

ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO URBANO A TRAVÉS DE MEDIOS AUDIOVISUALES: UNA OPORTUNIDAD PARA DESARROLLAR NUEVOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA

LEANDRO MADRAZO

Universitat Ramon Llull

1. INTRODUCCIÓN

En el curso 2011/12, en el marco de la asignatura SDR – Sistemas de Representación (www.salleurl.edu/sdr) que se imparte en la Escuela de Arquitectura La Salle, iniciamos un programa de colaboración con el LOOP Festival de Barcelona con el objetivo de investigar nuevos ámbitos de aplicación del video en la enseñanza de la arquitectura. El fruto de esta colaboración ha sido el programa UMVA – Unidad Móvil de Video Arquitectura, que se ha venido desarrollando a lo largo de los últimos cuatro años. En el marco de este programa, los estudiantes, bajo la supervisión de los profesores de la asignatura y de artistas propuestos por el LOOP Festival, han estudiado los usos y significados del espacio urbano utilizando el video como medio e instrumento de análisis y comunicación.

2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

SDR – Sistemas de Representación es una asignatura obligatoria que forma parte del programa de estudios de

Arquitectura que lleva impartándose desde el curso 1999 / 2000. El objetivo de la asignatura es promover y desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan representar y comunicar los procesos de creación relacionados con la concepción de la forma y el espacio, en consonancia con los modos de pensar contemporáneos y utilizando los medios y técnicas propios de nuestra época (Madrado, 2006). Más que una asignatura en el sentido tradicional, SDR es un espacio de aprendizaje (*learning space*) multidisciplinar y abierto en el que se ponen en relación diversas materias: arquitectura y arte, estética y composición, comunicación visual y diseño gráfico, cine y fotografía. Estas materias se interrelacionan a partir de las actividades de aprendizaje que se llevan a cabo en diversos medios (textos, dibujos, maquetas, fotografías, videos) utilizando técnicas de representación analógicas y digitales.

SDR contribuye a que los estudiantes adquieran unos conocimientos básicos para su formación como arquitectos:

- Un conocimiento acerca de algunas cuestiones fundamentales de la arquitectura y el diseño –fun-

ción, forma, espacio, técnica, materialidad, proceso— adquirido a partir de la experiencia y la reflexión personal.

- Un conocimiento sobre los procesos creativos adquirido mediante la práctica del pensamiento basado en el diseño (*design thinking*), por la que el alumno es capaz de plantear y resolver un problema de manera autónoma, siendo consciente de lo que aprende y cómo lo aprende.
- La capacidad de integrar diversas técnicas y herramientas – digitales y analógicas- en los procesos de creación y comunicación.

Los contenidos de la asignatura, que se imparte en dos semestres a lo largo del segundo y tercer curso, se estructuran en seis temas: Texto, Figura, Imagen, Espacio, Objeto y Luz. En cada uno de ellos se abordan, desde una perspectiva interdisciplinar, cuestiones que ponen en relación a la arquitectura con otras materias y disciplinas. El tema Espacio se dedica al estudio de la representación del espacio a través de las diversas formas artísticas –la pintura, el cine, la arquitectura– y técnicas –fotografía, cine, video. Las actividades de aprendizaje que llevan a cabo los estudiantes tienen como objetivo no solo representar un espacio existente –arquitectónico, urbano o de cualquier otra escala– sino también reproducirlo utilizando el lenguaje propio de cada medio, por ejemplo, mediante las técnicas de montaje del lenguaje cinematográfico. En última instancia, se trata de contraponer la experiencia del espacio –el ser en el espacio– con su representación en un medio determinado.

Hasta el curso 2011/12, el “espacio urbano” era uno de los temas que los estudiantes podían escoger para llevar a cabo sus trabajos, junto a otros como el “espacio plástico”, generado a partir de la percepción de objetos en el

espacio, o el “espacio virtual” creado con animaciones por ordenador.¹ A raíz del programa UMVA, optamos por centrarnos en el análisis de las interacciones entre los habitantes y los espacios que habitan y a los que sus vivencias dotan de significado.

