

INNOVACIÓN DOCENTE E INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS, INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

AVANZANDO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Comps.

María del Mar Molero Jurado

África Martos Martínez

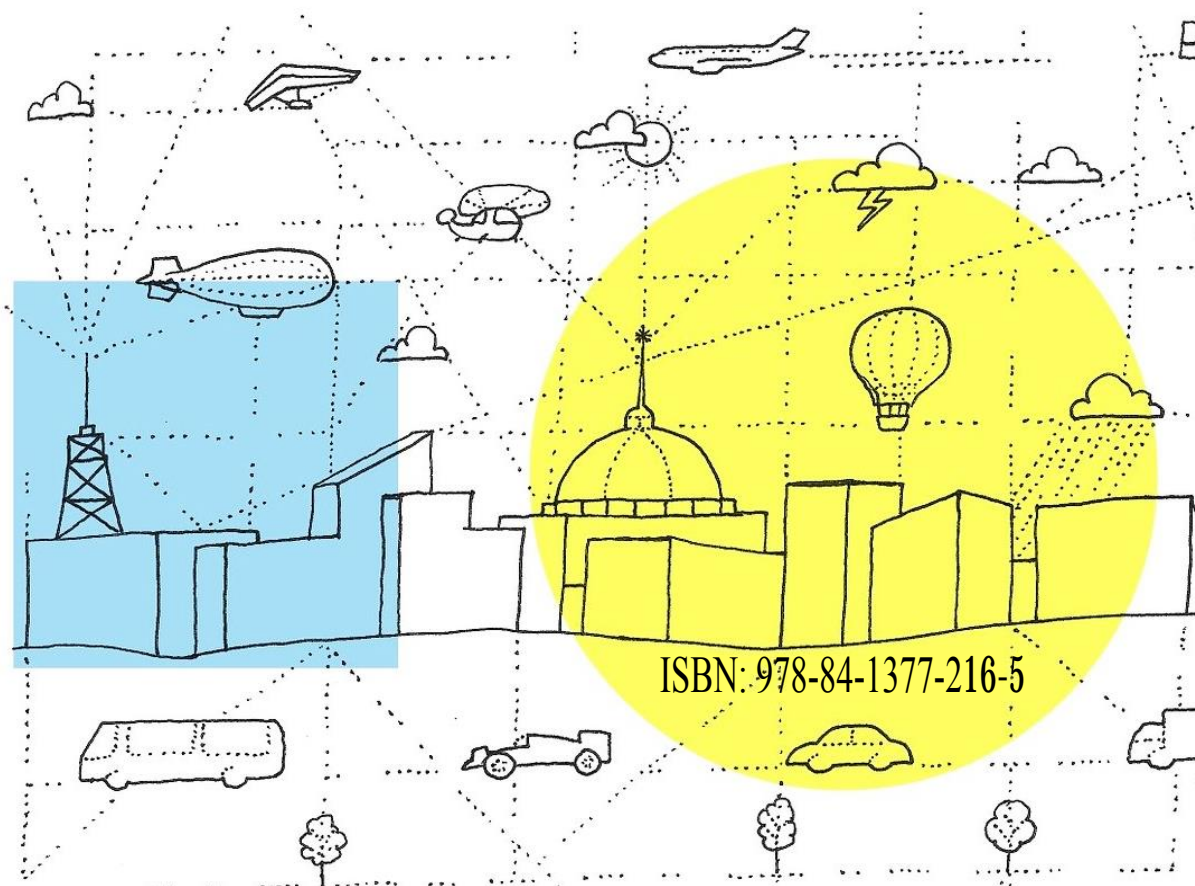
Ana Belén Barragán Martín

María del Mar Simón Márquez

María Sisto

Begoña María Tortosa Martínez

Rosa María del Pino Salvador



ISBN: 978-84-1377-216-5

Dykinson, S.L.

**Innovación Docente e Investigación en Ciencias,
Ingeniería y Arquitectura.
Avanzando en el proceso de enseñanza-
aprendizaje**

Comps.

María del Mar Molero Jurado

África Martos Martínez

Ana Belén Barragán Martín

María del Mar Simón Márquez

María Sisto

Begoña María Tortosa Martínez

Rosa María del Pino Salvador

© Los autores. NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en el libro “Innovación Docente e Investigación en Ciencias, Ingeniería y Arquitectura. Avanzando en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, son responsabilidad exclusiva de los autores; así mismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar, así como los referentes a su investigación.

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid

Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69

e-mail: info@dykinson.com

<http://www.dykinson.es>

<http://www.dykinson.com>

Consejo Editorial véase www.dykinson.com/quienessomos

Madrid, 2020

ISBN: 978-84-1377-216-5

Preimpresión realizada por los autores

CAPÍTULO 6

METODOLOGÍA DEL PROCESO CREATIVO PARTICIPATIVO EN EL PROYECTO DE ARQUITECTURA: REGENERACIÓN SOCIOESPACIAL

MARÍA PRIETO-PEINADO*, SIMONA PECORAIO**, Y JULIA REY-PÉREZ*
**Universidad de Sevilla; **Universidad Internacional de la Rioja*

INTRODUCCIÓN

Los problemas surgidos en la ciudad contemporánea, generados por las presiones de un sistema capitalista, junto al cambio de rol surgido de la población, requiriendo una mayor implicación en la solución de los problemas urbanos que les afectan, pone de manifiesto la necesidad de serios replanteamientos en la metodología del proyecto arquitectónico urbano.

