

HABITAR LOS ANHELOS

El dibujo de imaginarios como generador de proyecto

INHABITING THE LONGINGS

The drawing of imaginaries as a project generator



Luis Alberto Menéndez Sánchez

Universidad Tecnológica Indoamérica

Ecuador

Arquitecto ecuatoriano graduado en la Pontificia Universidad Católica de Quito, realizó una maestría de Diseño Arquitectónico en la Escuela de Arquitectura The Bartlett, en la University College London, UCL. Ha sido galardonado internacionalmente. En junio del 2016, gana una mención de honor en un concurso internacional de ideas, organizado por Archgam, plataforma de arquitectura con sede en India, con el proyecto 'Candles' Paris Peace Pavilion. Gana una Mención de Honor en un concurso Internacional organizado por la revista EVOLO, con sede en USA, en el concurso llamado VMODERN 2016 que reconoce los mejores diseños de mobiliario del mundo con el proyecto 'Filament Chair', proyecto que explora los alcances del diseño computarizado y fabricación digital. Su tesis magistral, titulada 'Concrete Kirigami' fue seleccionada para ser exhibida en META-UTOPIA, evento organizado y llevado a cabo en la afamada galería de arquitectura ZAHA HADID DESIGN GALLERY durante los meses de noviembre a enero del 2017. Este evento contó con la presencia de trabajos que están liderando las nuevas tendencias en la arquitectura. Además, este proyecto quedó finalista en los Lafarge Holcim Awards 5º Ciclo 2017.

lams2386@hotmail.com

lams.arquitectos@gmail.com

0000-0002-1271-5498

Fecha de recepción: 06 de febrero, 2020. Aceptación: 07 de abril, 2020.

Resumen

Los espacios habitables han sido motivo recurrente de estudio para diferentes disciplinas, debido a la complejidad que este tema presenta en términos sociales, económicos, políticos, medioambientales, espaciales, etc. La problemática se ha centrado en cómo proveer viviendas a todas las personas, un enfoque que debe ser tratado y solucionado, pero que no es el único que se debe resolver. Un verdadero hábitat es un espacio que lleva a su usuario a vivir en plenitud; sin embargo, este concepto se ha visto reducido a la idea de simplemente satisfacer necesidades básicas, creando lugares estandarizados que erróneamente se asumen que son hábitats perfectos para todas las personas sin tomar en cuenta los anhelos, expectativas y sueños de cada individuo. Partiendo de una crítica a la estandarización y monotonía de la vivienda, este trabajo de investigación explora los alcances de una metodología proyectual basada en el uso del dibujo de imaginarios y anhelos como motor principal y sustento conceptual para el diseño de hábitats personalizados.

Palabras clave

Dibujo de imaginarios, diseño arquitectónico, estandarización de la vivienda, hábitat, metodología proyectual.

Abstract

Habitable spaces have been a recurring study theme for different disciplines due to the complexity that they present in economic, political, environmental, architectural, and many other aspects. The problem has focused on how to provide houses for everybody, an approach that must be addressed and solved, but it is not the only thing that needs to be resolved. A true habitat is a space where the user lives fully; however, this concept has been reduced to the idea of simply satisfying basic needs, creating standardized places that are mistakenly assumed to be perfect habitats for all people without taking into account the longings, expectations and dreams of each individual. Based on a critique of the standardization and monotony of housing, this research explores the scope of a project methodology that uses the drawing of imaginaries and desires as the main engine and conceptual support for the design of personalized habitats.

Keywords

Drawing of imaginaries, architectural design, standardization of housing, habitat, project methodology.

Introducción

La estandarización en la que han caído los espacios habitables ha provocado que el imaginario de un hábitat óptimo se encasille, se limite y se vea reducido a la errónea idea de que estos solo deben satisfacer necesidades básicas mediante espacios mínimos. Lamentablemente, esta concepción de hábitat aqueja tanto a usuarios como a proyectistas, lo que provoca que no existan requerimientos ni planteamientos innovadores de parte de ambos actores y estos espacios se conviertan simplemente en espacios utilitarios.

Las metodologías proyectuales utilizadas para diseñar espacios habitables adolecen de una repetición de conceptos, programas rígidos, áreas mínimas y un deficiente estudio del usuario. La concepción espacial y las cualidades funcionales que debe tener un hábitat han caído en un letargo creativo.

Los espacios, áreas y funciones que conforman un espacio habitable son casi siempre asumidos por los proyectistas cuando, por el contrario, estos deberían ser analizados, estudiados y reinterpretados constantemente. La vivienda es el espacio habitable por excelencia; sin embargo, en el imaginario colectivo una casa está completa y terminada cuando tiene cocina, sala, comedor, baño social, dormitorio master, cochera, etc. Estas son áreas que un hábitat 'debe cumplir'. ¿Estas áreas y espacios realmente satisfacen las necesidades de sus usuarios? ¿Por qué un espacio habitable no puede satisfacer más que una necesidad básica y pasar de ser una casa y convertirse, en un hábitat personal?

