

CRITERIOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN ESPACIO QUE INTENSIFIQUE EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO¹

Mauricio Cabas García*

Resumen

Platón elaboró su teoría de las ideas en diversos *Diálogos* y planteó que existe una distinción entre el mundo que vemos físicamente, que para él, es el mundo sensible y el concepto del mundo de las ideas o *eidos* (mundo de la iluminación). Al concebir la existencia de dos mundos, el filósofo ateniense explicó radicalmente cómo era la presencia del hombre en el mundo sensible y cómo se podía acceder al conocimiento verdadero, que consistía en llegar al *eidos*; a partir de esto formula que existe una unión accidental entre cuerpo y alma. El mundo físico está conformado por espacios físicos, espacios arquitectónicos experimentados por el hombre, es lógico pensar entonces que es necesario manipular esos espacios, tomar el espacio desde un enfoque poético, manejar el tiempo comprimido en él, para de ese modo lograr alcanzar o romper la barrera de los dos mundos. El espacio arquitectónico puede ser en cierta forma cerrado o abierto, pero lo que realmente importa es lo que transmite o las actitudes que produce.

Palabras clave: Arquitectura, espacio, respuesta creativa, percepción, diseño arquitectónico, estimulación, rompimiento, asociación, certeza, proyección, motivación.

* Especialista en Diseño Arquitectónico; Docente Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura de la Corporación Universitaria de la Costa, CUC. mcabas1@cuc.edu.co

Recepción: Septiembre de 2009
Aceptación: Abril de 2010
Artículo de investigación

¹ El presente artículo es producto de la investigación "Criterios de espacios arquitectónicos que intensifiquen el pensamiento creativo" terminada en el año 2008 y financiada por la Corporación Universitaria de la Costa, CUC.

ARCHITECTURAL DESIGN CRITERIA OF AN AREA TO STRENGTHEN CREATIVE THINKING

Mauricio Cabas García

Abstract

Plato elaborated his theory of the ideas in diverse *Dialogs* and raised that a distinction exists between the world that we see physically, that for him, it is the sensitive world and the concept of the world of the ideas or *eidós* (world of the lighting). On having conceived the existence of two worlds, the Athenian philosopher explained radically like it was the presence of the man in the sensitive world and since it was possible to accede to the real knowledge, that it was consisting of coming to the *eidós*; from this he formulates that an accidental union exists between body and soul. The physical world is shaped by physical spaces, architectural spaces experienced by the man, it is logical to think then that it is necessary to manipulate these spaces, to take the space from a poetical approach, to handle the time controlled in, thereby to manage to manage or to break the barrier of both worlds. The architectural space can be in certain form enclosure or opened, but what really matters is transmits it or the attitudes that it produces.

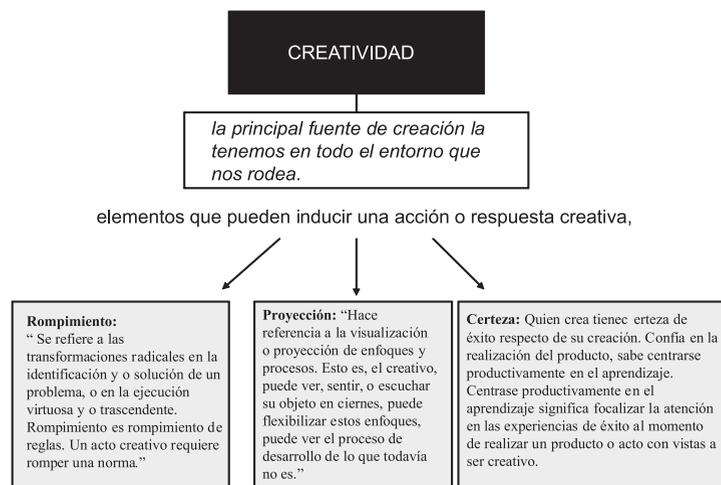
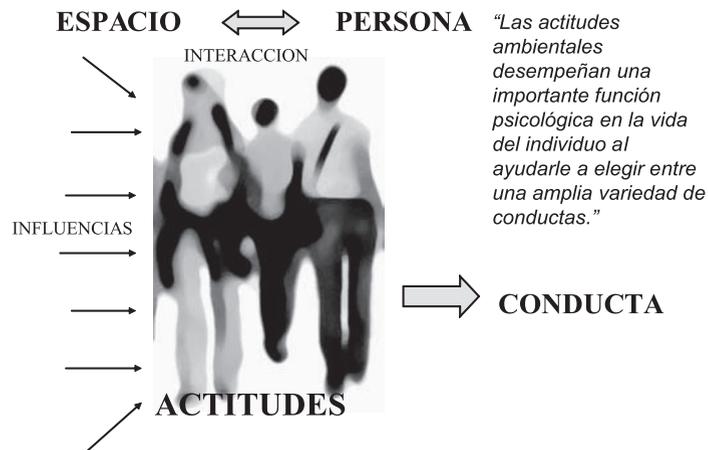
Key words: Architecture, space, creative response, perception, design, architectural, stimulation, rupture, association, certainty, projection, motivation.