Son escasas las grandes teorías que confirmen el cambio de paradigma, surgido con la superación de la propia modernidad, de una acción creadora que compromete la propia autoría del proyecto arquitectónico y más escasa aún, la metodización de dicha teoría en la didáctica de dicha acción que nos permitiera el aprendizaje sistemático.

Esto es debido, por una parte, al ejercicio de la profesión, donde de manera casi generalizada, se continua confiando en una especie de don o misterio del arquitecto que se fusiona con el conocimiento y con otras acciones intuitivas, experimentales o ensoñadas, para la materialización de un determinado objeto arquitectónico, y por la otra, al propio ejercicio académico y en gran medida docente, donde la acción proyectual se concibe como una compleja relación entre pensamiento y sentimiento (Zumthor, 2009, p. 19), pero sin llegar a desvelar una teoría epistemológica sobre la trazabilidad del proceso de proyecta-acción (acción de proyectar), que sitúe el nuevo rol del arquitecto o la Arquitectura, en una sociedad que reclama una mayor participación, para dar respuesta a las nuevas y complejas realidades sociales, urbanas y tecnológicas de nuestro tiempo.

Como en otras muchas ocasiones, los hechos se nos adelantan, y no nos queda otra que aprehender a través de ellos para descubrir los nuevos roles. Antes de la llegada del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), la docencia en nuestra área de Proyectos Arquitectónicos, se encontraba frente al dilema de la puesta en valor del aprendizaje práctico frente al aprendizaje teórico y viceversa, más aplaudido tradicionalmente este último, en muchas otras áreas de estudio, donde la teoría imperaba sobre la experiencia práctica. En nuestro caso, se ha priorizado el valor de una docencia confiada en la experiencia práctica y por tanto en cada

proceso y en la variabilidad del mismo, las diferentes y diversas experiencias de cada curso, nos han acercado a la construcción de nuevas conceptualizaciones. De esta manera, la experiencia práctica en la docencia ha ido marcando las pautas de una metodización construida año tras año.

Con la llegada del Plan Bolonia, comenzamos un largo camino de transformaciones y adecuaciones de una enseñanza con sus claros y sus sombras, pues anteriormente contaba con procesos de aprendizaje largos, según nuestro parecer, confiados en el valor de extensos tiempos para la reflexión y especulación, y con procesos creativos de mayor alcance. Pero que la adecuación a nuevos Planes de Estudio, reducidos en créditos, ha ido acelerando los tiempos del proceso creativo para adaptarlo a unas sistemáticas entregas que, lejos de conseguir mejoras en los procesos, han conseguido homogenizaciones perjudiciales para la singularidad que cada experiencia proyectual conlleva. Podemos encontrar resultados quizás, con una producción mayor en cuanto a información, datos, mecánica y transferencia, que no es poco, pero echamos de menos la cualidad y complejidad de procesos más densos, singulares y largos para la obtención de capacidades que construyan los nuevos pensamientos arquitectónicos.

Aunque hay que reconocer grandes avances en otros muchos ámbitos, como ha sido el cruce de conocimientos interdisciplinares a través de las redes académicas que el nuevo EEES ha potenciado o el avance a través del beneficio en el uso de las TICs y la promoción del aprendizaje práctico y del trabajo colectivo, incorporando metodologías abiertas que incluyen un formato de aprendizaje autónomo, donde cada estudiante, bajo la tutela del profesorado, ha desarrollado capacidades e iniciativas, antes excluidas.

Tras el desarrollo, en nuestro caso, de diferentes Proyectos de Innovación Docente (Prieto-Peinado, Rey-Pérez, Guerra, y Pecoraio, 2019) para la mejora del aprendizaje autónomo, en las relaciones teórico-prácticas de la enseñanza de la Arquitectura, y haciendo usos de las TICs, hemos abordado nuevos campos de estudio e indagado en nuevas relaciones académicas. El alumnado ya no solo trabaja en un ámbito reducido, el individual o el colectivo de clase, sino que, incorporamos materiales como el blog [<https://proyectosetsa.tumblr.com>, <https://proyectoscuatro.tumblr.com>] o el trabajo en workshop con otras disciplinas y universidades, como ha sido en el caso de la Universidad de Évora y Faro, Portugal, especializadas en la disciplina de paisaje. Igualmente, el campo de acción del proyecto de arquitectura se ha territorializado (arquitectura de la ciudad), podemos decir que ha desaparecido la dicotomía espacio interior frente a espacio exterior, lo público frente a lo privado, entendiendo la discusión del espacio, tal cual la presenta actualmente, la geografía contemporánea y en palabras de Massey:

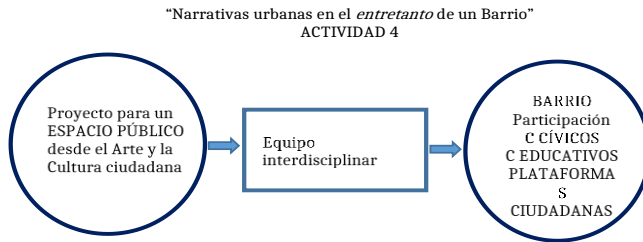
“El espacio es relacional. Hacemos el espacio, producimos el espacio con nuestras relaciones, al interactuar unos con otros. El espacio se construye a través de relaciones sociales... el espacio es la dimensión de la multiplicidad... es la dimensión de la existencia coetánea de una multitud de cosas, de la simultaneidad de un abanico de trayectorias” (Massey, 2012, pp. 9-10).

