

CECILIA BASALDÚA, AGUSTINA TIERNO

ARQUICON

La aventura del espacio

Cecilia Basaldúa (Montevideo, 1980). Estudiante de Diseño Industrial en etapa de tesis, orientación producto (EUCD-FADU-Udelar). Asistente del Área Proyectual de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (FADU-Udelar). Cofundadora del EFI Alfabetización Visual en las escuelas (LDCV-FADU-Udelar). Desde 2002 se desempeña profesionalmente en proyectos de diseño de comunicación visual, dirección de arte, diseño de indumentaria y producto.

Agustina Tierno (Minas, 1982). Arquitecta desde 2010 (Udelar). Docente ayudante en el equipo educativo del Museo Casa Vilamajó (FADU-Udelar). Ha sido galardonada en diversos concursos, entre los cuales cabe destacar el Young Leaders of the Americas Initiative (YLA-2016). Ha dictado conferencias en instituciones educativas y culturales de Uruguay, Argentina, Colombia, Cuba, Estados Unidos y Finlandia.

1. Scheps, G. *Promoción del rol de la arquitectura en la construcción de cultura y ciudadanía*. Montevideo, 2015.

2. Sabina Arigón (Instituto de Historia de la Arquitectura), Cecilia Basaldúa (Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual), Cecilia Leiro (DEAPA-Taller Scheps), Mónica Nieto (Museo Casa Vilamajó e Instituto de Diseño), Inés Sánchez (DEAPA-Taller Perdomo), Rita Soria (Licenciatura en Diseño Industrial), Agustina Tierno (Museo Casa Vilamajó) y Constance Zurmendi (DEAPA-Taller Perdomo).

Pese a que muchas veces no resulta evidente, la arquitectura tiene una influencia fundamental en nuestras vidas. Todos somos usuarios del entorno construido, compartimos a diario un sinfín de lugares y habitamos, tanto individual como colectivamente, una diversidad de espacios. ¿Por qué, entonces, su valoración está concentrada principalmente en técnicos con un interés profesional en la materia?

La cultura arquitectónica es una fuente según la cual es posible desarrollar una actitud crítica y creativa respecto de los lugares donde vivimos. Esto da lugar a la conciencia de lo colectivo, al compromiso, a la capacidad de apropiación y de actuación de ciudadanos reflexivos y activos. Por otro lado, la arquitectura involucra múltiples aspectos que es necesario abordar para su estudio y puesta en práctica: sociales, tecnológicos, artísticos, económicos, ambientales, éticos, históricos, entre otros; bases a partir de las cuales identificar problemas, proponer y explorar soluciones integrales mediante un aprendizaje transversal. A su vez, en su sustancia está el proyectar como modo de hacer y pensar, e incorpora herramientas tecnológicas que hacen posible la conformación de dispositivos anticipatorios. Estos aspectos fundamentales de la arquitectura llevan a considerar su inclusión en los procesos educativos contemporáneos desde instancias tempranas de aprendizaje.

Tener conciencia y entendimiento sobre el entorno construido fomenta el deseo de participar para cambiarlo y mejorarlo. Promover su disfrute y la exploración desde la niñez permite ampliar la experiencia, observación, análisis y evaluación, y afianzar el sentimiento de identidad en relación con los espacios que habitamos.

Este acceso a la cultura arquitectónica tiene claves fuertemente disciplinares. Compartirlas con la sociedad es una tarea universitaria, tal como indica el doctor arquitecto Gustavo Scheps en el proyecto *Promoción del rol de la arquitectura en la construcción de cultura y ciudadanía*.¹

De este modo, impulsado desde sus inicios por un interés explícito de la FADU respecto de abordar la puesta en valor de lo arquitectónico y lo paisajístico en la formación inicial y media, en 2015 se conformó el colectivo Arquicon, integrado por docentes de distintas carreras y áreas de la Facultad.²

Su objetivo es favorecer la construcción de una mirada integradora e interdisciplinar con sensibilidad hacia las cuestiones arquitectónicas: paisaje, ciudad, entorno construido, medioambiente. De esta manera, Arquicon hace un aporte al posicionamiento de la educación en arquitectura para niños y jóvenes en la comunidad educativa del país.

Los trabajos desarrollados por Arquicon tienen como foco el tratamiento, con naturalidad cotidiana, de los aspectos arquitectónicos ya mencionados en instituciones,

tanto culturales como educativas, de primaria y secundaria. Se pretende abarcar las más diversas realidades socioculturales en instituciones ubicadas en distintos entornos del país.

El colectivo aplica diversas metodologías de trabajo que permiten abordar situaciones que se presentan en el ambiente construido, en su dimensión espacial y simbólica. Recorridos prediseñados en puntos estratégicos de la ciudad, visitas exploratorias a edificios emblemáticos de la arquitectura nacional, reconocimiento de mapas urbanos y comparativos de ciudades, prácticas en torno al patio escolar como espacio de intercambio y convivencia, construcción de mapas de identidad, son algunas de las modalidades abordadas.

En cuanto a los edificios emblemáticos, cabe resaltar el valor fundamental que para Arquicon tiene la Casa Vilamajó como objeto de estudio, tanto por sus múltiples puntos de abordaje como por su riqueza espacial, su escala doméstica y, fundamentalmente, por su capacidad inspiradora, que queda de manifiesto en la admiración expresada por quienes la visitan —en especial por niños y jóvenes—, quienes se fascinan con las innumerables sorpresas que el arquitecto proyectó para su mágica vivienda.

