

EXPERIENCIAS SENSORIALES

Diseño Experimental en el Espacio Público.

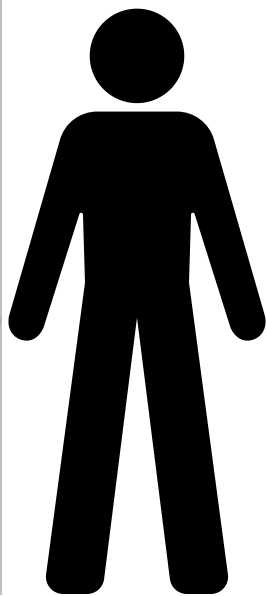
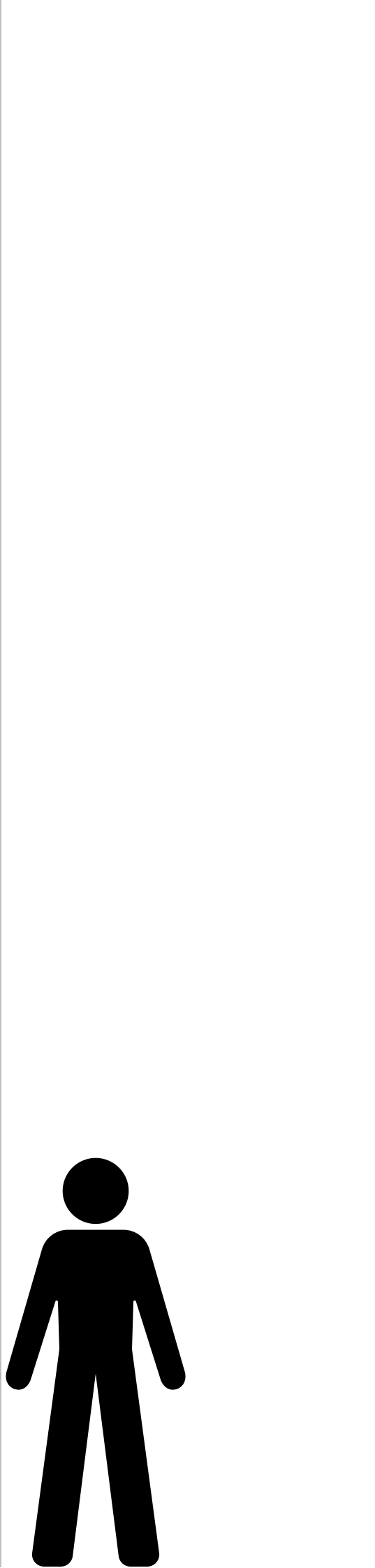


TALLER DE ACCIÓN RUR-URBANA
ASESOR: M. EN ARQ. FARID ABDEL BARBOSA OJEDA
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE ARQUITECTO PRESENTA:
DISEÑO DE EXPERIENCIAS SENSORIALES EN ESPACIOS PÚBLICOS
PRESENTADO POR RODRIGO PÉREZ SUÁREZ
MORELIA, MICHOACÁN, MÉXICO, A OCTUBRE DEL
2022



RESÚMEN

CON EL PASO DEL TIEMPO LOS ESPACIOS PÚBLICOS COMO LOS PARQUES, PLAZAS, BOSQUES Y ÁREAS RECREATIVAS SE HAN VISTO AFECTADOS POR LO VACÍOS QUE SUELEN ESTAR, LA SOLEDAD EN ESTOS LUGARES CAUSA PROBLEMAS SOCIALES EN PEQUEÑA Y MAYOR ESCALA. EL PRESENTE PROYECTO DE DISEÑO/INVESTIGACIÓN BUSCA LA IMPLEMENTACIÓN, CREACIÓN Y DISEÑO DE INSTALACIONES EXPERIMENTALES-TEMPORALES LAS CUALES MOTIVEN A LA POBLACIÓN A VOLVER A TENER PRESENCIA EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS AL LLAMAR SU ATENCIÓN MEDIANTE ESTIMULOS SENSORIALES.



“Nada hay en el intelecto que no haya estado antes por los sentidos”

-Aristóteles

“El Espacio Público es bueno cuando en el ocurren muchas actividades no indispensables”

-Jan Gehl

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Dios por todo el conjunto de experiencias que he vivido en la vida y por permitirme llegar a la conclusión de mi carrera universitaria.

A la universidad por esta etapa que esta cerrando con la presente tesis; a las instalaciones que me brindaron el apoyo necesario para poder desarrollar mis tareas, trabajos en equipo; y a esos momentos de recreo personal que todo estudiante necesita; a sus docentes que me formaron y me brindaron una parte de sus conocimientos.

Me siento muy agradecido también por todas las experiencias que he podido tener durante mi vida universitaria, las cuales me han forjado como la persona que soy hoy en día, también por las personas que conocí durante la carrera y los recuerdos que me dejan, a todos mis amigos los quiero mucho y me los llevo en el corazón.

También quiero hacer un agradecimiento general a las demás personas que fueron una parte importante en el desarrollo de mi persona, muchos buenos amigos que me apoyaron en momentos complicados de la carrera, pero en especial a Keyseri por ser la mejor compañía que pude tener durante la carrera.

Una parte sin la cual no estaría en donde estoy es mi familia, la cual desde el primer día me brindó su apoyo y comprensión durante las a veces complicadas etapas de la carrera, esas primeras noches de desvelo acompañado de mis padres; Lourdes y Sergio; esas maquetas y proyectos realizados también con el apoyo de mis abuelos; Teresa y Salvador.

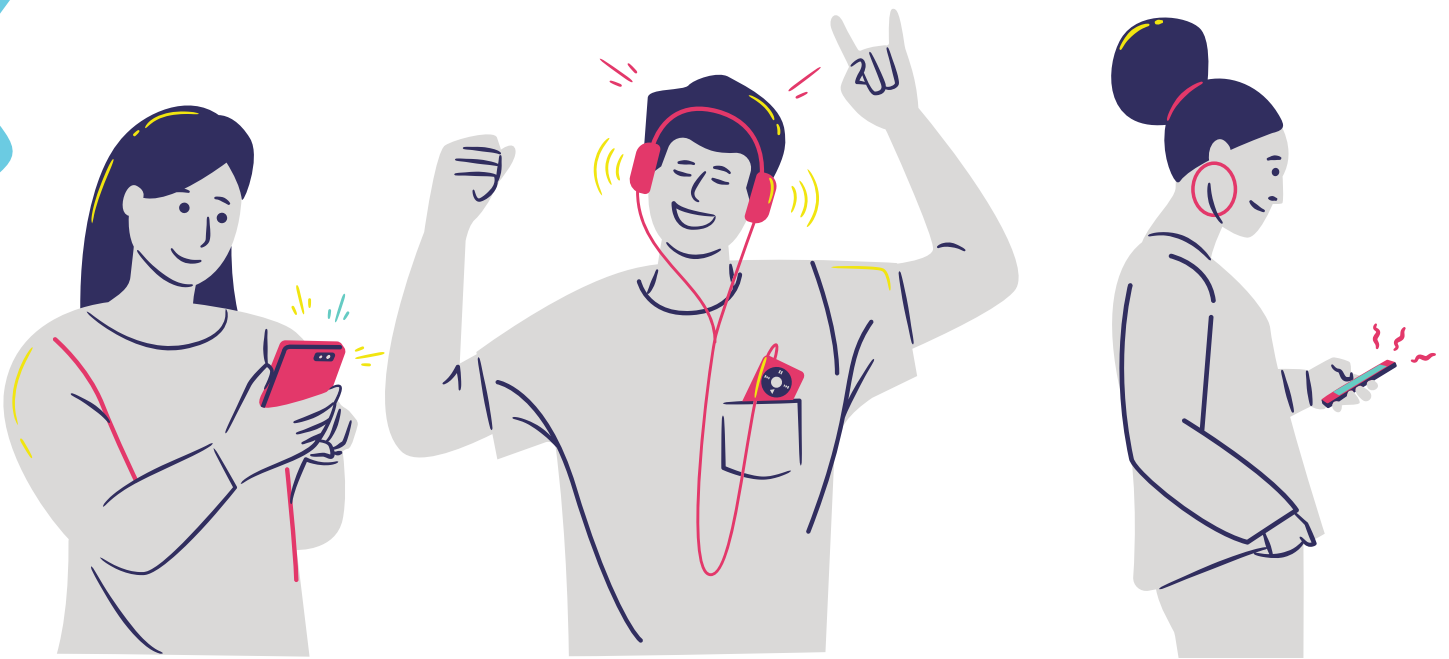
A mi mamá agradecerle por el apoyo, la comprensión, los consejos, las desveladas y más que nada por creer en mí, sin todo eso y una lista infinita de cosas que has hecho por mí no estaría aquí, gracias.

A mi papá agradecerle por todo, las risas, los recuerdos y los sueños, el apoyo y siempre llevarme a la escuela, por levantarme cuando había dormido poco y por haber sido el mejor papá que pude haber tenido, ya no estás con nosotros pero siempre te llevaré conmigo, te extraño.

A mi hermano Sergio por acompañarme en la vida académica y ser uno de mis consejeros de vida, por apoyarme y siempre creer en mí como yo creo en él.

Gracias.

Escanea el código de la aplicación **Spotify** la cual puedes descargar desde un dispositivo **Android** o **IOS** y escanear con la cámara del móvil para una experiencia auditiva durante la lectura.



EXPERIENCIAS SENSORIALES

Diseño Experimental en el Espacio Público.

Este proyecto de tesis toma las experiencias sensoriales basadas en procesos experimentales que parten del diseño de una instalación, la cual consiste en una estructura que invita a la participación de un individuo a través de la estimulación de los sentidos.

Las experiencias sensoriales son instalaciones artificiales las cuales buscan cautivar los sentidos humanos a través de uno o varios elementos visuales, táctiles, olfativos, gustativos o auditivos.

El uso del método sistemático de diseño y la búsqueda por la exploración para la instalación de experiencia sensorial abre muchas posibilidades en su implementación en pequeña y gran escala.

Esta tesis busca desarrollar una alternativa que permita dar más opciones de recreación a las personas y a su vez abrir el campo a los organismos públicos y privados para las reactivaciones de estos espacios públicos abandonados o subutilizados.

Con el objetivo de desarrollar esta instalación para que pueda ser itinerante sobre muchos tipos de contextos; desde una plaza pública, museo, escuelas o sitios de esparcimiento en general, para brindar la oportunidad a la comunidad cercana al lugar de poder interactuar con la misma y brindar una alternativa para recreación efímera y móvil en la ciudad de Morelia, Michoacán, México. Se espera que esta promueva la reflexión y experimentación de los participantes.

Palabras clave: Experiencia Sensorial, Recreación, Exploraciones, Instalación Experimental, Espacio Público y Diseño Experimental.

SENSORY EXPERIENCES

Experimental design in public space.

This thesis project takes sensory experiences based on experimental processes that start from the design of an installation, which consists of a structure that invites the participation of an individual through the stimulation of the senses.

Sensory experiences are artificial installations which seek to captivate any of the human senses through one or more visual, tactile, olfactory, gustatory or auditory elements.

The use of the systematic method of design and the search for exploration for the installation of sensory experience opens up many possibilities in its implementation on a small and large scale.

This thesis seeks to develop an alternative that allows giving more recreation options to people and in turn open the field to public and private organizations for the reactivation of these abandoned or underused public spaces.

With the aim of developing this installation so that it can be itinerant over many types of contexts; from a public square, museum, schools or entertainment sites in general, to provide the opportunity to the community near the place to be able to interact with it and provide an alternative for ephemeral and mobile recreation in the city of Morelia, Michoacán, Mexico. It is expected that this will promote the reflection and experimentation of the participants.

Keywords: Sensorial Experience, Recreation, Explorations, Experimental Installation, Public Space and Experimental Design.

01

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO

AGRADECIMIENTOS	1
RESUMEN ABSTRACT	3
¿QUE ES TARU?	9
ANTECEDENTES	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
JUSTIFICACIÓN	15
OBJETIVOS	15
HIPÓTESIS/EXPECTATIVAS	16
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	16
METODOLOGÍA	17
CICLO RECREATIVO	18
TEORÍA GESTALT	19

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

02

23	DEFINICIONES BÁSICAS
25	ESTADO DEL ARTE
25	RECREACIÓN
25	TIPOS DE RECREACIÓN
26	RECREACIÓN MENTAL
26	LUGAR DE RESILIENCIA
27	¿QUÉ SON LOS ESPACIOS PÚBLICOS?
27	ESPACIOS PÚBLICOS ABANDONADOS
28	EFFECTOS DEL ABANDONO
29	ANÁLISIS DE LA SUBUTILIZACIÓN DE ESPACIOS
31	POLI CENTRISMO EN LA CIUDAD
32	LAS OPORTUNIDADES ECONÓMICAS
33	¿QUÉ HACE BUENO A UN ESPACIO?
34	ÁRBOL DE PROBLEMAS
35	FENOMENOLOGÍA
36	ARQUITECTURA SENSORIAL
36	LA INSTALACIÓN COMO ESPACIO DE CREACIÓN
37	LOS SENTIDOS
39	INSTALACIÓN EXPERIMENTAL
41	INNOVACIONES
42	APORTACIONES
43	CASOS ANÁLOGOS INTERNACIONALES
45	CASOS ANÁLOGOS MORELIA
51	REFERENTES
57	POSTURA DE DISEÑO
58	CONCLUSIONES DE DISEÑO
59	MAPA MENTAL

CAPÍTULO III EXPERIMENTACIÓN

03

PROCOLO EXPERIMENTAL	61
1ER ENCUESTA	63
ANÁLISIS DE ENCUESTA	65
ASPECTOS A EVALUAR	67
1RA EXPERIMENTACIÓN	69
PROTOTIPADO	70
MATERIALIDAD	71
ESPECULACIÓN	72
RESULTADOS 1ER EXPERIENCIA	73
2DO EXPERIMENTACIÓN	79
PROTOTIPADO	80
MATERIALIDAD	81
ESPECULACIÓN	82
RESULTADO 2DA EXPERIENCIA	83
3ER EXPERIMENTACIÓN	89
PROTOTIPADO	90
MATERIALIDAD	91
ESPECULACIÓN	92
RESULTADO 3ER EXPERIENCIA	93
2DA ENCUESTA	99
ANÁLISIS DE ENCUESTA	101

CAPÍTULO IV DISEÑO FINAL

105	EXPERIMENTACIÓN FINAL
107	PROTOTIPADO FINAL
109	SELECCIÓN DEL PROTOTIPO
111	MATERIALIDAD
113	ARMADO
115	ESPECULACIÓN

04

CAPÍTULO V IMPLEMENTACIÓN

05

PRIMERA EXPERIENCIA	119
SEGUNDA EXPERIENCIA	125
EXPERIENCIA FINAL	131

CAPÍTULO V CONCLUSIONES

147	ENCUESTA FINAL
149	CONCLUSIÓN FINAL
151	BIBLIOGRAFÍA
153	ANEXO FOTOGRÁFICO

06

01 Plantea mienta



**¿QUE ES TARU?
ANTECEDENTES
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
JUSTIFICACIÓN
OBJETIVOS
HIPÓTESIS/EXPECTATIVAS
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN
METODOLOGÍA
CICLO RECREATIVO**



Taller de Acción Rur-Urbana

Es un esquema de trabajo basado en el diseño a través de la experimentación y la acción colectiva a través de la participación de los alumnos y profesores quienes actúan voluntariamente, en oposición a la quietud.

Plantea un esquema de diseño basado en exploraciones a través del diseño o diseño a través de experimentos iterativos. Algunas etapas del proceso incluyen: definición de oportunidades de diseño, recolección y análisis de datos, diagnóstico, ideación, diseño especulativo, prototipado, implementaciones piloto a pequeña escala en diversas iteraciones.

En TARU es fundamental la validación del diseño en base a un análisis de resultados que muestre evidencia, contribuciones principales y conclusiones.

TARU es caos expandido.

(Fragmento extraído del PDF introductorio del taller, 2021)

Gracias por abrirme la mente para desarrollar un proyecto como este.

Al día de hoy la sociedad se ha mantenido en un estado de reposo tras tener la mayoría de sus actividades y alguna sociales dentro de casa. Lo que fue un cambio total en las costumbres de la vida diaria; provocado por el SARS-COV-2 que nos mantuvo aislados estando más tiempo en casa.

Hoy siendo el año 2022, la pandemia parece tener una luz al final y marca un retorno a nuestra vida sin aislamiento, el cual trajo a las personas problemas además de económicos, mentales; los cuales ahora presentan un nuevo reto para desarrollarnos en ciertos entornos y ciertas sensaciones necesitan volver a surgir en nuestra vida diaria.



Después de observar la situación sobre el ser humano y la poca interacción con los entornos públicos y sus emociones reprimidas tras el aislamiento, también tras haber observado más a detalle la situación de los espacios públicos que cada vez se encuentran en mayor abandono surge la idea de intervenir y utilizar la fenomenología y el diseño de experiencias sensoriales para estimular los sentidos humanos y a su vez brindarles otra alternativa de recreación que logre que la población vuelva a tener acercamiento con los espacios públicos.

La ciudad tiene espacios ya construidos los cuales se han vuelto monótonos en la vida diaria de las personas, se han convertido en un espacio más por el cual pasan mientras van manejando, o al cual evitan por la situación de abandono en la que se encuentran. Con esta nueva corriente de diseño experimental se busca apoyar a un mejor desarrollo del barrio, colonia o comunidad a la que beneficie la instalación.

El fin del presente proyecto es diseñar una Experiencia Sensorial a través de una Instalación Experimental Recreativa la cuál estimule las emociones físicas y mentales que fueron desplazadas tras el largo tiempo de aislamiento social y a su vez llame de nuevo a la comunidad a volver a los espacios públicos actualmente abandonados.

Esta tesis abarcará el estudio y diseño de las instalaciones experimentales, las múltiples sensaciones físicas y mentales que vive el ser humano con el acercamiento a ciertos objetos y su funcionamiento con entornos públicos o privados.



Los espacios públicos requieren otras alternativas de recreación para evitar volverse un lugar por el cuál solo se transita o se toman fotos de pasada por la soledad que reflejan los mismos al no dar pie a que el usuario busque permanecer o explorar más el lugar.

Planteamiento del

En nuestra vida diaria el ser humano tiende a volverse una máquina de cotidianidad, despertar, desayunar, trabajar, comer, volver a casa, cenar y dormir; redes sociales que nos dejan fuera de las alternativas de recreación las cuales tras todas nuestras actividades diarias nos hacen olvidar lo increíble que es el cuerpo humano y todo lo que podemos lograr día a día.

En el 2020 la humanidad pasó por algo sin precedentes, llegó una pandemia que no sólo era muy contagiosa, sino que también era muy mortal, lo que llevo a que escuelas, oficinas, centros comerciales, entre otros, cerraran sus puertas y en algunos casos cambiaran sus métodos de trabajo a un formato en línea.

Además de la pandemia y el poco uso de ciertos espacios públicos se crearon vacíos en los mismos; también el cambio de estilo de vida para las personas trajo muchos problemas y enfermedades; como el estrés y la mala alimentación. La ansiedad y la falta de interacción social bajó los niveles de experimentación de emociones y sensaciones en las personas.

Nuestra actual vida en redes sociales y el aislamiento trajo manifestaciones emocionales como angustia, desconfianza, ansiedad, temor al contagio, enojo, irritabilidad, sensación de indefensión frente a la incertidumbre e impotencia.

Hay estudios que muestran que la soledad y el aislamiento social están asociados con mayores riesgos de tener problemas de salud, como enfermedades cardíacas, depresión, y deterioro cognitivo. (CDC:Centro de control de enfermedades y prevención de enfermedades) 2021

"Los científicos tienen muchos años observando que los individuos que tienen una menor cantidad o calidad de relaciones sociales presentan más problemas de salud y un riesgo mayor de fallecer . En particular, existen abundantes evidencias de que el aislamiento social prolongado tiene un impacto negativo sobre el sistema nervioso y nuestro comportamiento." (The Conversation, 2021)

Problema

Al observar este problema social y con un panorama aparentemente positivo para mitigar los efectos negativos de la pandemia en la sociedad surge la idea de crear una experiencia sensorial a través de una instalación que logre estimular las sensaciones y emociones humanas.

Para desarrollar el presente proyecto se tomó en cuenta el trabajo de los pioneros en el diseño sensorial que es el caso del estudio **Zero** los cuales buscando crear una corriente que trabajara con la estimulación de los sentidos siguieron una línea sensorial con la luz, el sonido, el reflejo y las ilusiones ópticas eran una segunda naturaleza, al igual que acciones en vivo como golpear, rebanar, quemar y causar explosiones; mientras que el estudio **Gutai** siguió algo más teatral como los entornos multimedia a gran escala y los vestidos Technicolor. Logrando crear esta corriente en la arquitectura que terminaría llamándose Arquitectura Sensorial.

Mediante el estudio de las experiencias sensoriales y el objetivo de traer de vuelta a las personas a vivir estas sensaciones desplazadas. Se diseñará una instalación experimental que busca; además de estimular las sensaciones humanas, lograr que el usuario entre en un espacio de transición entre el caos de la ciudad y la cotidianeidad a un espacio de recreación mental.

Como se muestra en la imagen(Figura #1) en el órgano de Corti, la estructura envuelve al usuario en una experiencia sonora.



Nota. Fotografía ilustrativa sobre la reacción a la modificación del sonido. Fuente: LIMINAL

Justificación 15

La problemática que se presenta sobre la actual relación de las personas, los espacios públicos y sus sensaciones muestra la falta de nuevas alternativas de recreación que saquen a las personas de su cotidianeidad, además de apoyar algunos problemas actuales como: la ansiedad, estrés, angustia, temor, enojo.

Por lo que con esta tesis se pretende diseñar una experiencia que logre potenciar las emociones y sensaciones humanas; que a su vez los invite a la recreación en los espacios públicos utilizando el estudio de las experiencias sensoriales, la arquitectura sensorial, la fenomenología y las instalaciones experimentales.

Busca que la población con accesibilidad al lugar tenga una nueva alternativa de recreación temporal y concienciación sobre la importancia del ser humano al desconectarse un momento de una vida diaria tan ajetreada y llena de estrés por las redes sociales, el trabajo y la rutina.

Objetivos

GENERAL

Diseñar una experiencia sensorial a base de una propuesta urbano-arquitectónica de la instalación experimental para su uso recreativo y efímero en la ciudad de Morelia, Michoacán. La cual busca generar mediante estímulos que el usuario salga un momento de la cotidianeidad.

ESPECÍFICOS

- *Definir el problema de la poca interacción con los espacios públicos y analizar los problemas que trae.
- *Obtener datos suficientes que funcionen para el desarrollo de la estructura.
- *Analizar y sintetizar resultados de la obtención de información.
- *Prototipar experiencias que atraigan al espectador.
- *Preparar y ejecutar los prototipos seleccionados para el proyecto.
- *Conclusiones sobre el desarrollo de las instalación en diferentes situaciones.

Hipótesis | Expectativas

Del proyecto se espera logre que cada usuario pueda experimentar una percepción única de la instalación la cuál logre hacerlos salir un momento de su vida cotidiana y les provoque sensaciones haciéndolos reflexionar sobre lo importante que es el cuerpo humano y valorar más las habilidades que tiene así como que influya en la búsqueda de más espacios de recreación fuera de casa.

También que la estructura se pueda volver un espacio práctico para su montaje en múltiples lugares públicos logrando tener accesibilidad para más personas.

Y crear conciencia en la población de la Ciudad de Morelia, Michoacán; en el diseño de experiencias sensoriales para que tome más importancia en los espacios públicos de la ciudad; finalmente obtener un análisis del antes y después del proyecto por parte de los usuarios.

Preguntas de investigación

Primarias:

- 1.-¿Cómo potenciar la estimulación de los sentidos a través de experiencias sensoriales?
- 2.-¿Como obtener atención de los sentidos?
- 3.-¿Qué experiencias atraen a las personas?
- 4.-¿Cómo lograr captar el interés de las personas?

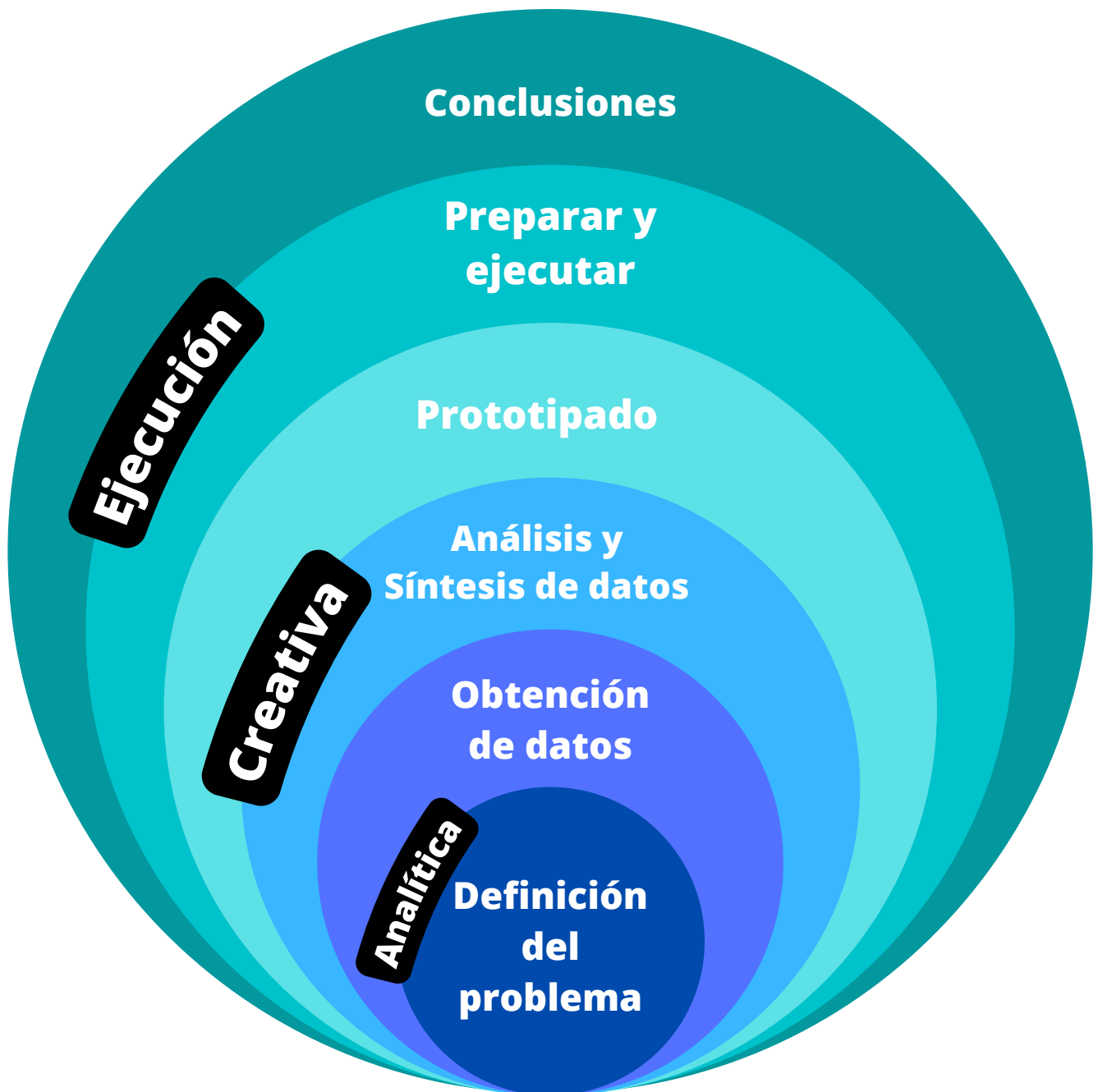
Secundarias:

- 1.-¿Cómo desarrollar la propuesta?
- 2.-¿Cómo estimular el tacto?
- 3.-¿Cuáles son los colores que más estimulan la vista?
- 4.-¿Qué formas llaman más la atención?
- 5.-¿Qué experimentaciones desarrollar?
- 6.-¿Cómo analizar las experiencias sensoriales?

Metodología

El sistema metodológico que se utilizará en el proceso de investigación, análisis y diseño de la instalación experimental será el **Método Sistemático de Diseño de Bruce Archer** el cual consta de 3 fases a grandes rasgos las cuales son: **Analítica, Creativa y de Ejecución.**

Este método es uno de los más detallados publicados a la fecha. Asimismo, una de las premisas del método es que el diseño es una ciencia porque es una búsqueda sistemática cuya meta es el conocimiento.



Ciclo Recreativo

Otra parte del proceso creativo del proyecto se basa en el **Proceso Recreativo**, el cuál consta de principalmente 3 fases, las cuales son: **Inspiración, Creación y Reflexión.**

La fase de la **Inspiración** es sobre el conocer del tema que se va a trabajar y ver variedad de proyectos y matices diferentes que gusten y desagraden para la creación de la obra.

La fase de **Creación** es el momento en el que se están mezclando todo el material antes recolectado u observado, para lograr crear algo con la esencia de ambos polos de las obras.

Por último la fase de **Reflexión** que nos envuelve en analizar lo aprendido, lo que se pudo haber mejorado y lo que se logró hacer, también el analizar los procesos que nos llevaron a la obra final.

Partiendo de este ciclo, será una de las bases además del proceso metodológico que se tiene para poder combinar tanto el proceso de investigación como este proceso de enriquecimiento y llevar el proyecto a un fin más completo.

INSPIRACIÓN



CREACIÓN



REFLEXIÓN



TEORÍA GESTALT

19

"La palabra Gestalt viene del alemán y significa literalmente "forma" pero en general puede traducirse también como "representación". La Psicología de la Gestalt es una corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX, y cuyos exponentes más reconocidos han sido los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin. El pensamiento holístico sobre el que se funda la teoría se resume en la afirmación: "el todo es siempre más que la suma de sus partes"."(Lorella, 2016)

Esta teoría se compone de los siguientes aspectos:

Cierre: esta ley afirma que los seres humanos tienden a completar la forma y el significado de conformidad con el todo. Se produce cuando un objeto está incompleto o es un espacio que no está completamente cerrado y nuestra mente añade los elementos faltantes para completar una figura.

Proximidad: el individuo organiza sus percepciones a través de rasgos simples y regulares sintetizándolos en un significado único.

Semejanza: este principio explica la capacidad de nuestro cerebro de agrupar los elementos similares en una entidad.

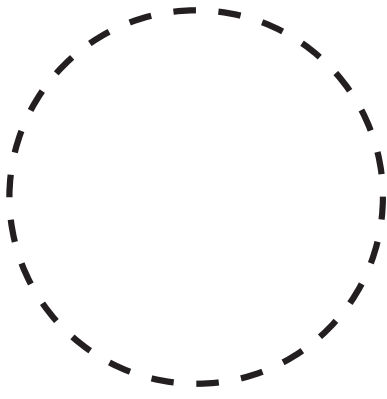
Simetría: que afirma que las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.

Figura y fondo: El cerebro localiza contornos, separa objetos y establece distinciones entre ellos.