La arquitectura no se limitará, por tanto, a la composición del espacio tridimensional interior, ahora se trata de proyectar el espacio donde habita la ciudadanía, al espacio que construye la ciudad y por ello en este estudio de caso, hemos elegido un vacío urbano, como espacio a la espera de ser habitado, para convertirse en un espacio de socialización, convencionalmente denominado espacio público.

Por tanto, junto al cruce de disciplinas y la transferencia de avances de un proceso de aprendizaje construido desde una colectividad no restringida al aula, pronto surgió la necesidad de incluir, además, la opinión de la ciudadanía (una ciudadanía para la que se pretende trabajar y como dijimos construye su propia espacialidad presentando problemas y potenciales propios). Este cambio de rol del arquitecto (y, por ende, del estudiante de arquitectura), donde su autoría se diluye incluida en un elenco de actores múltiples, le obliga a nuevas estrategias de formación y gestión de su conocimiento, con el objetivo de alcanzar lo que algunos autores han llamado inteligencia colectiva, la cual “nace de la voluntad de sus miembros y no de un impulso exterior..., emerge continuamente de la multitud de las libres relaciones que se fraguan en su seno” (Lévy, 2004, p. 72), llegando a constituir lo que denominaremos un proceso proyectual participativo.

Porque, además, aunque las TICs reducen y disminuyen las barreras en la educación, es la transformación social ocasionada por la cultura digital la que afecta al cambio de paradigma del discurso de autoría y creatividad, porque aunque, actualmente, “el creador es el que recoge, el que recibe, el que se deja inundar por la materia, por el entorno, por las cosas... (produciendo en algunos casos) obras que se desligan voluntariamente de la cultura de la imagen, y buscan parámetros de acción y constitución en referencias sociales, contextuales y participativas” (Guerra, 2011, pp. 487-488), queremos ir más allá, donde el arquitecto ejercerá el papel de conector entre la experiencia cotidiana de los lugares (puesta en valor por la ciudadanía) y el conocimiento de las prácticas arquitectónicas que se repiten y adaptan a nuevas realidades o realidades transformadas.

Figura 1. Introducción al Proceso Projectual Participativo. Actividad 4, MCAS, 19-20



OBJETIVOS:

- Democratización del Arte y de la Cultura
- Re-Generación urbana
- Innovación (productividad indirecta)

Fortalecimiento de la cohesión social
Preservación de costumbres, patrimonios...
Capacidad de auto-organización
➔ Valor del PROCESO

PROCESOS que ponen en valor nuestro entorno a través de la CREATIVIDAD / EXPERIENCIA y EXPERIMENTACIÓN

Líneas de trabajo:

1. Proceso SISTÉMICO
 - Sistema Activo / Sistema pasivo
2. Herramientas CO-CREATIVAS: Arte y Cultura
3. Recursos: Participación Ciudadanía / materiales pre-existent.
4. Promoción del Espacio Público.

Fuente: M. Prieto-Peinado

Por todo ello, el proyecto se entiende complejo, compuesto por una serie de intereses, capas o estratos, interrelacionados, que le otorgan un carácter sistémico, donde detectamos un sistema pasivo y un sistema activo (figura 2).

Al tiempo la autoría de la obra se diluye, correspondiendo a la asociación de colaboraciones, donde el papel del arquitecto/a es importante, pero no único.

“Reconozcamos esta multiplicidad y al mismo tiempo la carencia de identidad, en el panorama de la arquitectura contemporánea” (Guerra, 2011, p. 486).

Figura 2. Cuadro de posibles factores que determinan el Sistema Activo y Pasivo del Enclava. Actividad 4, MCAS, 19-20

Narrativas urbanas en el *entretanto* de un Barrio
ACTIVIDAD 4

Líneas de trabajo:

- 1 Proceso SISTÉMICO
- Sistema Activo / Sistema pasivo

Sistema pasivo:	Sistema activo:	
Medio físico	Construcción Social	Construcción Cultural y simbólica
Límites	Tránsitos	Celebraciones
Materialidades	Libre estacionamiento	Festejos
Vegetación	Encuentros	Costumbres
Edificaciones	Actividades a-legales	Memorias
		Reclamos

Selección de potenciales pasivos y activos + la creación de nuevos potenciales

Fuente: M. Prieto-Peinado

Por tanto, con el objetivo de comprobar una nueva estructura metodológica didáctica propiciada en el trabajo de aula, con la participación de actores sociales externos, hemos desarrollado un ejercicio piloto de proceso co-creativo, como estudio de caso. Este se incluye en la ACTIVIDAD 4 de título “Narrativas urbanas en el entretanto de un Barrio. Tránsito entre las calles Marruecos y José Galán Merino” desarrollada en el Máster Ciudad y Arquitectura Sostenible (MCAS) de la Universidad de Sevilla (US), apoyado el proyecto de innovación docente “La precisión en la elección y desarrollo de los Trabajos Fin de Máster para una inserción laboral efectiva”.

Consideramos este método exitoso atendiendo a los resultados obtenidos, consiguiendo involucrar al alumnado con el fin de desarrollar su potencial creativo y perceptivo (aprendiendo a relacionar conceptos, obras y prácticas de simulaciones en problemas reales) al tiempo que involucrar a los actores externos locales, a través de su participación en el proceso proyectual empoderando en estrategias urbanas.