Partiendo de esta premisa, se propone combatir la estandarización de los espacios habitables y generar hábitats que, tomando como punto de partida los anhelos, sueños, y gustos del usuario, vayan más allá de satisfacer necesidades básicas y sean espacios evocativos, vivenciales y personalizados. Esto, para crear lugares donde el usuario pueda desarrollar actividades que complementen su vida, y así poder habitar sus anhelos.

El dibujo, utilizado como método inspirador, creativo, proyectual y crítico es la herramienta que se utilizó para plasmar visiones de espacios habitables anhelados. Estos espacios anhelados satisfacen necesidades muy personales de los usuarios; espacios que ellos consideran necesarios, básicos e imprescindibles en su hábitat. Una serie de gráficos y bocetos que conceptualizan y plasman de manera abstracta la visualización del espacio soñado son el punto de partida y la base conceptual e idealista del diseño arquitectónico. Estos bocetos fueron analizados y estudiados para entender cómo debería ser el espacio habitable de cada usuario para generar hábitats donde ellos puedan alcanzar un estado poético, soñador; su hábitat perfecto e ideal.

El dibujo de sus anhelos fue la herramienta primordial que se utilizó en la elaboración del proyecto arquitectónico, generando un estudio crítico de las metodologías proyectuales comúnmente utilizadas para desarrollar un espacio habitable. Finalmente, todos los hábitats resultantes cubren necesidades básicas, pero además hacen trascender a sus usuarios mediante la implementación de áreas, espacios y lugares que albergan sus actividades predilectas, consiguiendo así hábitats personalizados, únicos y anhelados.

Metodología

La metodología utilizada para llevar a cabo este trabajo experimental e investigativo se divide en dos fases. La primera es una fase preliminar en la cual se estudia y entiende la relación entre el hábitat, el usuario y la arquitectura; así como el manejo que se le ha dado a la vivienda desde sectores inmobilia-

rios, sociales y elitistas. Esta fase preliminar abre una discusión sobre la estandarización de la vivienda y la equívoca visión de hábitat que la Arquitectura, como disciplina, ha planteado. La segunda fase plantea combatir la estandarización de la vivienda mediante la generación de un nuevo método proyectual que se aleje de toda preconcepción que usualmente aqueja al proyectista durante el proceso de diseño.

Esta fase tiene tres grandes componentes; primero, un profundo estudio del usuario y de las necesidades y expectativas que ellos consideran que deberían formar parte de su hábitat ideal, que la hemos denominado anhelos. El segundo componente es la interpretación subjetiva, conceptual, abstracta de esos anhelos mediante dibujos, esquemas y otras formas de expresión gráfica para representarlos en espacios nuevos y sin prejuicios o preconcepciones. Finalmente, un tercer componente, donde se interpreta, analiza y sintetiza esos dibujos en espacios y formas. Esta última etapa desarrolla prototipos de hábitats personalizados donde se experimenta el uso del dibujo como una herramienta proyectual, planteando espacios que satisfacen necesidades anheladas por sus usuarios. Esto genera una respuesta crítica ante la estandarización de la vivienda y de los espacios habitables, mediante el uso del dibujo como método crítico, analítico y proyectual. Este proceso se puso en práctica dentro de la cátedra de Diseño Arquitectónico II en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Indoamérica, donde los estudiantes diseñaron su propio hábitat, siguiendo el proceso antes mencionado.

Arquitectura y hábitat

La arquitectura y el hábitat tienen una relación directa e inseparable, puesto que la Arquitectura es la disciplina que actúa e influye directamente en todos los niveles y escalas del hábitat humano. "La casa es el lugar a partir del cual el hombre comienza a desarrollarse como tal" (Cuervo, 2009, p.7). El presente trabajo se centra en una escala personal, en el espacio donde un individuo puede vivir plenamente. Para establecer una relación entre hábitat, arquitectura y diseño, hay que puntualizar que el entorno doméstico es el lugar donde el ser humano tiene el mayor desarrollo de su ser; también este espacio tiene un alto contenido simbólico dentro de la psiquis humana, y es el lugar a partir del cual se generan conexiones con otros objetivos y personas.

Este espacio ha sido un tema ampliamente tratado por el ser humano, el mismo que se ha centrado en el desarrollo de un espacio de protección, albergue y cobijo que cumpla con ciertos requerimientos que lo hagan un lugar óptimo para vivir y habitar. Este espacio habitable ha ido evolucionando en múltiples aspectos, a la par de que el ser humano ha ido cambiando su estilo de vida. La vivienda es un espacio doméstico por naturaleza; no obstante, en ella el concepto de hábitat se ha visto relegada a un simple requerimiento funcional, y ha caído en un letargo creativo, hasta ser considerado simplemente un lugar de supervivencia.