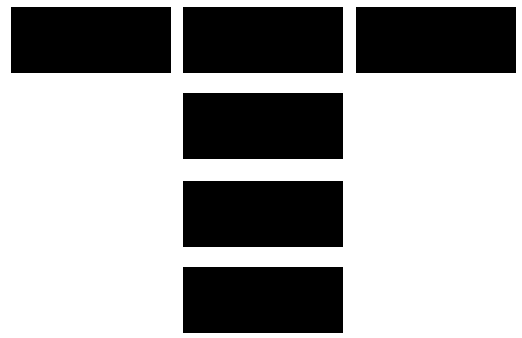
Dirección Común: El cerebro identifica como un grupo aquellos elementos que dan la impresión de moverse o confluir hacia un mismo punto.

Continuidad: El cerebro tiende a ignorar los cambios que interrumpen una imagen y prioriza los estímulos que permitan apreciar la imagen de forma continua.

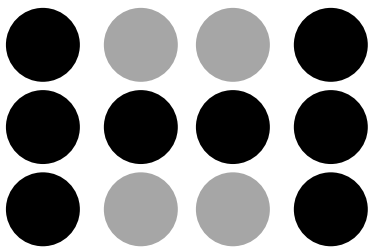
La teoría de Gestalt se utilizará en el desarrollo de las instalaciones en la búsqueda de brindar nuevas opciones en las que la comunidad pueda interactuar libremente y empíricamente con las mismas.



CIERRE



PROXIMIDAD



SEMEJANZA



SIMETRÍA

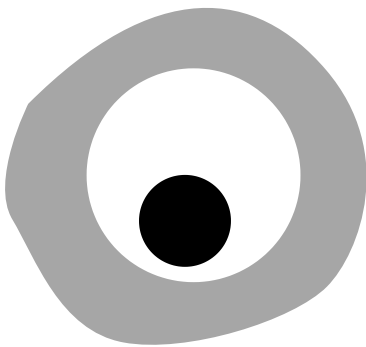
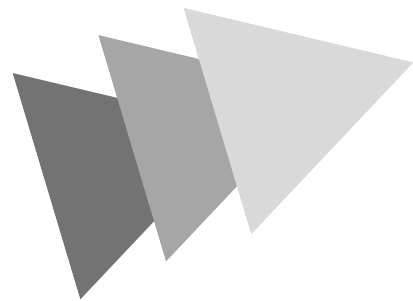
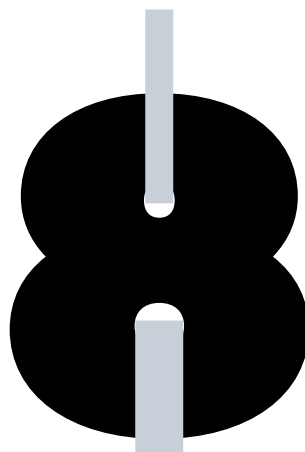


FIGURA Y FONDO



DIRECCIÓN COMÚN



CONTINUIDAD

02

Marco Teórico



- **DEFINICIONES BÁSICAS**

ESTADO DEL ARTE

- **RECREACIÓN**
- **TIPOS DE RECREACIÓN**
- **RECREACIÓN MENTAL**
- **LUGAR DE RESILIENCIA**
- **¿QUÉ SON LOS ESPACIOS PÚBLICOS?**
- **ESPACIOS PÚBLICOS ABANDONADOS**
- **EFFECTOS DEL ABANDONO**
- **ANÁLISIS DE LA SUBUTILIZACIÓN DE ESPACIOS**
- **POLI CENTRISMO EN LA CIUDAD**
- **LAS OPORTUNIDADES ECONÓMICAS**
- **ÁRBOL DE PROBLEMAS**
- **FENOMENOLOGÍA**
- **ARQUITECTURA SENSORIAL**
- **LOS SENTIDOS**
- **LA INSTALACIÓN**
- **INSTALACIÓN EXPERIMENTAL**
- **INNOVACIONES**
- **APORTACIONES**
- **CASOS ANÁLOGOS INTERNACIONALES**
- **CASOS ANÁLOGOS MORELIA**
- **REFERENTES**
- **POSTURA DE DISEÑO**
- **CONCLUSIONES DE DISEÑO**
- **MAPA MENTAL**

DEFINICIONES

Espacio: es aquello que es implicado por los cuerpos, o sea, el lugar que ocupan éstos, su límite inmóvil, siendo la suma de los espacios ocupados por los cuerpos, el espacio total, eliminando el concepto de vacío. (Aristóteles).

Espacio público: Es el lugar que está abierto a toda la sociedad, a diferencia del espacio privado que puede ser administrado o hasta cerrado según los intereses de su dueño. (de, 2014)

Plaza: Es un sitio destinado al esparcimiento de las personas en las grandes ciudades y pueblos, las plazas son por definición el punto central de una población, históricamente las poblaciones fueron asentándose alrededor de sitios en los que sucedieron hechos conmemorables. (Yirda Adrián, 2014)

Parque: Es un terreno que está destinado a árboles, jardines y prados para la recreación o el descanso. Suelen incluir áreas para la práctica deportiva, bancos para sentarse, bebederos, juegos infantiles y otras comodidades. (de, 2022)

Recreación: Actividad destinada al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico y mental. (Significados, 2015)

Efímero: es aquello que posee un breve período de duración, ya se trate de una sensación, una forma de vida, un fenómeno de la realidad o cualquier otro referente. Lo efímero es transitorio, fugaz, impermanente, es decir, si esperamos lo suficiente, algo efímero siempre desaparecerá o se transformará en otra cosa. (Efímero - Qué significa, origen y connotaciones, 2013)

Resiliencia: Se refiere a la capacidad de sobreponerse a momentos críticos y adaptarse luego de experimentar alguna situación inusual e inesperada. También indica volver a la normalidad. (Significados, 2013)

Desarrollo humano: Proceso de ampliación de las opciones y capacidades de las personas, que se concreta en una mejora de la esperanza de vida, la salud, la educación y el acceso a los recursos necesarios para un nivel de vida digno. (Diccionario de Acción Humanitaria, 2022)

Diseño experimental: El diseño experimental, en otras palabras, busca determinar el impacto en una variable como consecuencia de modificar otra variable. Esto, dentro de un proceso o estudio estadístico. (Diseño experimental - Economipedia, 2021)

BÁSICAS

Los Sentidos: son la capacidad para percibir estímulos internos y externos mediante el empleo de órganos específicos. Cada sentido está formado por un grupo de células especializadas que detectan sensaciones por medio de receptores. (DEFINICIÓNABC) 2021

Sentido Auditivo: Sentido corporal que permite percibir y distinguir los sonidos. El oído humano puede percibir frecuencias a partir de 20 Hz, que es un sonido grave, y hasta 28,000 Hz que son sonidos muy agudos, con un volumen de intensidad 5 a 15 decibelios. (RDR) 2021

Sentido de la Vista: Es probablemente el sentido más desarrollado en los seres humanos. Es tan importante que se puede imponer sobre la lógica. Cuando la vista se bloquea o elimina, se ponen en alerta el resto de los sentidos. (OPTICA LA SERNA) 2021

Sentido del Olor: Es el sentido corporal que permite percibir y distinguir los olores. A diferencia de muchos animales, el sentido del olfato se encuentra menos desarrollado en los seres humanos. (SEORL) 2021

Sentido del Tacto: Sentido corporal mediante el cual se perciben el contacto o la presión de las cosas sobre la piel y se distinguen ciertas cualidades que tienen, como la forma, el tamaño, la textura, la dureza o la temperatura. (EDUCANTABRIA) 2021

Sentido del Gusto: Es el sentido que permite identificar sabores por medio de la lengua. El ser humano es capaz de percibir un abanico amplio de sabores, dulces o salados, ácidos o amargos, y la combinación de varios estímulos, entre ellos textura, temperatura, olor y gusto. (EDUMEDIA) 2021

Arquitectura Sensorial: La arquitectura sensorial redescubre la importancia de los materiales, el contexto físico, cultural y social en el que se implanta trabajando la experiencia desde una perspectiva espacial, temporal y memorable. Las emociones interactúan con lo construido y dan paso a la imaginación de todos los sentidos. (Moovemag) 2021

Arquitectura Temporal: Los espacios temporales se ubican y reubican; cambiando de lugares o de configuración, alterando constantemente la ciudad y el paisaje natural o urbano, por lo tanto, son arquitecturas fáciles de transportar, flexibles, adaptables realizadas con materiales livianos y resistentes. (ARQHYS) 2021

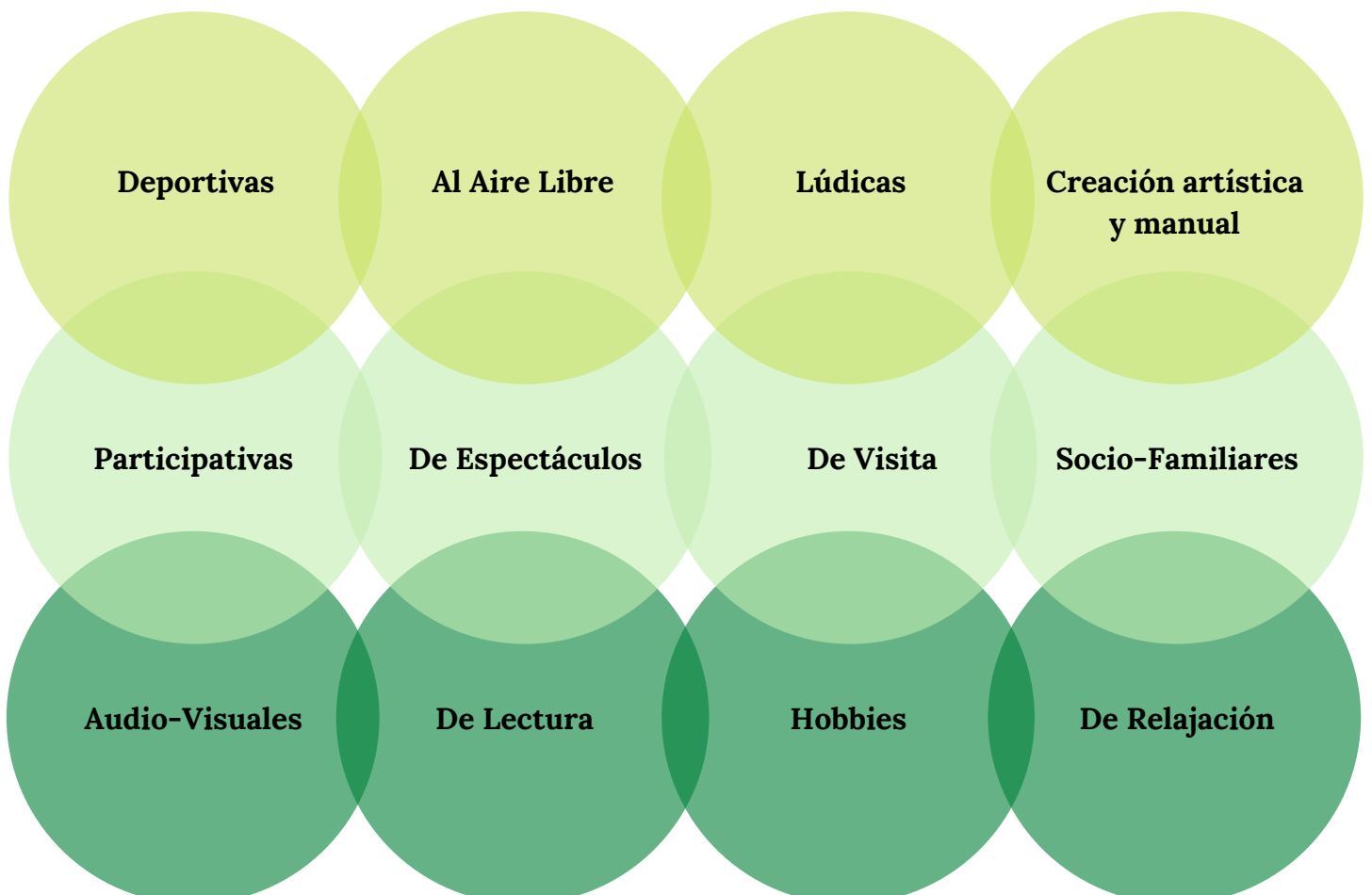
LA RECREACIÓN

Recrearse nos hace referencia a divertirse, distraerse, despejarse en una búsqueda de tener una escapatoria de nuestras obligaciones cotidianas. La participación de la sociedad en actividades recreativas les deja renovar las energías desgastadas durante el día, por lo que se puede pensar que la recreación provoca restauración en el desarrollo humano.

La recreación debe ser utilizada como un proceso de fortalecimiento de la existencia humana, creando la unión entre la familia, el trabajo, el barrio, la escuela y la comunidad. Pero para ello hay que entender que más que una actividad de esparcimiento, es una necesidad fundamental para el desarrollo y mejoramiento de la calidad de vida.

Los beneficios de esta actividad son muchos de los cuales podríamos decir que son de orden económico, fisiológico, ambiental, psicológico y social.

LA TIPOS DE RECREACIÓN



(Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios, 2014)

RECREACIÓN MENTAL

El término de la Salud Mental hace referencia a todo lo que nos lleva al bienestar social, emocional y psicológico, en los momentos complicados de la vida cuando pasamos malos días por el trabajo, nuestro entorno social o problemas económicos se le tiende a cargar mucho a la mente lo cual nos trae cargas negativas a la salud.

Por lo que se vuelve necesario intervenir en un campo que no es muy profundizado a la hora de diseñar los espacios públicos, si bien, siempre se plantean las clásicas actividades, así como los mismo aparatos de juegos de siempre los cuales terminan quedando abandonados por no lograr brindar nuevas experiencias a sus usuarios.

Para el proyecto se vuelve muy importante el término de la recreación mental, ya que se busca crear esta relación entre la instalación y la mente, logrando llevar o sacar un momento de la ajetreada vida a las personas.

LUGAR DE RESILIENCIA

Este término es utilizado para hablar de un sitio el cual tiene la capacidad de adaptarse a las situaciones adversas con fines positivos, sin embargo con el paso del tiempo ha ido cambiando su uso, también definiéndolo como la capacidad de tener éxito de modo aceptable en esta adaptación para la sociedad a pesar de complicaciones y de poder tener un resultado negativo.



¿QUÉ SON LOS ESPACIOS PÚBLICOS?

Entrando en una descripción más profunda sobre los espacios públicos; estos se refieren a lugares en el cual convergen muchos factores, como los sociales, culturales, económicos, deportivos, entre otros, y al que como su nombre hace referencia a que cualquier persona, sin importar su nacionalidad, edad, sexo, preferencia, condición física o nivel socio económico pueden asistir al mismo al ser parte de la vía pública cotidiana que forman parte de el equipamiento que brindan nuestros gobiernos.

El espacio público está conformado por vías, andenes, plazas, bulevares, parques, zonas verdes, mercados, galerías comerciales, estadios, corredores portuarios, estaciones de transporte masivo y todos los espacios que son para el uso y disfrute de todos.

También las zonas de circulación son espacio público como jardines y algunas zonas que se comparten entre espacio público y privado como las terrazas, parqueaderos y antejardines.

ESPACIOS PÚBLICOS ABANDONADOS

Actualmente estos sitios tienden a verse cada vez más aislados y solos, entre los cuales pueden ser las malas instalaciones, descuido o falta de mantenimiento por parte de los encargados, la inseguridad que se vive actualmente al ser sitios que al estar la mayoría del tiempo solos se prestan a que personas con malos fines los utilicen para mal.

También se encuentra el hecho de que si bien, la población vive en zonas muy lejanas del centro y sus trabajos tienden a ser cada vez más retirados de su hogar, sus vidas suelen desarrollarse en la zona centro de las ciudades, lo que crea otra razón a l lista de motivos por los cuales están vacíos estos lugares.

Además de agregar el factor de que los niños cada vez consumen más de su día en contenido de internet ya que los padres no los dejan salir a la calle por las anteriores razones señaladas.

Hace falta crear nuevas opciones de recreación para volver a darles la oportunidad a estos espacios de volverse resilientes.



Imagen 1. Espacio con basura producto del abandono. Foto: Cuarto Poder

EFFECTOS DEL ABANDONO

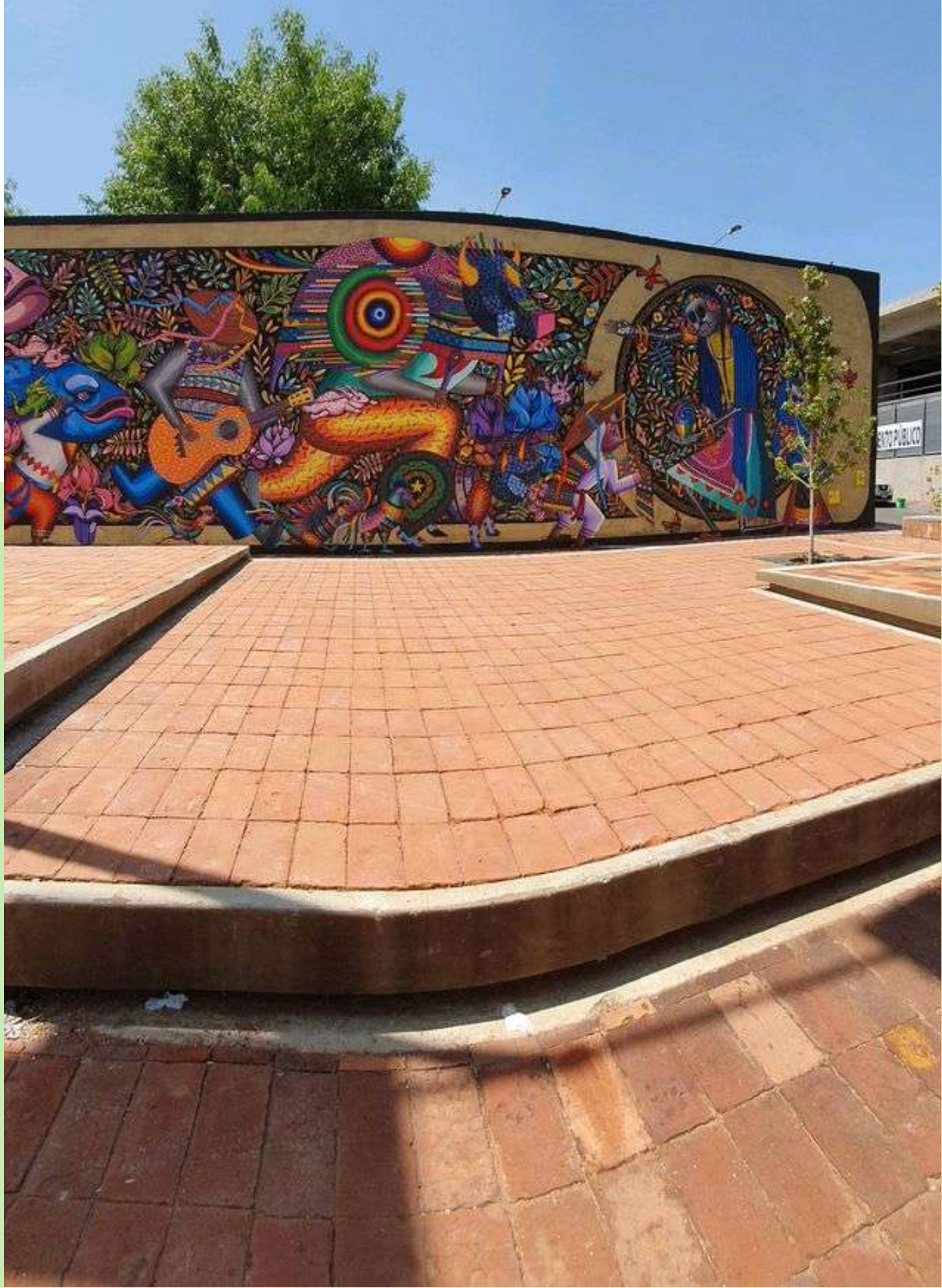
Uno de los principales es el como afecta el desarrollo humano de la comunidad, al no poder tener un lugar tranquilo donde caminar, donde pasar a sentarse, o donde llevar a jugar a los niños es lo que más termina afectando mentalmente a la comunidad.

Al día de hoy no es nada raro ver como los parques se convierten en sitios de acumulación de basura siendo otro motivo por el cual se deja de asistir a las mismas,

Otro efecto es el que de haber sido diseñado para ser un lugar para crear y fomentar la sana convivencia se termina volviendo un sitio para que diferentes campañas de recolección de basura lo tengan como parada a visitar.

La falta de presencia policiaca también es un efecto de un abandono gubernamental en la comunidad, así como la falta de mantenimiento en bancas o juegos.

Las remodelaciones tambien se vuelven algo subsecuente de esta situación al provocar remodelaciones que terminan volviendo a mostrar la falta de compromiso con la comunidad.



PLAZA DE LA PAZ

Los espacios subutilizados son lugares que también se les denomina como “infraestructura subutilizada”, es decir, ciertos espacios públicos o equipamiento urbano que se construyó en algún momento determinado, pero que nunca fue aprovechado en toda su capacidad. (CEDEUS, 2014)

Para realizar este análisis quise buscar un lugar en Morelia el cual sufra de tener la carga de ideas de recreación con una mala planeación ya que así como esta plaza hay muchas más en la ciudad y se termina desarrollando las actividades recreativas en las plazas céntricas de la ciudad.

Revisando uno de los casos más actuales y que se podría decir que también que tiene también un índice de abandono es el caso de la inaugurada hace unos años a unas cuantas cuadras del centro histórico de la ciudad de Morelia.

Dentro de la cual se planteo un proyecto para volver a dar una nueva opción para las personas cercanas al lugar el cual termino teniendo subusos para los que no tenían ideados.

Se trata de un pasillo artístico, bancas y espacio para eventos al aire libre, además de que al centro del recinto se encuentra plantado un árbol que bendijo el Papa Francisco en su visita a Morelia en el año 2017.

La cual tras casi 3 años de uso pocos eventos se han visto en la misma, además de que al ser en una zona con tan poca fluencia peatonal tiende a quedarse sola y la población prefiere evitar el lugar por temor.

Además de prestarse para actos delictivos crean otro sitio para personas con malos fines tengan encuentros, hay poca seguridad pasando por el lugar y tampoco se ve mucho mantenimiento.

POLICENTRISMO EN LA CIUDAD

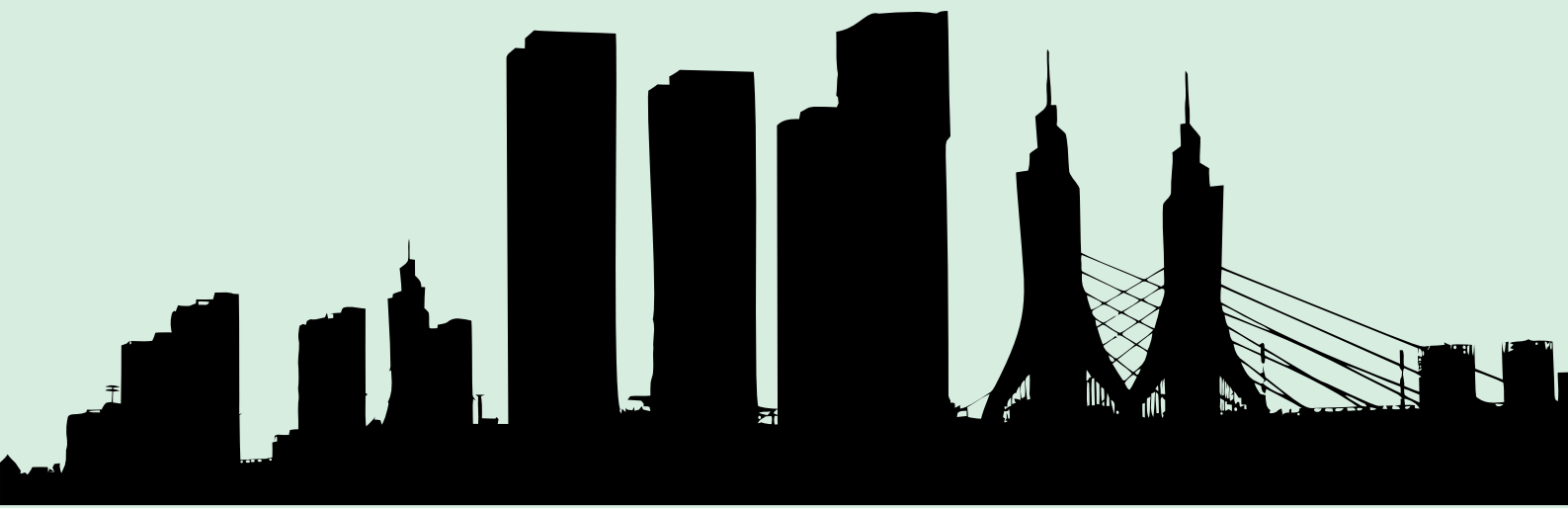
El desarrollo en la Ciudad se ha dado en una escala tal vez un poco tranquila en comparación con otras capitales en el país al seguir rigiéndose bajo ciertos términos en cuanto al desarrollo social y sus construcciones, asimismo se ha creado un desarrollo central en la misma lo que ocasiona que el desarrollo personal de las personas mayormente sea en las plazas céntricas o con más afluencia peatonal.

El Policentrismo tiene 2 ramas, una de ellas lo muestra como el eje de como el crecimiento de las ciudades provoca que las orillas queden aisladas en una mala situación y también el término que hace referencia al acto que tienen ciertas ciudades al tener conurbaciones y lograr sacar adelante un proyecto de desarrollo mutuo que los beneficie a todos.

En Morelia con el paso de los años y el crecimiento de nuevos desarrollos en las periferias se han estado creando nuevos centros poblacionales los cuales al final del día se vuelven la estación para dormir y al día siguiente volver temprano al centro de la ciudad.

El problema sobre el Policentrismo es que al haber cada vez centros de población más lejanos al mismo tiempo los espacios públicos proyectados para ese sitio terminan siendo subutilizados para malas prácticas.

La subutilización y el Policentrismo van de la mano al tener una la otra se genera, y una de las formas en las que se puede hacer que los espacios públicos que están teniendo sub-úsos vuelvan a la afluencia proyectada es creando nuevas experiencias para las personas que les haga salir a frecuentar y revivir estos sitios.



LAS OPORTUNIDADES ECONÓMICAS

Otro cambio que trae a la zona en cuanto a la economía un espacio público con concurrencia es el de brindar nuevas oportunidades de comercio en el lugar, más negocios crean más empleos que a su vez llevan a cabo que el lugar pueda sufrir el cambio con resiliencia.

Es muy común que los espacios públicos en estado de abandono suelen dar un mal aspecto a la inversión de terceros por el riesgo permanente a un asalto y pérdidas totales de inversiones, al lograr que los espacios públicos vuelvan a tener afluencia la zona comercial de la comunidad emerge y así su desarrollo social.

Tras el aislamiento muchas zonas públicas de comercio perdieron todo pues no había gente que saliera a pasear, por lo que tuvieron que cerrar. Después de 2 años de pandemia se vuelve necesario crear el espacio para que nuevos negocios puedan surgir dentro de las complicaciones que hay actualmente.

Recientemente se ha visto en Morelia que la población ha vuelto a salir a las calles, algunos con mucho temor al contagio y otros no, el incentivar a la movilización en espacios públicos la activación de la economía en las colonias se hace más presente.

Remarcar que una comunidad con actividad social se vuelve motor de la economía de la misma, la sociedad tiene ganas de salir y experimentar la vida, los sabores y colores de la ciudad, sólo falta brindar opciones nuevas de recreación que provoquen que salgan de su cotidianidad en casa.



¿QUE HACE BUENO UN LUGAR?

La organización estadounidense Project For Public Places creó un listado de características que según sus análisis crean un sitio bueno para que logre desarrollar su uso destinado así como dar más a la comunidad y mejorar la calidad de vida de sus pobladores.

A continuación muestro un diagrama de las características de la organización para crear un buen lugar y enmarco en aquellas en las que el proyecto puede desarrollar y mejorar la situación en los siguientes puntos:

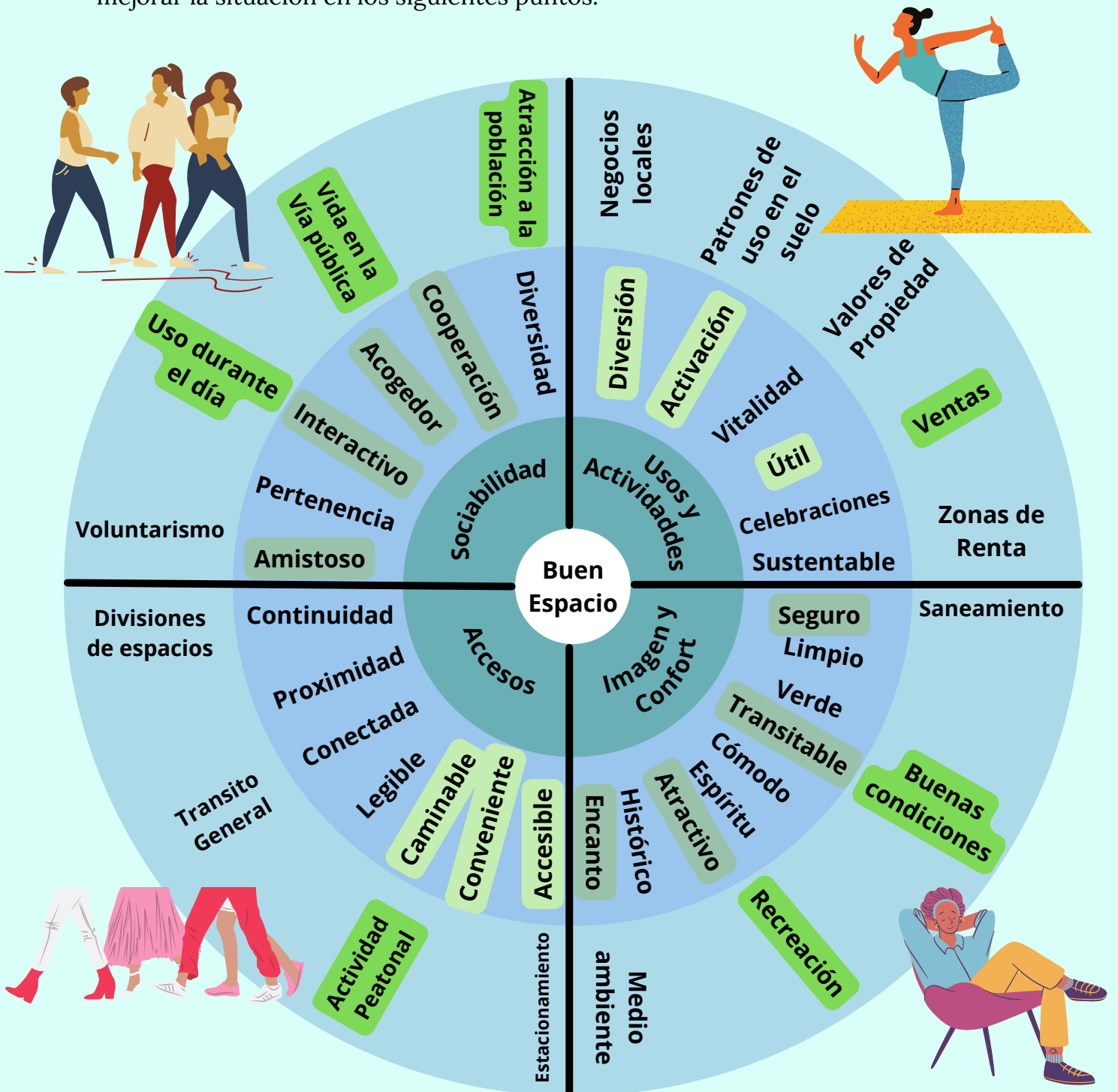


DIAGRAMA DE PROBLEMAS

DETERIORO DE CALIDAD DE VIDA EN LAS CIUDADES

DEVALUACIÓN DE PROPIEDADES

VICTIMIZACIÓN DE ESPACIOS PÚBLICOS

AUSENCIA DE REDES SOCIALES POSITIVAS

SEDENTARISMO E INACTIVIDAD

DETERIORO DE LA IMAGEN URBANA

PERCEPCIÓN DE INSEGURIDAD

OPORTUNIDADES DE DELITO

ESCASA PARTICIPACIÓN CIUDADANA

NULAS OPORTUNIDADES DE REALIZAR ACTIVIDADES

ABANDONO O SUBUTILIZACIÓN DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS

ESPACIOS PÚBLICOS NO CUBREN NECESIDADES DE LA COMUNIDAD

ESPACIOS DETERIORADOS FÍSICAMENTE

POCA OFERTA DE ACTIVIDADES RECREATIVAS

PRESENCIA DE CONDUCTAS DE RIESGO DENTRO DEL ESPACIO

BAJA ORGANIZACIÓN DE LA COMUNIDAD

AUSENCIA DE CORRESPONSABILIDAD EN EL CUIDADO DEL ESPACIO

ESPACIOS MAL DISEÑADOS

INSALUBRIDAD

FALTA DE INVOLUCRAMIENTO DE LA COMUNIDAD

POCO MANTENIMIENTO

FALTA DE ACTIVIDADES

SOLEDAD

FENOMENOLOGÍA

La arquitectura fenomenológica se proyecta, se materializa, se vive a partir de los efectos que produce en el ser humano.