3. LA IMAGEN AUDIOVISUAL EN LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA

Tradicionalmente, tanto en la etapa de formación como en la práctica de la profesión, los arquitectos se han dedicado más a la creación y representación del espacio que al estudio del espacio vivido, más a desarrollar técnicas y métodos para diseñar espacios que a analizar sus usos y significados. Sin embargo, la concepción y la experiencia del espacio no son ámbitos disociados, sino que están estrechamente relacionados: los espacios diseñados por los arquitectos influyen en el comportamiento de sus habitantes, y al revés, los usos que se hacen de ellos ponen de manifiesto los aciertos y desaciertos de las decisiones adoptadas por los proyectistas. Por tanto, desarrollar la capacidad para comprender la relación entre el espacio proyectado y el espacio vivido –en sus sucesivas escalas, de la doméstica a la urbana y territorial– y en múltiples expresiones –materialidad, flujos, usos y significados– debería ser un objetivo de la formación del arquitecto. En este contexto, la imagen audiovisual –especialmente el video digital– puedes ser un instrumento útil para analizar y comprender los fenómenos que tienen lugar como resultado de la interacción entre las personas y los espacios que habitan (Penz y Lu, 2011).

Con el video, al igual que con el cine, se puede captar y reproducir el espacio vivido. Las imágenes filmadas permiten al espectador revivir la experiencia del espacio,

¹ Una selección de videos realizados por los alumnos está accesible en: <https://www.youtube.com/user/SDREspacio>

proyectándose o sumergiéndose en él o reconstruyéndolo a partir de lo que percibe en una obra audiovisual. El video –como el cine– facilita la confluencia de diversos medios –la pintura, la literatura, la arquitectura, la publicidad– en una misma obra, e incita a descubrir relaciones entre las diferentes visiones de la realidad que comporta cada uno. Desarrollar la capacidad para ver y entender el mundo a través de los distintos medios –pintura, fotografía, cine– fue uno de los objetivos de la pedagogía de la visión en movimiento que propuso Moholy-Nagy (1947), una visión que implicaba no solo representar el mundo para comprenderlo sino para reproducirlo (o sea, recrearlo) a través de los medios. La idea de que el cine, como antes la fotografía, ha contribuido a forjar una manera de ver y comprender el mundo contemporáneo, como defendía Moholy-Nagy, es hoy comúnmente aceptada.

Como ocurrió antes con el cine, la aparición del video abrió nuevos campos a la expresión artística, como el videoarte y la performance. Más tarde, el video digital ha puesto las técnicas cinematográficas –que abarcan desde la grabación con cámaras digitales hasta el montaje y la postproducción con programas de edición– al alcance de cualquier usuario. Por lo que respecta a la enseñanza del arte, el diseño y la arquitectura, el video facilitó la introducción del lenguaje audiovisual en los programas educativos. Las experiencias y aplicaciones pedagógicas del video, en los diversos niveles educativos y ámbitos de estudio, son tan variadas como los objetivos que pueda plantearse cada docente.

El carácter interdisciplinar intrínseco al lenguaje audiovisual y la variedad de los géneros (documental, reportaje, entrevista, videoarte), hacen que cada aplicación pedagógica del video en un programa de estudios de arquitectu-

ra sea única, al estar determinada por la manera en la que cada docente lo integra en un ámbito determinado (cursos de proyectos, análisis y composición de edificios, técnicas de comunicación, análisis espacial y del entorno urbano). A título de ejemplo, en la década de 1980 y 90 en la ETH de Zúrich se impartían cursos en los que empleaba el video como herramienta de composición, para representar y recrear el espacio a partir de la estética propia del medio (Manz y Lichtenstein, 1994). En la actualidad, en la misma escuela se imparten cursos de *landscape architecture* en los que se emplea el video para representar la complejidad del paisaje urbano que no puede captarse a través de los planos (Giro, 2006). En la Architectural Association², el video es una de las técnicas, junto a dibujo, la fotografía, el modelado y la fabricación digital, que se utiliza en los cursos sobre Media Studies. En la University of Minnesota³, se imparte un curso sobre creación de videos a partir de encadenar imágenes para desarrollar la capacidad de percibir la dimensión espaciotemporal. En otros casos, el video se ha empleado para realizar un análisis sintáctico del espacio, registrando el comportamiento de los usuarios (Dursun, 2012).