La monotonía de las soluciones arquitectónicas en los espacios habitables

El proceso de diseño de una vivienda, generalmente, está cargado de preconcepciones, programas rígidos y prototipos. Estos aspectos condicionan y limitan la búsqueda creativa de un espacio único, irrepetible y personalizado. El crear viviendas estandarizadas, que si bien es cierto suplen necesidades básicas, no logra propiciar espacios donde sus usuarios puedan trascender. Por estos motivos, el imaginario colectivo, al pensar en un hábitat, es una vivienda estandarizada; es decir, sala, comedor, dormitorio, cocina y baño. Estos prototipos están llenos de estándares espaciales que no son suficientes para satisfacer las necesidades habitables del usuario, puesto que estos no han sido obtenidos como respuesta de un proceso de selección o estudio minucioso de las auténticas necesidades de los mismos. Las necesidades espaciales más íntimas de los usuarios han sido últimamente relegadas.

Como dice Echeverría (2003):

Enfrentar la vivienda al concepto de hábitat permite indagar por ella como parte de las redes que tejen distintos grupos humanos en conexión con su espacio, superando con ello el sentido funcional que normalmente se ha atribuido a la vivienda.

Los aspectos funcionales, presupuestarios y estructurales son elementos fundamentales a tomar en cuenta durante el proceso de diseño, pero no son los únicos aspectos que un hábitat debe tener. ¿Qué elementos hacen trascendente a un espacio y hacen que una casa se convierta en un hábitat? ¿Por qué un espacio habitable no puede satisfacer más que una necesidad básica y pasar de ser una casa a un hábitat personal? En las escuelas de arquitectura se enseña cómo proyectar casas, pero no hábitats. Un hábitat tiene su psique y su alma, además de sus cualidades formales y cuantificables.

Este trabajo propone una aproximación diferente al sentido del hábitat, desde dentro hacia fuera, explorando nuevos usos, su carga simbólica, las formas diversas de ocupar sus espacios, su evolución, su capacidad de satisfacer necesidades soñadas y su verdadera función como principal motor de la vida del ser humano.

Una verdadera búsqueda innovadora no puede enfocarse en el simple formalismo, debe afrontar, sin preconcepciones de ningún tipo, el diseño de un espacio habitable. Los casos de viviendas icono de la arquitectura que no han satisfecho a sus clientes, son ejemplos que demuestran que la búsqueda de un verdadero hábitat debe centrarse en el usuario. Un claro ejemplo es el juicio en el que se vieron envueltos Mies van der Rohe y su cliente, la doctora Edith Farnsworth, debido a la casa Farnsworth; un ejemplo de la contradicción entre arquitectura y hábitat. Mies proyectó una de las casas más relevantes y estéticamente más atractivas del siglo XX, pero a su cliente no le resultó satisfactoria como espacio para habitar y lo demandó por daños y prejuicios.

Este caso es un claro ejemplo de cómo una construcción como tal, por más estéticamente interesante que fuera, no es un hábitat. Un hábitat es un espacio que, además de suplir necesidades básicas, propicia condiciones favorables para que un individuo viva plena y satisfactoriamente. Aquí cabe la pregunta, ¿cuáles son las condiciones apropiadas en la cual una persona puede tener una vida plena? Esas condiciones varían de persona a persona, pues-

to que cada persona tiene diferentes intereses. Es por esta razón que el análisis profundo del usuario se hace imprescindible en el proceso de diseño.

La problemática planteada tiene muchas aristas y diferentes enfoques que pueden ser analizados para determinar la mejor estrategia para combatirla. Esta problemática aqueja tanto a usuarios como diseñadores; a los usuarios porque sus requerimientos espaciales están enfocados en lo rutinario y preconcebido, y a los diseñadores porque no se atreven a proponer y a cambiar la visión de sus clientes mediante ideas más arriesgadas que cambien la preconcepción de casa. Generar hábitats a partir de los anhelos, sueños, y gustos del usuario, mediante una interpretación gráfica, es la parte fundamental de la metodología planteada.

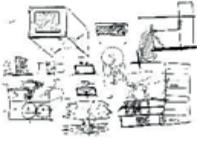
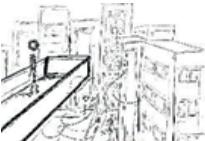
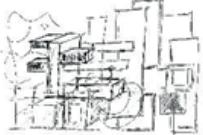
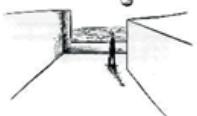
Anhelos personales como sustento espacial de un hábitat

Juhani Pallasmaa (2016), profundiza en otras realidades del hábitat; realidades personales como la nostalgia; mentales, como la memoria; subconscientes, como la intimidad; y, realidades que dotan de identidad a la vivienda para convertirla en hogar. ¿Qué anhelos y qué deseos personales alberga tu hábitat? Bajo esta inquietud, se estructura esta metodología donde el primer paso es olvidar los supuestos espacios que un hábitat debe tener y todas las preconcepciones espaciales que ello implica.

El proceso que esta metodología proyectual plantea se resume en los siguientes pasos: analizar al usuario e identificar sus anhelos, plasmar mediante dibujos conceptuales esos imaginarios, interpretar los datos escritos y gráficos para proyectarlos espacialmente, y proponer una volumetría donde habitar esos anhelos.