INTRODUCCIÓN

El psicólogo alemán Ittelson planteó que al momento en que nos situamos dentro de determinado espacio, se ponen en marcha un conjunto de mecanismos fisiológicos y psicológicos que permiten captar (percibir) ese espacio y nos hacemos una idea de cómo es, qué podemos encontrar y qué podemos hacer en él. Todo espacio nos genera emociones y nos hace experimentar sensaciones permitiéndonos comparar, reconocer y explorar dándonos además, motivaciones. Lo que se puede considerar como acciones y reacciones, de manera que se generan en nosotros determinadas actitudes ante ese espacio. La mayoría de los psicólogos afirman que las actitudes implican lo que la gente siente por alguna situación, sin embargo otros proponen que también incluyen lo que la gente opina y su conducta con respecto a esa situación, lo que quiere decir que la actitud que tenga una persona sobre algún espacio físico, pueden ser los sentimientos ya sean desfavorables o favorables que se tienen hacia alguna característica de ese ambiente físico (Berkowitz) y los cuales pueden condicionar su conducta. Estas actitudes tienen que ver con la satisfacción y la preferencia del entorno.

DESARROLLO

La percepción visual es lo que nos da un primer acercamiento al espacio, nos puede generar interés o no. Y es que la percepción es un proceso natural, inconsciente y es uno de los procesos psicológicos fundamentales. Es una función biológica del hombre vivir el espacio, ya sea disfrutándolo o no. Si nos damos cuenta, un espacio no es bello ni feo, estos son conceptos humanos y es el individuo quien siente las formas, las líneas y los colores. Ya en la antigüedad se creaban espacios cuya intención era la de llevar al ser a un éxtasis emocional, como lo eran los espacios sagrados, los cuales eran lugares de emoción, intuición y espíritu. Como ejemplos tenemos a Stonehenge, las pirámides e Egipto y los laberintos de setos en los jardines japoneses.



En 1965 Kiyoshi Izumi, explicó que las características físicas y las actividades humanas se interrelacionan con el diseño arquitectónico y la utilidad de una construcción dependerá del grado en que satisfaga las necesidades y la diversidad de actividades de sus ocupantes, muchos edificios modernos no reúnen las características de la conducta que sus usuarios requieren

"Por ejemplo, las nuevas colonias urbanas con edificios altos y fachadas planas que inhiben en vez de reforzar los sentimientos de identidad social y pertenencia de grupo de sus residentes."²

Cada entorno arquitectónico está asociado con patrones de conducta característicos.

Todas estas teorías involucran la forma en que se percibe un ambiente, esta determina las actitudes y la conducta del individuo, esto quiere decir que antes de usar efectivamente un ambiente físico, primero hay que percibirlo en forma clara y precisa. La percepción implica el proceso de conocer el entorno físico que nos rodea a través de los sentidos, generando actitudes con respecto a ese entorno, que pueden ser sentimientos favorables o desfavorables.

"El ambiente proporciona a los individuos tal cantidad de información perceptual que es imposible procesarla toda de inmediato."³

Entonces la abundancia de información perceptual llegará al individuo simultáneamente a través de sus diversos sentidos enfrentándolo con imágenes, olores y sonidos.

El grado de estimulación dependerá de la complejidad característica de cada ambiente. La percepción es un proceso natural, inconsciente y es uno de los procesos psicológicos fundamentales por medio del cual uno se adapta al ambiente físico. El psicólogo alemán Ittelson en 1970 afirmó que la supervivencia del hombre sería imposible si tuviera la capacidad del ambiente que lo rodea. En el momento en que nos situamos ante un determinado entorno, se ponen en marcha un conjunto de mecanismos fisiológicos y psicológicos que permiten captar este entorno y nos hacemos una idea de cómo es, qué podemos encontrar y qué podemos hacer en

2 HOLAHAN, Charles. Psicología Ambiental (un enfoque general) Editorial Limusa. México 1991, p. 22.

3 *Ibid.* p. 47, párrafo 2.