La fenomenología propone el estudio y la descripción de los fenómenos tal como se presentan en la realidad y se experimentan a través de los sentidos a partir de una perspectiva en primera persona. La fenomenología en sí no es una corriente arquitectónica, sino más bien de componente filosófica basada en las percepciones, las emociones, la conciencia y las experiencias.

Siguiendo las premisas de autores como Gaston Bachelard y Maurice Merleau-Ponty, la fenomenología aboga por una predominancia de los sentidos, la experiencia y la percepción humana. Como movimiento arquitectónico, surge a mediados del siglo XX, pero comienza a tomar fuerza en la década de los 80; nace de la necesidad de contrastar enfáticamente con el conocido antihistoricismo del modernismo de la posguerra y de la imitación y el eclecticismo del postmodernismo. (Ad Megazine) 2020

La fenomenología propone el estudio y la descripción de los fenómenos tal como se presentan en la realidad y se experimentan a través de los sentidos a partir de una perspectiva en primera persona. (UNIDIVERSIDAD) 2021

El término fenomenología viene del griego: aparecer, mostrarse. El fenómeno es lo que se presenta como dato, puede ser percibido por los sentidos, recordado, amado; no necesariamente es algo físico. Se trata de todo aquello que produce alguna reacción en el sujeto desprevenido. Una entrada de luz, un aroma, el sonido de agua cayendo en una fuente son fenómenos que dan carácter especial a un espacio, a un lugar. El ambiente concretamente se define como “el lugar” y la vida ocurre allí. (UNIDIVERSIDAD) 2021

“La fenomenología, como una manera de pensar y ver, se convierte en un generador para la concepción arquitectónica, al mismo tiempo que nos restituye la importancia de la experiencia vivida como una auténtica filosofía”-Steven Holl.

ARQUITECTURA SENSORIAL

La arquitectura sensorial que como bien dice su nombre, se atreve a ir más allá de la forma arquitectónica y su funcionalidad de los edificios, por lo que llegan a provocar y estimular lo máspreciado de los seres vivos: la fascinación de los sentidos.

Los espacios sensoriales tienen la función de cautivar e interactuar con las personas de manera que decidan quedarse por su sonido, por los colores, por la textura de sus materiales o por el aroma. Lo interesante de este fenómeno es que cada experiencia sensorial en la arquitectura es única para cada persona, de acuerdo con factores personales que abarcan los recuerdos, los valores o la cultura del usuario, la percepción se vuelve única en cada persona.

Por lo cual para mis casos de análisis tomaré como base las instalaciones experimentales, pabellones y estructuras que buscan hacer que el usuario tenga su propia experiencia, que fueron creadas sin un motivo o buscando una experiencia en específico, para así analizar su idea, su proceso y el resultado final en cada uno de los casos.

LA INSTALACIÓN COMO ESPACIO DE CREACIÓN

A base de estas corrientes del diseño surgen campos a explorar entre las instalaciones las cuales: "Desde sus inicios, las instalaciones han cuestionado los límites de la obra de arte, están ligadas a la reflexión sobre el museo, el mercado y los espacios expositivos y vinculan la creación a un lugar específico, otorgando valor a ese espacio y constituyéndose en él. Pueden ser permanentes o efímeras, entrañan la participación del espectador mediante diversos procedimientos, propician experiencias en relación con el espacio, la percepción y los significados y pueden estar constituidas por objetos de cualquier materia y forma, pudiendo ser incluso inmateriales o mixtas." (MásdeArte, 2017)

VISTA

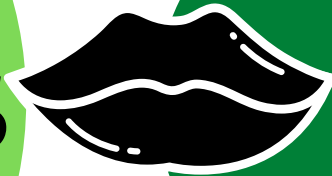


TACTO



LOS SENTIDOS

GUSTO



OLFATO



OÍDO



La vista aporta la mayoría de la información que recibimos del entorno pero, sobre todo, nos conecta con el mundo, con lo que amamos. Para la mayoría de las personas, el principal de los sentidos del cuerpo humano es la vista. A través de ella podemos percibir formas, distancias, posición, tamaño y color de todas las cosas que nos rodean.

Cada vez que sentimos dolor, presión o calor, estos receptores envían señales eléctricas o químicas a las neuronas, que a su vez transmiten el mensaje a través de la médula espinal hasta regiones especiales de la corteza cerebral, las áreas somatosensoriales. En realidad lo que detectan los sensores son variaciones del entorno, que solo originan un impulso nervioso si superan un determinado valor o umbral. Y es entonces cuando hablamos de estímulos.

El gusto es el sentido que nos permite identificar los sabores en los alimentos. El órgano principal involucrado en la percepción del sabor es la lengua. Esta está cubierta de papilas gustativas que contienen los receptores sensoriales para el sabor: los botones gustativos.

El olfato nos aporta distintas funciones, como son la de poder percibir alimentos en mal estado, su calidad nutritiva, reconocer la humedad y el humo en nuestro medio ambiente, reconocer un territorio, el hecho de poder recordar a personas, momentos o lugares y hasta nos ayuda, sin saberlo, a elegir a nuestra pareja.

Gracias al sentido del oído podemos interpretar cada uno de los sonidos que nos rodean, pudiendo reaccionar así a situaciones de alarma, a estímulos o, simplemente, mantener una conversación. Además de esta función, el oído nos permite mantener el equilibrio, ya que es el órgano receptor de todos los movimientos que ejecuta la cabeza.

INSTALACIONES EXPERIMENTALES

A través del tiempo se han desarrollado diferentes tipos de estructuras o instalaciones que buscan provocar una interacción entre el ser humano y sus nociones del espacio.

Los primeros que comenzaron a desarrollar este tipo de instalaciones fueron Marcel Duchamp con su uso de objetos cotidianos resignificados en obras artísticas, las obras bidimensionales como los collages y tridimensionales en el contexto cubista y contemporáneo. Algunos de los principales artistas fueron Helio Oiticica, Bruce Nauman, Joseph Beuys, Daniel Buren, Wolf Vostell han elaborado instalaciones de este tipo.

Las instalaciones fueron evolucionando con el tiempo, al inicio fueron mayormente desarrolladas para el aspecto visual en el cual eran exposiciones transitables para el espectador y después evolucionaron a ser obras tridimensionales las cuales se pudieran interactuar con las mismas.

Se han desarrollado intervenciones como en la Figura 3 para espacios naturales las cuales "incorporan al paisaje como una parte integral de la obra, suelen denominarse como **Land Art** o **Arte de la Tierra**." (Archivo Digital UPM, 2021)

Figura #3

Facegarden



Nota. Fotografía ilustrativa sobre el LandArt. **Fuente:** Thilo Parg (2017)

Figura #4

Pinza gigante de ropa



Nota. Fotografía ilustrativa sobre el Site Specific. **Fuente:** Claes Oldenburg (1976)

En el actual desarrollo de estas instalaciones se puede incluir cualquier medio desde materiales naturales hasta los más nuevos medios de comunicación, tales como video, sonido, computadoras e internet, o incluso energía pura como el plasma.

Algunos de los sitios donde se ubican este tipo de obras son "lugares muy específicos creando otra vertiente llamada **Site Specific**, creaciones hechas para existir en lugares exclusivamente en el espacio para el cual fueron montados." (Archivo Digital UPM, 2021)

En la actualidad las instalaciones experimentales toman un lugar importante en el desarrollo de sitios de recreación, brindando nuevas alternativas ya sea fijas o móviles sobre experiencias sensoriales.

Hoy en día las exposiciones experimentales buscan crear un vínculo especial entre el usuario y la obra, logrando que cada persona logre crear una experiencia personal con su respectiva percepción visual de los espacios.

INNOVACIONES

La innovación en el conocimiento social es un proceso, que involucra ideas y el ambiente físico, es atreverse a hacer cosas nuevas, para innovar uno se tiene que cuestionar los modelos funcionales actuales y los que tenemos pensado implementar. Innovar implica la interacción entre el actor social y la intención. Es un proceso entre el conocimiento y la información donde con los mismos se mejoran procesos en la comunidad.

En cuanto al campo de las nuevas corrientes a seguir o nuevas obras de experimentación se entra en un tema sobre la percepción y las múltiples concepciones que existen sobre cualquier obra.

La innovación en el campo de las instalaciones experimentales dejando del lado el estilo o las formas para las exposiciones es un proceso arriesgado para lograr crear una experiencia que marque la diferencia.

Generalmente se busca la creación de algo novedoso que agite las mentes del público y los haga dar un paso adelante a querer saber más sobre la misma, o por lo menos esa debería ser la principal razón para la búsqueda de innovación en este campo.

La innovación no siempre sale bien, puede tener resultados inesperados. Al diseñar instalaciones experimentales se debe ser consciente de la posible generación, de un problema, que de cualquier forma no se debe abandonar, ya que al trabajar un proyecto de este tipo lo más importante es lograr encontrar soluciones y así poder comenzar con nuevas soluciones.

En el desarrollo de este tipo de proyectos se mantiene en la mayoría de los casos un proceso de innovación en la creación de soluciones al estar en un contexto de diseño e interacción con el usuario ya que al tener actualmente ya ciertas propuestas planteadas el repetir alguna se puede plantear de parte de ciertos críticos el plagio de ideas.

Sin embargo la opinión sobre el tema nos dice que "si nos involucramos completamente con las ideas del experimentalismo innovador, podremos crear exposiciones que resulten desafiantes para todo tipo de público, incluso si consideramos todas esas limitaciones. Algunas veces, de hecho, las restricciones pueden jugar a nuestro favor, conduciéndonos hacia soluciones menos complejas y más seguras que no estaban previstas." (EVE Museos + Innovación, 2017)

APORTACIONES

El diseño experimental se ha vuelto una técnica que permita identificar o cuantificar ciertos efectos en objetos o personas frente a una obra del mismo tipo.

Al liberar el espacio de creación y el poder manipular las variables de ciertos experimentos vinculadas a causas para medir efectos de interés.

Abre tanto el campo de las aplicaciones del mismo que logra afectar campos como el de la industria, la agricultura, la mercadotecnia, la medicina, la ecología, las ciencias de conducta humana, la arquitectura, etc. Brindando las bases en las partes esenciales de estudio de interés.

Las aportaciones que ha brindado este campo en el aspecto de la arquitectura y la estimulación de los sentidos es el poder brindar sensaciones al ser humano y pueda abrirse a nuevas formas de comprensión del mundo a través de su participación en las obras.

"Las instalaciones proponen una transformación de la realidad desde otros prismas y tener una experiencias nuevas que añadir al conocimiento humano desde su propia subjetividad." -Olafur Eliasson

CASOS ANÁLOGOS INTERNACIONALES

43

I.-Airship Orchestra

Ubicación: Australia

Diseñadores: ENESS

El despacho de diseño ENESS ha estado revitalizando ciudades de todo el mundo con una espectacular experiencia artística inmersiva. La descripción propia por parte del equipo es que: "La obra de arte temporal es una tribu mística de 16 esculturas inflables de otro mundo (Figura 5), todas apoyadas por un sistema interno de sensores de movimiento completamente interconectado que permite a sus personajes responder a los transeúntes; comportarse como un coro y 'componer' una partitura fresca y generativa cada noche." (Archdaily, 2021)

Figura #5

Airship Orchestra



Nota. Fotografía ilustrativa **Fuente:** Ben Weinstein

II.-Pabellón 80Hz

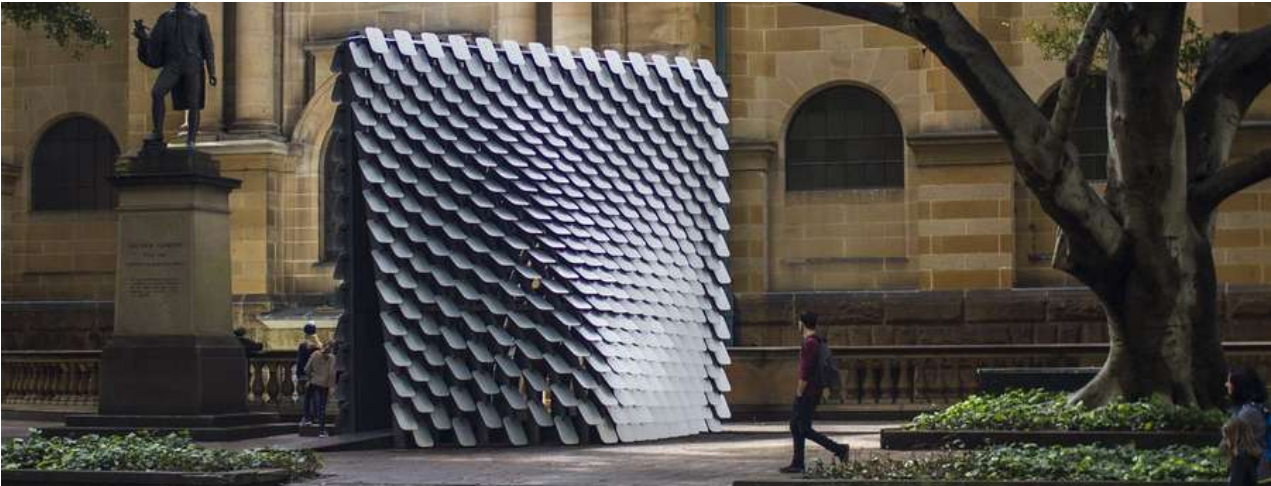
Ubicación: Sidney, Australia

Diseñador: Thomas Wing-Evans

Está ubicado fuera de una biblioteca estatal y su forma curva de madera negra está revestida de tejas de aluminio. A partir de un programa informático, la estructura traduce datos visuales en sonido y en este caso su función es traducir pinturas de la colección de la biblioteca en música. Todo aquel que visite la biblioteca puede girar una manija para seleccionar una imagen y escuchar su paisaje sonoro. (Figura 6)

Figura #6

Pabellón 80Hz



Nota. Fotografía ilustrativa **Fuente:** Thomas Wing-Evans

III.-Órgano de Corti

Ubicación: Inglaterra

Diseñador: Liminal

Esta estructura experimental es un instrumento experimental que recicla el ruido del entorno. No emite ningún sonido propio, sino que intenta llamar nuestra atención sobre los sonidos ya presentes enmarcándolos de una manera nueva. Utiliza la tecnología acústica de cristales sónicos para acentuar y atenuar las frecuencias dentro de la amplia gama de sonidos presentes en el tráfico rodado o el agua que cae (Figura 7). Al reciclar los sonidos sobrantes de nuestro entorno, esperamos desafiar las expectativas de lo que podría constituir una pieza musical al no agregar nada al paisaje sonoro existente, sino más bien ofrecer nuevas formas de escuchar lo que ya está allí." (LIMINAL, 2010)

Figura #7

Órgano de Corti



Nota. Fotografía ilustrativa **Fuente:** LIMINAL

IV.-Ánima

Ubicación: Morelia, Michoacán, México.

Diseñador: ZINGULART

Ánima es un recorrido multisensorial temático con la celebración de noche de muertos.

Es un paseo por diferentes espacios intervenidos con arte, tecnología e interactividad que concluye con un espectáculo en la sala teatral.

La descripción brindada por el equipo: "Vive una experiencia inolvidable, un recorrido por diferentes mundos llenos de magia y misterio. Un reencuentro con la tradición desde una nueva mirada. Un espectáculo de títeres y circo, un inframundo futurista, un majestuoso altar de luz... Un paseo por todos los rincones del Teatro Mariano Matamoros donde te esperan sorpresas y misterios." (ZINGULART, 2021)

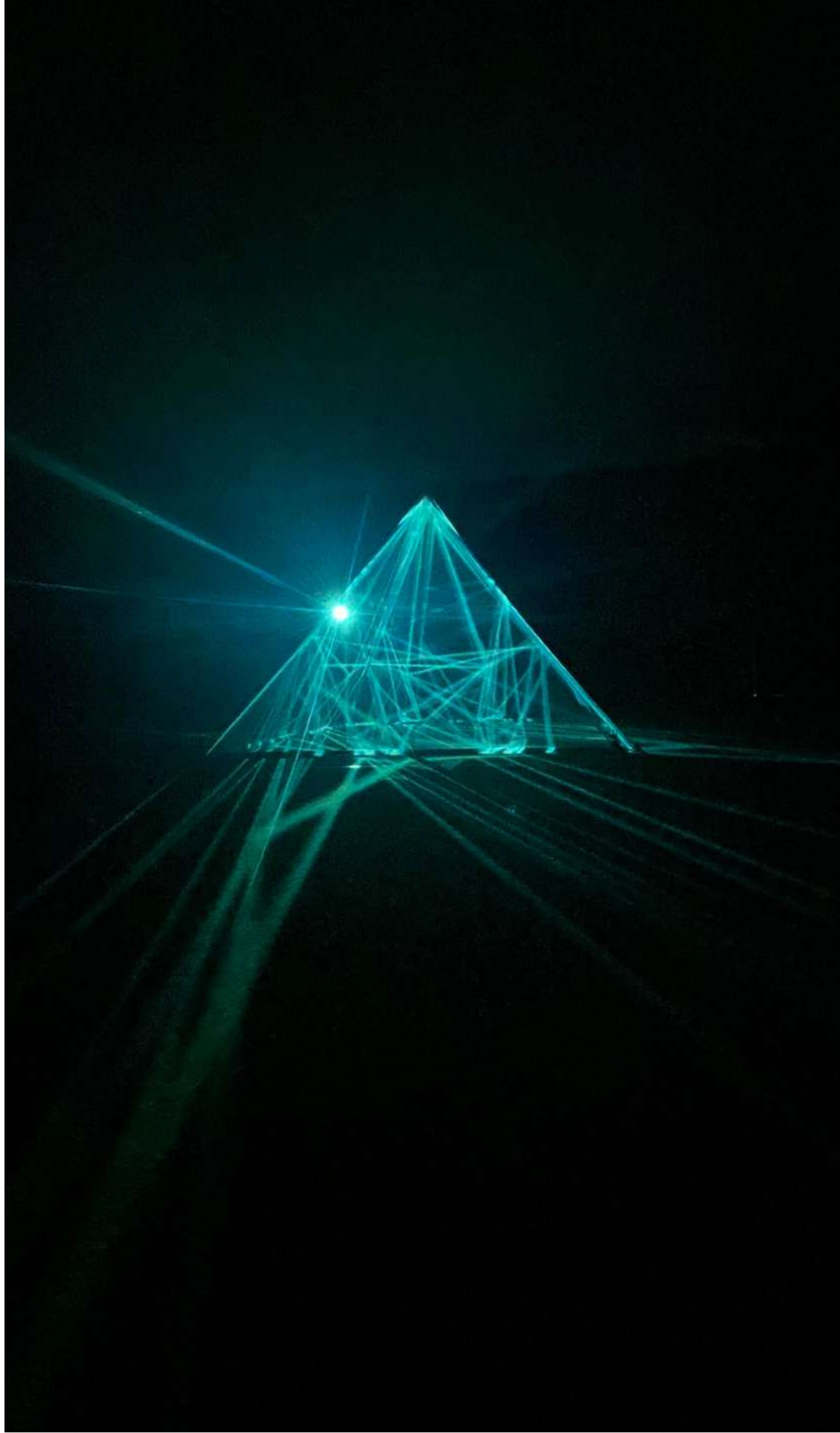
Con la oportunidad de haber asistido a esta exposición de un tema tanto sensorial como de una instalación experimental logré poder observar más del detrás de ciertos efectos visuales, sistemas constructivos que utilizaron y un poco de la organización del recorrido que al ser tan abierto da la posibilidad abierta de no saber a donde ir primero.

La exposición cuenta con 8 salas con exposiciones experimentales las cuales son:

- 1.-Ánima Photo Moment(Reencuentro).
- 2.-CUMIENCHÜCUARO(Inframundo del futuro).
- 3.-APATZICUA(Un mundo de flor).
- 4.-CORAZÓN(Sin fin).
- 5.-CUARTO(De la verdad).
- 6.-PASADIZOS(Luminosos).
- 7.-ALTAR(De luz).
- 8.-S'IRUKI(Enredadera de historias performance).



FESTIVAL MICHOACÁN DE ORIGEN: ORIGEN DE LOS MUNDOS





El proyecto surge a partir de la iniciativa por parte de la Secretaria de Desarrollo Económico del Estado de Michoacán para mostrar que hay proyectos artísticos que logran manejarse en el ámbito económico siendo redituables y auto digestible.

El proyecto es dirigido por Animart Video y Teatro A.C., una asociación Michoacana con años de experiencia en videomapping aplicado en las artes escénicas, sus trabajos han logrado ser expuestos en otros países ampliando más su alcance.

Esta instalación llamada "El origen de los mundos" hace referencia a ese momento específico, un lugar donde no hay fronteras y de donde todos nosotros provenimos. Siendo la pirámide el objeto central convirtiéndolo en algo similar a un ritual.

Sus cuatro caras mirando hacia los 4 rumbos del viento, los mismos que guiaban en su camino a nuestros antepasados Purépechas. Esta instalación cuenta con sensores de proximidad que activan sonidos.

Esta es una instalación que además ofrece una presentación de un ejecutante de danza que toma el sonido ambiental para mejorar esta experiencia sensorial en vivo.

Este proyecto da otro paso marcado en las instalaciones experimentales, no sólo en el municipio, si no en todo el estado dando el resultado en que estas logran volverse un sitio de recreación personal.

REFERENTES

Olafur Eliasson

Artista visual conocido por sus instalaciones experimentales, escultura, fotografía o cine, es un creador que se inspira en ciertos motivos e ideas de la reciente filosofía alemana, ideas que trata de poner en práctica en su obra. (Figura 8)

"Aspira a educar al espectador para que se abra a nuevas formas de percepción y de comprensión del mundo a través de su participación e inclusión en la obra de arte. Estimula sus percepciones y sensaciones para que vea la realidad desde otros prismas y tenga una experiencia y un conocimiento nuevos de su propia subjetividad." (Alejandra de Argos, 2015).

"La obra de arte tan solo está completa cuando se produce la interacción entre ella y el espectador, cuando este aporta su experiencia y su interpretación."-Olafur Eliasson

Eliasson propone una transformación de nuestra manera de observar la realidad, una toma de conciencia de nuestros prejuicios y condicionamientos, para abrirnos a otro modo de relacionarnos con ella. Si no experimentamos nuestro mundo tal cual lo percibimos y entendemos mediante nuestra interacción con él, producto de nuestra configuración espacio-temporal, de la proyección sobre ella de nuestros conceptos, emociones y sensaciones, nunca podremos abrirnos a experimentar nuevas experiencias.

Figura #8

Olafur Eliasson



Nota. Fotografía **Fuente:** Brigitte Lacombe

Figura #9
The Weather Project



Nota. Fotografía **Fuente:** Olafur Eliasson

Room For One Color

Ubicación: Inglaterra

Este espacio de manipulación de la realidad crea la ilusión de la nula existencia de colores al haber falta de luz blanca con amarillas luces invasivas.

OBRAS

The weather project

Ubicación: Londres, Inglaterra

Instalación experimental que busca crear conciencia y reflexión sobre el cambio climático con la ilusión óptica de un Sol en el medio de una nave industrial.

Figura #10

Room For One Color



Nota. Fotografía **Fuente:** Christopher Burke

REFERENTES

Pablo Kobayashi



Maestro en Tecnologías y Diseño Emergentes (EmTech) por la Architectural Association School of Architecture en Londres y Arquitecto por la Universidad Intercontinental en México D.F. Ha enfocado su práctica e investigación entorno al entendimiento y aplicación de la lógica del fenómeno de la emergencia en los procesos de diseño, análisis, producción y aprendizaje, concibiendo el objeto como resultado de la interacción de diversos factores y no como la suma directa de sus partes. (Unidad de Protocolos, 2014)

El trabajo del Maestro Pablo se vuelve una referencia en este proyecto al volverse un exponente internacional sobre las instalaciones experimentales, su trabajo está más dedicado a los cuerpos inflables y el diseño industrial, pero en un segundo plano termina convirtiendo los espacios que interviene con sus obras las cuales cambian la percepción de los transeúntes, ya sea por el uso de materiales poco usuales en sus intervenciones o por el mensaje que busca mandar mediante sus obras.

Ha colaborado en proyectos de múltiples vertientes del diseño, lo cuál le ha dado el conocimientos para que sus propuestas cada vez se vuelvan más relevantes en los espacios públicos que interviene.

Figura #11

Pablo Kobayashi



Nota. Fotografía. **Fuente:** Unidad de Protocolos.

Figura #12

The Weather Project

52



Nota. Fotografía **Fuente:** Unidad de Protocolos.

Mexico Design Fair

Ubicación: México

Es una pieza que tiene que ver con el control de los elementos: colores, tiempos. Hacen un guiño hacia lo rápido de la manufactura industrial contra los procesos que son más duraderos.

OBRAS

Paraboloide de Concreto|Briefcase

Ubicación: Ciudad de México, México.

Esta instalación de paraboloides de concreto brinda un espacio recreativo para que el usuario pueda dirigir su mirada hacia el cielo y pueda contemplar el alrededor al balancearse con libertad mientras divierte al usuario al descubrir diferentes funciones del objeto.

Figura #13



Nota. Fotografía **Fuente:** CoolHunterMX

REFERENTES

Posterlad



Es un proyecto de arte del diseñador checo Vratislav Pecka. Él cree que un cartel no siempre tiene que promocionar necesariamente algún evento o producto. En cambio, Pecka usa el medio como un espacio para expresar sus ideas artísticas. Las principales características comunes del trabajo de Vratislav Pecka son formas simples y colores vivos. Su obra estuvo influenciada por la escuela Bauhaus y cierta nostalgia y recuerdos de los años 90. Los carteles de Posterlad no pretenden expresar ningún pensamiento ni transmitir un mensaje. El objetivo principal de estos carteles es cautivar visualmente y complacer la vista del observador. (Posterlad, 2022)

El proyecto de diseño de Posterlad se vuelve un referente importante para el proyecto al crear ilusiones y perspectivas que juegan con la percepción del ojo humano con el simple uso de formas comunes y colores, los cuales en todo su conjunto de ideas crea experiencias visuales.

Los proyectos de este diseñador se vuelven parte del diseño experimental al mantener el crear para provocar reacciones en las personas así como sensaciones que saquen de la cotidianidad en la vida.

Figura #12

Posterlad



Nota. Fotografía **Fuente:** Willem-Jan Persoons



Figura #13
ELEVATION



Figura #12
A line

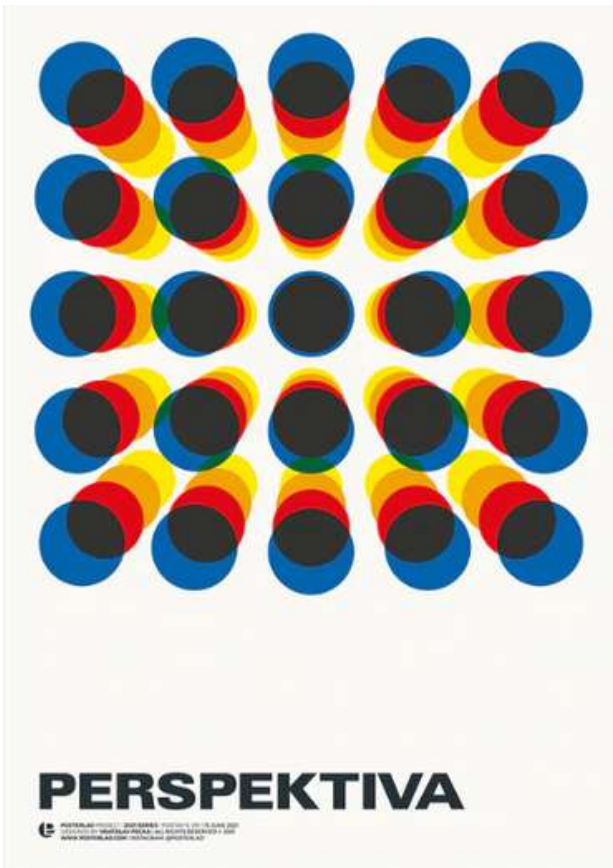


Figura #15
PERSPEKTIVA

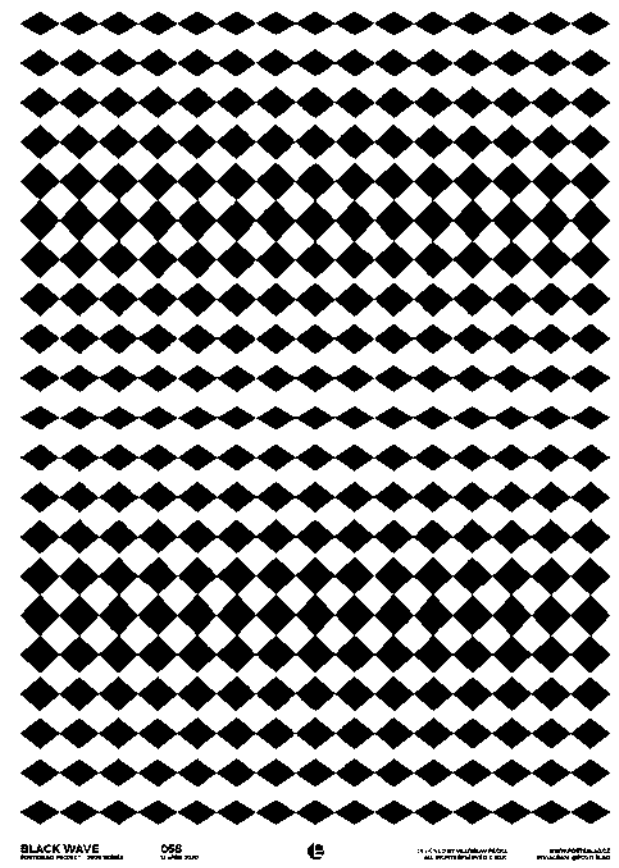


Figura #16
BLACK WAVE

POSTURA DE DISEÑO

Tras analizar los casos con múltiples variables en cuanto al diseño, es perceptible que para que una estructura sensorial de este tipo funcione primero debe haber un objetivo a estimular, hay una clara intervención ya sea por distorcionar o mejorar el sonido, por estimular el tacto mediante superficies que nos reflejan nuestros movimientos, olores que nos recuerdan ciertas cosas por sólo ser materiales.