3. UMVA – UNIDAD MÓVIL DE VIDEO ARQUITECTURA

En el año 2011, el LOOP Festival de Barcelona puso en marcha una iniciativa para promover el uso del video en la enseñanza universitaria. Un equipo de trabajo formado por un artista multidisciplinar, representando al festival, y tres profesores de SDR desarrollaron durante varios meses de trabajo un programa educativo para integrarlo en el tema Espacio de la asignatura. Las primeras ideas que surgieron en las reuniones, que se prolongaron tres meses, giraron en torno a dos ejes: la utilización del video para analizar y comunicar los usos

² <http://www.aaschool.ac.uk/STUDY/UNDERGRADUATE/?name=compms>

³ <http://arch.design.umn.edu/programs/bda/scalingtime.html>

y significados del espacio urbano a partir de la propia experiencia de los alumnos y de los testimonios de los habitantes, y la exposición de los videos realizados por los alumnos en los espacios públicos estudiados. El resultado de estas reflexiones fue la UMVA – Unidad Móvil de Arquitectura.

La UMVA nos brindó la oportunidad de desarrollar un nuevo espacio de aprendizaje de carácter multidisciplinar –integra arquitectura y videoarte, espacio público y comunicación audiovisual–; abierto –las clases y debates se imparten no sólo en la escuela sino también en los centros cívicos colaboradores y en los espacios públicos–; centrado en el alumno –las actividades de aprendizaje tienen como objetivo desarrollar la capacidad de observar, analizar y comunicar los usos del espacio–; combinado –al integrar las actividades en el espacio físico con las que se llevan a cabo en el espacio on-line; y participativo– promueve la colaboración activa entre ciudadanos y miembros de la comunidad académica en el análisis y valoración de los espacios habitados. Desde el punto de vista de la innovación pedagógica, la UMVA aspira a crear un espacio de aprendizaje que supere los límites de la enseñanza tradicional (Oblinger, 2006).

3.1 Actividades realizadas

En la primera edición, llevada a cabo en el curso 2011 /12, se seleccionaron cinco zonas de estudio situadas en la ciudad de Barcelona y en su periferia. En cada uno de los emplazamientos tuvieron lugar actividades divulgativas con la colaboración de entidades culturales, centros cívicos y asociaciones vecinales. Los ciudadanos participaron en el análisis de los espacios de diversas maneras: aportando sus experiencias en las entrevistas realizadas por los

alumnos, que se grabaron en video; atendiendo a los debates que tenían lugar alrededor de la furgoneta instalada en los espacios públicos; y contemplando los videos realizados por los alumnos que se proyectaban en la furgoneta. Para difundir estas actividades, se creó un blog⁴ en el que se iba reflejando el itinerario de la UMVA, y en el que se publicaban los videos realizados por los alumnos. De esta manera, el video derivaba en una herramienta de análisis del entorno social y urbano que facilitaba la creación de espacios de encuentro entre la sociedad y la universidad. La difusión de los trabajos de los alumnos a través de Internet buscaba superar los límites del espacio académico para dar a conocer a los ciudadanos las visiones sobre la ciudad contenidas en los videos.

Este mismo planteamiento se repitió en el curso 2012/13 cambiando algunos emplazamientos y limitándolos a la ciudad de Barcelona. Además, y gracias a la colaboración con el LOOP Festival, se incluyeron en el programa clases impartidas por artistas multidisciplinarios quienes explicaron a los alumnos sus trabajos realizados en video. Estas presentaciones se hicieron en diversos centros cívicos y culturales de la ciudad que colaboraron con nuestro programa.

La tercera edición de la UMVA, en el curso 2013 /14, se circunscribió al análisis de un solo barrio, El Raval en Barcelona. En esta ocasión se contó con la colaboración del MACBA, a través del cual se pudo contactar con una decena de entidades del barrio que colaboraron facilitando documentación sobre el barrio y relatando a los alumnos sus experiencias en el barrio. Además, el acuerdo con el LOOP Festival nos permitió contar con dos artistas multidisciplinarios que participaron como tutores en el curso, junto a los profesores de la asignatura.