La tabla 1 resume esta metodología con cinco casos de estudio, todos estudiantes de arquitectura que, bajo la guía de un tutor, pusieron en práctica este proceso consigo mismo; es decir, se embarcaron en la búsqueda de su hábitat anhelado.

Tabla 1. Resumen del proceso – Metodología proyectual

RESUMEN DEL PROCESO – METODOLOGÍA PROYECTUAL				
Usuario	Análisis del usuario Anhelos	Dibujo de imaginarios Anhelos	Interpretación conceptual y espacial	Prototipo
Nicole Galarza	"Leer, estar rodeada por libros..."			
Daniela Merizalde	"Me gusta estar medio de la naturaleza..."			
Paulette Chang	"Estar y no estar en la ciudad..."			
Kathrinna Vieira	"Museos, dibujar, pintar, espacios abiertos..."			
Giovanni Aponte	"Contemplar el agua, estar en el mar..."			

Elaboración propia.

Usuario y su hábitat, identificación de anhelos e imaginarios

Un profundo y analítico estudio de las necesidades del usuario es fundamental en el diseño de espacios que puedan adaptarse a sus requerimientos. Este análisis no se enfocó en buscar requerimientos de espacios típicos como los dormitorios, baños, la cocina o la sala; debido a que ellos son tomados como algo necesario, pero no trascendente en la búsqueda de un hábitat personalizado. La búsqueda se enfocó en persuadir al usuario a idealizar sus espacios anhelados, y en detectar cuáles son las actividades indispensables en su vida; actividades que no pueden faltar en la vida diaria, y otras que les gustaría realizar.

La recolección de información no fue sencilla, puesto que los usuarios tenían muy arraigado una preconcepción de hábitat, una casa con techo sala, comedor, cocina, baño. No fue sencillo apartar este imaginario de sus mentes y llevarlos a idealizar nuevas formas de habitar.

Para conseguir este objetivo, se propuso un ejercicio donde debían idealizar las cosas y actividades que hacen mejor su vida, qué cosas hacen especial su día a día y qué consideran ellos indispensable.

¿Cómo idealizas tu lugar perfecto para habitar? Este tipo de preguntas están más enfocadas en encontrar respuestas subjetivas, historias que ayuden a proyectar espacios de añoranza, experiencias que puedan propiciar espacios vivenciales, y sueños que puedan ser proyectados en espacios. En definitiva, se llevó al usuario a no pensar en una casa, sino que, simplemente a través de una conversación, expresara cosas que han marcado o que podrían marcar su vida. Estas conversaciones fueron enriquecedoras, debido a que absolutamente todas las anécdotas y datos que se recolectaron tenían un potencial enorme de convertirse en espacios únicos e irrepetibles.

La información recolectada fue subjetiva, ya que no había nombres de espacios. Los datos con los que se empezó a trabajar eran frases, anécdotas,

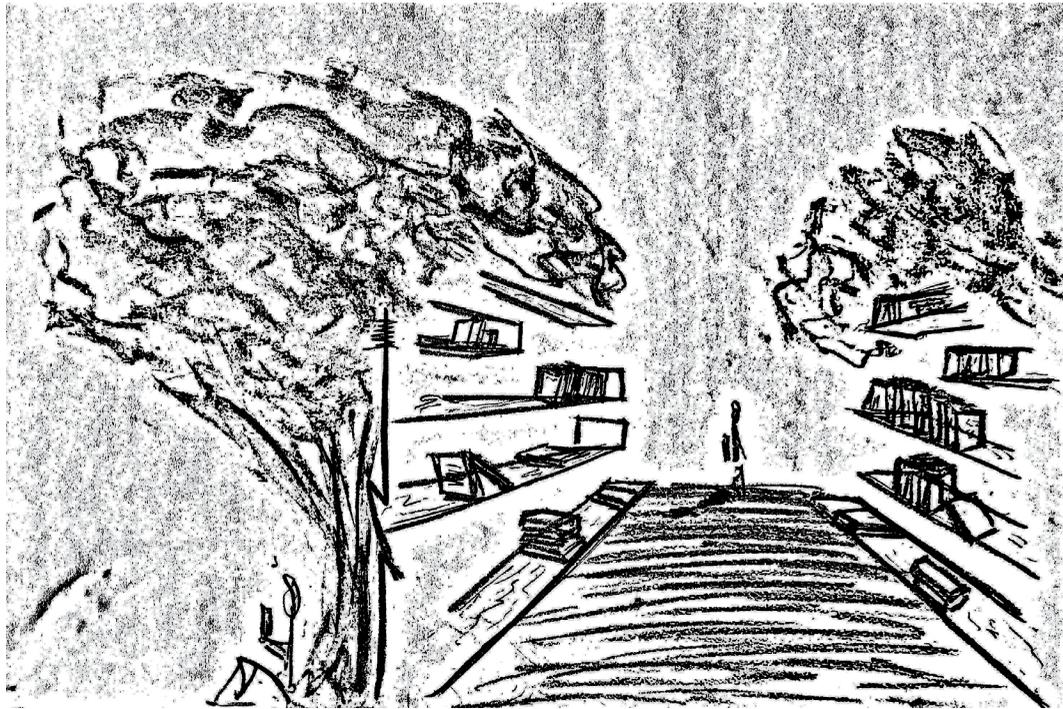
actividades, lugares, etc. Esta etapa demandó de una introspección de parte de los usuarios, algo que ayudó a que ellos se conozcan más.

