, etc., lo cual los lleva al conocimiento de las propiedades de los distintos materiales y sus diferentes posibilidades plásticas, y considerarlos como un elemento más para incentivar la creatividad. Las herramientas a utilizar como también los modelos tridimensionales son en base al soporte opcional junto a un estudio de carácter deductivo que valora a la composición como un producto morfo genético de relaciones entre principios teóricos, materiales, luz, color y música, que interactúan entre sí constantemente. Lograr así que el alumno se desbloquee y se aleje de los estereotipos.

De las diferentes estructuras se obtiene criterios para adaptar y anticiparse a la incorporación de otras técnicas en combinación obteniéndose con las mezclas de las composiciones variados matices. Y así encontrar el espíritu de la forma.

El registro de esta etapa procesual se vuelca en una entrega final constituida por la aplicación de los contenidos volcados en el curso y se evalúa la creatividad en su resolución.

## **Conclusiones**

Es importante en arquitectura relacionar la creatividad con la originalidad-utilidad. La teoría del asociacionismo vincula la creatividad con el proceso de ensayo y errores, porque el pensamiento creativo activa las relaciones mentales continuamente hasta que aparezca la combinación correcta. Esto facilita producir productos morfo genéticos con diversos niveles de complejidad gracias a un primigenio disparador creativo experimental.

La creatividad del alumno radica también en captar la singularidad de cada camino que emprende en su procesos de diseño .Por lo tanto la función del docente en el aula-taller, consiste en incentivarlo dejando los estereotipos para que lleve adelante su idea partiendo de formas fantásticas y utópicas. Enseñar lo que no existe, para experimentar la utopía. Esto motiva y amplía su imaginación y le sirve como herramienta para poder concretar sus búsquedas en otros trayectos de diseño arquitectónico.

La creatividad del alumno radica también en captar la singularidad de cada camino que emprende en su procesos de diseño .Por lo tanto la función del docente en el aula-taller, consiste en ayudar en que cada estudiante puedan eludir los inconvenientes que surgen en el trayecto incentivar lo para que el alumno lleve adelante su idea partiendo de formas fantásticas y utópicas , enseñar lo que no existe, para experimentar la utopía, que motivaran y ampliaran su imaginación y le servirán como herramientas para que pueda concretar sus búsquedas en otros procesos de diseño arquitectónico. Todo en un ambiente lúdico libre de prefiguraciones.

Si realizamos un paralelo con el mundo real y el mundo utópico .la diferencia es que el último es inestable y vasto pero fundamentalmente puede resultar de gran ayuda en el momento creativo porque favorece a producir y generar formas e imágenes novedosas para volcarlo a la realidad. Es decir nos permite aprender a extraer lo que nos sirve de lo utópico y llevarlo al mundo disciplinar. Este mismo proceso surge como una necesidad para interpretar al mundo físico-campo de acción de la forma arquitectónica.

Lograr luego producciones arquitectónicas que en su forma primigenia fueron atravesadas en algún momento por prefiguraciones de una experiencia utópica mediante un proceso cognitivo.

El mundo de la utopía como generación del espíritu del objeto conocimiento facilita una manipulación simultanea inmediata en la apropiación de la posterior forma arquitectónica y aporta datos necesarios para la realización del proyecto.

## Referencias Bibliográficas

- Wong, Wucius. (1995). *Elementos del Diseño Bi y Tri dimensional*. España. GG Editorial
- Pérez Pantaleón. (2011). *Apuntes curso de posgrado metodología de la investigación científica y educacional-compilación de materiales 1, 2,3*. Argentina.
- Ching, F. (1999). *Forma, espacio y orden*, Barcelona, España: GG Editorial (3ffied.).
- González Ruiz, G. (1998). *Estudio de diseño*. Buenos Aires, Argentina: Editorial: EMC. (3ffied.).
- De Bono, Eduard. (2000). *El Pensamiento Lateral*, Editorial, Paidos, grafica MPS.
- Ras, Héctor Federico. (2001). *Introducción a la Morfología*. Argentina Editorial, Chajá,
- Pesci, R., Pesci, L., Pérez, J. (2002). *De la Prepotencia a la Verdad*, Editorial, CEPA/FLACAN.