él. Ittelson afirma que todo espacio nos genera emociones y nos hace experimentar sensaciones que nos permiten comparar, reconocer y explorar, dándonos además, motivaciones. La percepción del entorno está relacionada muy estrechamente con el comportamiento adaptivo.

En la concepción de un espacio que influya en el individuo que lo experimenta de forma que este genere una respuesta creativa, son necesarios una serie de criterios o elementos básicos de diseño que van desde lo subjetivo hasta lo racional. Es de gran importancia que exista complementación entre ambos.

Sabemos que la acción o la respuesta creativa se logra mediante unos procesos como lo son el rompimiento, la asociación, la proyección y la certeza encadenados todos estos con características de motivación. Esto podría considerarse como la parte racional, ahora habría que involucrar la parte subjetiva y emocional.

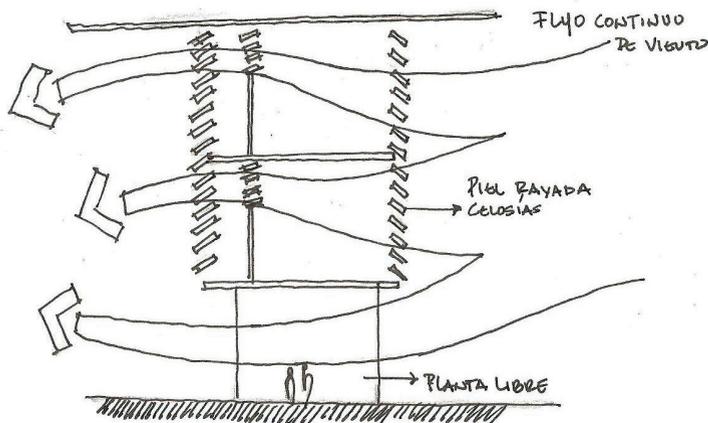
La esencia de la creación (acción creativa) se refleja a medida que esta va del alma al cuerpo, es decir de lo interior a lo exterior. Imaginando sensaciones para luego expresarlas en conceptos, términos, gráficos, gestos y fisionomías. Al insistir con la emoción (motivación) todo lo anterior se define en un fluir continuo de ideas en todas las direcciones.

Debido a que este trabajo se encaminó desde un punto de vista más académico, y con el objetivo de encontrar elementos o criterios de diseño para espacios que intensifiquen las respuestas creativas, estos criterios deben entenderse más como fundamentos o bases para generación de interrogantes que sirvan para la creación de espacios para mejorar la calidad de vida, que como solución a los problemas con que cuentan los espacios supuestamente concebidos para esto. Ahora se tienen que traducir todos estos conceptos en términos arquitectónicos, (aunque la arquitectura sea universal). Teniendo en cuenta esto se determinaron los siguientes criterios:

- En el momento en que nos situamos dentro de determinado espacio, se ponen en marcha un conjunto de mecanismos fisiológicos y psicológicos que permiten captar (percibir) ese espacio y nos hacemos una idea de cómo es, qué podemos encontrar y qué podemos hacer en él. Todo espacio nos genera emociones

y nos hace experimentar sensaciones permitiéndonos comparar, reconocer y explorar, dándonos además, motivaciones. Lo que se puede considerar como acciones y reacciones, de manera que se generan en nosotros determinadas actitudes ante ese espacio.

- Un espacio que intensifique la inducción de una respuesta o acción creativa debe ejercer una profunda estimulación sobre los sentidos, dejando una huella emocional, buscando siempre lo incommensurable.
- Debe ser un espacio donde se creen diferentes paisajes



y geografías, estrechos y anchos, comprimidos y expandidos, cerrados y abiertos, imposibles de anticipar, donde el cuerpo se convierta en receptor de la forma y el evento.