Todos los datos eran importantes y debían ser sintetizados, analizados y caracterizados para poder ser proyectados como espacios. Además, se sometieron a un proceso de valoración para poder jerarquizar las actividades que debían tener mayor peso espacial y formal. El objetivo es centrarse en una innovación espacial, no simplemente formal de un hábitat. Plantear nuevos espacios que rompan la monotonía de la típica distribución que se puede observar en las plantas tipo, romper con áreas preestablecidas y áreas mínimas que lo único que hacen es limitar la versatilidad del espacio y condicionar su uso.

El dibujo de imaginarios como generador de proyecto

La expresión gráfica es la herramienta fundamental que un arquitecto utiliza para plasmar sus ideas. El dibujo conceptual, como medio de proyección de una idea subjetiva, es la base de esta metodología. Los datos recolectados no fueron áreas o espacios, más bien fueron actividades y anécdotas que, para poder ser sintetizadas, se las expresó gráficamente.

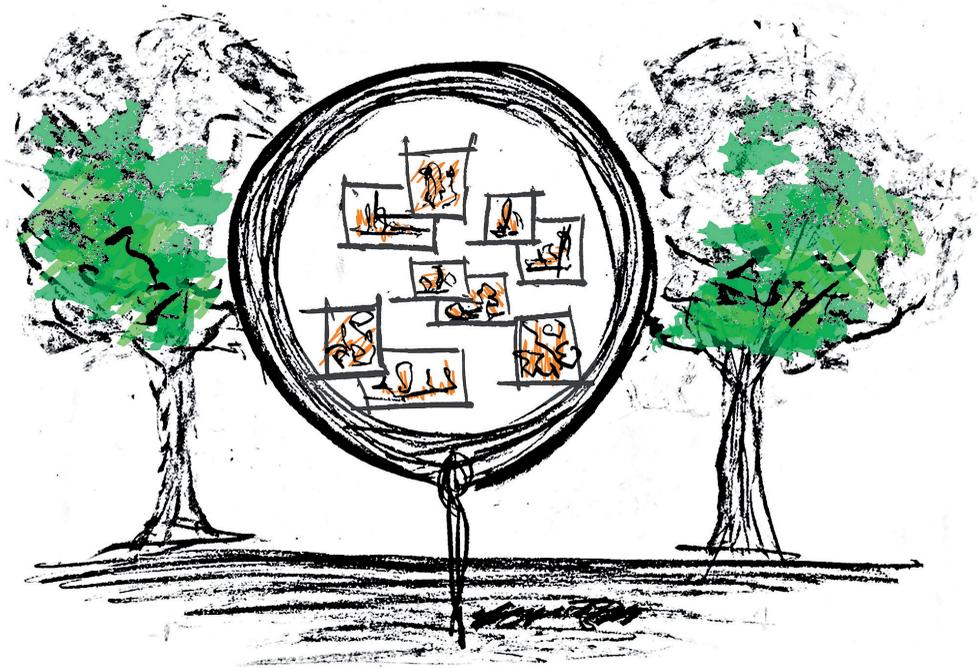
El dibujo de los imaginarios de los usuarios dio como resultados gráficos cargados de ideas y que fueron el motor proyectual para el diseño de los espacios. Trasladar frases como "me gusta la lectura, estar siempre con un libro a la mano" a un dibujo, fue una experiencia compleja pero altamente enriquecedora para el diseñador, debido a que frases tan subjetivas como esta nos permite adentrarnos en los anhelos del usuario y empezar a soñar e idealizar esos espacios. Ahora, la misión es diseñar un lugar donde se pueda experimentar el mismo gusto y la misma sensación que sintió el usuario el momento que estaba imaginándose en un bosque con un libro en la mano.

Figura 1. Boceto Conceptual. Espacio Idealizado.

Fuente: Galarza, (2018).

Esta metodología, como proceso creativo, ayuda a desprenderse de ideas o prototipos impuestos tanto a usuarios como proyectistas, debido a que idealizan no un espacio sino una sensación, un sentimiento, un anhelo. Y, en este caso, donde el proyectista era el mismo usuario, la experiencia fue más productiva.

Una serie de bocetos, esquemas, y diagramas fue desarrollada en cada caso de estudio, con el objetivo de poder trasladar los datos a imágenes idealistas que inviten a soñar e imaginar nuevos espacios.

Figura 2. Boceto Conceptual. Dibujo de Imaginarios.

Fuente: Vieira, (2018).