Es un hecho que los despachos que han creado alguna de las obras que se presentó en este apartado buscan hacer a las personas reflexionar, no tanto sobre el mundo, si no sobre ellos mismos, centrar el diseño de una estructura para la reflexión propia se vuelve algo necesario en un mundo donde cada vez perdemos más el contacto físico.

La arquitectura cada vez abre más vértices para su estudio y trabajo, el área sensorial siempre ha ido de la mano de la arquitectura, los edificios sin buscarlo logran causar y generar momentos icónicos en la vida de las personas, pero en ese momento en el que la arquitectura y lo sensorial se unen crean espacios experimentales que generan un caos total en la mente del usuario.



CONCLUSIONES DE DISEÑO

Tras el análisis de la información sobre la historia y la contextualización sobre las influencias e innovaciones en el campo me dio un punto de vista claro sobre la propuesta de diseño y sobre que camino seguir para evitar plagios que se pueden presentar en las instalaciones experimentales.

Al haber tan poca experimentación en este tema de la recreación y las instalaciones experimentales en la sociedad de la actualidad se vuelve un reto crear algo que logre invitar a las personas en adentrarse a una nueva experiencia, tras mucho tiempo sin interacción humana.

Tras analizar los casos con múltiples variables en cuanto al diseño, es perceptible que para que una instalación experimental de este tipo funcione primero debe haber una experiencia clave entre usuario y obra.

Esta serie de proyectos analizados en su mayoría buscan centrar el diseño de una estructura para la reflexión propia se vuelve algo necesario en un mundo donde cada vez perdemos más el tiempo de reflexión.

El diseño en la arquitectura toca muchas áreas para conceptualizar nuevos proyectos que impacten en pequeña, mediana y gran escala. En la actualidad muchos proyectos son en pequeña escala, buscan primero mejorar ciertos aspectos en situaciones de la comunidad con proyectos colaborativos; el usuario común de la ciudad es para el que hay que diseñar.





ACIÓN
MENTAL

REFERENTES

SENSORIAL

DISEÑO
EXPERIMENTAL

CIÓN DE
OS

CONCLUSIÓN:

Tras la investigación más a fondo en el marco teórico es muy perceptible las nuevas corrientes de diseño que han surgido con el tiempo para tener nuevas propuestas de recreación, algunas sólo visuales, otras más tangibles pero que al final buscan dar un punto de distracción al individuo.

Los casos análogos dentro de los proyectos mostrados han participado y mostrado las múltiples formas de influir en la comunidad, no sólo desde la conceptualización sino llegando a la aplicación.

Este proyecto en espacios públicos, los cuales son el lugar de encuentro por excelencia tenga nuevos tipos de actividades de recreación a desarrollar, con propuestas que modifiquen el ambiente temporalmente provocando nuevos usos a espacios que están siendo subutilizados.

La estructura final del proyecto englobará detalles, materiales y procesos desarrollados en las experimentaciones.

03

Experimentación



1ER ENCUESTA

- **ANÁLISIS DE ENCUESTA**

ASPECTOS A EVALUAR 1RA EXPERIMENTACIÓN

- **PROTOTIPADO**
- **ARMADO**
- **ESPECULACIÓN**
- **RESULTADOS 1ER EXPERIENCIA**

2DO EXPERIMENTACIÓN

- **PROTOTIPADO**
- **ARMADO**
- **ESPECULACIÓN**
- **RESULTADO 2DA EXPERIENCIA**

3ER EXPERIMENTACIÓN

- **PROTOTIPADO**
- **ARMADO**
- **ESPECULACIÓN**
- **RESULTADO 3ER EXPERIENCIA**

2DA ENCUESTA

- **ANÁLISIS DE ENCUESTA**

PROTOCOLO EXPERIMENTAL

En esta experimentación entre el uso de un espejo y un caballete simulando un lienzo colocado en el patio central de la Facultad se busca ver las interacciones con una superficie reflejante, analizar su interacción con el uso actual del espacio y observar cambios.



Con esta experiencia se busca ver la interacción entre los colores y un entorno cerrado, lograr captar si el usuario entra naturalmente o si lo evita para buscar posibles cambios en las circulaciones del espacio y si hay cambios en el para posibles interacciones del el prototipo final.

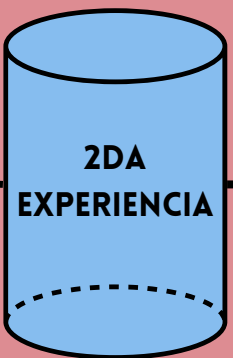


Con globos de colores se les dibujarán rostros para poder crear un entorno que refleje las emociones diarias en la vida representadas por caras, con esta se analizará su interacción y si mostrar interacciones con volúmenes.





Tras el desarrollo de la estructura se implementará en un espacio público con un público abierto para poder analizar los comportamientos y cambios en el, espacio tras montar la instalación.



Esta segunda buscará crear una experiencia para un público más específico que pueda dar un resultado más concreto sobre el uso de la estructura para analizar las posibilidades de interacción en la implementación final.



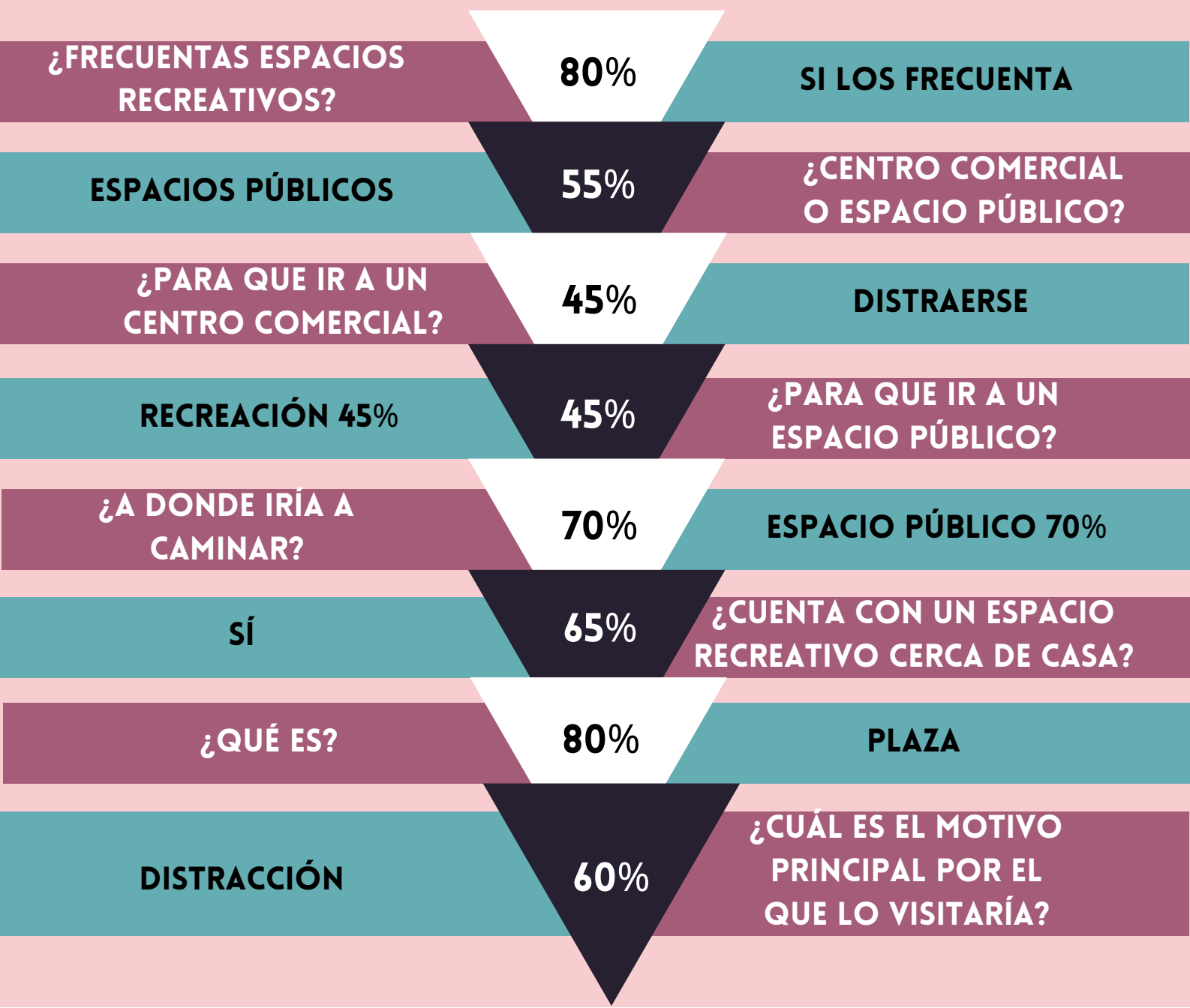
Esta implementación final reunirá los análisis de experiencias pasadas para poder crear una propuesta que las unifique y logre maximizar los resultados de las experiencias anteriores siendo aplicada en las instalaciones de la Facultad de Arquitectura.

ENCUESTA

Para comenzar con las primeras aproximaciones en el diseño de la instalación se optó por crear un cuestionario sobre aspectos que pudieran influir en ella, en que lugares en Morelia se podría llevar a cabo y poder comenzar a prototipar ideas que logren llamar la atención del usuario y se logre esta nueva experiencia de recreación.

Se busca que las personas nos cuenten por que visitan o no los espacios públicos, también que los hace frecuentarlos o evitarlos, así como que cosas los invitan a visitarlos.

SEGÚN LA MAYORÍA...





DISTRACCIÓN 60%

60%

¿CUÁL ES EL MOTIVO PRINCIPAL POR EL QUE LO VISITARÍA?

¿HUBO ALGUNA INTERVENCIÓN RECIENTE EN EL LUGAR?

80%

SIN INTERVENCIONES

SI SE REALIZAN

55%

¿REALIZAN ACTIVIDADES DE RECREACIÓN EN EL LUGAR?

¿SE SIENTE SEGURO EN EL LUGAR?

65%

NO

LOGRARÍA MAYOR COHESIÓN

100%

¿CONSIDERA QUE LA RECREACIÓN EN EL LUGAR FORTALECERÍA LA CONVIVENCIA SOCIAL Y CREARÍA UNA MEJOR RELACIÓN ENTRE VECINOS?

¿QUIÉNES CONSIDERA QUE SON LOS PRINCIPALES USUARIOS DE ESTOS ESPACIOS?

50%

JÓVENES

ME ACERCARÍA

100%

¿SI HUBIERA UNA INSTALACIÓN QUE LLAMARA SU ATENCIÓN SE ACERCARÍA?

¿A QUE ESPACIO PREFERIRÍA IRLA A VISITAR?

70%

ESPACIO PÚBLICO

ANÁLISIS DE RESPUESTAS



Con la encuesta se logró determinar que la mayoría de las personas si suelen salir a buscar espacios para su distracción. Y aunque pudiera parecer que las personas prefieren totalmente los espacios públicos para salir a distraerse fue casi la otra mitad de las personas las que preferían los centros comerciales. Así como también asocian más el centro comercial para distraerse y no para sólo compras.

También se logró captar que muchas personas sobreponen los espacios públicos como mejor alternativa para la distracción pero que también no todos cuentan con uno cercano o no que cumpla con sus necesidades. Es notable mencionar que varias personas mencionan que lo que hay más cerca son sólo parques y otras mencionan que no hay nada cerca en su colonia.

Los espacios públicos no han tenido intervenciones recientes que les den un nuevo aire a los usuarios, por lo que esta muy cerrado el tema sobre el porque los usuarios no asisten.

para sorprender que muchos de los usuarios se sienten seguros en los espacios públicos, los cuales entre la poca recreación que hay en ellos parecen tener puntos clave para que un grupo de personas lo sienta así, mientras que el otro grupo de personas piensa que no se sienten muy seguros llegando a ser casi mitad y mitad.

Todos consideran que las activaciones en los espacios públicos de las colonias logran crear más cohesión y convivencia en la zona lo cuál ayuda a que toda la comunidad mejore en conjunto, pensando en que la mayoría de los usuarios son jóvenes, o por lo menos así lo votó la mayoría.

Concluyendo con las preguntas sobre la estructura me sorprendió ver la cantidad de aceptación a acercarse a algo que no tienen ni idea de que pueda ser, también me llamó mucho la atención que ciertas personas preferirían irlo a ver más a un espacio público que a un centro comercial.

Finalmente este cúmulo de respuestas me da pie a confirmar ciertos puntos en cuanto a la investigación sobre la percepción de los usuarios sobre los espacios públicos y los privados, dejándome comenzar con mis primeras experimentaciones con personas.

ASPECTOS A EVALUAR

Con el fin de obtener un análisis bastante amplio sobre los beneficios que tuvo el lugar con el montaje de la instalación experimental se basarán en los siguiente parámetros:

Aspecto Emocional

Para evaluar el aspecto emocional en las personas se harán preguntas a las personas luego de haber interactuado con alguna de las instalaciones para saber si en algún aspecto cambió su día cotidiano o le fue indiferente.

Aspecto Social

En este apartado a partir de la observación por horas de las instalaciones se realizarán análisis en base a las circulaciones, el comportamiento en general, por sexo o edad, para poder obtener más datos sobre el interés según la edad, sexo y espacio.

El análisis de este aspecto se vuelve clave en el éxito de las experimentaciones para poder analizar los alcances y la influencia esperada en estos espacios públicos.

Análisis del uso del Lugar

También se hará un análisis sobre circulaciones y puntos de concentración de personas del antes y después de la instalación con el fin de notar los cambio o nuevos usos dados a espacios posiblemente sub-utilizados.

Análisis Visual

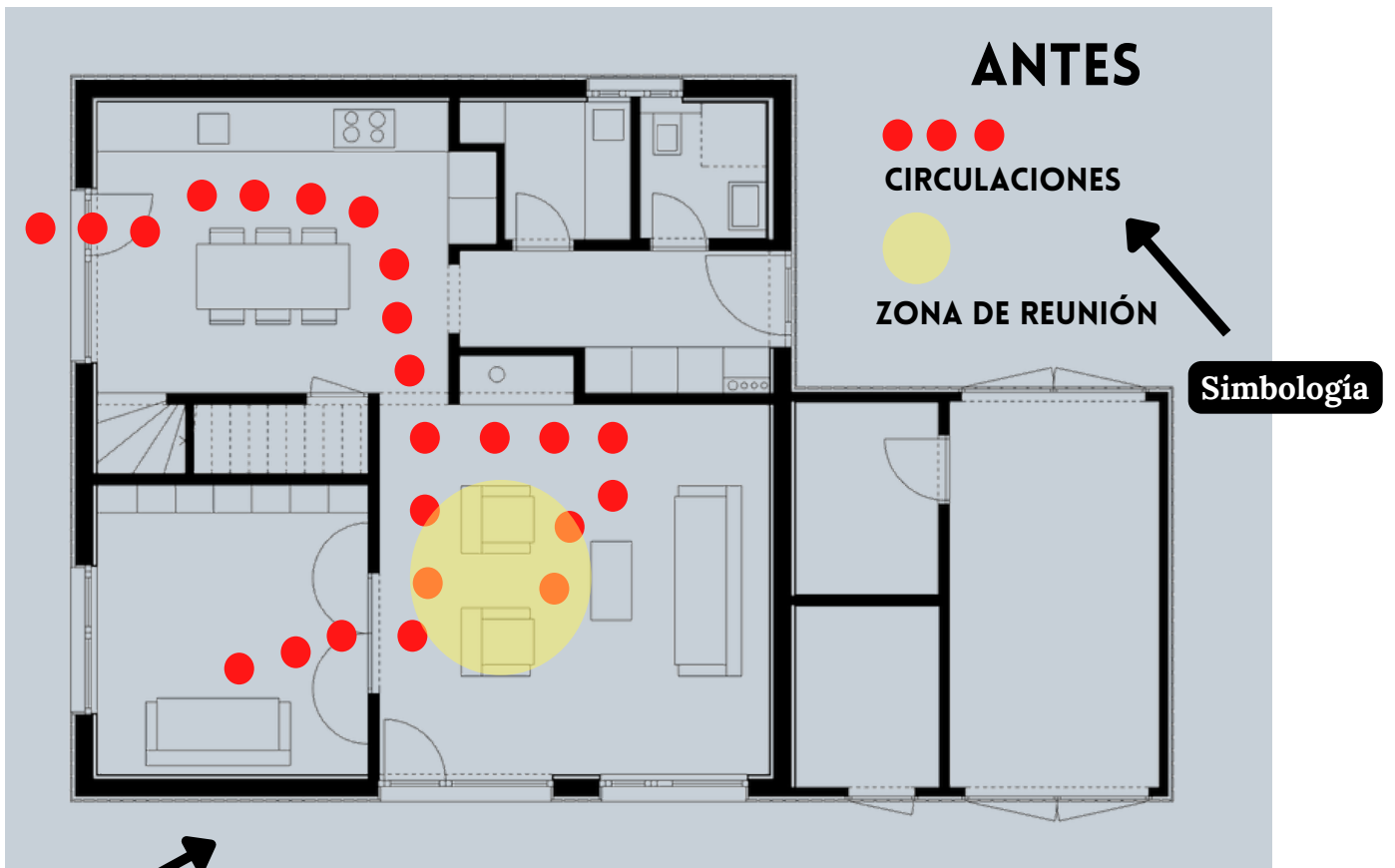
También se vuelve un punto importante analizar la realidad de la obra, durante el desarrollo de la idea la concepción del proyecto es una y en la realidad se convierte en otra, por lo que también se recabará información de los usuarios sobre la materialidad de la obra.

Recopilación fotográfica

La herramienta de la fotografía apoyará para poder captar reacciones y usos de manera visual para esta tesis.

Todos estos aspectos para analizar el éxito, funcionamiento e interacciones de las personas y tener bien definidas las reacciones, sensaciones y percepciones de las personas hacia este tipo de instalaciones y poder aplicarlas nuevamente en el análisis de la estructura final.

DESCRIPCIÓN FICHAS DE ANÁLISIS DE SITIO



En el espacio superior se ubicará una planta arquitectónica o croquis del sitio de la intervención

Figura #

Planta

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Numeración de imagen.

Descripción de imagen.

En la parte inferior se encuentra el espacio para hacer una descripción escrita del análisis gráfico de la planta.

Texto

1ER EXPERIMENTACIÓN

El propósito de las experimentaciones será crear experimentos sociales llevados a cabo en el patio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo(UMSNH).

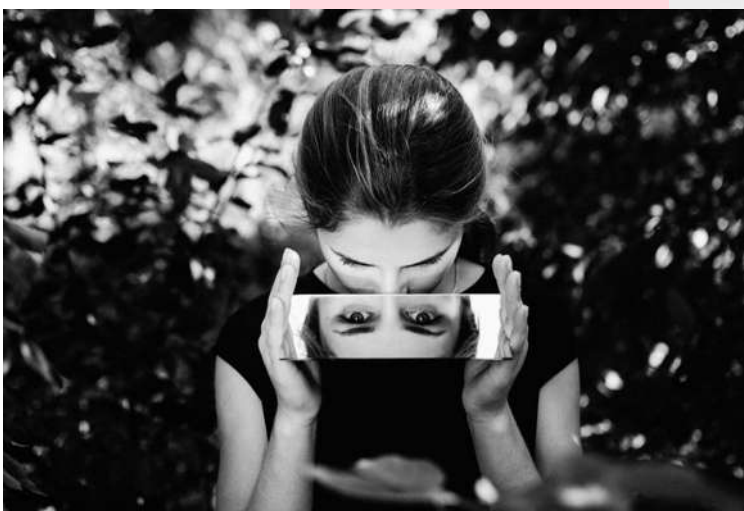
Como primera experimentación se busca crear una estructura sencilla que logre causar alguna sensación o interacción con los estudiantes y público en general de la Facultad.

Como idea principal para el prototipado de esta experimentación se busca crear una estructura pequeña que logra atraer a las personas, que sea una interacción natural, sin la necesidad de mencionar el motivo de la instalación.

Como puntos base se toman la idea de un objeto que sea estable, reflectivo y fácil de montar que a la vez no sea muy invasivo a la vista.

Como objetos de inspiración son los espejos por esta reflectividad que cada que pasamos cerca de alguno nos invita a vernos en el y de estructura su variabilidad para ser un objeto colgante, sobre una superficie o muy portátil.

Además de esta peculiar interacción que se puede tener con ellos desde un aspecto más mental en cuanto a que todos interpretamos cosas diferentes de los reflejos que este nos muestra, algunas personas algo más profundo, otras algo muy físico y otras pocas algo espiritual.



PROTOTIPADO

EL LIENZO REFLECTIVO

En este proceso de diseño del primer prototipo a elaborar se propusieron diversas tipos de estructuras, unas muy simples con objetos de nuestra vida diaria y otras con un poco de más complicaciones a desarrollar, de las cuales se optó por escoger la idea de el "Lienzo reflectivo".

Esta estructura es a base de montar sobre una superficie estable esta constara de un cuadro forrado con un papel reflectante, o una superficie que logre reflejar para dar esta ilusión de ser un objeto que no tenga explicación su unión y los haga entrar en reflexión.



Materialidad



Luego de llevar a cabo un proceso de bocetaje y digitalización del mismo se escogió el diseño de montar sobre un caballete una estructura reflectante, que si bien al inicio se pretendía utilizar un papel tipo metálico que en cierto porcentaje reflejaba al espectador, se determinó por cambiarlo por un espejo de 35 cms. de ancho por 85 cms. de alto para brindar una experiencia totalmente reflectante, por la parte del caballete se solicitó un caballete a la Facultad de Arquitectura de la Universidad.

En cuanto al montaje se planteó instalar el caballete con el espejo alrededor de las 10:00 am en el patio central para llamar más la atención de las personas que transitaran de un salón a otro o en los traslados al baño.

El cambio del papel tipo metálico por el espejo fue por que al montar una previsualización en casa se determinó que no llamaría la atención suficientemente.

El fin de unirlo con el caballete, posicionarlo hacia el auditorio de la FAUM y crear esta confusión en el patio al no avisar sobre su colocación busca que los usuarios se detengan en el día cotidiano reflexionen y le den su propio significado, ya sea con una foto, una mala crítica o corriendo la voz.



ESPECULACIÓN



RESULTADOS TRÁ EXPERIMENTACIÓN

73



Se tomó la decisión de ubicar el caballete en el centro del edificio principal de la facultad con vista hacia el auditorio para que reflejara uno de los espacios más referentes de la misma.

El experimento presentó buenos resultados, tuvo una influencia importante en el día de las personas, se crearon ciertos cúmulos de gente que estaban a la espera de que otras personas desocuparan para ellos poder interactuar con la instalación.

Al inicio la instalación causaba confusión puesto que no hubo ningún aviso sobre que fuera a estarse exhibiendo y los usuarios no sabían si se podían acercarse, o si sólo era algo que dejarían momentáneamente, por lo que se mantuvieron con distancia del objeto.

Luego de que mis compañeros que me apoyaron a montarla decidieran tomarse unas fotos fue que se comenzaron a formar estas pocas personas curiosas que iban a ver bien de que se trataba la obra y se acercaron a observarse solamente.

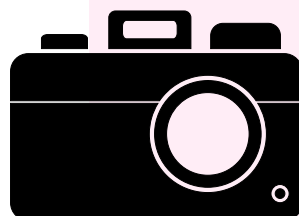
Después de la primera media hora los curiosos que al inicio sólo se acercaron para ver de que trataba llegaron con sus compañeros y comenzaron a tomarse fotos grupales, algunos utilizaron perspectivas o ideas muy creativas que ejecutar con la superficie reflejante.

Luego de 1 hora de experimento se llegó a la idea de que muchas personas se mantienen cerca de la obra pero no toman la decisión propia de ir a interactuar, suelen sólo estar a la espera de que otros lo hagan para ellos dar el paso, a la interacción.

Algo que se hizo muy notorio es el hecho de que los hombres tienen más problemas para ir sólo a interactuar con la obra que las mujeres, a los hombres les causa más conflicto el hecho social de ir a tomarse una foto que a una mujer, los hombres que se tomaron foto fueron en grupos además de que tuvieron que dar varias aproximaciones para poder tomar la decisión de si acercarse.

El efecto reflectivo causaba confusión en los espectadores, mayormente por el hecho de que hubiera un caballete con un espejo de la nada montado en el patio principal de la facultad, tras las horas que duró el experimento se pudo concluir en que apoyó a que se desarrollara más actividad en el centro del patio la cual antes no había.

A continuación se muestran fotografías del tipo de interacciones que hubo con la instalación:





11 Less Than Zero The Weekend

76



ANÁLISIS DEL SITIO

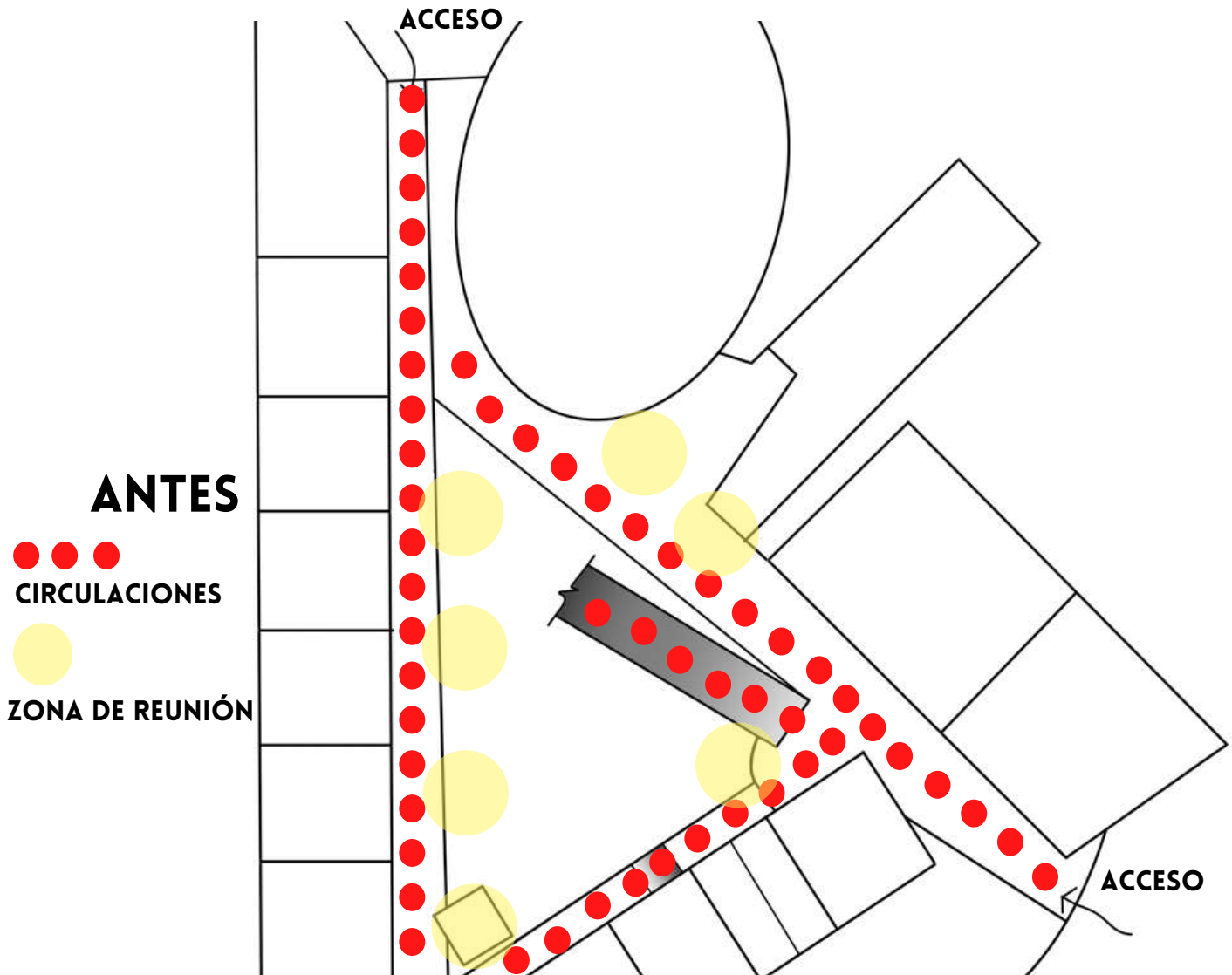


Figura #17

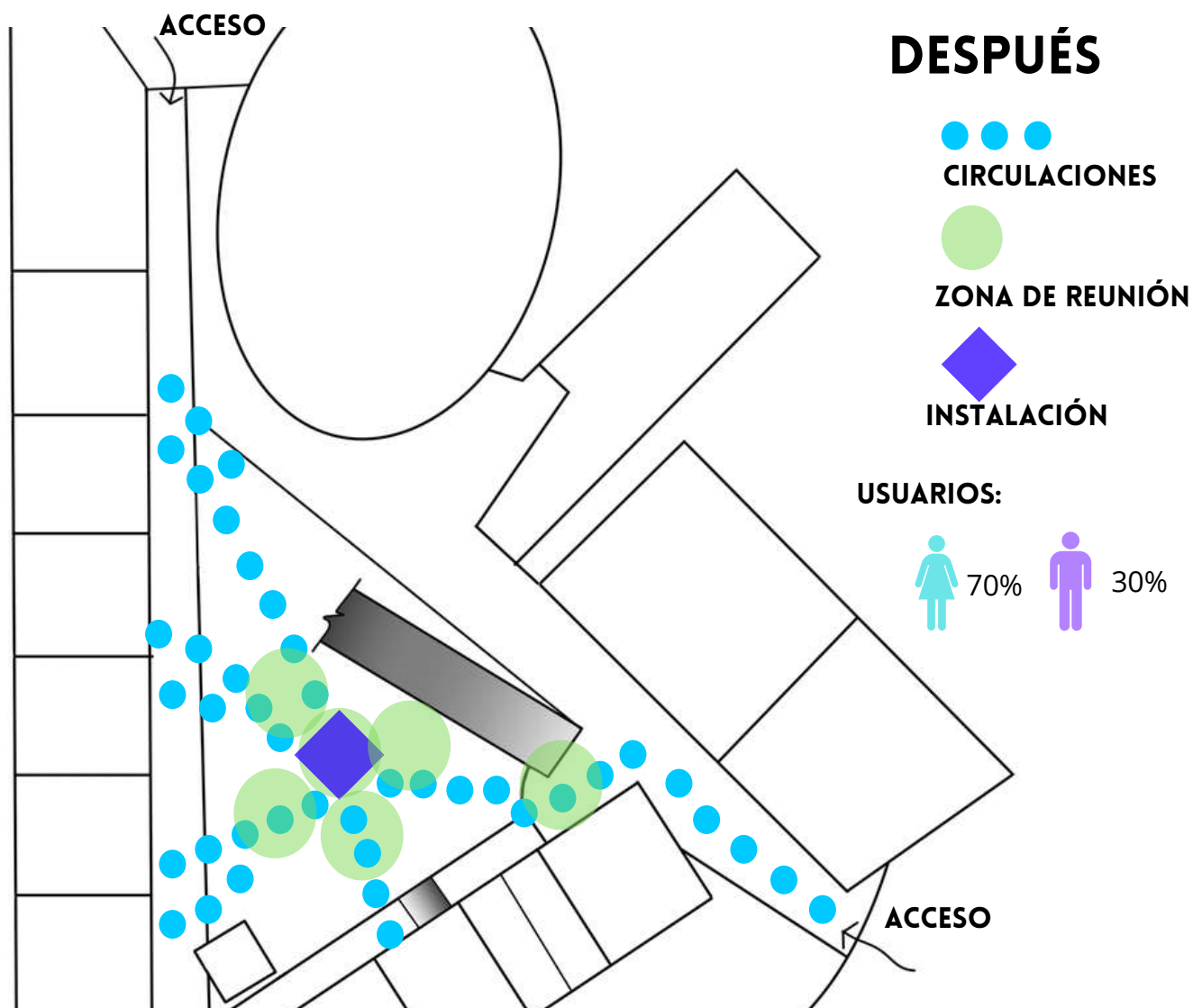
Planta Descriptiva FAUM

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Antes de la instalación el área central de la facultad no tenía ningún uso, los pasillos eran la zona principal para comunicarse hacia los baños o de un edificio a otro ya que en el centro entra el Sol y las personas prefieren evitarlo.