- Debe estar compenetrado con la naturaleza, con la luz y sus efectos.
- Un espacio que intensifique la inducción de una respuesta o acción creativa debe dar la sensación de seguridad, de confianza; que dentro de él la persona logre adquirir relaciones vitales con el ambiente que lo rodea, donde logre generar asociaciones, para darle sentido y orden a los eventos.
- Debe ser un espacio fundamentado en las proporciones universales. Nuestros cuerpos son elementos de tres dimensiones, proporcionados, por lo tanto ocupamos un espacio tridimensional (espacio personal) y al movernos generamos una serie de tensiones y energías que casi nunca podemos detectar de forma consciente pero sí se percibe sensorialmente, por eso cuando nos movemos dentro de determinado espacio lo disfrutamos más que si nos quedamos estáticos.
- Debe ser un lugar en el cual se aislen los códigos o los patrones recurrentes.
- Un espacio que intensifique la inducción de una respuesta o acción creativa debe ser aquel donde exista una relación entre escena-escenario. Un espacio que tenga un sentido teatral, donde se seduzca al espectador.

"Uno de los principales propósitos de la arquitectura es el exaltar el drama de la vida. La arquitectura debe entonces proveer espacios diferenciados para actividades diversas y debe articularlos en tal forma que se refuerce el contenido emocional del acto particular de vivir que se lleva a cabo en ellos"⁴.

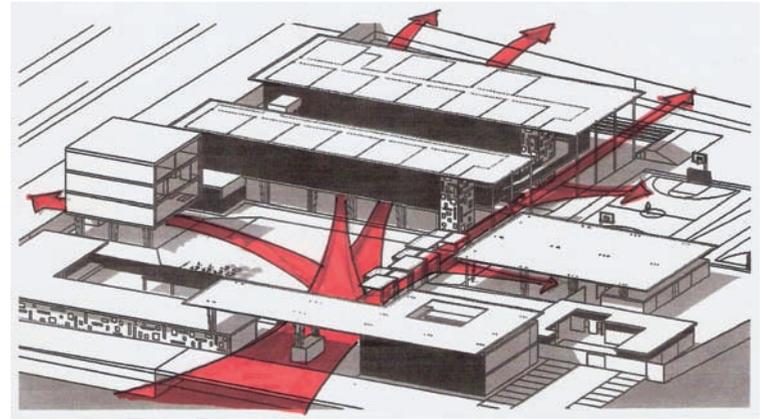
4 BACON, Edmun. En SALDARRIAGA, Alberto. La arquitectura como experiencia.

EL PROYECTO

“Todo comienza con una obsesión”. Espacios abiertos como elemento organizador de la composición arquitectónica. El Proyecto parte de un sistema de relaciones espaciales inspirado en el arte de Piet Mondrian, en el cual los espacios de colores son patios abiertos.

Vemos **la educación** como un elemento dinámico, lúdico, reflexivo, errante y asombroso; que rompe paradigmas, asocia ideas y genera proyecciones dentro de un ámbito de certeza.

“El colegio debe ser el espacio ideal para el desarrollo del pensamiento creativo”. El Proyecto no debe ser un edificio aislado, por el contrario debe convertirse en un articulador urbano, entre la población circundante y su espacio en la ciudad. Pretende transformar un espacio intersticial, el resultante entre la calle Murillo y todo lo que fue el desarrollo de la Ciudadela 20 de Julio sobre la carrera 4; en un punto de referencia, de reencuentro, detonante del mejoramiento urbano del sector. El Proyecto plantea la recomposición del sitio y su entorno, generando un magnetismo con el resto de la infraestructura institucional y recreacional circundante apoyado en el proyecto de Transmetro. A su vez, todo lo que produce la calle Murillo, como eje visual y estructural, produce un impacto desfavorable desde el punto de vista de contaminación ambiental (ruidos, gases, la misma imagen, tráfico). Para contrarrestar todo lo anterior se plantea un gran colchón verde paralelo a la calle Murillo como preámbulo a un acceso sobre la carrera 4. El lugar (una esquina) es un punto estratégico y de convergencia de flujos peatonales diversos, provenientes de toda la población del sector de la Ciudadela 20 de Julio, de la calle Murillo en ambos sentidos y de todos barrios ubicados al este de la misma. Se busca cambiar la imagen de lo que por tradición y cultura ha sido paso obligado para las



personas que habitan el sector, haciendo de este recorrido cotidiano una experiencia para los sentidos. **Un evento.** Partiendo de un eje norte-sur se configura la ubicación de cada una de las zonas. Aprovechando la ventilación y el sol de la mañana se ubica toda la zona de aulas en el costado este del lote, pero así mismo se propone un colchón verde para el control de la contaminación de la calle Murillo. Esta zona se encuentra jerarquizada proporcionalmente en función de las edades con relación a la distancia al acceso.