Esta etapa promueve un análisis subjetivo mediante una expresión artística y conceptual. En cada caso de estudio, la técnica que se utilizó para la realización de los dibujos fue libre. Además, se usaron diferentes materiales y herramientas que aportaron gráficamente a las composiciones realiza-

das. Al tener total libertad al momento de dibujar, los gráficos se convirtieron en fieles reflejos de los anhelos personales, debido a que, en cada caso de estudio, se adentraron de tal manera en las gráficas, que estas realmente expresan un anhelo personal.

Figura 3. Boceto Conceptual

Fuente: Chang, (2018).

Figura 4. Boceto Conceptual

Fuente: Aponte, (2018).

Se evitó dar nombres a los espacios que se estaban dibujando, para no caer en espacios típicos; es decir, se dibujaban espacios donde la persona pueda leer, pero no eran estudios o bibliotecas. En esta etapa, aún no sabíamos a ciencia cierta el resultado final, si debía ser un lugar majestuoso donde leer o un espacio mínimo y reducido donde solo pueda estar una persona y un libro. Esta falta de ideas preconcebidas abrió un abanico de opciones durante el proceso de diseño y, además, fue una gran experiencia proyectual como arquitectos. Lo cierto, en el caso de este ejemplo, era proyectar un espacio donde el usuario se sienta feliz cerca de un árbol mientras leía. Podía ser este espacio un lugar cerrado, un lugar abierto, tenía que ser privado, público, debía haber más libros o solo uno. Estas inquietudes fueron mapeadas en diferentes imágenes conceptuales que permitían imaginar espacios y valorar cuál cumplía el objetivo. Había que hacer que esa persona se sienta plena mientras lee y está rodeada de naturaleza.

Interpretación espacial y estrategias de diseño

Pasar de una imagen objetivo a un espacio y una forma es el reto que se afrontó en esta etapa, donde el dibujo vuelve a ser la herramienta que facilita este proceso. Farrelly (2008) afirma que:

El análisis de una idea requiere un modo de pensar que separe las partes, que simplifique y clarifique. El boceto analítico de basa en esos mismos principios, y como tal es una herramienta que puede ayudar a explicar aspectos complejos de la arquitectura.

Hay que tomar en cuenta que, en cada caso de estudio, se realizaron varios dibujos conceptuales, cada uno expresando diferentes actividades que su hábitat debería albergar. Por lo tanto, se debía realizar una interpretación exhaustiva mediante bocetos analíticos de los requerimientos, para poder

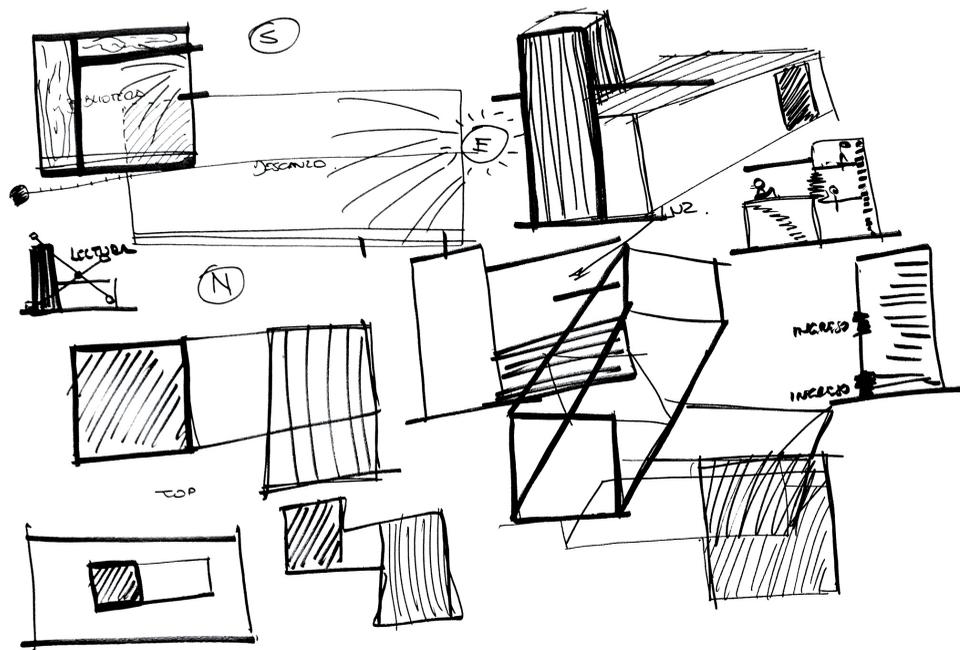
conjugarlos armónicamente. Al decir que deben ser conjugados, no nos referimos a la visión funcionalista de arquitectura, por el contrario, buscamos una armonía única donde cada espacio funciona y se relaciona de la forma en la que se maximice la experiencia.

Las normativas, los estándares funcionales y espaciales, los reglamentos de circulación, entre otros; son desechados y se da total libertad para proponer nuevas formas de comunicación y diferentes relaciones funcionales. Aquí cabe señalar que no valdría la pena plantear la búsqueda de hábitats anhelados y no monótonos basándonos en las mismas herramientas técnicas. Si usáramos la misma normativa, lo único que se conseguiría es diseñar los espacios de siempre, en un envolvente diferente. Por esta razón, los accesos, la comunicación espacial, la circulación vertical, y otros aspectos técnicos, son puestos en duda y afrontados sin restricciones. Cada caso de estudio resuelve los aspectos técnicos y funcionales de manera diferente, en función de su objetivo principal.