MÉTODO

Teniendo en cuenta que la acción de proyectar estudiada no es una acción mecánica, lineal o progresiva, sino que se trata de un proceso especulativo y participativo, habremos de reunir experiencia, pensamiento, intuición y voluntades con materia y sostenibilidad, para ponerlos de acuerdo en la construcción de una nueva habitabilidad. Toda proyecta-acción contiene un alto índice de subjetividad (Piñón, 2006) (experiencia e intuición) moviéndose de lo tangible a lo intangible, propiciada por relaciones materiales, sociales, culturales y anímicas consensuadas. Por tanto, el método propuesto ha de ser cualitativo, poliédrico, que recoja lo fenomenológico del proceso y ha de ser flexible, con capacidad de retroalimentación y de abarcar la complejidad del campo de trabajo.

La actividad tiene 2,5 créditos lectivos, desarrollados en cinco secciones de cinco horas cada una, situadas en el segundo semestre. Se forman 4 equipos integrados por 2 estudiantes cada uno y como docentes participan, la profesora coordinadora y 3 invitados profesores, investigadores y/o profesionales.

Para ello, distinguiremos cuatro etapas de trabajo apoyadas en técnicas o herramientas de recolección, de participación y de interpretación (figura 3) que permiten un recorrido orientado en el desarrollo del proceso:

Etapas 1. Argumentaciones conceptuales. Estudio de obras. Se trata de un método que ha incorporado junto a la acción del proyecto, el estudio de obras de arquitectura y arte, comentadas atendiendo a una guía de conceptos seleccionados por su interés para el proyecto, y relacionados con la temática de cada práctica.

Etapas 2. El encuentro. Conlleva un viaje, que supone un desplazamiento físico y experiencial, a otros contextos y lugares, en los cuales se produce el encuentro con

otras formas de vida donde es necesario pensar en otros tiempos y proponer otras miradas.

El encuentro supone la primera oportunidad de interactuar con actores locales. Las diferentes formas de interacción se proponen y organizan en cada grupo de trabajo, contando con las técnicas recolectoras de información y técnicas de participación:

Técnicas de información: Observación directa, levantamientos, acompañamientos o entrevistas abiertas, y lo que hemos denominado fotografía etnospaciográficas (donde se recogen las características de la fotografía etnográfica) (Brisset, 1999).

Para ello, llegamos a un primer resultado, que podrá reformularse en posteriores etapas si fuese necesario, en una acción de retroalimentación continuada. Este resultado responderá a diferentes escalas de acercamiento, en lo que llamamos "Interpretación en clave". Esta primera cartografía pretende la representación capaz de comunicar la condición del lugar, representar su condición sistémica que explica las interrelaciones entre los diferentes estratos que lo constituyen, como memoria, sociedad, cultura, ambiente, geografía o paisaje, entre otros. Lo que caracteriza la singularidad de cada uno de los procesos que surgen, es la capacidad de elegir, pues un lugar no es una información completa de todos los componentes físicos y no físicos de un sitio, sino que es la construcción que del mismo hacen las personas que lo interpretan. Por lo cual, el grado de subjetividad en estas cartografías es importante y forma parte de la acción creativa del proyecto arquitectónico.

Facilitar las herramientas para el desarrollo grupal desde el aprendizaje cooperativo, supone conseguir en paralelo, las capacidades del estudiante y el empoderamiento de la población en los valores de la arquitectura como motor para la regeneración urbana.

Herramientas co-creativas: algunas de ellas corresponden a las presentadas en la figura 3, donde destacamos los trabajos realizados con el mapeo virtual participativo.

Los resultados de estas dos etapas se discuten con los actores locales participantes en una mesa común de debate, a partir de esta mesa común y según los intereses y afinidades de los participantes, se crean 4 mesas de trabajo, una por cada grupo de estudiantes, donde se van incorporando los participantes locales. Estas mesas de trabajo continuarán hasta el final del desarrollo de la actividad, celebrando el último día, una puesta en común de todas las mesas, con el fin de presentar y conocer los diferentes procesos de trabajo y sus resultados.

Etapas 3. Ideación. En la primera y segunda etapa se trata de sustituir la intelectualización de una supuesta realidad, por la representación de una compleja

problemática sistémica. La interpretación del enclave junto al despliegue posterior del organigrama de usos y las iniciáticas propuestas tectónicas, serán los primeros pasos que darán lugar a la ideación y su avance.

La ideación trata de integrar todas las pautas encontradas, incorporando el Organigrama relacional de usos, proponiendo los procesos constructivos (Constructibilidad) para la creación de nuevos espacios o espacios transformados.

Las herramientas participativas nos permiten formular un primer ideario que continúa cambiando amparado en todo tipo de posibles que se vayan eligiendo.

Figura 3. Herramientas Co-creativas. Actividad 4, MCAS, 19-20

Narrativas urbanas en el *entretanto* de un Barrio
ACTIVIDAD 4

Herramientas Co-Creativas: Arte y Cultura

Técnicas Participativas

1. Observación Directa: Levantamientos Elección de la Herramienta
2. Reportajes fotográficos: Etno-espacio-grafías

Técnicas Recolectivas

1. Opinión Pública, encuestas
2. Talleres participativos formal / informal
3. Grupos de Discusión real / virtual
4. Concursos o convocatorias abiertas
5. Redes Sociales
6. Nutrición y/o Estancia (okupando)
7. Tableros Interactivos. Nuevas tecnologías
8. Re-Naturalizar
9. Mapeo virtual participativo
10. El embellecimiento del EP en las diferentes formas de Arte
11. El espacio como categoría física tridimensional

Técnicas Interpretativas

1. Acción Creativa: Simbolizaciones
2. Cartografías Interpretativas

Fuente: M. Prieto-Peinado

Se pretende una estructura ramificada, donde las sinergias entre las realidades personales de cada participante crean otras realidades colectivas. Suma de sinergias para llegar a consensos colectivos.