⁴ <http://umvascreen.blogspot.com.es/>; <http://umvaraval.blogspot.com.es/>

3.2. Proceso de trabajo

Para facilitar a los alumnos el trabajo de análisis, se propusieron tres líneas de aproximación al espacio:

- El espacio en la gente: las memorias y vivencias, la experiencia del espacio narrada por los propios protagonistas, recogidas en documentales y entrevistas.
- La gente en el espacio: la interacción de las personas con los espacios que habitan y a los que dotan de significado con el uso que hacen de los mismos; la estructuración de los espacios a partir de su uso.
- La forma del espacio: la morfología del espacio, los elementos físicos y formales que lo definen; la forma del espacio que resulta a partir de las secuencias de movimientos a través de él, sus flujos y velocidades.

Con el fin de facilitar a los alumnos la tarea de análisis y documentación de los lugares elegidos y la posterior producción de un video en un corto período de tiempo (seis semanas), se planteó un proceso de trabajo estructurado en las siguientes etapas:

- a) Documentación y contacto con habitantes del barrio (1 semana). En una primera fase del proceso, los estudiantes se despliegan en el barrio para entrar en contacto con los representantes de las entidades y vecinos y conocer, a través de ellos, el valor y significado que los diversos colectivos –vecinos del barrio y de otras partes de la ciudad, turistas, comerciantes– otorgan al espacio que habitan. La clase se divide en equipos de 3-4 personas, a los que se asigna la tarea de documentarse acerca del barrio (usos del espacio público, grupos y etnias, actividades culturales) a partir de diversas fuentes (fondos bibliotecarios, internet, entrevistas con representantes de entidades cívicas y vecinos,...).



Fig. 1 – Análisis y observación del barrio Trinitat Nova, Barcelona. Autores: Pablo Llamazares, Gemma Navarro, Nadim Osman, 2014/15. Fuente: SDR Arquitectura La Salle



Fig. 2 – Propuestas de temas a desarrollar presentadas en forma de secuencias. Autores: Pablo Llamazares, Gemma Navarro, Nadim Osman, 2014/15. Fuente: SDR Arquitectura La Salle

- b) Identificación de temas de análisis (2 semanas). Los resultados de la fase de documentación son expuestos y debatidos por el conjunto de la clase. A continuación, se identifican una serie de temas para ser desarrollados en video. Esta labor se lleva a cabo dividiendo a la clase en talleres, cada uno de ellos dirigido por un artista y un profesor de



Fig. 3 – Video “Societat Ocellaire, Trinitat Nova, Barcelona” (<https://www.youtube.com/watch?v=QeD22kDqXnQ>). Autores: Pablo Llamazares, Gemma Navarro, Nadim Osman, 2014/15. Fuente: SDR Arquitectura La Salle



Fig. 4. “Relato en primera persona de los usuarios anónimos de Bocatas, El Raval, Barcelona” (<https://www.youtube.com/watch?v=ZBIInoGJyfn0>). Autores: Alex Guilà, Ignasi López, 2013/14. Fuente: SDR Arquitectura La Salle

la asignatura. Se asigna un tema a cada grupo de alumnos para ser desarrollado en formato video.

- c) Realización del video (3 semanas). La última fase del proceso tiene como objetivo realizar un video de cinco minutos de duración máxima, en equipo. Los objetivos a perseguir en cada video y el proceso para llevarlo a cabo son debatidos a lo largo de las sesiones de trabajo en cada taller. Los estudiantes llevan a cabo los videos bajo la supervisión de los artistas colaboradores y de los profesores de la asignatura. Los tutores ponen especial énfasis en acotar el límite del trabajo, la división de papeles dentro del equipo (guion, producción, grabación, sonido), los procedimientos de obtención de imágenes (de otros videos, grabaciones a pie de calle), el empleo de técnicas sencillas para obtener los materiales audiovisuales (por ejemplo, como grabar una entrevista), y el uso de medios digitales para el montaje y postproducción.

El proceso descrito anteriormente se ha seguido en las ediciones de los cursos 2013/14 y 2014 /15.