Los puntos de reunión en los que los estudiantes suelen hablar tras las clases normalmente son los puntos con bancas ya que además de ser puntos clave donde da la sombra.

El centro del patio de la Facultad se vuelve un punto de iluminación central en la facultad el cuál evitan los estudiantes por condiciones climaticas y prefieren mantenerse en las orillas por la sombra.

**Figura #18**

Planta Descriptiva FAUM

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

En esta planta se muestran las nuevas circulaciones dirigidas directamente hacia la instalación, las cuales crean un uso alternativo para este espacio para exposiciones similares o muestras escolares.

Los centros de reunión se movieron de las orillas al centro, en las orillas se mantuvieron los que estaban observando sobre el significado de este montaje, los círculos que se movieron al centro fueron por ser parte de los espectadores, ya fueran sus amigos o profesores.

al igual en puntos más altos de la facultad se crearon puntos de expectativa de alumnos más lejanos al montaje y su curiosidad, muchas circulaciones nuevas fueron creadas por la curiosidad, para acercarse a ver debían tomar rutas nuevas y mantenerse en puntos nuevos.

EXPERIMENTACIÓN

Este experimento también se llevará a cabo en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH) en un aula del edificio P.

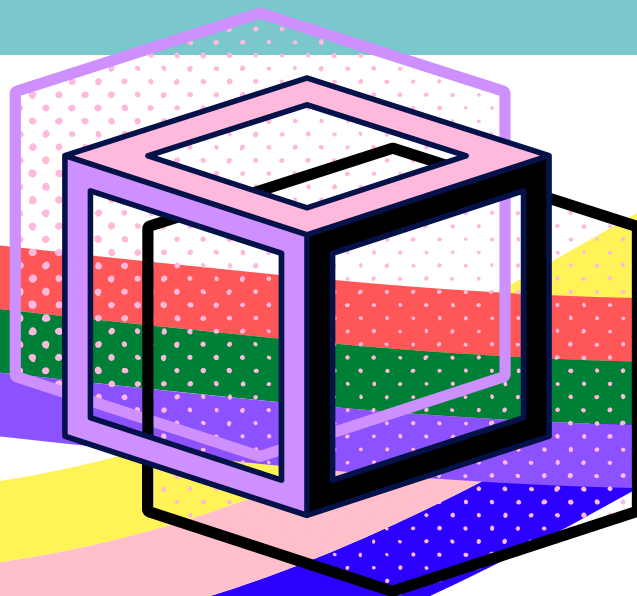
Para esta segunda experiencia se busca crear un primer espacio que envuelva al usuario, que entre en un área totalmente cerrada o con ciertos espacios abiertos y ver como se desarrolla en ese entorno.

Las ideas para esta experimentación son el utilizar colores, ya sea en cortinas de papel, o en el uso de algunas pantallas de cartulina, entre otros. También el diseño o la búsqueda de ideas para desarrollar esta estructura y colocar estas cortinas de colores.

Para este como objetos de inspiración se busca sean los colores, los entornos completamente cubiertos, las interacciones visuales entre estos espacios combinados y la observación y reflexión al entrar e interactuar todo.

Se busca que este espacio por propios colores o formas haga que los usuarios naturalmente y sin incentivo entre al sitio a reflexionar y vivir la experiencia.

Se espera que el usuario al entrar a la experiencia busque su propia visión de la obra, algunos tomando fotos, otros sólo deteniéndose a pensar sobre para que es, otros en tal vez ignorar, pero principalmente se busca que cause reacciones.



PROTOTIPADO

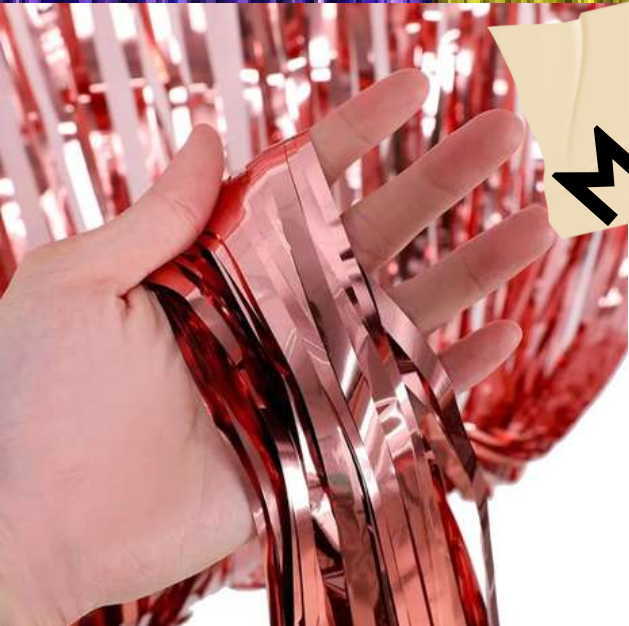
Caja de colores

Para el diseño de este segundo experimento se hicieron diversas propuestas en cuanto al acomodo de los colores, en horizontal, en vertical, módulos grandes, módulos pequeños y mezclas de los mismos para lograr obtener muestras y decidir cual parece ser el más llamativo, el nombre que se escogió es en alusión a sus colores y su semejanza a una caja como "Caja de Colores".


Esta estructura se plantea sea desarrollada en uno de los cubículos estudiantiles ubicado en el edificio P de la Facultad por lo que se requeriría esta estructura más el montaje de estos colores ya sea con telas, papeles u en cierto caso cartulinas.



MATERIALIDAD




Para el montaje de esta instalación se solicitó permiso a las autoridades de la Facultad de Arquitectura de la UMSNH para que prestaran sus instalaciones siendo uno de los cubículos de la planta baja del edificio P el sitio para desarrollar esta instalación.



Tras hacer varios bocetos y vaciar ideas sobre el papel y sobre el espacio se decidió optar por un armado que fuera sencillo por los problemas de instalación que se pudieran tener, que entre tantas formas de poder colocar los colores, recortar y unir, entre otras; La idea más equilibrada entre valor y trabajo fue el uso de cortinas de cumpleaños para lograr tapar las paredes y llenarlas de colores, serán montados sobre los marcos metálicos con cinta masking tape para evitar dañar la estructura de aluminio del espacio.

La elección de estos cordones coloridos fue por la fácil y rápida instalación que se puede hacer con estos ya que su costo y la mano de trabajo que se necesitaría sería mínima.



El objetivo de esta instalación es crear un espacio totalmente cerrado el cual sale de nuestros espacios comunes y logre distraer a las personas unos minutos de su cotidianidad. El uso de los colores brillosos busca que se enriquezca más la experiencia y que nuevamente los usuarios tengan su propia manera de definir lo que vivieron.

ESPECULACIÓN



RESULTADOS 2DA EXPERIMENTACIÓN



Estas cortinas de colores se ubicaron nuevamente en la Facultad de Arquitectura pero ahora en el edificio P, en el cual actualmente se encuentran los salones de la generación de nuevo ingreso para ver otro tipo de interacciones.

Esta experiencia mostró resultados satisfactorios, pudo haber alcanzado a más personas pero aparentemente los estudiantes de nuevo ingreso se mostraban tímidos por acercarse y lo hacían sólo si alguien más lo hacía junto a ellos, fueran hombres o mujeres.

Durante la instalación se podía observar nuevamente confusión en la cara de los estudiantes y también en la de los maestros ante el nulo aviso sobre este montaje, al haber sido desarrollada en un espacio que no ha tenido realmente ningún uso desde que se inauguró también les causó confusión que se montaría.

Nuevamente una vez que se terminó de montar la instalación y que algunos de mis acompañantes en la instalación se acercaran más a visualizar la obra comenzaron a agregárseles personas preguntando el motivo o el significado de las mismas.

En esta experiencia el flujo de personas según las horas transcurridas no fue muy constante ya que había momentos en los que se quedaba totalmente vacío y otros en los que se acumulaban pequeños grupos de amigos.

Tras este flujo no constante de personas se determinó que la mayoría de las personas al ver un espacio cerrado llamativo no buscan mucho acercarse al no saber si lo tienen permitido o si les causará algún regaño.

Nuevamente en esta aproximación se mostró de manera muy marcada que los hombre suelen ser los que menos interactúan con este tipo de instalaciones, en suposición de que sean juzgados por estar dentro ya sea sólo estando o interactuando.

Con estas cortinas las cuales reflejaban colores brillantes y el juego de las luces en la sala creaba una atmósfera diferente que los sacaba un poco de su rutina diaria.

En las siguientes páginas se muestran fotografías de las interacciones que hubo con la instalación:







ANÁLISIS DEL SITIO

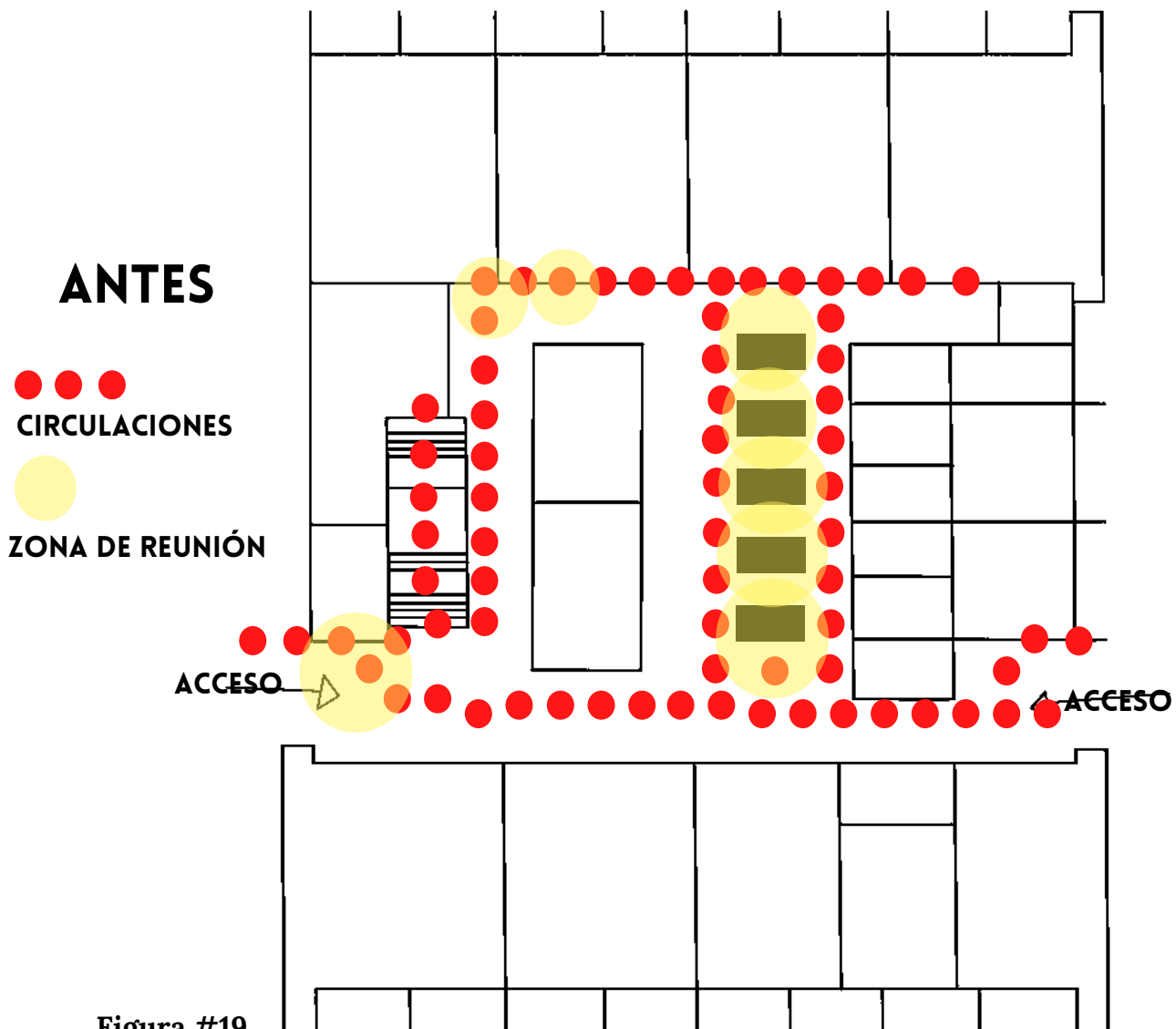


Figura #19

Planta Descriptiva FAUM Edificio P

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

En el análisis de este edificio desde la etapa en que estudié en el edificio P la mayoría de mis materias pude notar que las zonas en que los estudiantes suelen reunirse para motivos escolares además de los salones eran los restridores que hoy en día tras esta experimentación me pude dar cuenta que sigue siendo ese el punto de mayor estadia de los estudiantes.

Tras la instalación los estudiantes curiosos se animaron a ocupar lugares que no tenían ningún uso por lo que optaban por rodear y descubrir desde los puntos de vista exteriores el interior del módulo recién inaugurado tras las remodelaciones en la facultad.

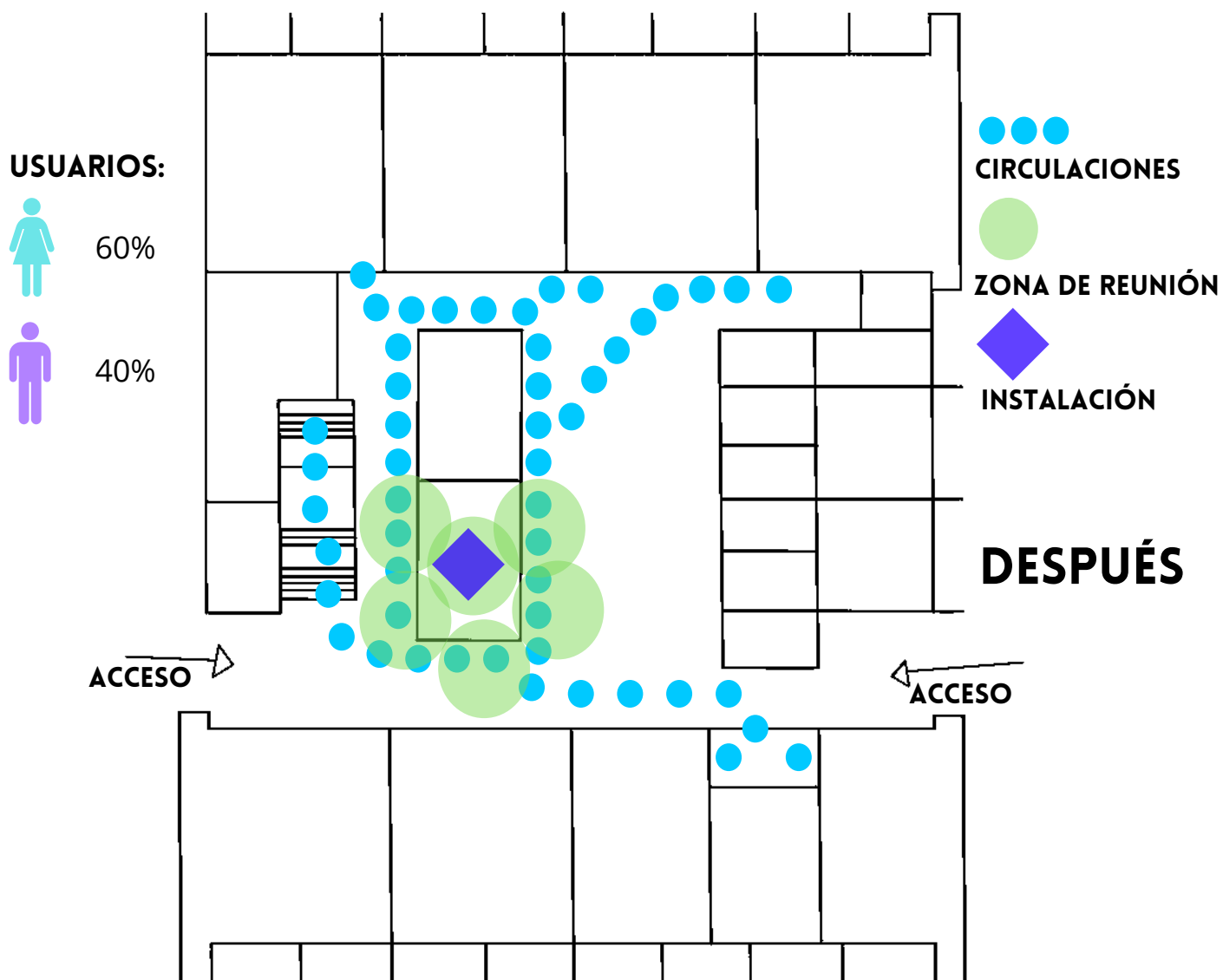


Figura #21
Planta Descriptiva FAUM Edificio P

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Luego de esta experimentación gracias a el préstamo por parte de la facultad pude dar uso de uno de los módulos recién inaugurados tras la remodelación los cuales tenían poco uso tras la pandemia.

Esta instalación se prestó a la perfección para que nuevos estudiantes y viejos estudiantes tuvieran un punto de distracción de las actividades académicas diarias.

El uso de el módulo que no tenía uso estudiantil provocó nuevas circulaciones y nuevos puntos de reunión para los estudiantes, ya sea por la espera o por vivir la experiencia temporal.

3RA EXPERIMENTACIÓN

Para esta instalación se pidieron nuevamente prestadas las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la UMSNH, un cubículo en el edificio P.

En esta tercera y última experimentación se busca jugar más con la mente al crear un espacio que trate de engañar a nuestra vista, se busca que haya ciertos volúmenes, como posibles pelotas, globos, algún material cuadrado, entre otros; Flotando sobre el sitio a diferentes alturas las cuales confundan este sentido.

Las bases para esta experimentación son el uso de volúmenes y el juego con las percepciones visuales utilizando diferentes tamaños de los mismos, cerrarlo en un lugar y tratar de crear confusión en la vista de las personas.

Los objetos de inspiración para esta obra son los colores, los volúmenes engañosos, los espacios experimentales, y que al conjuntar todo esto se logre sacar al usuario de sus espacios diarios para reflexionar.

Se espera que el uso de estos volúmenes haga que los usuarios tengan la curiosidad de saber para que es la obra y recreen su mente al tratar de encontrarle su propio significado.

Este diseño busca que cada persona le de su propio trasfondo ya sea con una foto, video o tal vez con simple visualización que les guarde su propia experiencia.



PROTOTIPADO

EMOCIONES

En esta tercera y última experimentación se bocetó muchas propuestas sobre volumetría y manera de acomodar estos volúmenes, así como ciertas formas a las cuales son un poco más accesibles que otras, algunas propuestas fueron en un mismo sentido de ubicación y otras más en sentido de jugar con la vista humana al tratar de confundirla con ciertos efectos visuales, por lo que se llegó a la elección de ciertos bocetos finales, con los cuales se le terminó denominando a esta instalación "Emociones".

La ubicación de esta instalación esta planteada para desarrollarse en los cubículos estudiantiles ubicado en el edificio P de la Facultad de Arquitectura nuevamente para que tenga un alcance más amplio y poder analizar su desarrollo al colocarse sin aviso alguno



MATERIALIDAD

Para el montaje de esta instalación se solicitó permiso a las autoridades de la Facultad de Arquitectura de la UMSNH para que prestaran sus instalaciones siendo uno de los cubículos de la planta baja del edificio P el sitio para desarrollar esta instalación.

Tras hacer varios bocetos y vaciar ideas sobre el papel y sobre el espacio se decidió optar por un armado que fuera sencillo por los problemas de instalación que se pudieran tener, que entre tantas formas de poder colocar los colores, recortar y unir, entre otras; La idea más equilibrada entre valor y trabajo fue el uso de cortinas de cumpleaños para lograr tapar las paredes y llenarlas de colores, serán montados sobre los marcos metálicos con cinta masking tape para evitar dañar la estructura de aluminio del espacio.

La elección de estos cordones coloridos fue por la fácil y rápida intalación que se puede hacer con estos ya que su costo y la mano de trabajo que se necesitaría sería mínima.

El objetivo de esta instalación es crear un espacio totalmente cerrado el cual sale de nuestros espacios comunes y logre distraer a las personas unos minutos de su cotidianidad. El uso de los colores brillosos busca que se enriquezca más la experiencia y que nuevamente los usuarios tengan su propia manera de definir lo que vivieron.



ESPECULACIÓN



RESULTADOS 3ER EXPERIENCIA



Esta última experimentación que se basó en los volúmenes se ubicó de nuevo en el patio de la facultad de Arquitectura en el edificio P, a un lado del "Cuarto de Color" para ver sus interacciones con las personas de nuevo ingreso.

Esta instalación arrojó resultados un poco confusos, no tuvo tanto alcance como las otras 2 instalaciones ya que aparentemente los estudiantes de primer año cargan con esta pena social sobre ponerse en el foco de todos y al estar esta instalación tan expuesta no muchos se acercaron.

El montaje de esta fue algo tardado, a lo cual se prestaba para que los estudiantes al cambiar de salón y salir a comer vieran como se fue poniendo globo con globo y tal vez eso les hizo perder un poco el interés por esta.

Al terminar el montaje las personas comenzaban a preguntar para que eran, y como tal estas instalaciones tienen como objetivo analizar la interacción entre ciertos tipos de instalaciones y el ser humano sin que nadie les diga realmente para que son y cada uno cree su propia experiencia y que al ser este uno de los objetivos de estas experimentaciones las respuestas fueron muy básicas.

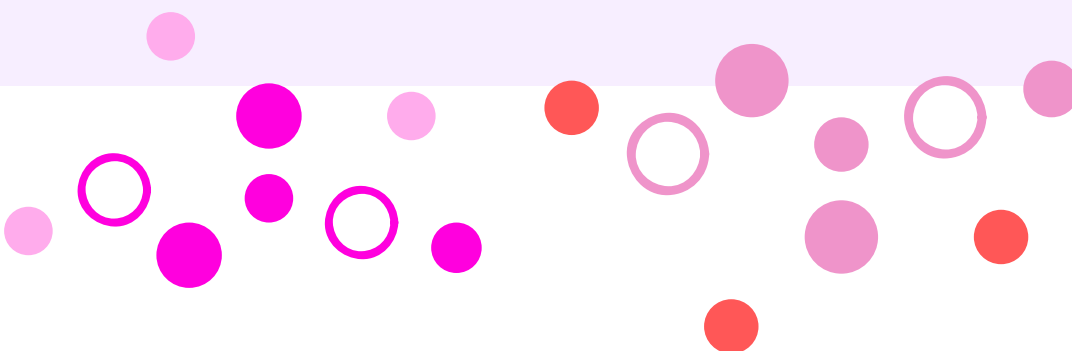
Como aparentemente esta fue la instalación que menos llamó la atención por volverse este foco de atención en el patio del edificio tuvo muchos periodos de estar sola.

Con el paso de las horas se determinó que las personas evitaban esta estructura abierta que se ubicaba en el centro por evitar que las demás personas en la facultad las pudieran llegar a juzgar o eso pensaban.

En esta instalación se mostró muy equitativo el uso de la misma tanto por hombres como por mujeres ya que las personas que se acercaban mayormente eran grupos, los cuales en ocasiones eran mayormente mujeres y otras mayormente hombres.

La búsqueda de esta ilusión visual de globos flotando sin ningún sentido y con rostros los cuales reflejaban ciertas emociones causó confusión y reflexión sobre las personas al no haber una definición explícita que les diera el espacio.

A continuación se muestran algunas de las interacciones que hubo entre los estudiantes y el montaje de globos:







ANÁLISIS DEL SITIO

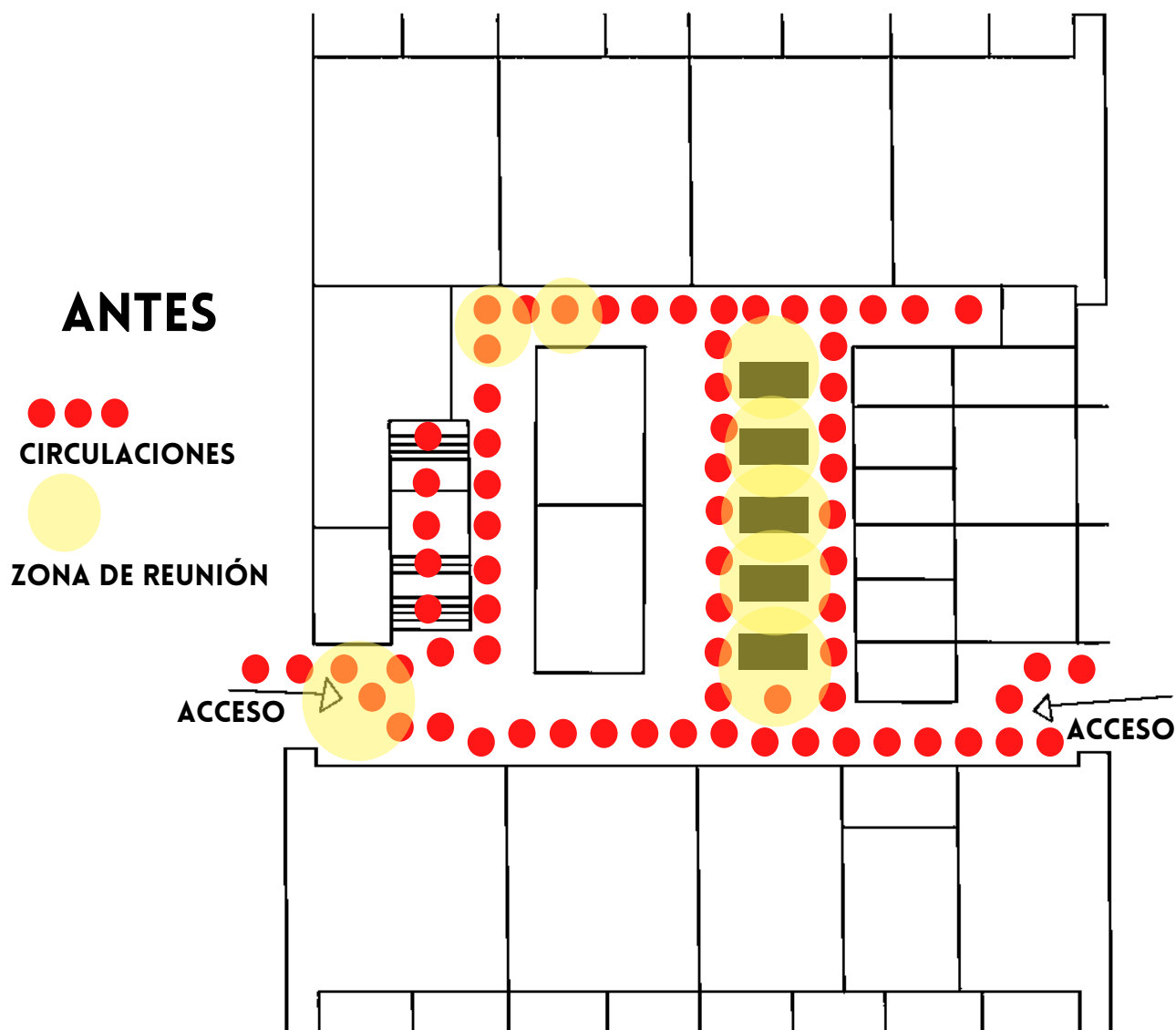


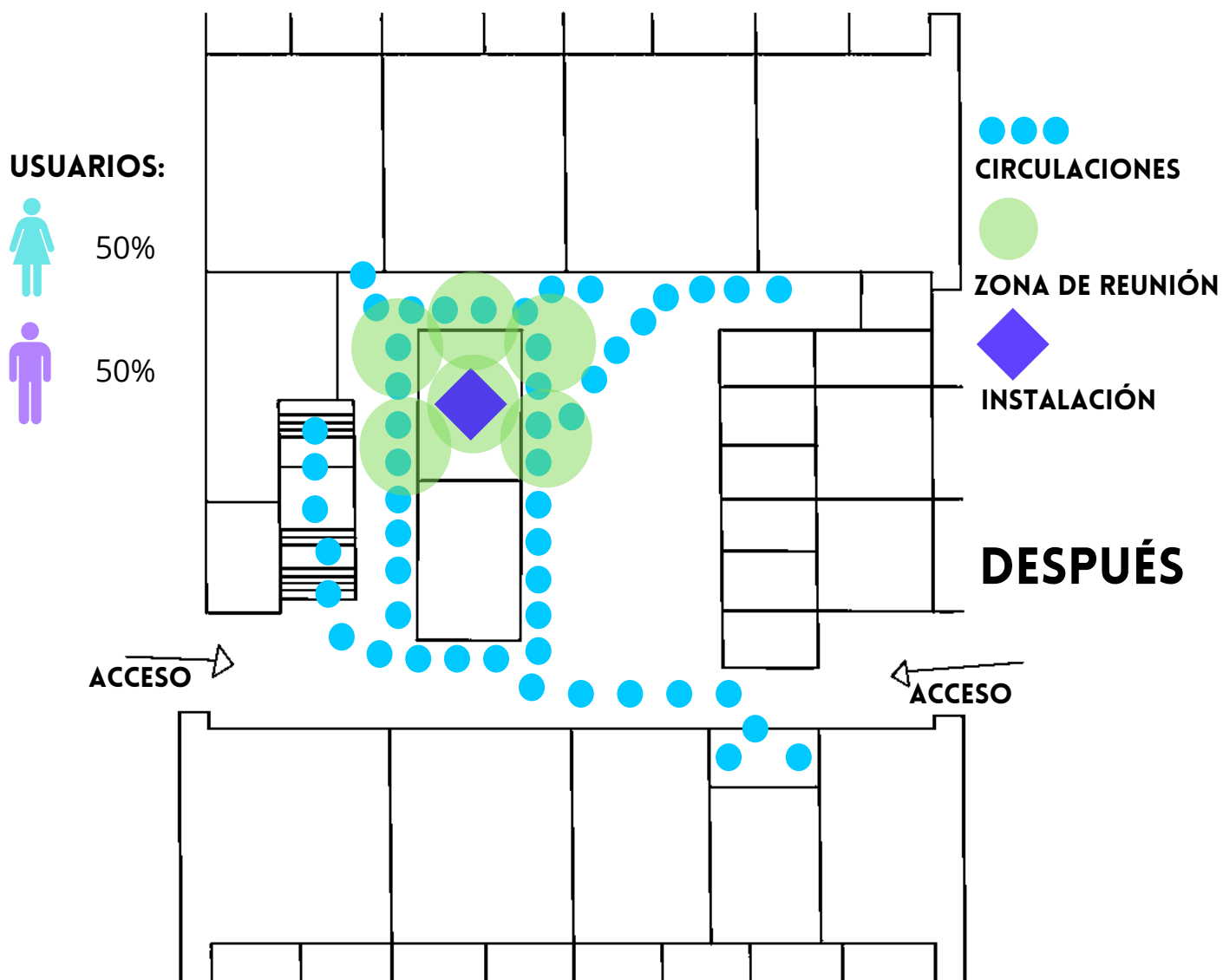
Figura #22
Planta Descriptiva FAUM Edificio P

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Como en la experimentación anterior lo marca, las circulaciones más comunes en el edificio P son los pasillos y los espacios en donde se puede trabajar con las mesas, lugar en donde las reuniones de personas se concentran actualmente.