Los estudiantes abordan estas actividades trabajando colaborativamente en pequeños grupos para la formulación de sus propósitos iniciales y posteriormente en consulta abierta con los actores externos locales para el avance y conclusiones. Estos avances se presentan posteriormente a debate colectivo con el total de la clase, antes de pasar a la siguiente etapa. El rol de la profesora es siempre de acompañamiento, atendiendo consultas individuales y grupales sobre el material objeto de estudio.

Etapa 4. Materializar. Problematizar y conceptualizar. Desarrollo pormenorizado de la propuesta. Cada Etapa tiene un desarrollo presencial del trabajo de puesta en común grupal y posterior debate colectivo y tiene otro

desarrollo no presencial a través de la herramienta digital Blackboard Collaborate Ultra de la Universidad de Sevilla.

RESULTADOS

Pensar la estructura que determina al proyecto arquitectónico, su proceso, lenguaje y conceptos, ha estado unido a la experiencia creativa desarrollada en cada ejercicio propuesto. Esta metodología confiada en el descubrir del proceso frente a los resultados finales, nos lleva a presentar los avances parciales, como parte de los resultados con el fin de argumentar el proceso en sí.

La idea, la experiencia y el autoaprendizaje desarrollado por cada grupo, ha supuesto una suma de procesos diferenciados que se han compartido en debates colectivos, construyendo de esta manera el avance de un aprendizaje colectivo en la clase.

Los resultados que presentamos se relacionan con las diferentes etapas expuestas en la metodología. Se exponen los resultados más relevantes y diferenciados de cada grupo de trabajo, con el fin de discutir comparativamente los diferentes procesos en el apartado siguiente.

Etapa 2. El encuentro, Cartografías interpretativas que recogen la percepción del lugar y el encuentro con los actores sociales externos, donde se construye una primera nube de problemas y posibles alternativas. Se producen cartografías a escala barrio en fase 1 y a escala calle en fase 2.

Etapa 2. Fase 1. Interpretación En_clave BARRIO. A la escala barrio, se considera la cuestión urbana, implicación de comunicaciones, áreas residenciales, patrimoniales y comerciales, diferentes tipos de población, etc. Se define el sistema activo y el sistema pasivo que construye el significado contextual del lugar de trabajo, donde se recogen las potencialidades y debilidades que se conocen en el barrio. Para ello, en el ámbito de la clase, se articula un glosario de conceptos y categorías urbano-espaciales que se relacionan con los lugares recorridos a través de un mapeo colectivo realizado por cada grupo de estudiantes con los actores externos.

Figura 4. Cartografías 02 de identificación En_clave Barrio - Sistemas Activo y Pasivo.
G01_Sebastián Alzate Gaviria - Sebastián Sención Rosario



Figura 5. Cartografías de identificación En_clave Barrio - Sistemas Activo y Pasivo.
G02_Johnattan Giussepe Sánchez Guevara – Hasmer Alzate Mendoza

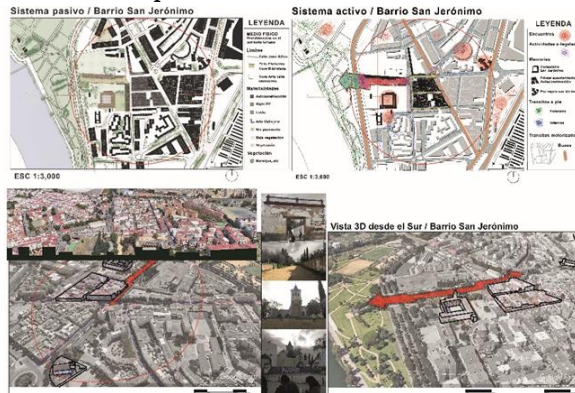


Figura 6. Cartografías de identificación En_clave Barrio 01 - Sistemas Pasivo. G03_
Lina Eliana Huertas Angulo – Renán Enrique Pérez Polanco



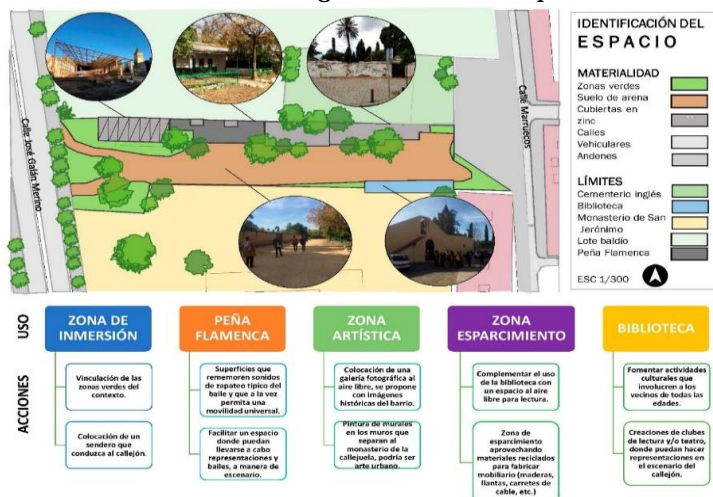
Figura 9. Cartografías de identificación En_clave Calle - Sistemas Activo y Pasivo.
G02_ Johnattan Giussepe Sánchez Guevara – Hasmer Alzate Mendoza



“En la cartografía que se elaboró de puede observar que en este espacio vacío conviven múltiples realidades, haciendo este un espacio muy rico de historia, cultura y también de problemas sociales y abandono, y si bien la primera impresión de estar en el lugar de no entrar, inseguridad, peligro, miedo, abandono y rechazo, en esto no nos concentramos, ya que en las fotos es posible apreciar el estado del lugar.

