

Háptica y didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la arquitectura

EJE N° 3

Reseña de investigación

Esp. Arq. Facundo Julián M. Velázquez
Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de La Plata

julian879vlz@gmail.com

RESUMEN: La enseñanza y aprendizaje de las disciplinas del espacio se constituye a partir de procesos pedagógicos en los que práctica de taller (práctica operativa) resulta esencial: el aprendizaje a través de la práctica de un oficio (el diseño) y el acompañamiento del maestro a través del (saber) hacer, se consolidan en la elaboración de maquetas o modelos a escala, que como retórica de la arquitectural, está vinculada directamente en la transformación de la materia.

Esta ponencia se propone indagar las conceptualizaciones que -en torno a dimensión háptica- definen la noción de espacio o volumen en la articulación de la experiencia táctil.

PALABRAS CLAVE: Háptica; Percepción; Arquitectura; Enseñanza

INTRODUCCIÓN

Esta producción se enmarca dentro del Proyecto de Investigación “Lo óptico, lo háptico y sonoro en la construcción y representación mental del espacio en personas ciegas” (11/U178) que se desarrolla en el ámbito de Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP. El proyecto incorpora ideas que son trabajadas en espacios curriculares como la Morfología de la arquitectura (área de Comunicación) por lo que se constituye como un material esencial para las y los estudiantes de arquitectura, abriendo un campo de conocimiento inclusivo en términos de aporte para la comprensión de las problemáticas que vinculan las discapacidades al momento de diseñar.

La maqueta o modelo a escala -como recurso didáctico para desarrollar los proyectos- será el objeto de conocimiento para poder re-pensar los diseños desde la dimensión háptica. Su construcción y transformación hacen a la práctica del taller, en el sentido tal que se le da a un oficio o tarea que se enseña y aprende.

EL TALLER

Las disciplinas del espacio, sean aplicadas al diseño del hábitat o al de objetos de uso cotidiano, están atravesadas por aprendizajes en los que los estudiantes se ven involucrados en primera persona como sujetos comprometidos con sus propios procesos. Desde la perspectiva del docente se dice que no se le puede enseñar lo que necesita saber, pero si se lo puede acompañar en estas búsquedas. Dicho en otras palabras: el diseño, el proyectar objetos o espacios, no se enseña sino que se aprende en el sentido de una apropiación consciente y buscada por cada estudiante.

La modalidad “taller” que se lleva adelante en cada una de las propuestas pedagógicas de las materias proyectuales, conlleva involucrarse en cierto grado de experimentación a través de la transformación de la materia como modo de conceptualizar las nociones de forma, volumen y/o espacio. Como en los oficios dados entre el maestro y el aprendiz, el conocimiento adquirido es el resultado de la experiencia dada de forma directa a partir de la acción. Es, como todo conocimiento empírico: intransferible, atravesado por el pensamiento crítico en relación directa con la experiencia pedagógica.



IMAGEN 1: Aula Taller: El ámbito de construcción e intercambio del conocimiento desde la experimentación y la colaboración del tutor y los pares estudiantes.

Resulta oportuno retomar las reflexiones que sobre el “practicum” y el rol del tutor realiza Donald Schön: “Un practicum es una situación pensada y dispuesta para la tarea de aprender una práctica. En un contexto que se aproxima al mundo de la práctica, los estudiantes aprenden haciendo, aunque su hacer a menudo se quede corto en relación con el trabajo propio del mundo real. (...) El trabajo del practicum se realiza por medio de algún tipo de combinación del aprender haciendo de los estudiantes, de sus interacciones con los tutores y los otros compañeros y de un proceso más difuso de ‘aprendizaje experiencial’. Y hacen todas estas cosas bajo la dirección de un práctico veterano: el maestro de un taller, un médico supervisor o un instructor de casos, por ejemplo. De vez en cuando, estos individuos pueden enseñar en un sentido convencional, transmitiendo información, defendiendo teorías o describiendo ejemplos de la práctica. No obstante, suelen trabajar más como tutores cuyas principales actividades son demostrar, aconsejar, plantear problemas y criticar” (Schön, 1998:45-46).

EXPERIENCIA Y CONOCIMIENTO

En los aprendizajes del taller, a partir del desarrollo de los modelos o pruebas a escala se trabaja en la construcción y transformación de la materia. Al operar con las propias manos en la elaboración de objetos de diseño se pone a prueba la creatividad de un modo ciertamente “casual”, explorando, descubriendo, asimilando y construyendo nuevos conocimientos, habilidades y saberes. Las prácticas sostenidas de manera consistente configuran aprendizajes significativos y perdurables pues se apartan de cualquier axioma que suponga cosa consagrada. En ese sentido pueden verificarse como actos factibles de emprender ya que, a partir de la experimentación misma, conmina al estudiante a reconocerse como matriz en la conformación de las ideas. Su inmersión en el espacio se establece como una percepción íntima y personal del orden de lo mental (en la imaginación del espacio) por establecer un diálogo directo con el cuerpo (conciencia corporal). Las sensaciones corporales, las experiencias del yo son las que establecen una relación con el mundo de las formas.

De esta manera los procesos de enseñanza y aprendizaje constituyen -como didácticas operativas de intervención en el espacio- estrategias para la construcción de un “conocimiento situado, incorporando una experimentación corporal directa e intransferible (...) en el desarrollo de una actividad performática del espacio, invirtiendo el modo tradicional de producción de conocimientos por sobre el campo especulativo y de representación” (Velázquez, 2022).