Todas estas instancias se estructuran en torno a un libro de actividades que permite llevar un hilo conductor, obtener diversos retornos y difundir las experiencias en el ámbito familiar de los niños.

Dado el carácter incipiente de la temática de estudio en el mundo, Arquicon ha logrado posicionarse como referente en la región. Esto se ha visto favorecido con la participación en distintos eventos e intercambios de experiencias y saberes, con instituciones y especialistas provenientes de Colombia, Hungría, Brasil, España y Argentina. En este sentido, cabe destacar el intercambio docente realizado en 2016 con Finlandia. Visitar el país referente en educación en el mundo, y uno de los pioneros en educación en arquitectura para niños y jóvenes, le permitió al equipo adentrarse en su realidad durante cuarenta días, conocer la experiencia de las instituciones más importantes, entrevistar a actores clave y participar en diversas actividades relacionadas con el tema.³

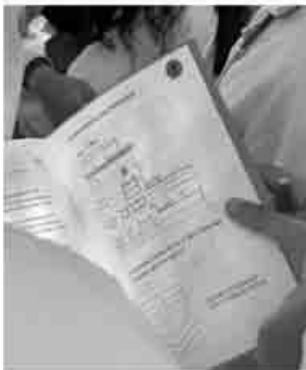
3. Tierno, A. (2017). *Sobre educación en arquitectura para niños y jóvenes en Finlandia*. Consulta del 10 de agosto de 2018. Disponible en <http://www.fronterad.com/?q=bitacoras/jorgeraedo/agustina-tierno-sobre-educacion-en-arquitectura-para-ninos-y-jovenes-en-finlandia>



4. Proyecto seleccionado en 2017 en un llamado de la CSIC para Iniciación a la Investigación.

5. www.ciudadn.org

6. STEAM es un enfoque educativo que utiliza la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y la matemática como puntos de acceso para guiar la investigación, el diálogo y el pensamiento crítico de los estudiantes.



Figs. 1, 2, 3, 4 y 5. Fotografías proporcionadas por las autoras.

Para afianzar el camino recorrido por Arquicon con una línea propia, desde junio de 2018 las autoras de este texto llevan a cabo el proyecto de investigación lúdica CiudadN.lab, enfocado en la ciudad del futuro.⁴ Pensado como un generador de contenidos en educación innovadora,⁵ se basa en temáticas y procesos proyectuales propios de la arquitectura y el diseño. Mediante el ensayo de escenarios posibles para la ciudad del futuro, y junto con niños y jóvenes, se propone desarrollar proyectos que profundicen contenidos STEAM.⁶ Se propicia así la imaginación ilimitada, aplicando el proceso de *design thinking* (pensamiento de diseño), y se priorizan prácticas que integran la tecnología como herramienta fundamental en el proceso de ideación, creación, prototipado y construcción de escenarios futuros, como la fabricación digital, el diseño de robótica, la programación y la electrónica.

Como proyecto piloto, CiudadN.lab desarrolla un trabajo de cocreación junto con seis referentes internacionales en el tema con los que se propone idear tres actividades sobre la ciudad del futuro, que se llevarán a cabo en 2019 con base en Uruguay. El proyecto implica la profundización en las claves teóricas y experiencias prácticas de los referentes, con equipos y autores que se destacan en el trabajo sobre educación innovadora en arquitectura y diseño para niños y jóvenes. Sobre la base de la sistematización y análisis de estos contenidos, priorizando los intereses comunes y haciendo hincapié en el uso de la tecnología, se diseñarán en conjunto las tres actividades. Este trabajo se desarrolla con el apoyo de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC-Udelar).

El equipo de trabajo se enriquece con el aporte de estudiantes de las distintas carreras de la FADU y de los asesores magíster arquitecta Mónica Nieto, directora ejecutiva del Museo Casa Vilamajó y profesora adjunta en el Instituto de Diseño (FADU-Udelar), Jorge Raedo (España), especializado en educación de arquitectura para niños y jóvenes, creador de Ludantia —primera bienal sobre el tema—, y el arquitecto antropólogo Fernando Acevedo, responsable académico del Centro de Estudios sobre Políticas Educativas de la Udelar.

Con este trabajo se busca poner de manifiesto el potencial de la arquitectura y el diseño como base generadora de nuevos enfoques curriculares, fomentar el uso de la tecnología para producir recursos acordes a las nuevas plataformas educativas y gestar una red global de educación en arquitectura y diseño para niños y jóvenes.

Esta nueva línea de trabajo permite reafirmar el valor de tres ideas fundamentales que inspiran a las autoras: la fuerza de la creatividad como motor de cambio; el intercambio constante con niños, por su curiosidad y capacidad creativa ilimitadas; y el trabajo colaborativo, según el cual es posible explorar en red posibilidades emergentes desde múltiples perspectivas, desencadenando enfoques hacia direcciones inimaginadas.

Todos compartimos las ciudades, tenemos espacios de encuentro y podemos incidir en los lugares donde vivimos. Si contamos con las herramientas necesarias para imaginar nuevas posibilidades, ¿cómo serán los espacios en el futuro?

Bienvenidos a esta gran aventura.