En allí que una situación problemática, a nuestra manera de ver, representa una oportunidad para la regeneración de este espacio libre, siendo necesario para la puesta en valor del espacio público lograr la implicación de la comunidad, empoderar y reconociendo el valor de este espacio” (G02_ Johnattan Giussepe Sánchez Guevara – Hasmer Alzate Mendoza).

Figura 10. Cartografías de identificación En_clave Calle - Sistemas Activo y Pasivo.
G03_ Lina Eliana Huertas Angulo – Renán Enrique Pérez Polanco



Etapa 3. Ideación. Posteriormente y en la parte de conceptualizaciones, por parte de la profesora se proponen pautas de apoyo, ejemplos conceptuales a través de proyectos de regeneración del espacio público realizados por diferentes instituciones o profesionales, invitando al alumnado a estudiarlos y a incrementar el nº de ejemplos y conceptos, con la entrega del trabajo portafolio.

Asignadas las mesas de trabajo, estudiantes y participantes locales (aunque por los problemas ocasionados por la pandemia no fue posible contar con los participantes locales, aunque se realizaron simulacros no presenciales, con alumnos en el papel de participantes locales externos) se confirman los primeros avances en la proposición de estrategias espaciales para la regeneración propuesta. Como resultado de la experiencia de los debates en sí, se anota la importancia de la agrupación de mesas por afinidades que permitan posteriormente sinergias durante el desarrollo de los ejercicios, para llegar a los acuerdos, no siempre fáciles en terrenos a veces de subjetividad explícita.

Figura 11. Memoria explicativa Ideario de la propuesta de integración.

GO1_Sebastián Alzate Gaviria - Sebastián Sención Rosario

Memoria explicativa - Propuesta urbana de integración con Parque San Jerónimo

Tránsito entre las calles Marruecos y José Galán Merino

Este espacio de transición cuenta con una ubicación estratégica, tiene el potencial de comunicar el centro del barrio con el parque San Jerónimo y el río, pero actualmente es un lugar degradado, que no invita a recorrer, e inspira inseguridad.

Después del análisis del proceso sistémico, la identificación a escala barrio, y luego calle, con el fin poner en valor este espacio público para el beneficio del barrio, se determinan unas estrategias de intervención basadas en procesos y preexistencias del lugar, que permitan el empoderamiento ciudadano mediante el arte y la cultura.

Herramientas Co-Creativas: Arte y Cultura

1. Re- Naturalizar
2. El embellecimiento del Espacio Público en las diferentes formas de Arte
3. Redes sociales



REAJULA PROYECTO
ENTREBUROS ASOCIACIÓN CULTURAL Y LANDSCAPEURAS

Proyecto Sebastián propone revitalizar la creación contemporánea al tiempo que ofrece la oportunidad de crear espacios en diálogo e interrelación con el entorno público o privado, mediante la creación de centros de arte efímeros.

Recursos: Participación ciudadana/ materiales preexistentes.

Aprovechar la cultura de huertos urbanos creada en el barrio, alta conciencia social y organizaciones socioculturales creadas debido a herencia de este barrio obrero. Centros cívicos y educativos interesados en inculcar el arte y la cultura a sus usuarios. Uso de palets y materiales que pueden ser desechados por la industria del barrio y sus alrededores.

Mediante el uso de las herramientas seleccionadas se propone una intervención que combine el arte urbano y la vegetación como los huertos urbanos (implementados en el barrio desde años atrás), se proponen 3 estrategias principales:

1. **Recuperación de la edificación en ruina del acceso por la Calle José Galán Merino.**
Convertir en un espacio de encuentro apto para ferias, talleres creativos, que cambie la sensación actual de inseguridad, invite a cruzar desde y hacia el parque, y promueva la economía de proximidad en el barrio.

2. **Intervención del espacio público para el tránsito de locales y visitantes.**
Modulación con palets reutilizables donde algunos tengan huertos urbanos y vegetación, y sea un lugar de tránsito renaturalizado, que pueda interpretarse como conexión con el parque. Esto busca la integración del parque San Jerónimo con el barrio.

2. Aplicación móvil (APP) informativa.

Se plantea una plataforma virtual que informe a sus usuarios (locales y visitantes) de los eventos a desarrollar no sólo en estos espacios, sino también en el parque, Monasterio, y al interior del barrio, así crear una red social que genere lazos entre vecinos, escuelas, asociaciones, y demás entes.

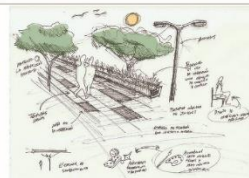
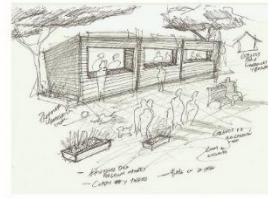


Figura 12. Ideario de la propuesta de integración. G02_ Johnnattan Giussepe Sánchez Guevara – Hasmer Alzate Mendoza