IMAGEN 2: La maqueta se constituye como instrumento de exploración de los fenómenos espaciales. Su comprensión se traduce en la representación como instrumento de comunicación.

EL ESPACIO TANGIBLE

En esta experiencia del yo, la experiencia háptica, explora el volumen como registro significativo del espacio y de sus límites. Es en la misma clave objetual que se plantea que la modelización de maquetas (de estudio o háptica) refuerza la conceptualización del espacio como expresión retórica de la arquitectura. En ese sentido, resulta necesario entender que la maqueta busca seguir el tránsito natural entre las ideas y los términos espaciales, poniendo especial cuidado en que la misma no se convierta en un objeto terminado en sí mismo, sino que, por el contrario su carácter experimental la haga fácilmente modificable. Esta consideración forma parte de aquello que la propia Facultad de Arquitectura y Urbanismo formula para su Ciclo Introductorio en relación al uso de la maqueta como instrumento de procedimiento proyectual. En sintonía con este mismo enfoque, se entiende que la manipulación de la materia en el proyecto de la maqueta resulta el principal aporte conceptual en el reconocimiento de la forma y se articula como registro sensible de la experiencia táctil. En el desarrollo mismo de los modelos, los “prácticos” han encontrado la habilidad en la manipulación, creación y modificación de objetos. Así, cada elemento ocupa una porción definida de espacio, se distingue de otros de acuerdo a como recorta el espacio que lo rodea. La percepción de ese espacio se la codifica como el volumen de cada uno de los objetos que lo constituyen.

LA ARQUITECTURA DE LOS OBJETOS

Los estudiantes que se inician en las prácticas del diseño comienzan a transitar estas experiencias pedagógicas atravesados por un bagaje de conocimientos previos producto de vivencias o trayectorias de vida en la que se incorporan de un modo ciertamente casual, el trabajo en el reconocimiento de las formas. Se trata mayormente de una aproximación desde la perspectiva háptico-visual en base al contacto con las formas digitales que se presentan: el mundo de los entretenimientos, los diseños vinculados a las aplicaciones y los contenidos multimediales. También, y como parte de procesos formativos más o menos informales, en los que participan de un modo particularmente personal involucrados en la experiencia con el yo, en la manipulación de elementos y materias diversas, en lo que podría considerarse conceptualmente como espacio tangible o espacio de los objetos. Esta progresiva consciencia dada en la comprensión táctil de las cosas se complementa y conforma -

junto con la dimensión visual- el universo que estructura conceptualmente el mundo material. Es producto de la reflexión en torno a los objetos y la forma construida como parte de los sistemas, fragmentos y las clasificaciones que de ellos se establezcan. Caben en estas configuraciones tanto las perspectivas y orientaciones construidas al interior de las disciplinas proyectuales, como fundamentalmente las emanadas de la estética y las derivas antropológicas ya que constituyen identidades del hábitat urbano y el individuo, y por ende, de la sociedad.

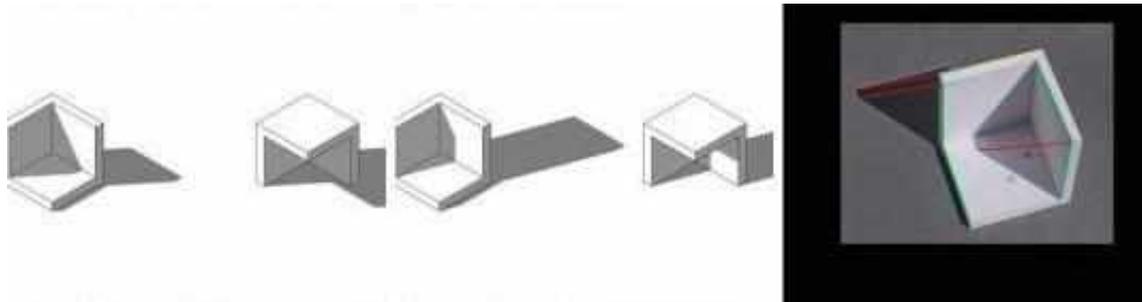


IMAGEN 3: Los objetos representados son el resultado de la interacción con la maqueta, en contacto directo con la materia y experimentación las transformaciones in situ.

CONCLUSIONES

La práctica proyectual mediante el empleo de modelizados o maquetas se constituye como recurso fundamental para la aprehensión de la forma y la proporción. De este modo se busca consolidar la comprensión de los diversos elementos del lenguaje de la arquitectura, indispensables en la comunicación. La ejercitación (experimentación sostenida) aporta en esta construcción mental, ideas precisas en tanto forma y proporción que, en definitiva, conforman aquellos conceptos que operan fácticamente llegado el momento de construcción mental del espacio-objeto.

Estas aproximaciones buscan abrir reflexiones para correrse de enunciados que se formulen como conocimientos encorsetados e inaccesibles, o de una transversalidad aplicada a los contenidos curriculares: articula y propicia la difusión de la temática entre los diferentes partícipes de la comunidad académica y dirige sus acciones en el sentido de reconocer las herramientas que la dimensión háptica proporciona para la comprensión de las disciplinas del espacio.



IMAGEN 4: El empleo de recursos digitales aproxima los aprendizajes a verificaciones afines a las habilidades de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Pallasmaa, Juhani (2014). "Los ojos de la piel". Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Read, Herbert (1956). "El Arte de la Escultura". Editorial Eme, Buenos Aires.

Schön, Donald (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Paidós, Barcelona.

Velázquez, F (2022). "Didácticas futuras: El diseño arquitectónico y las nuevas tecnologías" *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación* N° LI. Año XXIII. Vol 50. Buenos Aires.