La expresión gráfica vuelve a tomar un papel crucial en este trabajo como herramienta para trasladar los anhelos a espacios, debido a que diferentes alternativas de espacios se expresaron en dibujos. Estos dibujos marcan una ruta de trabajo para el diseño; dibujos que vuelven a ser conceptuales y subjetivos, pero que señalan relaciones funcionales entre espacios, volúmenes, principios de composición, conceptos, etc.

Estos gráficos, además de tener una alta carga artística, ya son gráficos analíticos y proyectuales, debido a que expresan intenciones y estrategias de diseño.

Figura 5. Boceto Conceptual. Estrategias de Diseño



Fuente: Galarza, (2018).

Figura 6. Boceto Conceptual. Estrategias de Diseño



Fuente: Vieira, (2018).

Habitando los Anhelos, prototipos de hábitats personalizados

La última etapa se enfoca en trasladar toda la exploración antes mencionada a una volumetría; una volumetría que alberga espacios óptimos para el desarrollo de las diferentes actividades que se identificaron que eran las necesarias y que sea consecuente con el proceso creativo.

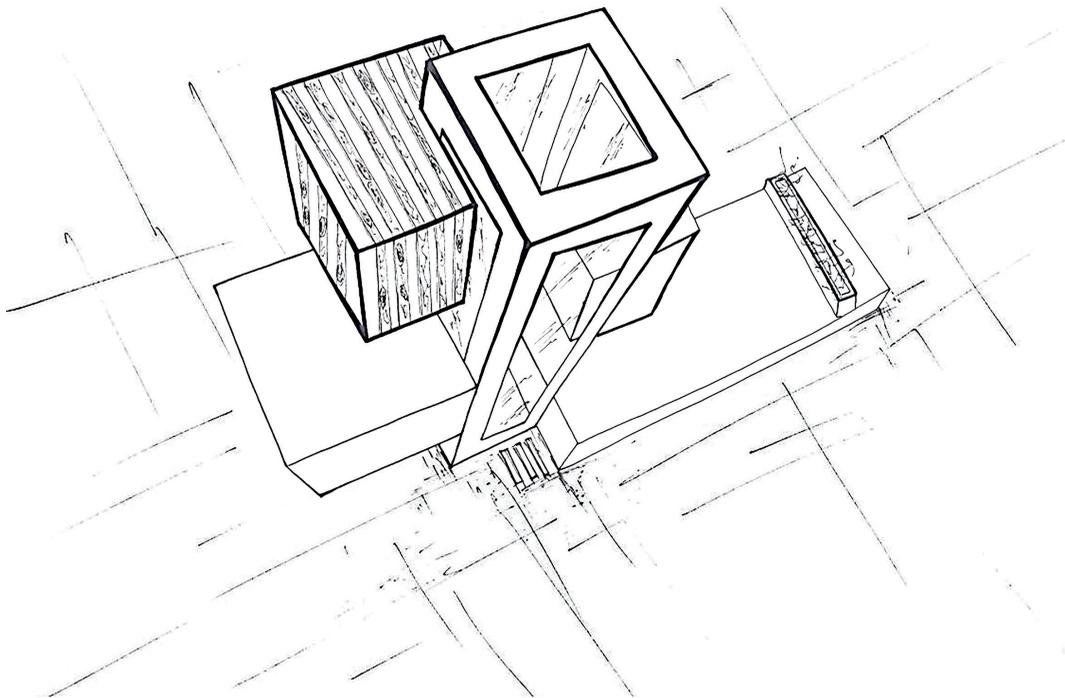
Estos modelos se materializan en propuestas arquitectónicas que reflejan nuevos parámetros de habitabilidad. Cada modelo cuenta con su caracterización única, debido a que son el resultado de un proceso personalizado, lo cual los convierte en planteamientos únicos.

Los hábitats resultantes son prototipos variados que rompen esquemas funcionales y espaciales. Estas volumetrías se alejan del imaginario de casa o vivienda tradicional.

Estas propuestas dan lugar a especulaciones espaciales y formales muy particulares; a distribuciones variadas y complejas en el espacio interior y exterior; a diferentes materialidades; a relaciones verticales no estandarizadas; a nuevas ideas de accesos; y, sobre todo, plantean objetos arquitectónicos tan singulares que, en otro contexto, con otros requerimientos y con otro usuario, no funcionarían.

Los espacios habitables deben ir en constante evolución, conforme el ser humano y la sociedad cambian. Este ejercicio es una primera aproximación a combatir la monotonía de la vivienda y los prejuicios que aquejan a esta tipología. Además, nos invita a pensar en cómo estos espacios realmente únicos se relacionarían en un hábitat macro; es decir, en una ciudad donde hipotéticamente todos los espacios serían únicos e irrepetibles. La metodología propuesta es el primer paso para próximos ejercicios de diseño, no está completa ni pulida, pero los resultados han sido altamente satisfactorios.