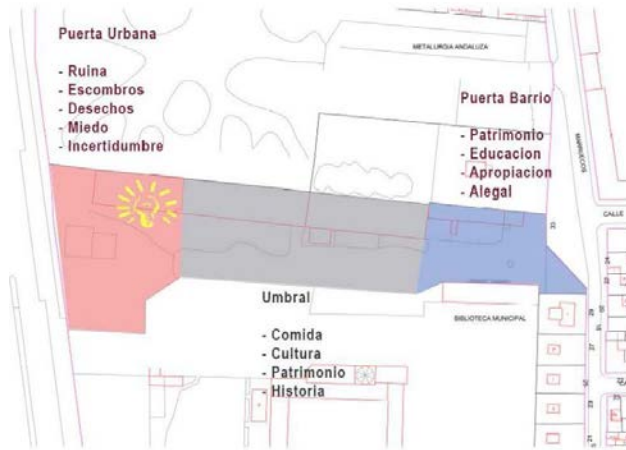


Figura 13. Ideario de la propuesta de integración. G03_ Lina Eliana Huertas Angulo – Renán Enrique Pérez Polanco

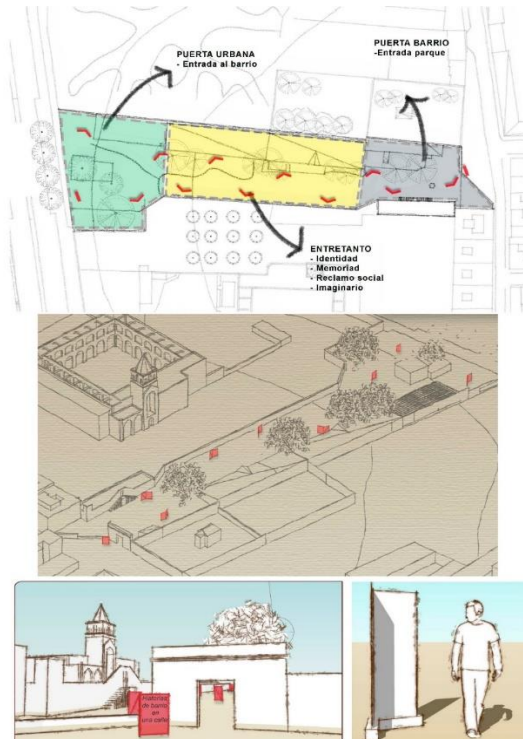


Etapa 4. Materializaciones. Problematicar y conceptualizar. Paisajes de proximidad. La construcción definitiva de cada paisaje de proximidad se dibuja aprovechando los potenciales, afectos y motivaciones, seleccionados de cada sistema activo y pasivo propuesto en la interpretación primera para proponer nuevas espacialidades que conllevan nuevos usos, flujos de comunicaciones, suelos, vegetaciones, construcciones, tratamientos de ruinas y puesta en valor del patrimonio existente, entre otras posibles actuaciones.

Figura 14. Propuesta de integración con Parque de San Jerónimo. G01_Sebastián Alzate Gaviria - Sebastián Sención Rosario



Figura 15. Propuesta “Historias de un Barrio: Módulo” G02_ Johnattan Giuseppe Sánchez Guevara – Hasmer Alzate Mendoza



“La intervención artística usa elementos visuales hechos por los habitantes del barrio y elementos de señalización vertical indicando hacia donde lleva esta calle, no se planea alterar ningún elemento de la calle, ya que la finalidad de la exposición es despertar el interés hacia este espacio y cualquier cambio o intervención debe ser de iniciativa de los habitantes del barrio entendiendo este espacio como suyo.

Estos elementos se conceptualizan en hojas de un libro, reforzando el concepto de puerta y a modo de relato que conforman una red de información que orienta, además induce curiosidad, generando un recorrido donde se refuerzan los valores del espacio y su relación hacia con el barrio, se fomenta la promoción del espacio público y se refuerza la idea para apropiarse, conservarlo y mejorarlo como refuerzo de identidad expresando la identidad del barrio.

La instalación artística se superpone a la trama preexistente, generando una apropiación del lugar por parte de los vecinos del barrio a través del imaginario colectivo, teniendo un significado, una identidad y expresando las necesidades de la comunidad” (G02_Johnattan Giuseppe Sánchez Guevara – Hasmer Alzate Mendoza).

DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

Debatimos, primeramente, la conveniencia o no de incluir la participación ciudadana en el desarrollo del Proyecto Arquitectónico y su posible repercusión en el avance de un proceso creativo común. La primera cuestión quedaría justificada atendiendo a las explicaciones dadas en la introducción, alegando la necesidad de respuesta a los nuevos requerimientos urbanos sociales, pero lo concerniente al proceso creativo y la propia autoría del proyecto, es una de las cuestiones que se vienen planteado en este estudio. La modificación del papel jugado por la realidad que enfrenta el proyecto de arquitectura, y ahora convertida en actora, dejando de ser exclusivamente receptora, actora en el desarrollo de los hechos, en este caso hechos arquitectónicos. Asimismo, el cambio de rol de la figura del arquitecto y, por ende, de la práctica en la enseñanza de la arquitectura, supone una consecuencia directa de estos planteamientos.

En el proceso co-creativo planteado hemos detectado varios factores para tener en cuenta, porque conseguir el momento adecuado para la creación conjunta supone crear el ambiente de empatía entre actores externos y los propios estudiantes, y esto requiere compartir ciertas afinidades. Para ello, los grupos se van constituyendo por elección, una vez introducidas las diferentes interpretaciones y estrategias generales por cada grupo de estudiantes, para garantizar ciertas afinidades que permitan posteriores momentos de distensión donde puede darse la acción creativa, aparecer cierta fusión entre la imaginación impregnada de conocimiento y la imaginación promovida por la experiencia del sitio, comprometiendo un alto grado de sensibilidad. Porque la ideación de nuevos espacios consigue, si se nos permite este

símil, al igual que las originarias células se relacionan y se convierten en huevo, y más tarde en larva para crecer y metamorfosearse en crisálida y alcanzar por último el estado de mariposa, para así, poder volar. La ideación permite la metamorfosis del entorno originario otorgándole un nuevo sentido, dotándole de la habitabilidad perdida o nunca tenida.