Las circulaciones y los lugares de concentración de estudiantes son los correctos y necesarios para la cotidianidad, la cual a la vez brinda la oportunidad de poder crear espacios nuevos por los cuales transitar como estudiante.

Brindar nuevas opciones de distracción tras los días de clases cotidianos se vuelven un respiro dentro del caos de las tareas y el tráfico.

**Figura #23**

Planta Descriptiva FAUM Edificio P

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

De igual manera que en la experimentación anterior las rutas alternas que surgieron del montaje en estos nuevos módulos brinda la opción de dar un respiro de las clases diarias a los estudiantes mediante un momento de recreación o distracción diaria.

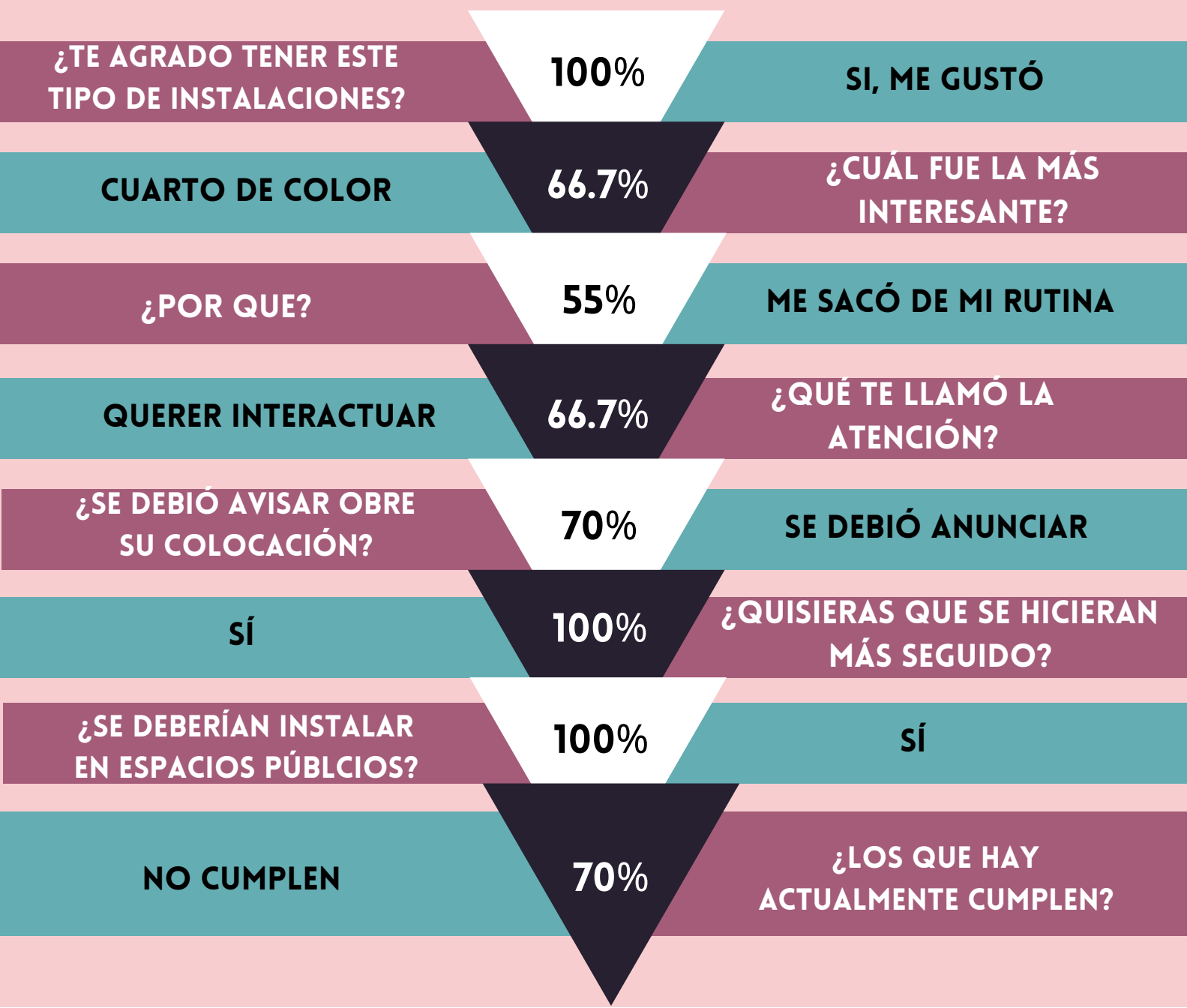
Los espacios escolares dejan de hacerse monótonos con pequeños cambios que mejoran la experiencia de los usuarios.

Una pequeña intervención logra cambiar el uso de los espacios y circulaciones clásicas en el edificio, además de crear nuevos puntos de concentración de personas.

2DA ENCUESTA

Luego de las experimentaciones en la facultad se diseñó este cuestionario para saber que pensamientos tuvieron los estudiantes que tuvieron la curiosidad de adentrarse en este tipo de instalaciones para apartir de estas brinden una retroalimentación sobre cuales les atrajeron más y saber que experiencias vale la pena mantener para una posible reinterpretación en la estructura final.

SEGÚN LA MAYORÍA...



100

PLAZAS EN EL CENTRO DE LA CIUDAD

70%

¿EN QUÉ LUGAR LO EXHIBIRÍAS?

¿QUÉ OTRAS COSAS TE GUSTARÍA VER?

80%

UNA FUSIÓN

NEUTROS

70%

¿QUÉ TIPO DE COLOR TE ATRAE MÁS?

¿CUÁL ES LA FORMA QUE MÁS TE GUSTA?

55%

TRIÁNGULO

SÍ, ME GUSTAN

100%

¿PATRONES?

¿SIMETRÍA O ASIMETRÍA?

60%

ASÍMETRÍA

SÍ

100%

¿HAY RELACIÓN ENTRE ESTAS INSTACIONES Y LA ARQUITECTURA?

¿POR QUÉ?

70%

RELACIÓN ENTRE ARQUITECTURA Y ESPACIO

The background of the page is a collage of three photographs, each presented as a series of vertical, slightly offset strips. The top-left photograph shows an outdoor survey stand with a sign on a paved area. The middle photograph shows a room with a wooden ceiling and floor covered in many colorful balloons. The bottom-right photograph shows a room with a wooden ceiling and walls covered in colorful tinsel.

ANÁLISIS ENCUESTA

En conclusión de las experimentaciones con la encuesta a las personas en la facultad completamente les gustó que existieran estos pequeños escaparates que a uno como estudiante lo sacan de su rutina.

La instalación que más les gustó fue el cuarto de color que a grandes rasgos las características que más les llamaron la atención fue el juego de las luces con estas cortinas que aumentan los efectos visuales de la luz.

Las personas quieren tener instalaciones con las cuales poder interactuar y hacer cosas diferentes en los mismos lugares de siempre, todos se acercaron porque les llamó la atención o por querer interactuar con el montaje.

La mayoría de las personas esta de acuerdo en que se debió de avisar que se montarían estas instalaciones ya que al no saber que es o quien lo desarrolla se crea esta confusión entre si se puede acceder o no a estos espacios.

También piensan que deberían crearse más cosas en esta corriente de la arquitectura en nuestra facultad ya que es otro tipo de aproximación al diseño, se crean nuevas ideas para los estudiantes y se abren oportunidades para diseños más participativos ya que las que se encuentran actualmente en ciertas plazas públicas no cumplen.

Así como ellos comentan que se debería implementar más en la facultad también dicen que deberían haber montajes de este tipo en plazas públicas del centro de la ciudad que en un punto de vista internacional se vuelven atractivos turísticos las buenas instalaciones experimentales recreativas.

Para una recolección más de datos para el diseño de la instalación final se hicieron preguntas en ciertos aspectos muy superficiales sobre colores, patrones, simetría entre lo que sobresale que las personas prefieren los colores neutros, la forma más votada aunque con poco margen fue el triángulo, les gustan los patrones así como la asimetría.

En conclusión se les preguntó si ellos relacionaban este tipo de instalaciones con la arquitectura a la cual dieron respuestas positivas mencionando entre las respuestas que estos montajes son una unión de diseño entre los espacios públicos y la arquitectura que hoy en día esta encaminada en el diseño participativo para la mejora de la comunidad y el mejoramiento de las condiciones sociales en las que vivimos actualmente.

04

Diseño Final



- **EXPERIMENTACIÓN FINAL**
- **PROTOTIPADO FINAL**
- **SELECCIÓN DEL PROTOTIPO**
- **MATERIALIDAD**
- **ARMADO**
- **ESPECULACIÓN**

EXPERIMENTACIÓN

Para la última experimentación en la cuál se busca tomar los conceptos y las interacciones pasadas y unirlos con nuevas ideas para diseñar a partir de todos estos una experiencia sensorial recreativa en la que su funcionamiento base sea el de ubicarse en los espacios públicos que han tenido una subutilización tras malos diseños o tras la pandemia.

Las premisas de diseño para la instalación se vuelven el hacer que llame la atención naturalmente y que no se necesite en gran parte de la intervención humana para que el usuario promedio de los espacios públicos interactúe naturalmente con la instalación; Así como también lograr diseñar una estructura que su montaje sea sencillo, estable y llamativo; Las formas, colores, entre otras cosas que se utilicen en la estructura buscarán crear el espacio de reflexión en el usuario con lo cual podrá mejorar su proceso de recreación en los espacios públicos existentes.

Las formas que se tomarán en cuenta para el diseño de la estructura serán las formas geométricas más estables en la búsqueda de brindar la experiencia exterior de estabilidad y de una forma familiar con la cual el usuario no tenga conflicto en entrar por no ser una forma común.

Se busca que sea una estructura totalmente cerrada la cual aparte al usuario del sitio en el que se encuentra y lo transporte mentalmente a un espacio mental propio, ninguna persona piensa igual y la idea de crear este entorno envolventes es en la que el usuario se desconecta de su realidad por unos momentos para experimentar y reflexionar.

En cuanto a los patrones y formas que se pudieran utilizar en el diseño de los prototipos se tomarán en cuenta estructuras comunes para en ciertos casos tratar de facilitar y economizar el armado de la instalación.

Para la cubierta de la instalación en esta etapa de conceptualización se plantea el uso de telas las cuales ya sean coloridas u oscuras logren aislar si no por completo si la gran mayoría de la luz exterior para así lograr separar más estos espacios.

Se tiene planteado que la estructura sólo este contemplada para alojar a 1 sola persona, además de por motivos de pandemia con los espacios cerrados se busca que el usuario al estar solo logre entrar más en su proceso de reflexión ya que al haber más personas en este entorno sean cercanas o no afectan en la experiencia personal de realmente separarse un momento de la propia realidad.

FINAL

Las personas quieren utilizar los espacios públicos y claro, tampoco se puede generalizar que todos están vacíos, pero aún y dejando del lado el tema sobre la subutilización y que hay plazas bien diseñadas, en una buena zona en la cual converge bastantes personas se encuentra un tema aparte; Se requiere una nueva forma de crear recreación, las experiencias como *Ánima* son un buen motor para que comiencen a desarrollarse este tipo de montajes en la ciudad por lo que esta estructura buscará ser una opción temporal en ciertos espacios públicos.

En cuanto a la materialidad se buscará ser de materiales que estén al alcance en la búsqueda de evitar utilizar algunos que pudieran ser muy costosos por sus procesos de creación.

El sentido de tratar de hacer que las personas que interactuen con la obra entren en un proceso de reflexión tiene el fin concreto en que valore su situación, a veces todos tenemos problemas en los que solemos concentrar toda nuestra atención pero nos olvidamos de lo humanos que somos al final del día, la increíble manera en que el cuerpo esta diseñado que nos permite desplazarnos en pequeñas o cortas distancias, los olores y colores que podemos percibir gracias a ciertos sentidos así como también texturas; La reflexión se busca logre sacar de esta vida tan conectada a nuestros problemas y por un momento de el día se tomen el tiempo de detener su realidad por unos minutos.



PROTOTIPADO FINAL

Durante el proceso de diseño de la estructura final se plantearon formas tanto simples como unas con un armado un poco más complejo de los cuales se fueron previsualizando el tipo de estructura que se necesitaría.

Se descartaron las estructuras con formas muy caprichosas por el alto costo económico que llevaría desarrollar las mismas, las que se mantuvieron fueron estas formas sobrias que mantienen una estructura o puntos de apoyo simples.

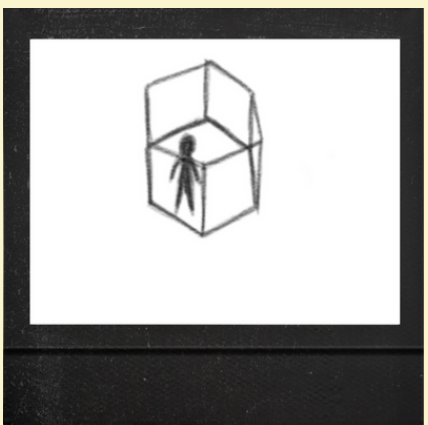
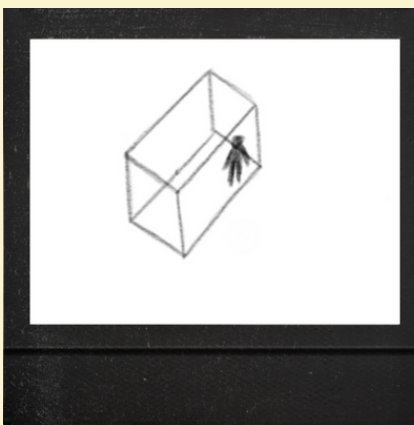
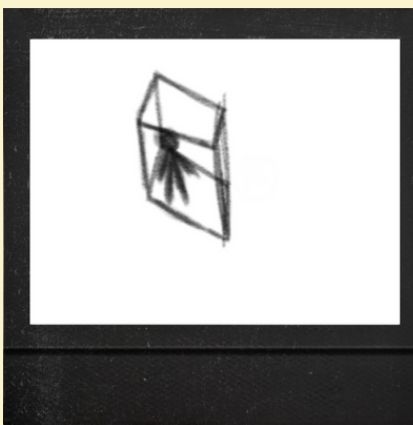
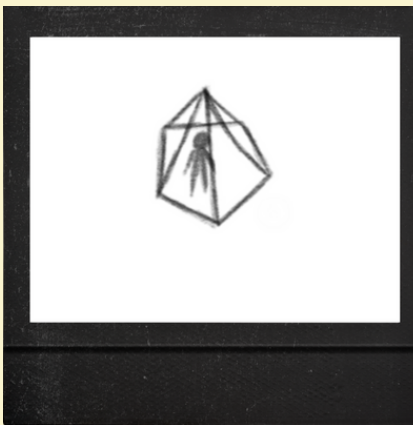
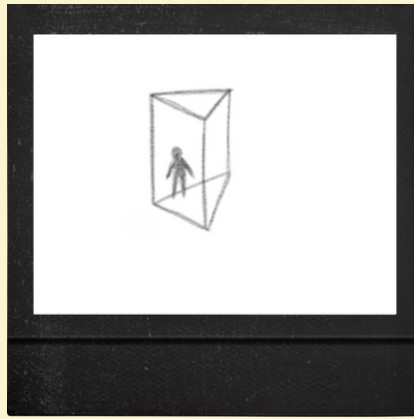
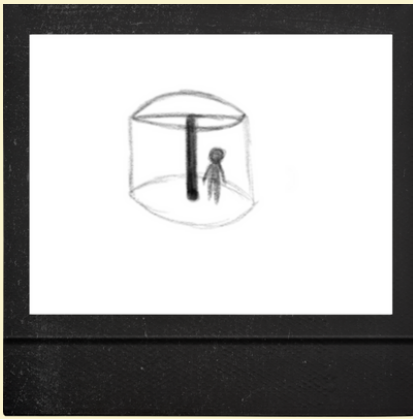
También durante el proceso de diseño se buscaba crear algo que pudiera tener cierto movimiento o diferentes posiciones las cuales pudieran hacer que la estructura llamara más la atención al ser diferente en un pequeño aspecto.

Las figuras más complicadas a desarrollar eran las que incluían formas muy simétricas pero exóticas con puntos muy específicos como soportes, por lo que fueron descartadas para la elección del prototipo final, al tener apoyos tan específicos complicarían su construcción y sus costos.

Las formas básicas con ángulos muy rectos también se dejaron del lado por ser formas que podrían llegar a no atraer a la comunidad y las terminen ignorando al no causarles ninguna reacción a primera vista.

En estas páginas se muestran algunos de los bocetos que se exploraron para la selección del prototipo final.





SELECCIÓN DEL PROTOTIPO

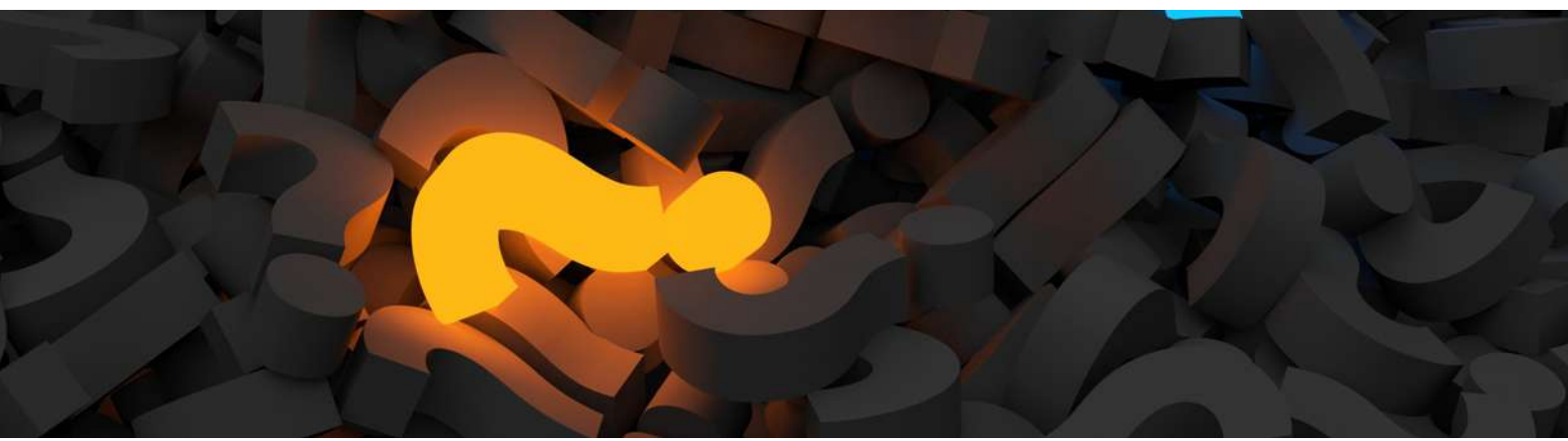
Tras probar diferentes diseños para el armado de esta estructura y al estar planteado para ser una instalación que su armado sea sencillo aparentemente, se plantea el siguiente diseño que consiste en la utilización de mecanismos clásicos de objetos comunes plegables como un paraguas y ciertos funcionamientos a partir de doblesces.

Por lo que la propuesta consiste en la adquisición de este tipo de mecanismos y a partir del mismo adaptar ciertos detalles en el uso de la instalación para que los costos se vuelvan más accesibles.

Este prototipo busca dar también la idea de estar abierto gracias a que su soporte principal se encuentra en el centro y no en todas las paredes exteriores como en los otros prototipos, además de su rápida instalación la condición de no tener muros que rigen el movimiento en la instalación presta características para ejecutar cierta variedad de experimentos con el usuario para que salga de su confort.

La selección de este busca que se produzca un rediseño en la utilización de ciertos mecanismos a los que estamos acostumbrados pero para darles otros usos, que se les pueda dar una segunda posible vida a ciertos objetos que por causas de tiempo terminan en la basura por su sub-uso o su daño al cual con este tipo de propuestas se le podría dar una segunda vida a los mismos.

La practicidad aparente que presenta este prototipo para montar y sus materiales de los cuales no presentan mucho problema para conseguir fueron los motivos principales para seleccionar esta forma para la estructura, el diseño y las experiencias continúan en la materialidad.



SELECT**PREVISUALIZACIÓN DE LA ESTRUCTURA**

MATERIALIDAD

En cuanto a las experiencias que se busca representar en esta instalación son del tipo visuales la mayoría, se buscará mejorar la experiencia en los otros sentidos con pequeñas intervenciones como sonidos ambientales para los oídos, esencias para el olfato y algunas texturas para el tacto, tratando de maximizar el alcance que deje esta obra en el usuario.

Primeramente sobre la estructura será un rediseño de una sombrilla, una sombrilla de las que comúnmente podemos observar en algunos restaurantes o hasta en playas, el objetivo de utilizar este tipo de estructura es en una parte dar un reuso a ciertos objetos que con el paso del tiempo terminan siendo apartados por nuevo mobiliario en los lugares y en otra parte por su práctico montaje el cuál sólo consistiría en abrirlo, facilitando más el sentido de hacer un práctico armado.

La segunda parte del diseño es el lograr crear una cubierta de tela para cubrir del techo la sombrilla, y que en su caída cubra hasta el suelo para lograr aislar más al usuario y también a su vez debe ser una tela delgada que permita cierta ventilación par evitar que la estructura se sienta caliente.

Luego, al determinar como sería la instalación y colocación de la estructura se debe analizar la cubierta para envolver al usuario con las intervenciones visuales-sensoriales propuestas para llevarse a cabo en las implementaciones las cuales varias surgen de las experimentaciones, como ciertos efectos reflectantes, papeles que hacen juegos con la luz y los volúmenes que juegan con la vista y nos distraen de la realidad.

Se utilizarán las cortinas de la experimentación "Cuarto de color" para envolver el espacio interno de la instalación y lograr un efecto de choque al mantener una estructura sencilla y monocromática al exterior; que al interior muestre todo este contraste de luces reflectantes.

De igual manera se utilizará una reinterpretación de la experimentación llamada "Emociones" con un nuevo concepto dentro de los globos, se utilizarán globos con formas poco comunes y globos neón con el que se pueda interactuar al manipular los globos por dentro.

Estas dos interacciones acompañadas de un foco RGB el cual puede cambiar a múltiples colores para transformar con cada cambio de color la sensación dentro de la estructura.

Además de este juego de luces con ciertos objetos montados en la instalación para buscar distraer a otros sentidos se harán las siguientes intervenciones:

Para producir una experiencia auditiva se utilizará música experimental en una bocina, la cual será extraída de la Lista de reproducción creada para esta tesis la cual se puede escanear con el Código QR que se encuentra en las primeras páginas.

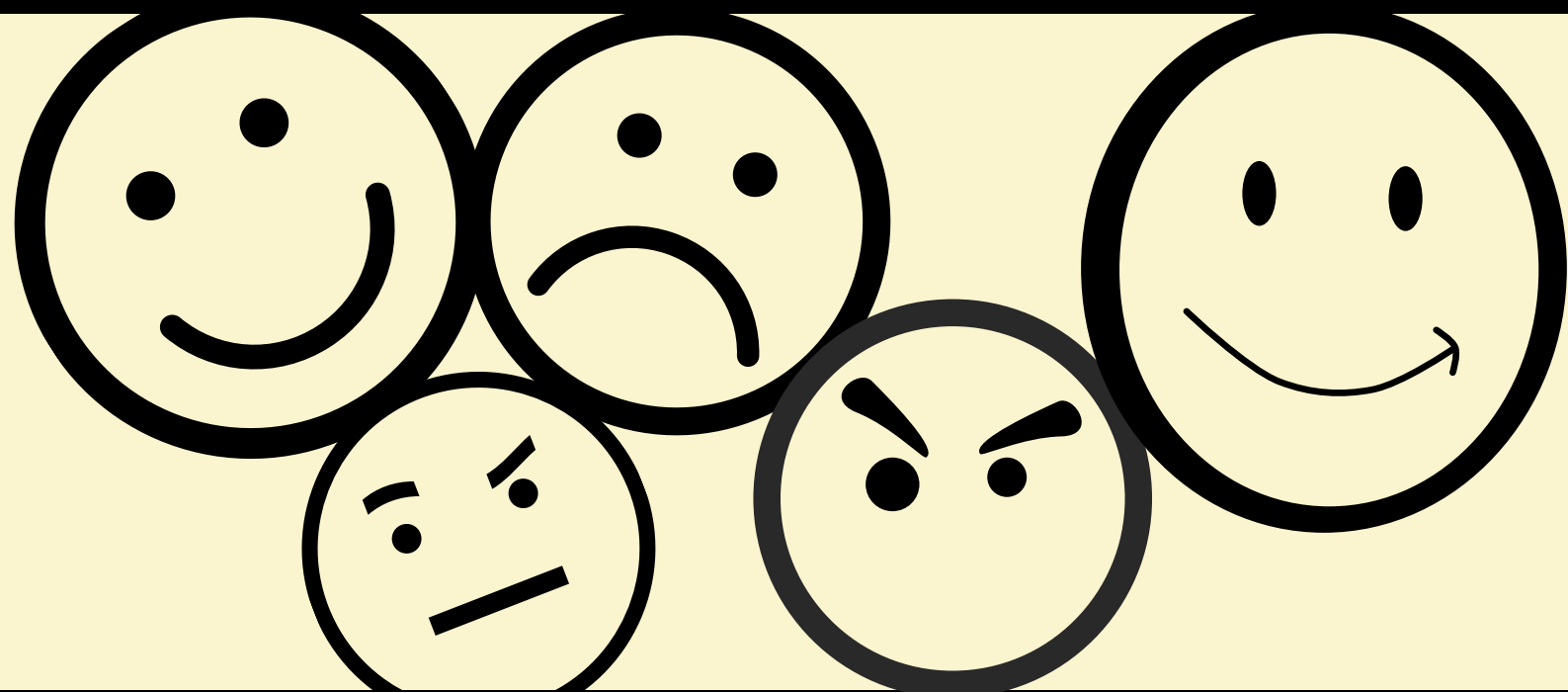
Para estimular el olfato y distraer la mente en ese sentido se utilizarán esencias con aromas clásicos los cuales a todas las personas les puedan traer algún recuerdo de un momento o una persona en específico.

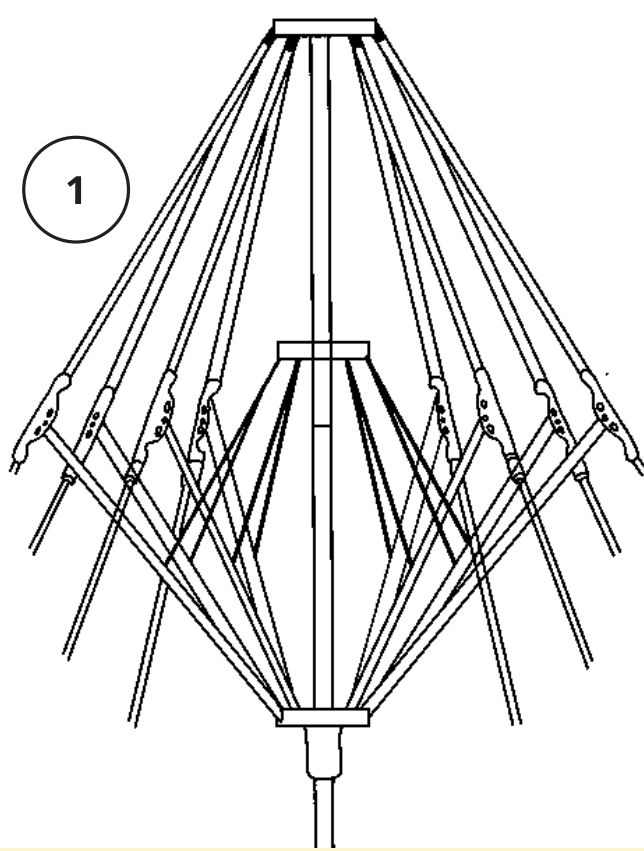
Finalmente se buscará implantar las texturas que más se puedan para que no sólo al interior de la obra se vivan experiencias si no que también en el exterior se puedan acercar las personas a interactuar.

Se plantea que sea una experiencia para solo 1 usuario por momento para que logre realmente entrar en reflexión y distraer su mente de su vida diaria con esta experimentación temporal.

Con estas experimentaciones y con el planteamiento de desarrollo de la estructura para que sólo 1 persona entre en la instalación se plantea sea una experiencia inolvidable para la mente de las personas y logren entrar en el estado de reflexión sobre su cuerpo y recargue su mente tras esta intervención.

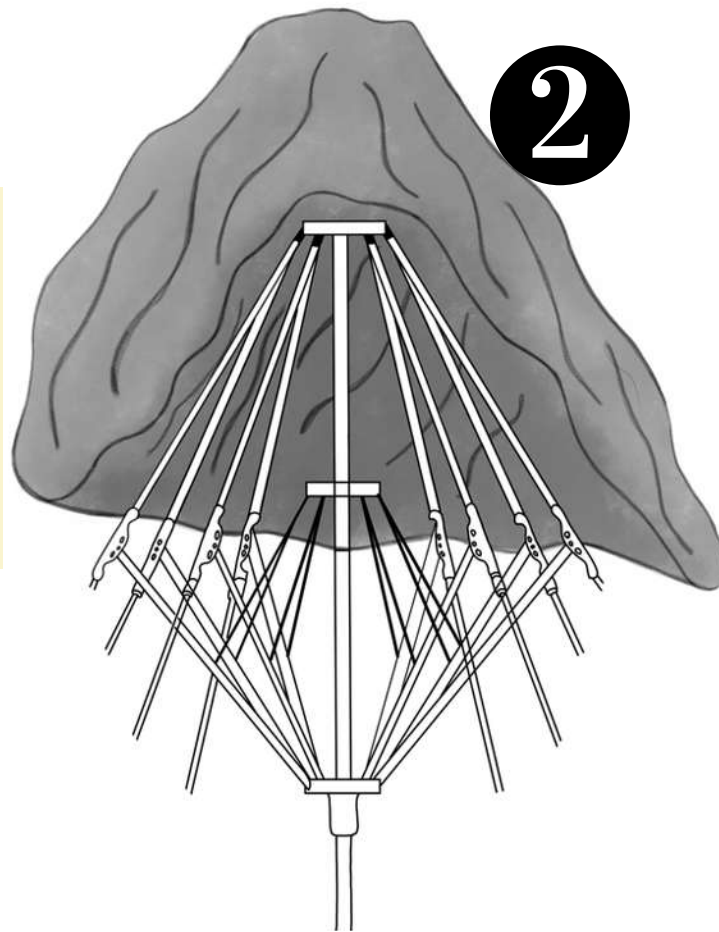
La búsqueda por llevar esta instalación a 3 lugares está planteada para exponerla a diferentes públicos, algunos pequeños siendo planteada la visita en un espacio público, otra enfocada en un público en específico en un espacio público planeado y una última en jóvenes que en este caso volverían a ser los estudiantes de la Facultad de Arquitectura para lograr captar una variedad amplia de desarrollos que tiene la instalación en diferentes contextos urbanos.