Para el clima cálido húmedo la mejor solución es crear sombras y aprovechar al máximo el flujo del viento, por ello se plantean grandes plataformas sombreadas, sin muros, completamente permeables para permitir la circulación continua del mismo. Se concibió un sistema de pieles y envolvente apersianado constituido por elementos horizontales de madera que permiten el paso de las brisas y a la vez protegen de los rayos solares, generando de esta manera, microclimas y sensaciones térmicas agradables.

A partir de una plaza de acceso que invita a entrar se define un eje central de circulación, aunque todo el proyecto puede atravesarse y recorrerse en varios sentidos y distintas direcciones. Se genera una diferenciación entre los espacios de estar y permanecer y los recorridos, al igual que los espacios servidores y servidos.

La biblioteca como elemento central de la cultura y la educación, debe situarse en lo alto y convertirse en un hito dentro de la institución. Representa un cubo en el cual se proyectan imágenes que invitan al conocimiento. Tiene como preámbulo, la Plaza de Las Palmas, la cual se plantea como un gran escenario de actividades tanto diurnas como nocturnas donde los niños son los que generan la dinámica.

Es un edificio cerrado pero en sí mismo es abierto, basado en una composición de espacios abiertos y conectores que insinúan y direccionan las circulaciones. Es un proyecto pensado para ser recorrido.

BIBLIOGRAFÍA

BARRENECHE, Gabriel. Luz y espacio en arquitectura. UNM, Manizales 1996.

BILBAO, F. El Evangelio Americano. Buenos Aires: Editorial Americanas. 1943, p. 151.

- BOLÍVAR, Simón. "Carta de Jamaica" en ideas en torno de Latinoamérica, UNAM. México, 1986.
- BUENDÍA, Zulma. Tomado de "Retratos y Nostalgias". 1986.
- BUENDÍA, Zulma. Desenmarañando la madeja. Julio de 2000.
- CONENNA, Claudio. Morfología monasterial de espacio griego. México, 2000.
- CHERTOK, Alberto. Conducta y aprendizaje, principios básicos del aprendizaje. Editorial Debate, 1997.
- GRANADA, Henry. Investigación y desarrollo (el ambiente social) Barranquilla: Ediciones Uninorte.
- HARDOY, Jorge. Urban Planning in Pre-Colombian América.
- HOLAHAN, Charles. Psicología Ambiental (un enfoque general). México: Editorial Limusa. 1991.
- MORRIS, Charles. Psicología (un nuevo enfoque) quinta edición. Editorial Prentice-Hall. Hispanoamericana S. A. México, 1987.
- MUNIZAGA VIGIL, Gustavo. Las ciudades y su historia (una aproximación). México, 1999.
- PENAGOS CORZO, Julio César. Creatividad, asociación y ruptura. Puebla, México: Universidad de las Américas. 2000.
- PERCY, Acuña Vigil. Teoría y crítica de la arquitectura y del urbanismo. Información básica. Lima, julio 2004.
- RADA, Víctor. Espacio Sensible y Creativo. Tesis de grado; Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- REY SINNING, Édgar. El hombre y su río. Bucaramanga: Armonía Impresores. 2002.
- ROBLEDO F., Elizabeth. Influencia del entorno en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes desde las ciencias naturales. Barranquilla: CUC.
- SILVA, Armando. Imaginarios urbanos (Cultura y comunicación urbana). Tercera edición aumentada. Santa Fé de Bogotá: Tercer Mundo Editores. 1997.
- VIGOSTKY, Leus. Pensamiento y lenguaje. Ediciones Fausto, 1995.
- ZEVI, Bruno. Saber Ver la Arquitectura. Buenos Aires: Editorial Poseidón. 1958
- www.unet.edu.ve/~frey/varios/decinv/VIJCT/AQ%20RESUMENES.htm
- www.ub.es/escult/valera/CAP2.doc
- www.almendron.com/arte/arquitectura/claves_arquitectura/ca_05/ca_053/arquitectura_053.htm
- www.monografias.com

Bloques de Aulas

"EL EDIFICIO NO OCULTA NADA, PRETENDE SER ABIERTO, E INVITA A SER ATRAVESADO"



BLOQUE SECUNDARIA



ACCESO

“SE BUSCA UNA ARQUITECTURA POROSA Y LIVIANA”



PLAZA PRINCIPAL



VISTA GENERAL