“La creación es hija de la cultura y de la historia, pero a su nivel material, práctico, se incluye simplemente en el rango de las "comunicaciones". La definición de Poincaré es proverbial: "Crear consiste en obtener, nuevas comunicaciones y asociaciones de elementos". La acción creadora es un tránsito de imágenes, de elementos, percepciones, de un lado al otro del cerebro: una acción que se resiente de los términos de la comunicación, a su vez influenciados por características culturales, sociales, educativas. Pero una acción, al fin y al cabo, ligera y suave en su existencia de trámite” (Corradini, 2011, p. 38).

Así, en un movimiento de fuga continuo se van introduciendo nuevos conceptos por los participantes, que se proponen como etiquetas y suponen la reflexión del concepto originario.

Y, por último, otro factor ha sido contar con la elección del lugar para el estudio de caso. Se trabaja sobre entornos urbanos desestructurados donde se desarrollan procesos espaciales espontáneos, caracterizando cierta parte de la ciudad que hemos llamado “ciudad del margen” (Prieto-Peinado, 2015). Trabajar en realidades urbanas y sociales complejas, desestructuradas y abandonadas, sitúa al proyecto arquitectónico en un tiempo de incertidumbre, que permite a su vez, abrir puertas a posibles subjetividades y nuevas miradas, cuestión que entendemos productiva en el desarrollo de nuestras propuestas. Para ello, la investigación requiere articulaciones pluridisciplinarias al tiempo que, la implicación de actores externos, ciudadanos comprometidos con las problemáticas planteadas, para favorecer el futuro uso, convivencia y cuidado de los espacios proyectados.

Los resultados ponen de manifiesto la naturaleza del proyecto arquitectónico como fenómeno estético y producto artístico que busca satisfacer las necesidades para habitar los espacios o la ciudad. Como tal, el proceso de diseño no es objetivo y racional al cien por ciento, sino que se encuentra lleno de subjetividades. Esta circunstancia nos lleva a presentar múltiples respuestas para una misma problemática y lugar, por lo que el método de trabajo-docencia ha de corresponder en flexibilidad.

El proceso proyectual planteado no es la traducción que el arquitecto realiza al mundo de la estética y de la tectónica, de la información recibida sobre los requerimientos de la población, sino que, la acción del colectivo arquitecto-sociedad, forma parte de proceso, confluyendo en dinámicas operativas que permiten la aparición de sinergias y empatías para la construcción creativa de posibles

soluciones ante la interpretación de problemas encontrados. La participación no estriba en atender y escuchar por parte del arquitecto los problemas de los actores externos, sino que radica en inspirar al tiempo que ser inspirado por estos actores externos.

Seguidamente y ante la duda de quién en última instancia terminará formalizando o materializando una propuesta, pensamos que como en todo trabajo colectivo (asambleario o no), se suceden diferentes liderazgos comprometidos y concedores de los procedimientos, que por ello se convierten en un solo eco de diferentes voces, en el total de la obra.

La metodología para el proceso creativo y participativo que venimos ensayando, ha avanzado en los últimos años, produciendo transformaciones que podríamos entender más como un cambio cultural en cuanto a los modos de hacer de las partes implicadas, más que como simple modificación de estrategias metodológicas. Es decir, el papel del arquitecto cambia, pero también el de los actores sociales y el de los actores en el intercambio docente ha ido transformando. El profesor/a ha adquirido el rol de acompañante del alumnado en el proceso de aprendizaje y creación, tutelando la práctica, al tiempo que el/la estudiante se ha hecho auto gestor de su aprendizaje. La renovada docencia consigue empatizar creando nuevos intereses e inquietudes en el alumnado, permitiéndoles ir definiendo un camino de aprendizaje y conocimiento, propio.

REFERENCIAS

Brisset, D.E. (1999). Acerca de la fotografía etnográfica. *Gazeta de Antropología*, 15(11). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10481/7534>

Corradini, (2011). *Crear: Cómo se desarrolla una mente creativa: 2. Colección Didácticas de las operaciones mentales*. Madrid. Narcea: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Instituto de Formación del Profesorado, Investigación e Innovación Educativa (IFIIE).

Guerra, C. (2011). *Hacer es actuar. Una revisión del acto creativo desde la contemporaneidad*. Sociedades en crisis. Europa y el concepto de estética. Congreso Europeo de Estética. Ministerio de Cultura, 483-488. ISBN: 978-84-8181-500-9

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Recuperado de: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>

Massey, D. (2012). Espacio, lugar y política en la coyuntura actual. *Urban*, 4, 7-12. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4974974>

Piñón, H. (2006). *Teoría del proyecto*. Barcelona, Edicions UPC.

Prieto-Peinado, M. (2015). *En el margen de lo urbano: Apropiaciones y habitares urgentes*. 2ª Colección Kora. ISBN-13: 978-8447215935.

Prieto-Peinado, M., Rey-Pérez, J., Guerra, C., y Pecoraio S., (2019). *Nuevas metodologías para el fomento del aprendizaje autónomo y colaborativo del estudiante en el conocimiento teórico-práctico de la Arquitectura*. Innovación Docente e Investigación en Ciencias, Ingeniería y Arquitectura. Madrid. Ed. Dykinson S.L., pp.173-188.

Zumthor, P. (2009). *Pensar la arquitectura*. Barcelona, Gustavo Gili.