El montaje comienza con la pieza central de toda la instalación la cuál es la estructura de la sombrilla la cuál al expandirse brindará esta sombra de casi 3 metros de diámetro en la cuál se albergarán todas las demás intervenciones.

La segunda fase del montaje consta de cobijar la estructura con la cubierta la cuál es diseñada para esta instalación a partir de tela que obstruirá la mayor luz que pudiera penetrar dentro de la estructura.

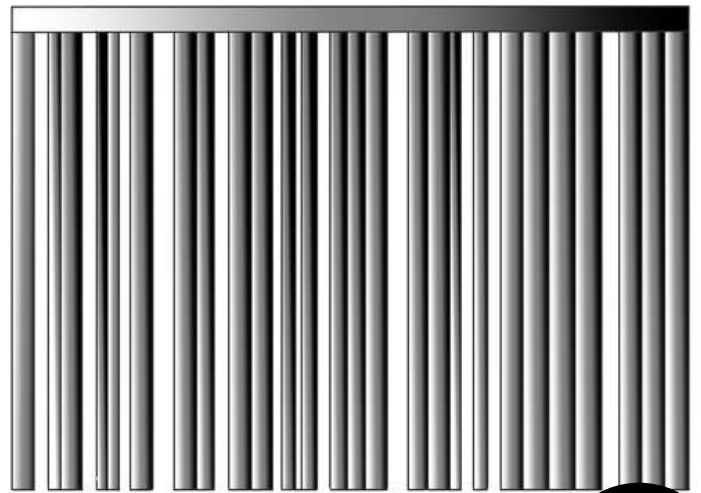


3

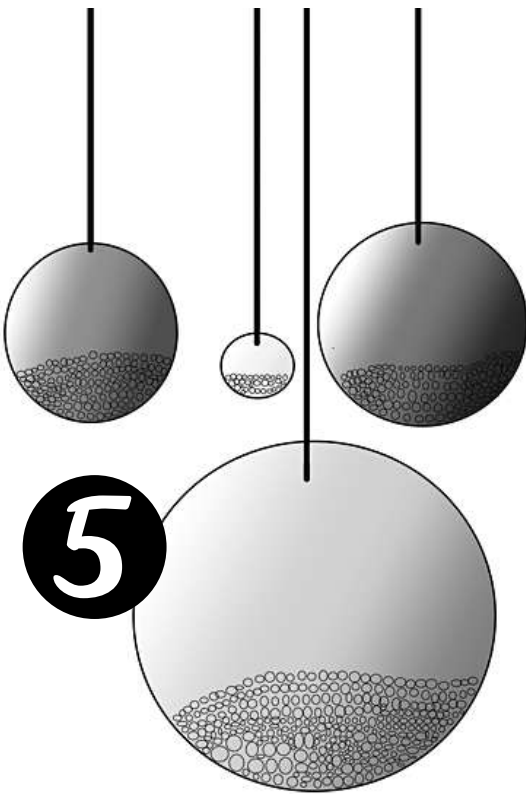


Una vez conectada la estructura de la sombrilla con la cubierta de tela se procederá a levantar y fijar el volumen final de la estructura para dar paso a instalar las demás partes de la intervención.

En la parte de colocar las intervenciones se comenzará por colocar en las partes extremas de la sombrilla las cortinas colgantes que acompañarán el "muro" que crea la caída de la tela al suelo.

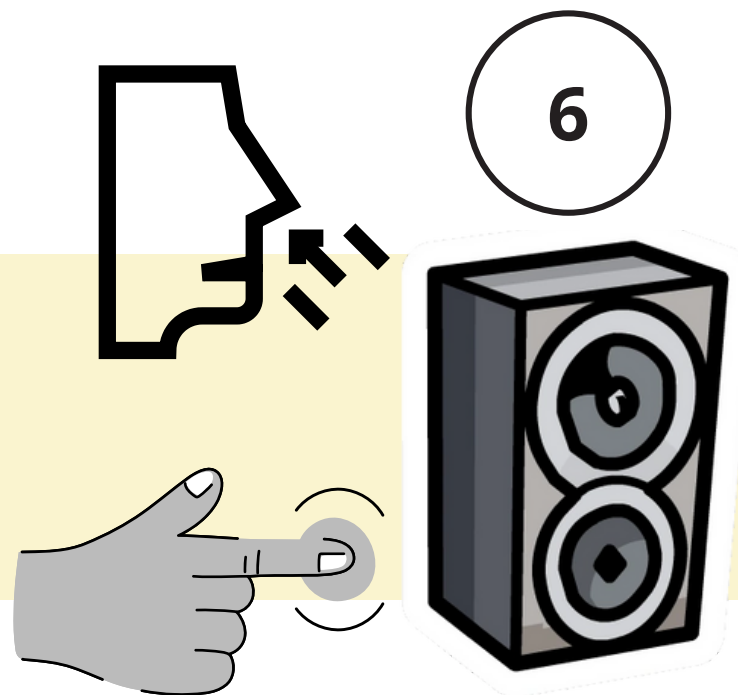


4



Posteriormente en el techo de la estructura se colocarán los globos colgando de un hilo transparente, los cuales buscan dar una ilusión óptica de gravedad al aparentar flotar.

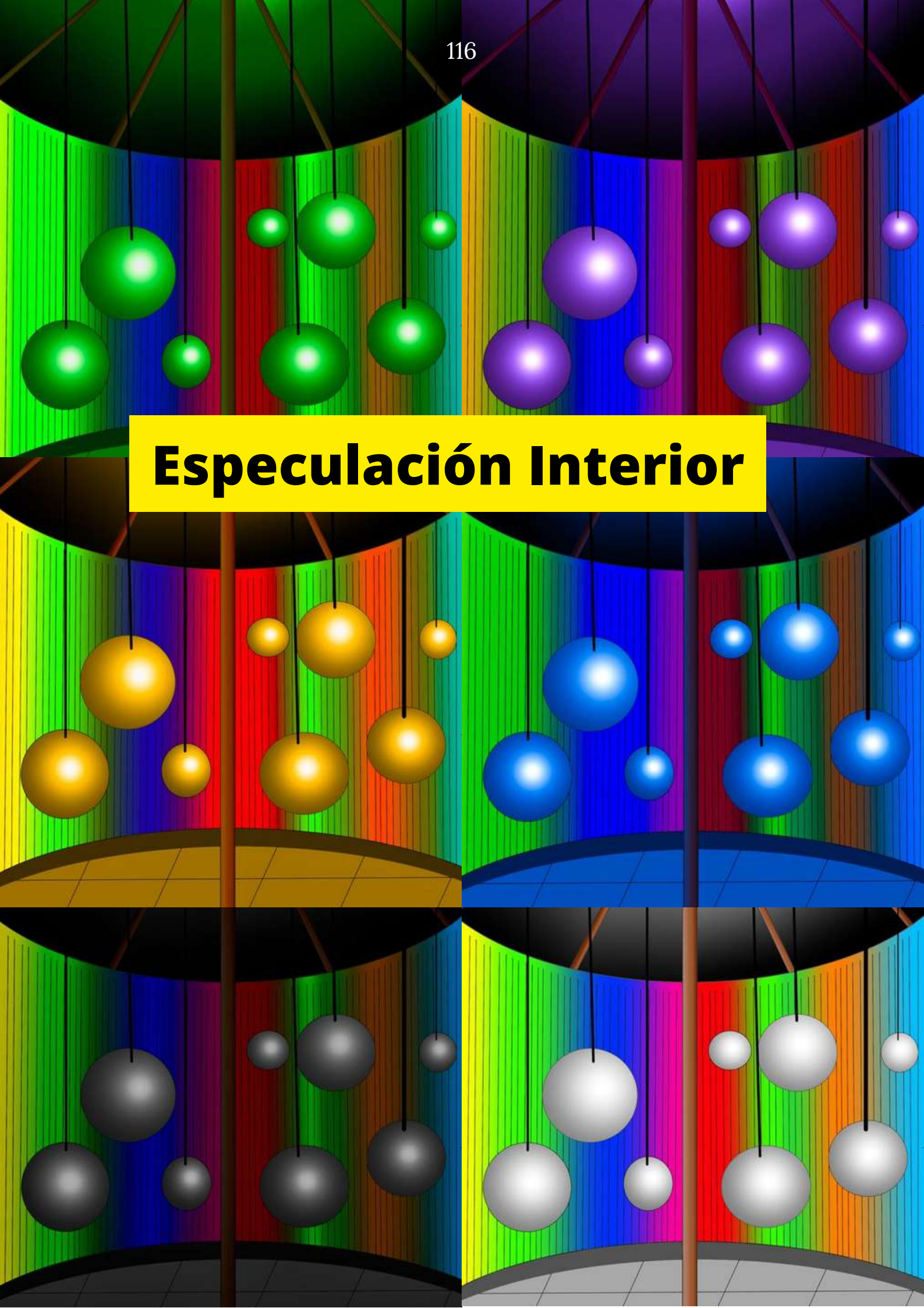
Finalmente se procederá a colocar las intervenciones que estimulan los sentidos, la bocina, las esencias y las texturas, algunas en el interior de la estructura y otras al exterior.



ESPECULACIÓN EXTERIOR

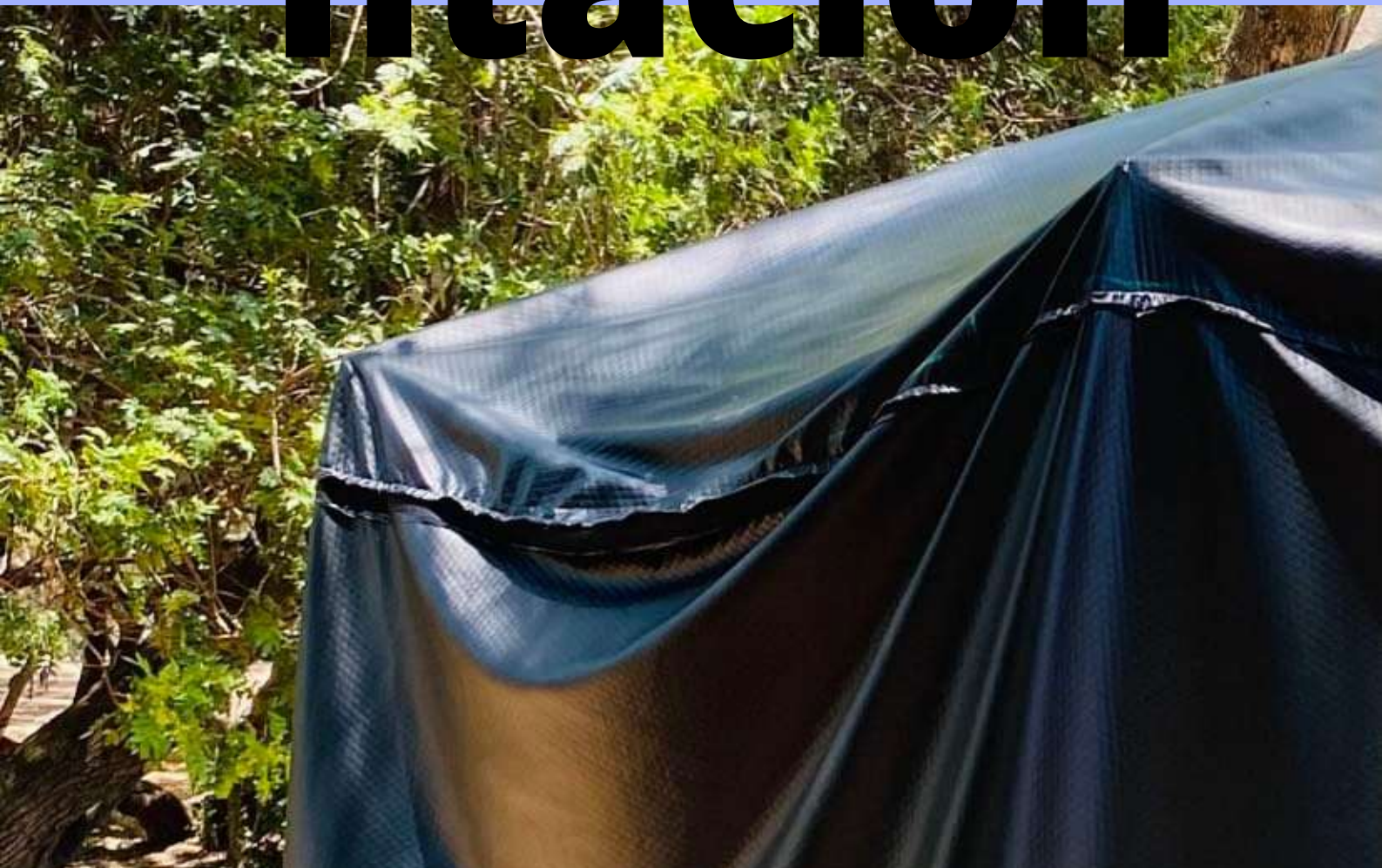


Especulación Interior



05

Implementación



- **PRIMERA EXPERIENCIA**
- **SEGUNDA EXPERIENCIA**
- **TERCERA EXPERIMENTACIÓN**
- **ANÁLISIS DE RESULTADOS**
- **CONCLUSIONES IMPLEMENTACIÓN**

PRIMERA EXPERIENCIA "ESPACIO MENTAL"





La primera implementación de esta instalación fue para un festival público especialmente dedicado a las familias de la comunidad cercana al Bosque Urbano del Fraccionamiento Cosmos, tras haber participado en una convocatoria para realizar actividades e intervenciones que involucraran a las familias del lugar, por lo que fue un buen contexto para exponerla.

El montaje de la instalación duró aproximadamente 1 hora y 30 minutos, los cuales desde el inicio se acercaban muchos niños a preguntar sobre el interior y si podrían tener acceso.


Una vez terminado el montaje se abrieron las puertas y se les comentó sobre el uso de la instalación; que sería para sólo 2 personas a la vez, fueran dos personas adultas o un menor junto a alguno de sus padres o acompañante.

Las reacciones que tuvieron muchos niños fue de tener la sensación de cambio en el sitio, ya que estaban en un área verde contrastando con esta cubierta que obstruía la percepción del bosque y se sentían en un laberinto de colores entre el cuál corrían y jugaban de otra manera con sus papás.


La instalación provocó en el público adulto que entro solo una sensación de distracción al detenerse en el día a tomarle significado a este entorno cerrado y reflexionar.

Esta implementación dejó que cada persona viviera una experiencia diferente ya que algunos sólo entraron a tomarse fotos con sus hijos, otros a jugar dentro y otros más a dedicar un espacio de reflexión para buscarle un significado a la experiencia.

Tras haber pasado las horas transcurridas en el lugar se procedió a desinstalar aproximadamente en 25 minutos.



El conjunto de cortinas de colores, los globos de diferentes tamaños y colores, la música experimental en el centro del montaje, y el cambio de iluminación constante en el interior de la instalación logró crear el espacio para la desconexión de los usuarios y hacerlos salir de la cotidianidad que nos brinda actualmente la ciudad.





ANÁLISIS DEL SITIO

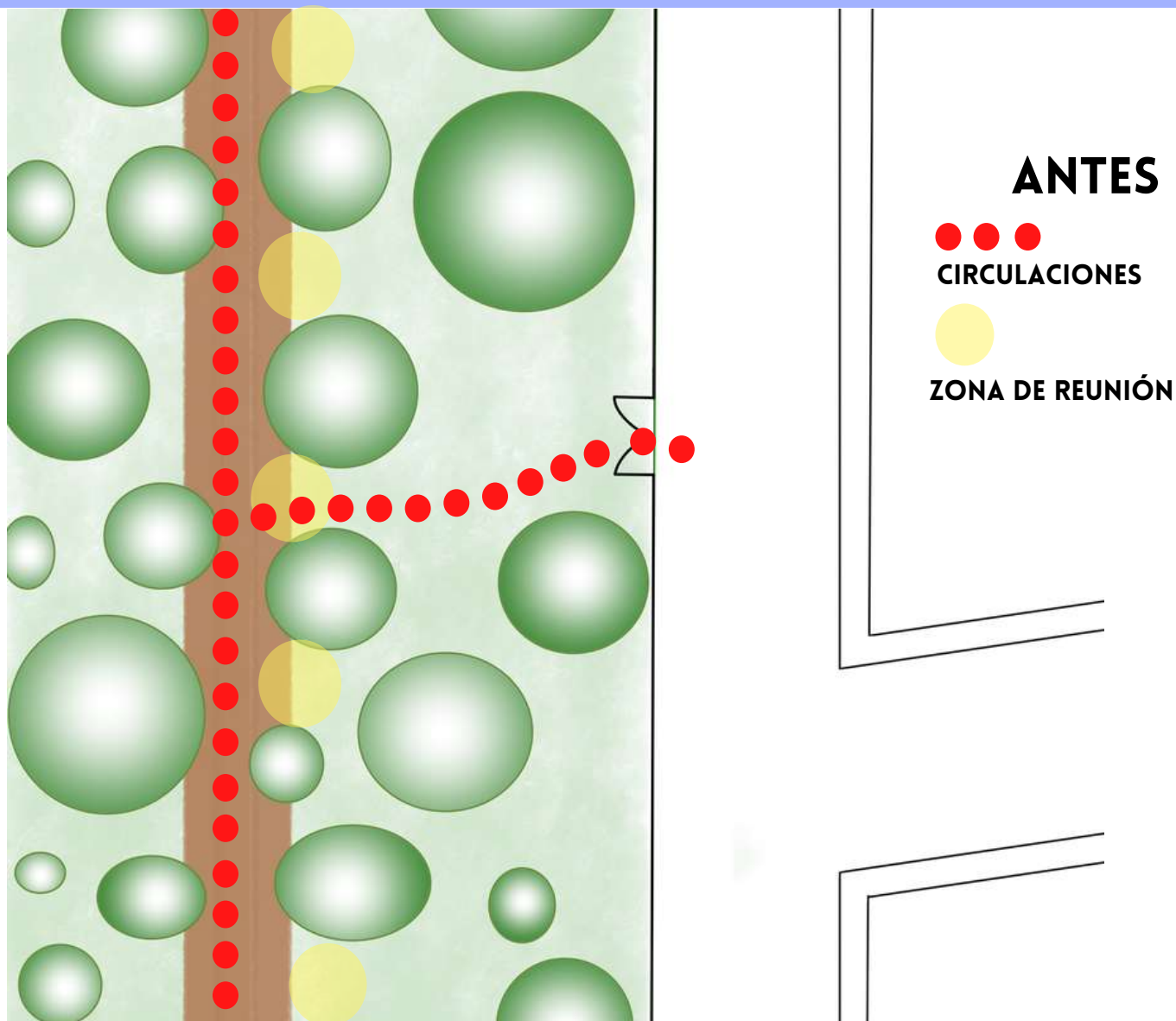


Figura #24
Planta Bosque Urbano Cosmos

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

El uso común del bosque es para las actividades físicas comunes, entre las cuales se encuentran el caminar, correr, pasear mascotas. Las personas están acostumbrados a utilizarlo como lugar para actividades físicas, recientemente tras un conflicto de intereses con el Bosque la asociación civil del fraccionamiento se ha dedicado a realizar diferentes tipos de eventos a lo largo del Bosque para activar más otro tipo de actividades físicas.

las zonas en las que las personas se suelen reunir son para simples encuentros casuales vecinales mientras realizan sus actividades físicas, también por las tardes los vecinos con mascotas suelen reunirse en estos espacios para convivir.

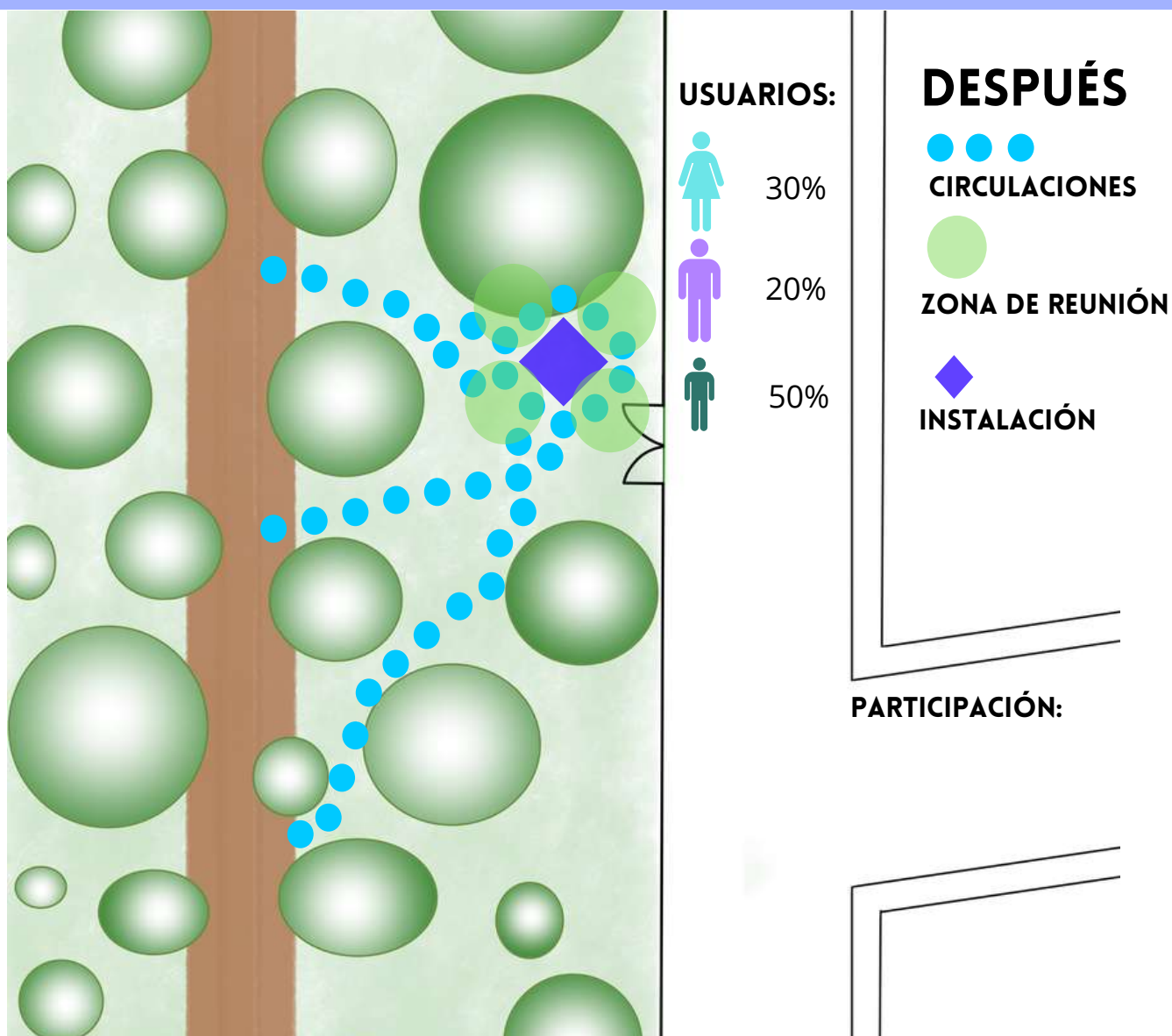


Figura #25
Planta Bosque Urbano Cosmos

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Tras el acceso a participar en el evento en el que habían otras actividades para realizar que se colocaron a una distancia considerable de la estructura se logró mostrar como influenciaba la instalación sobre los recorridos de las personas, ya que tomaban rutas diferentes para acceder o tener una mejor idea sobre que trataba el montaje.

Las personas pudieron ver en este evento que este espacio público no sólo se limita a resguardar actividades físicas, también puede mantener en su interior actividades lúdicas, recreativas y sensoriales.

SEGUNDA EXPERIENCIA "ESTRUCTURA EXPUESTA"





En esta segunda implementación se optó por realizar la experiencia con estructura expuesta para ver las nuevas reacciones de las personas; las cuales en la anterior experiencia al no saber que habría dentro había curiosidad y misterio cerca de la instalación.

En esta experiencia al desarrollarse a la vista de todos el montaje principalmente enfocado en los niños, todos se acercaron a apoyar y a inflar globos para ellos mismos, el montaje se volvió colaborativo al tener el interés de los niños.

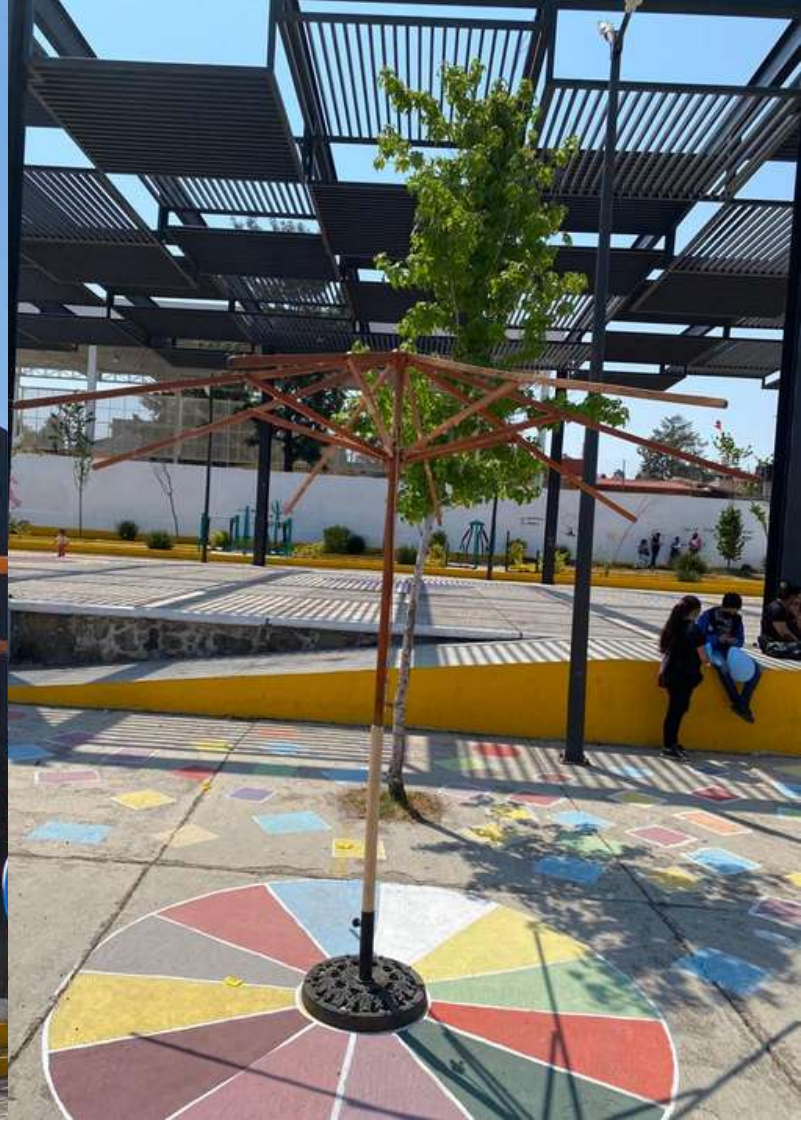
Durante el desarrollo de esta experiencia la instalación fue tomando forma de las ideas de los niños, los cuales al dejar la estructura por unas horas terminó quedando sólo la estructura.

Ya que al no tener instrucciones de juego o interacción los niños fueron quitándole los elementos colgantes dejándolo sin nada.

Esta era una plaza pública de la colonia Trincheras, la cuál contaba con juegos propios, y recientes intervenciones por la Facultad de Arquitectura; sin embargo el montaje de esta experiencia llamó totalmente su atención haciéndolos dejar del lado las clásicas instalaciones que utilizan interactuando con esta nueva alternativa de recreación.

La experiencia se retiró tras 3 horas de ser expuesta al haberse quedado sin elementos flotantes, además por ser la hora de la comida y el espacio público quedara vacío por los padres y niños que salen a recrearse el fin de semana.





ANÁLISIS DEL SITIO

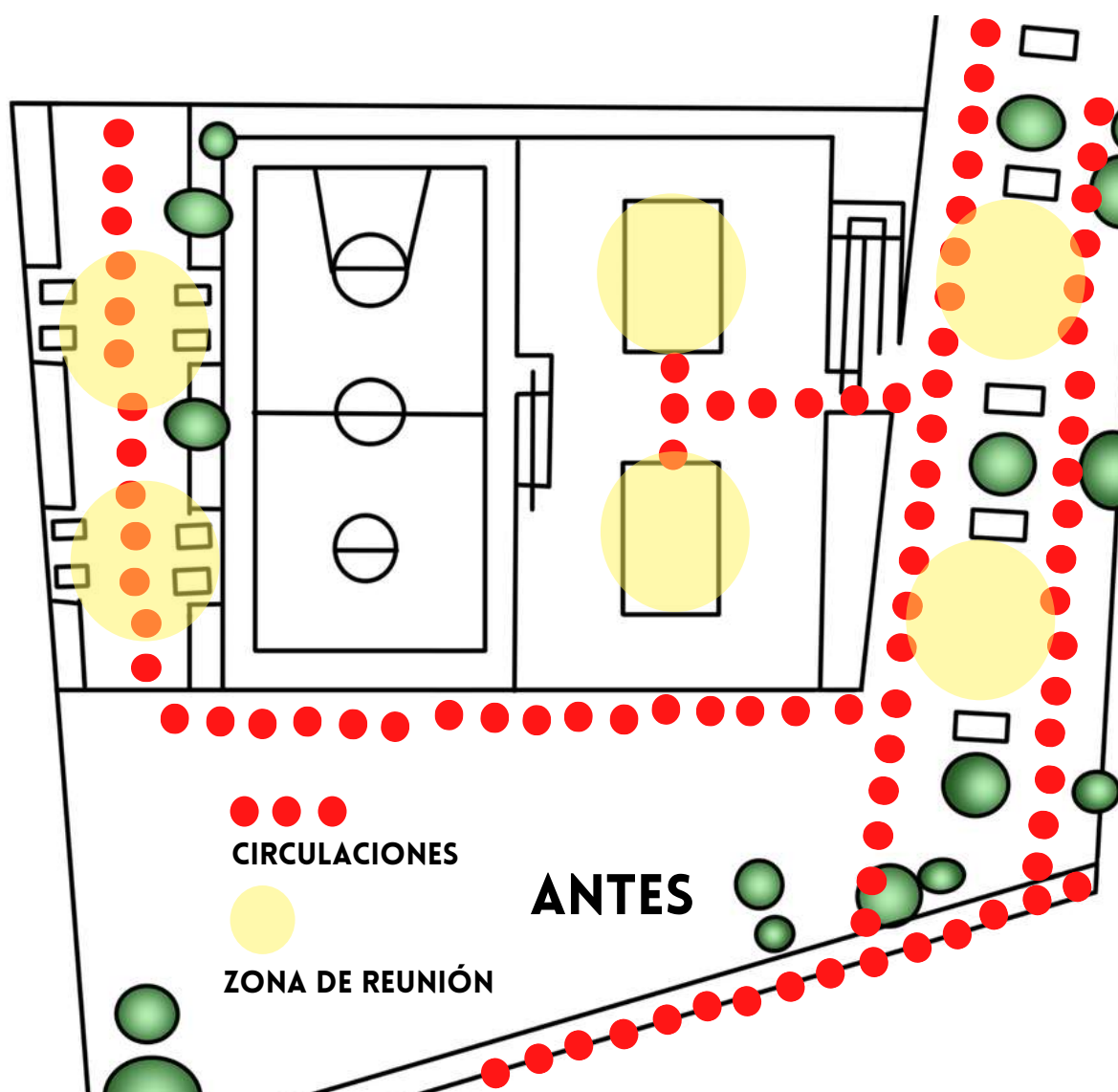


Figura #26
Planta Plaza Pública Trincheras

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Este espacio público ha sido sujeto a recientes intervenciones al encontrarse en una zona marginada de la ciudad de Morelia, Michoacán. Por lo que se ha vuelto necesario mejorar ciertos apartados que ya se encuentran en un estado de abandono por el brindar más espacio para malas practicas y menos para las familias.