4. CONCLUSIONES

El programa UMVA nos ha permitido crear un espacio de aprendizaje de carácter multidisciplinar, enraizado en la comunidad, que supera los límites académicos y promueve la colaboración entre el ámbito académico y la sociedad. La producción de los videos ha permitido a los estudiantes analizar la interacción entre las personas y los espacios que habitan y obtener testimonios de su experiencia en el espacio. A través de las actividades llevadas a cabo, los estudiantes han podido desarrollar sus capacidades de observación, análisis y documentación, utilizando el video como medio para representar y reproducir el espacio. Asimismo, el contacto directo con los ciudadanos –a través de entrevistas, y el contacto con las entidades colaboradoras– les ha hecho conscientes de la necesidad de disponer de un lenguaje común, que permita el diálogo entre los profesionales de la arquitectura y los usuarios finales de sus actuaciones. La realización un video ha dado a los estudiantes la oportunidad de poner en práctica algunas técnicas básicas del lenguaje audiovisual como la narrativa, el montaje o la complementariedad de

la imagen con el sonido. A través de este lenguaje, el conocimiento adquirido sobre los espacios observados, ha podido ser transmitido a un público no especializado. Con el fin de difundir los videos entre la ciudadanía, se han utilizando medios físicos (exposiciones en la furgoneta itinerante) y digitales (blogs, YouTube). Todo ello ha dado lugar a un nuevo espacio de aprendizaje que aspira a contribuir al proceso de renovación y de actualización de los programas de estudios de arquitectura.

5. RECONOCIMIENTOS Y AGRADECIMIENTOS

En el equipo de trabajo que inició el programa UMVA en el curso 2010/11 intervinieron Rubén Verdú, artista y coordinador del programa educativo del LOOP Festival, y Mario Hernández, Albert Vallverdú, arquitectos y profesores de la asignatura SDR. Han colaborado en la docencia de las ediciones de la UMVA Marta Sabat, licenciada en bellas artes, y Angel Martin Cojo, arquitecto, ambos profesores de la asignatura SDR. En la edición de 2013/14 colaboraron como tutores los artistas multidisciplinares Pau Faus y Miquel Garcia. A estos dos artistas se sumó un tercero, Domènech, en el curso 2014/15. La labor que todos ellos han realizado a través de sus contribuciones a las clases, y guiando el trabajo de los alumnos, ha sido esencial para la consecución de los objetivos de este programa.

Asimismo, queremos agradecer a los alumnos de la asignatura de SDR de tercer curso su dedicación, compromiso y esfuerzo sin los cuales no hubiese sido posible conseguir los resultados que se perseguían.

Finalmente, nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a las entidades y organizaciones que han colaborado en las diversas ediciones de la UMVA, ayudándonos en la planificación y desarrollo de las actividades y facilitando las instalaciones para impartir algunas de las sesiones:

el MACBA, el Citilab Cornellà, la Biblioteca Francesc Candel, el Centre Cívic Can Felipa, y Fabra i Coats – Fàbrica de creació de Barcelona. Finalmente, quisiéramos agradecer a los responsables del programa LOOP Festival de Barcelona, Emilio Álvarez y Conrado Uribe, su iniciativa para impulsar este programa y su apoyo para continuar desarrollándolo a lo largo de estos cuatro años.

BIBLIOGRAFÍA

- DURSON, PELIT (2012). “An Analytical Tool for Thinking and Talking about Space” en M. GREENE, J. REYES y A. CASTRO (eds.), *Proceedings: Eighth International Space Syntax Symposium*, Santiago de Chile.
- GIROT, CHRISTOPHE (2006). “Vision in Motion. Representing Landscape in Time” en *The Landscape Urbanism Reader*, 91.
- MADRAZO, LEANDRO (2006). “Systems of representation. A pedagogical model for design education in the information age” en *Digital Creativity*. Vol. 17, nº 2, pp.73-90.
- MANZ, RUDOLF y LICHTENSTEIN, CLAUDE (eds.) (1994). *Video. Denk-Raum Architektur*. Stuttgart: Teubner.
- MOHOLY-NAGY, LÁSZLÓ (1947). *Vision in Motion*. Chicago: Paul Theobald.
- OBLINGER, DIANA (ed.) (2006). *Learning Spaces*. Disponible en <http://www.educause.edu/learningspaces> (última consulta: 12 de noviembre de 2015).
- PENZ, FRANÇOIS y LU, ANDONG (2011). *Urban Cinematics. Understanding Urban Phenomena through the Moving Image*. Bristol, Chicago: Intellect.