Figura 7. Perspectiva Aérea del Hábitat de Paulette Chang



Fuente: Chang, (2018).

Figura 8. Foto de la Maqueta del Hábitat de Daniela Merizalde

Fuente: Merizalde, (2018).

Conclusión

Las dificultades para llevar a cabo esta metodología proyectual, se enmarcaron en la generación de gráficos sin utilizar ideas preconcebidas, y en realizar un profundo autoanálisis de las necesidades para poder proyectarlas como espacios. Los problemas se presentaron por los propios objetivos del ejercicio, donde los estudiantes fueron constantemente motivados a generar procesos creativos sin la utilización de ideas establecidas; para ello, se requirió de trabajo y mejora constante de todo el material generado.

Esta investigación ha dejado conclusiones positivas en los tres ejes que conforman este trabajo, en primer lugar, la crítica y el debate de la estandarización de los espacios habitables; después, el uso del dibujo como herramienta para generar una metodología proyectual; y, finalmente, la implementación de este método en ejercicios experimentales. Comprender la importancia de romper preconcepciones que se tienen respecto a un hábitat es el primer paso a dar en la búsqueda de la innovación de todo arquitecto. Dejar de menospreciar un hábitat y reducirlo a una condición meramente funcional y utilitaria, es el gran error que se debe combatir desde diferentes ámbitos tanto sociales, culturales, urbanos, arquitectónicos, etc.

Esta falta de sensibilidad ante los anhelos y sueños más personales han influido tanto en el imaginario colectivo de hábitat, que todas las personas, incluidos nosotros los arquitectos, quienes estamos llamados a innovar todos los espacios, solemos tener una errónea preconcepción de hábitat.

Las sociedades, y obviamente el ser humano, cambian constantemente y los espacios donde se vive y convive también evolucionan y se adaptan a nuevos estándares de vida, e incluso deben llegar a proponer nuevas formas de uso del espacio y nuevas formas de convivir. Una vez comprendido que estos espacios tienen la misión y pueden cambiar aspectos sociales, espaciales y mentales de sus usuarios, el planteamiento de un método proyectual donde no existan preconcepciones se hace imperioso. El dibujo conceptual y analítico, al ser una expresión subjetiva, caló de manera precisa en esta búsqueda de herramientas proyectuales evocativas. El dibujo siempre ha sido una herramienta proyectual; razón por la cual esta investigación plantea el uso del dibujo como herramienta conceptual y subjetiva para generar gráficas especulativas.

La innovación en la arquitectura se la puede conseguir repensando y analizando críticamente de manera constante todas las fases que están envueltas durante el proceso de diseño arquitectónico. El enfrentar un proyecto sin preconcepciones no garantiza, pero sí eleva, las posibilidades de conseguir un proyecto innovador, creativo, particular y específico.

Agradecimientos

Este trabajo experimental e investigativo fue posible gracias al esfuerzo de Kathrinna Vieira, Nicole Galarza, Paulette Chang, Daniela Merizalde y Giovanni Aponte, estudiantes de la cátedra de Diseño Arquitectónico II, dictada en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Indoamérica a quienes extendo mi más sentido agradecimiento por su colaboración.

Referencias

- Ching, F., Juroszek, S. (2012). *Dibujo y Proyecto*. Gustavo Gili.
- Cuervo, J. (2009). Habitar y diseñar: el diseño como base hacia una teoría del habitar. *KEPES, Año 6 No. 5*, 179-190. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista5_12.pdf
- Echeverría, M. (2003). Hábitat versus Vivienda: mirada crítica sobre el vivendismo. En: *Seminario Foro-Internacional La Construcción del Hábitat Popular: Experiencias de Intervenciones Urbano, Arquitectónicas, Tecnológicas y Pedagógicas*, 29-31 octubre 2003. <http://www.bdigital.unal.edu.co/3132/>
- Farrelly, L. (2008). *Técnicas de representación - Fundamentos de Arquitectura*. Promopress.
- Garza, J. (2014). *Habitar y Transformar la realidad*. Redacción Stilo.
- Hernández, J. (2014). Construir, habitar, proyectar: claves para una idea romántica de arquitectura. *Fedro: revista de estética y teoría de las artes*, 13, 1-16. <http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n13/hernandez.pdf>.
- Montaner, J., Muxi, Z. (2011). *Habitar el presente. Vivienda en España: sociedad, ciudad, tecnología y recursos*. AECID.
- Pallasmaa, J. (2012). *La Mano que Piensa*. Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. Gustavo Gili.
- Parramon, M., Redondo, E. (2004). *Dibujo a Mano Alzada Para Arquitectos*. Parramón.
- Rivera, J., Insuasty, H. (2004). Concepto de hábitat. *Revista de arquitectura*, 36-37. <http://ssr.re-dalyc.org/articulo.oa?id=125117709009>.