Como se puede analizar en las circulaciones comunes de la plaza son por espacios de traslados o por acciones físicas ya que el gobierno instalo mobiliario para la activación física, durante la semana la plaza sirve para ubicar el mercado de la colonia y algunos días del fin de semana otro mercado para las familias que acuden a los eventos de templo, como en el día de la experimentación fue la reunión semanal del catecismo.

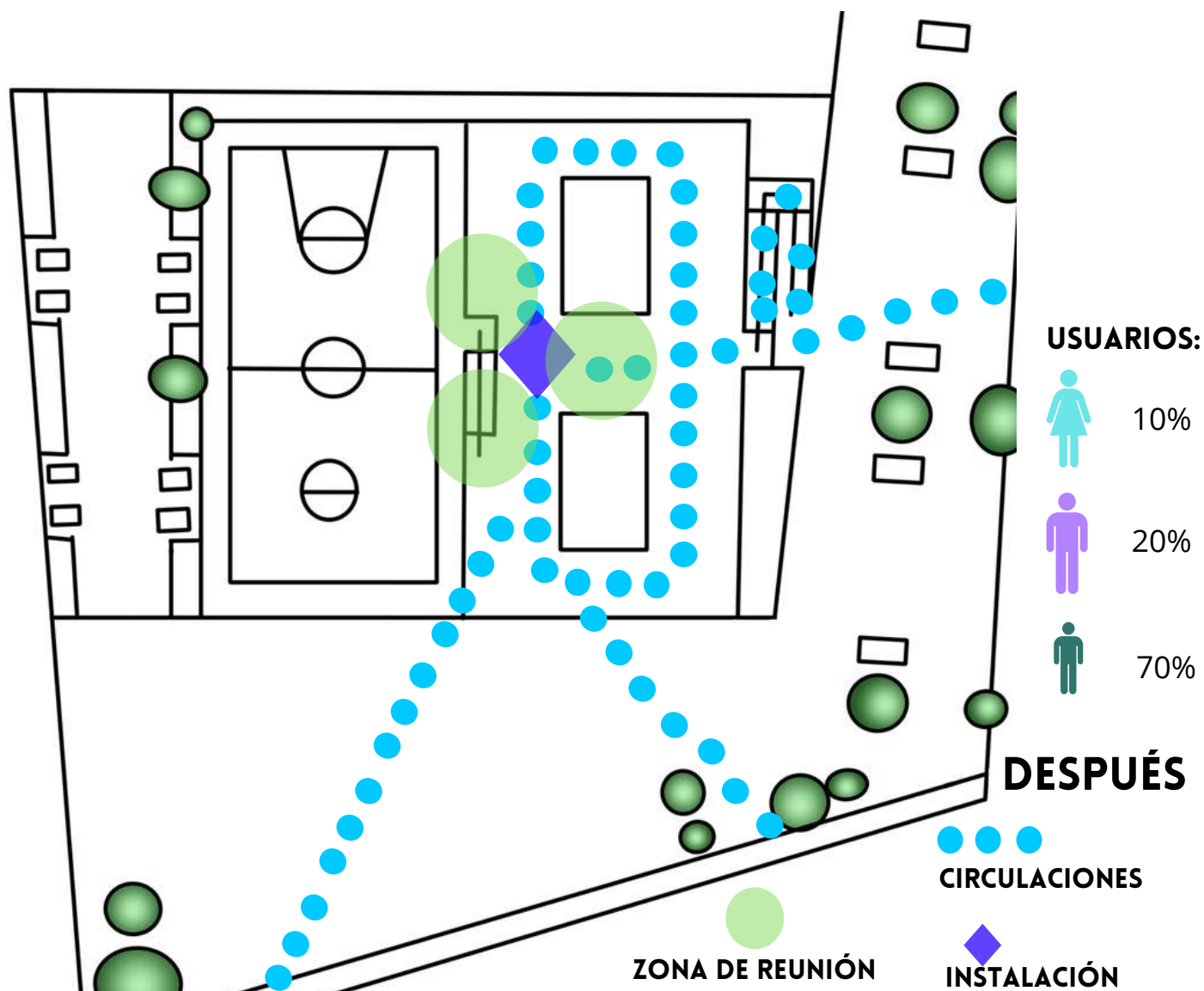


Figura #27

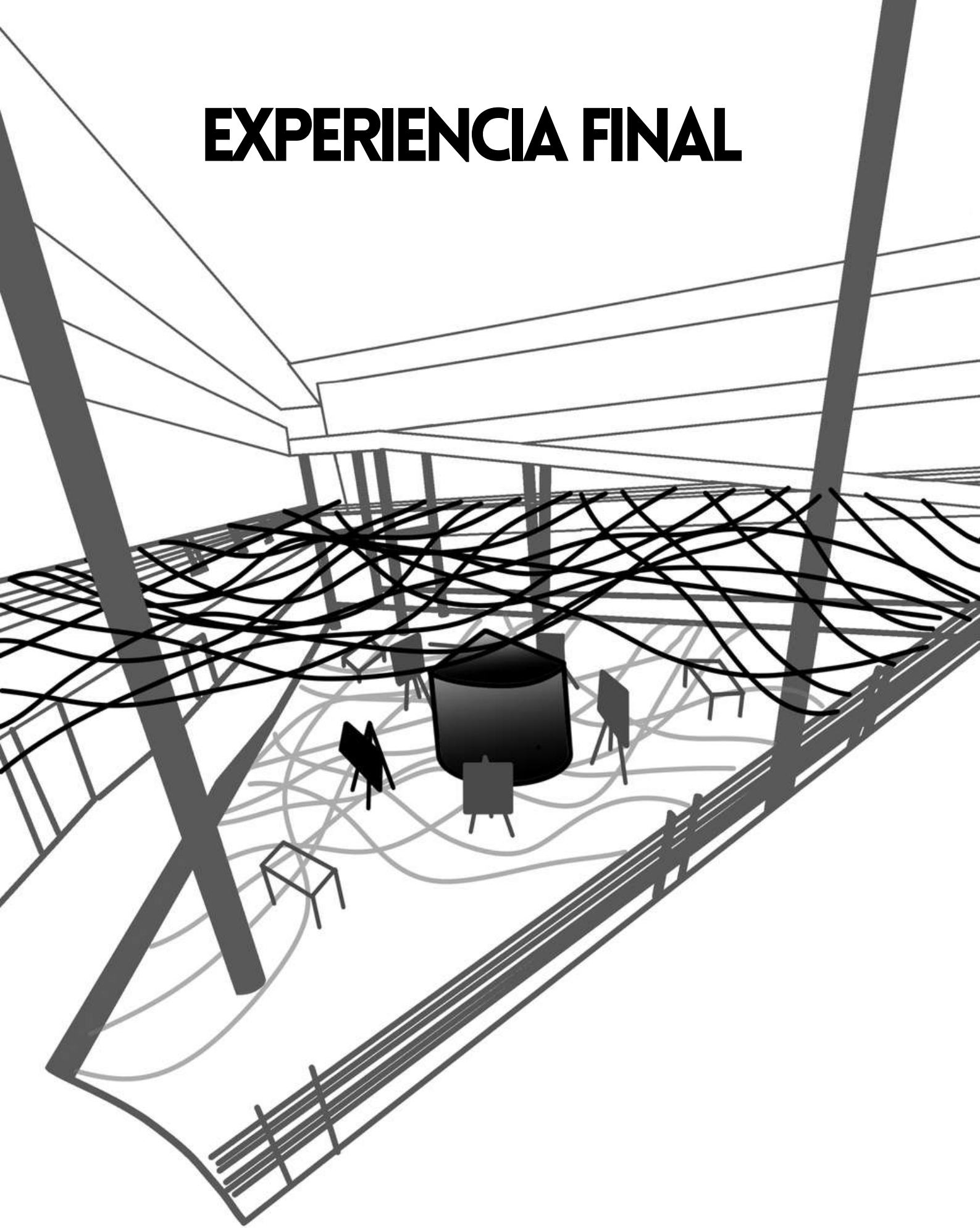
Planta Plaza Pública Trincheras

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Como se puede observar tras la implementación de la experiencia sensorial creó puntos diferentes de reunión ya que provocó que los niños llevaran a sus papás cerca de la estructura para que los vieran inflar y participar en el montaje, así como también al final los hacían jugar con los elementos colgantes.

También muchos adultos se acercaban a la zona sólo para observar la obra, buscarle su propia definición o significado y precedían a retirarse, el instalar algo nuevo en un espacio público mostró que genera interés y participación de la comunidad, dependiendo del tipo de montaje que se desarrolle.

EXPERIENCIA FINAL



Tras haber experimentado en diferentes contextos el diseño de las experiencias sensoriales y haber tenido interacción con distintos tipos de personas se han logrado obtener datos sobre el comportamiento del usuario y los cambios de uso en el sitio de aplicación.

Y para el cierre de esta tesis se busca crear una última experiencia que logre aumentar el alcance de interacciones de las personas mediante un mayor número de elementos con los cuales los usuarios puedan interactuar.

Esta experiencia final fue realizada en el patio de la facultad de arquitectura con el fin de mostrar a los estudiantes nuevas corrientes del diseño en la arquitectura así como también tratar de analizar el alcance que podría tener mediante la modificación de un ambiente cotidiano a un espacio para la experimentación de las personas.

Esta experiencia consiste de **4 espacios experimentales**:

1.-Colores Colgantes: Esta idea surge de querer dar una modificación al entorno común de la facultad mediante la colocación de listones de diferentes tonos y anchos que puedan crear sombras sobre el suelo además de dar otro color al lugar.

2.-Lluvia de Color: El diseño de la instalación final participa en esta parte, brindando en el centro de la exposición un lugar para la reflexión, interpretación e interacción de los usuarios con la misma.

3.-Posters Interactivos: Estos surgen del querer dejar que los usuarios dejen su marca en esta exposición mediante su propio uso de los posters al contar con superficies reflectivas, espacios para la expresión e ilustraciones gráficas.

4.-Mesa Sensorial: Para esta exposición y el querer ampliar el alcance de los sentidos en los usuarios se utilizará una mesa en la cual se contarán con 3 tipos de experiencias en una pequeña escala; La primera es una estación sobre los olores, en la cual los usuarios atraídos degustar aromas muy específicos en las personas, la segunda consta de un espacio lleno de materiales de bisutería con los cuales los usuarios sin indicaciones puedan liberar habilidades manuales con creaciones propias y en la tercera un espacio dedicado al sentido del gusto, el cual buscará que los usuarios experimenten la confusión de sabores al realizarse mediante dulces que logran engañar el ojo y el olfato humano brindando sabores agradables o extraños.

POSTERS INTERACTIVOS

133

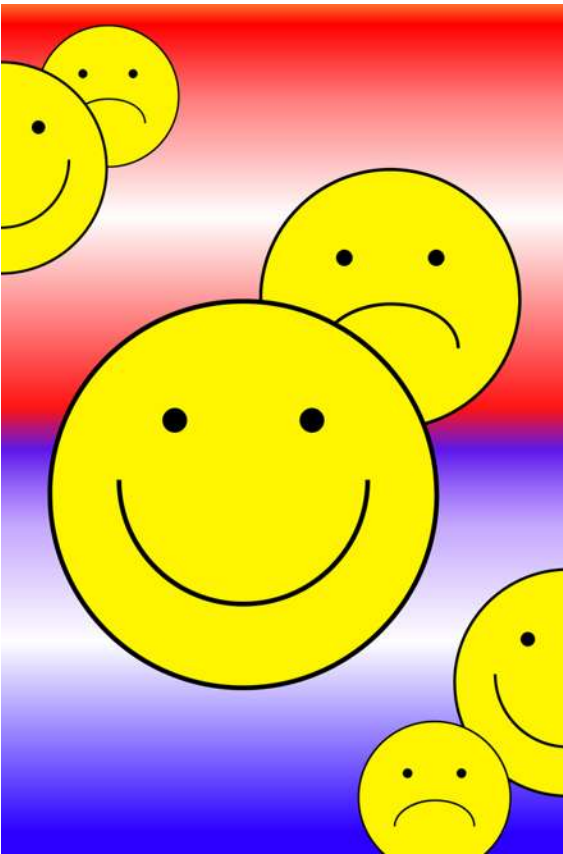


Figura #28
FCS

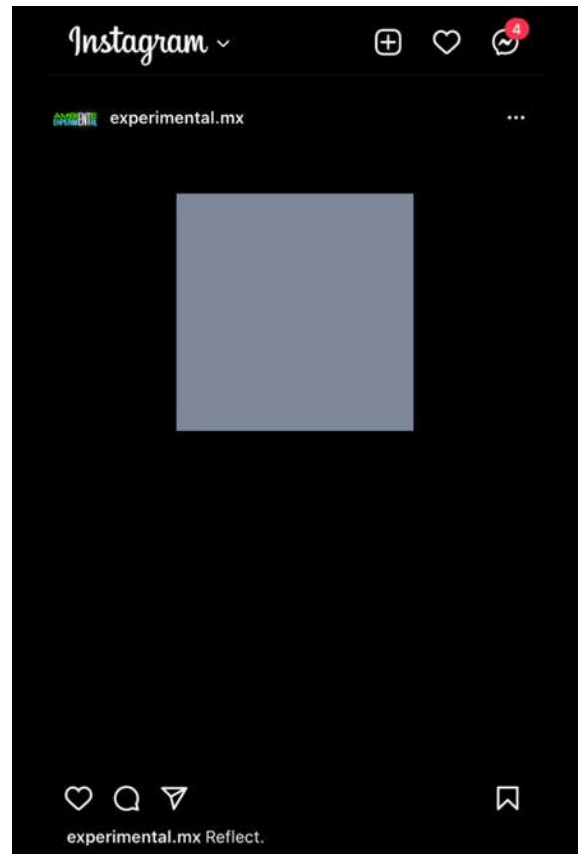


Figura #29
REFLECT

MURAL FAUM

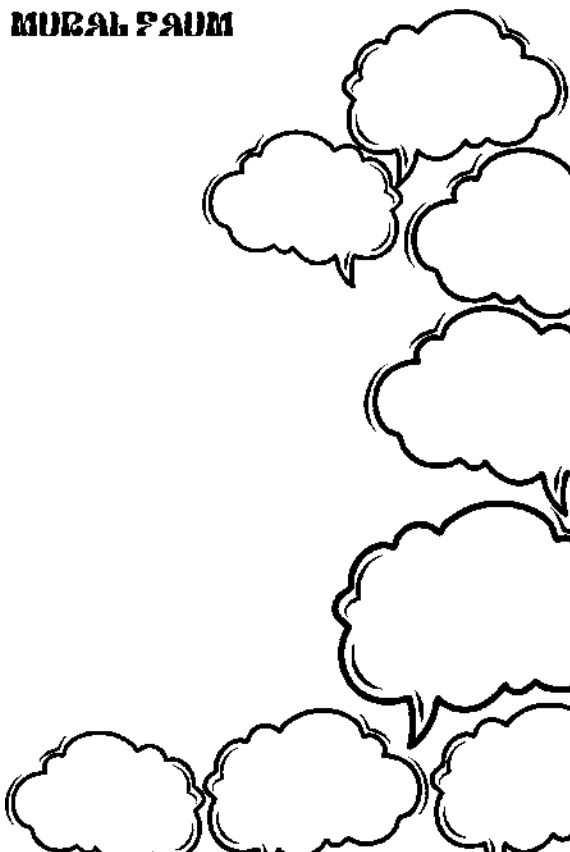


Figura #30
MURAL FAUM

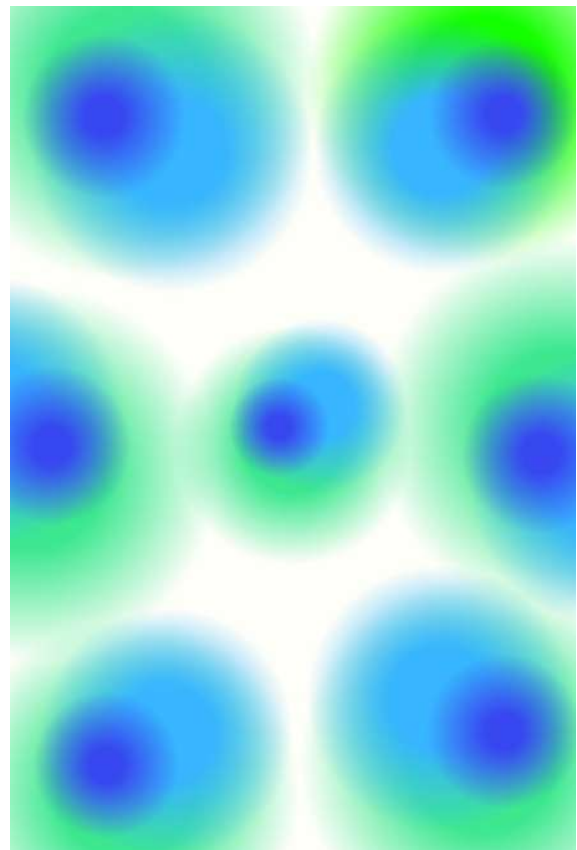


Figura #31
GRADIENT

MESAS SENSORIALES

134

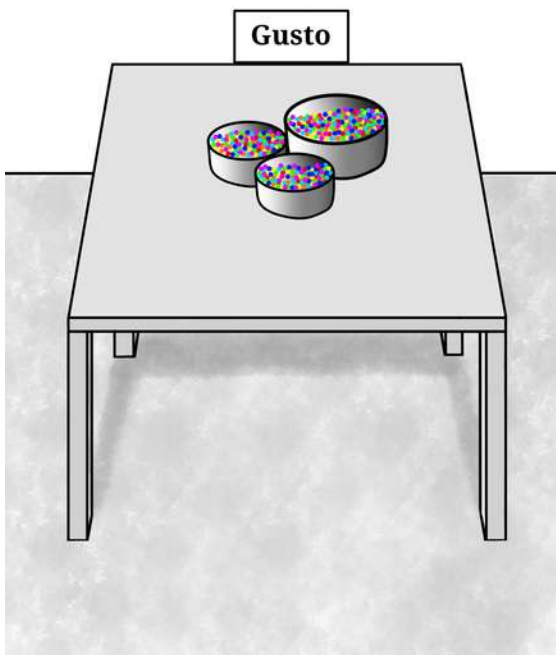


Figura #32
SABORES
AGRADABLES
Y EXTRAÑOS

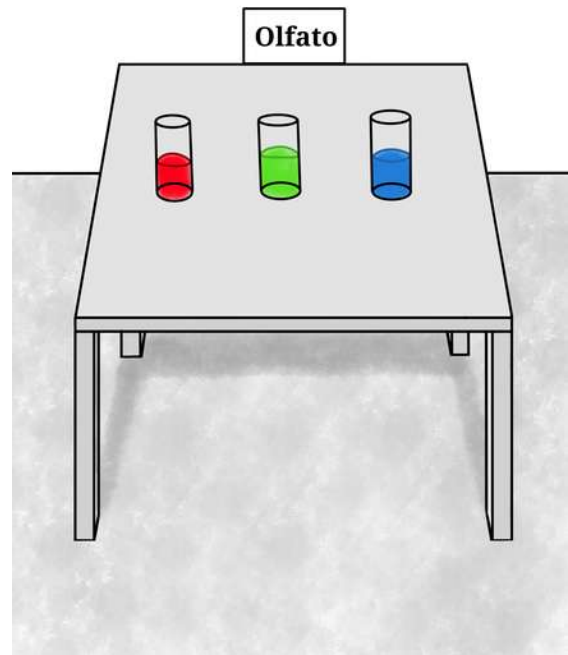


Figura #33
AROMAS ESPACÍFICOS
EN LA MEMORIA

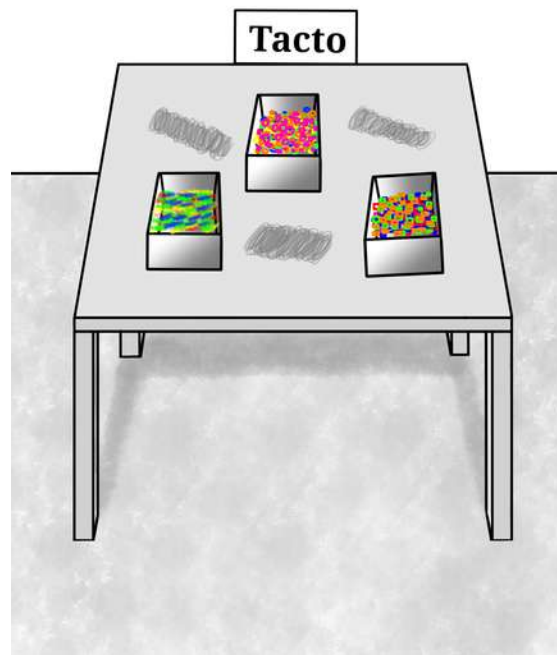


Figura #34
LIBERAR HABILIDADES
MANUALES

TERCERA EXPERIENCIA

"AMBIENTE EXPERIMENTAL"



En el proceso de realizar esta experiencia final se tuvieron que hacer modificaciones de la conceptualización por situaciones climatológicas, la instalación central al tener una cubierta negra y con poca ventilación presentaba problemas de temperatura al interior por lo que mejor se decidió utilizar la estructura expuesta que a su vez brinda más color a la exposición.

El montaje de la experiencia duró aproximadamente 2 horas, desde la colocación de los listones de colores las personas que transitaban por los pasillos del patio sin importar si eran alumnos, profesores o empleados administrativos mostraban interés preguntando sobre el motivo del montaje.

La instalación estuvo lista aproximadamente a las 9:30 de la mañana del jueves 02 de Junio del 2022, al inicio las personas tenían la confusión sobre si podían interactuar o sobre el tema que se estaba trabajando.

Con el paso del tiempo las personas por si solas comprendieron el sentido de cada una de las partes del montaje, y comenzaron a dibujar, oler, observar y reflexionar en el espacio.

Al paso de la primera obra de la experiencia la mesa sensorial atrajo a decenas de personas a interactuar y crear su propia creación mediante las piezas de bisutería provocando que se agotaran las piezas de la misma.

La mesa sensorial superó las expectativas que se tenían planeadas para esta experiencia creando un espacio en los recuerdos de las personas que se atrevieron a participar en esa actividad.



La lluvia de colores provocó una serie de actividades inesperadas, los estudiantes comenzaron a utilizar los globos como lienzos, balones y hasta simplemente para llevarlos a su salón.

la instalación central brindó un área para la reflexión personal en la que los estudiantes se detenían a buscar un significado propio mediante su fotografía o manipulación de la obra.

Los posters interactivos tuvieron un número muy grande de participación teniendo como muestra el Mural FAUM, que consistía en vaciar cualquier cosa que tuvieran en sus mentes saturándolo y provocando que un segundo poster gráfico para ampliar este espacio de expresión social.

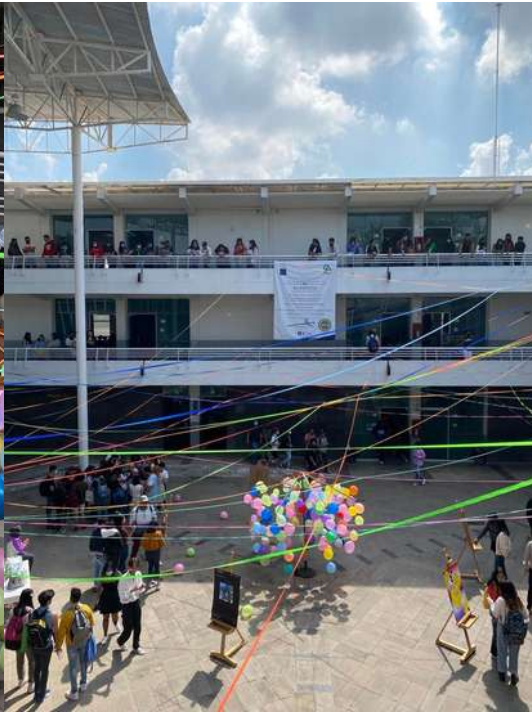
El patio de la facultad tuvo un cambio de ambiente muy significativo para los estudiantes brindando un espacio de experimentación libre.

Muchas personas mencionaron que esta instalación daba un cambio de sensación en el ambiente que siente el cuerpo comúnmente en este patio.

La participación visualizada fue de cientos de personas, estudiantes de la propia facultad, estudiantes de otras facultades, profesores, administrativos y hasta personas que transitaban por la universidad por trámites.

La instalación fue retirada durante 40 minutos aproximadamente a las 4:30 pm al haber podido abarcar tiempo del horario de clase de los estudiantes del turno vespertino.







ANÁLISIS DEL SITIO

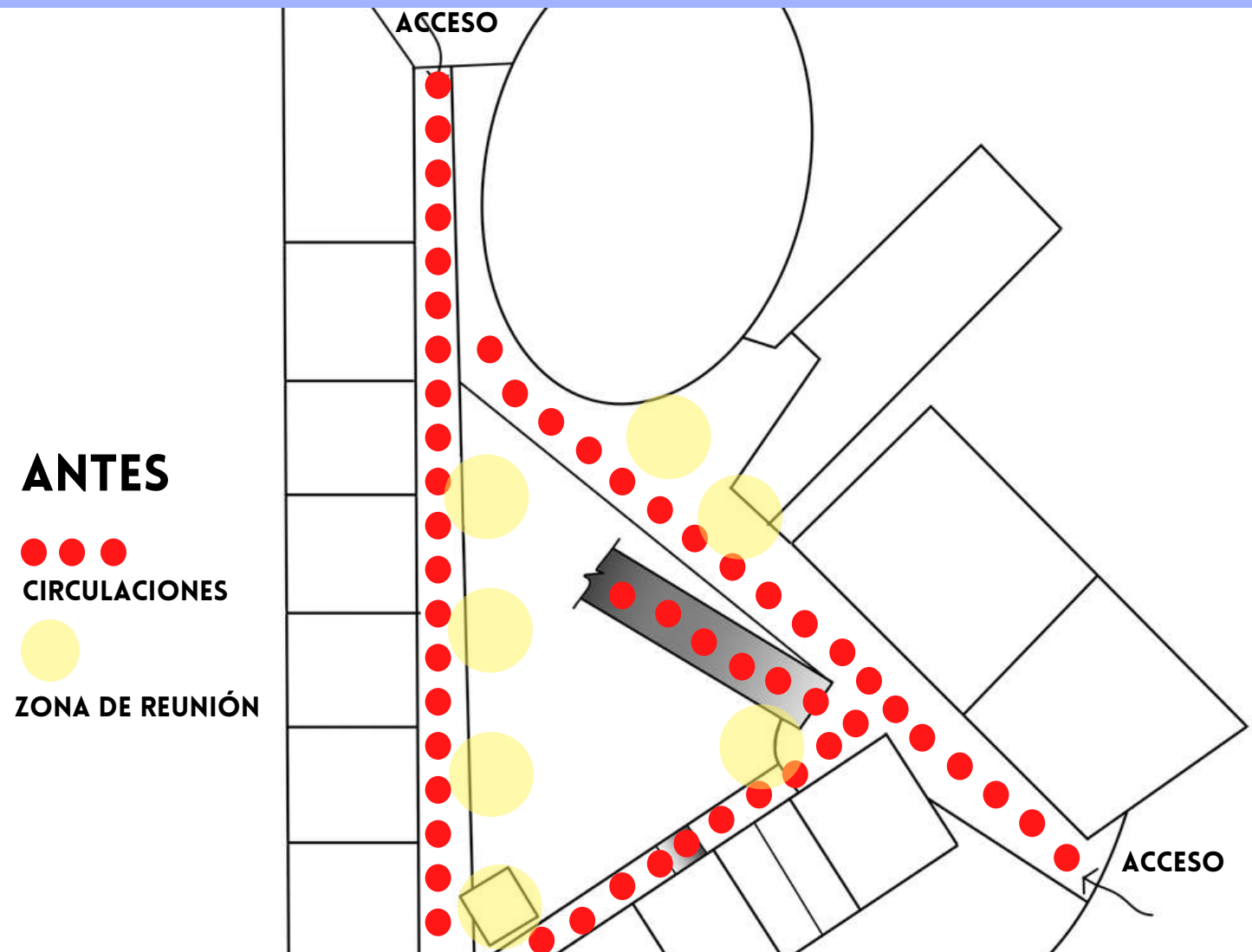


Figura #35

Planta Descriptiva FAUM

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Con anterioridad el patio de la Facultad de Arquitectura tenía los mismos centros de concentración de personas día con día, dejando este espacio como un espacio de traslado simplemente, uno de los muchos usos que pudiera tener.

Usualmente tanto estudiantes, profesores y personas externas lo ven como un espacio sólo para eventos muy específicos conmemorativos en la facultad, lo que le ha creado un perfil de sitio con el que sólo se puede interactuar sólo para intervenciones en gran escala.

Esta experiencia da un nuevo uso y perspectiva de este espacio a los estudiantes para que tengan un nuevo espacio para vaciar sus ideas.

**Figura #36**

Planta Descriptiva FAUM

Nota. Gráfica sobre puntos concurrentes.

Tras el montaje de la instalación este espacio se transformó por completo para los ojos de los estudiantes para interactuar de manera personal, así mismo para el personal administrativo que se acercó a comentar que este montaje había logrado cambiar el ambiente en el patio.

Las concentraciones de personas se generaron en una escala muy grande al darles una cosa con la cual experimentar durante minutos de clase libres.

También se generó concentración de personas en otros niveles del edificio por las personas que estaban a la expectativa de la obra o simplemente analizaban las acciones que realizaban sus compañeros.

POSTERS INTERACTIVOS

143

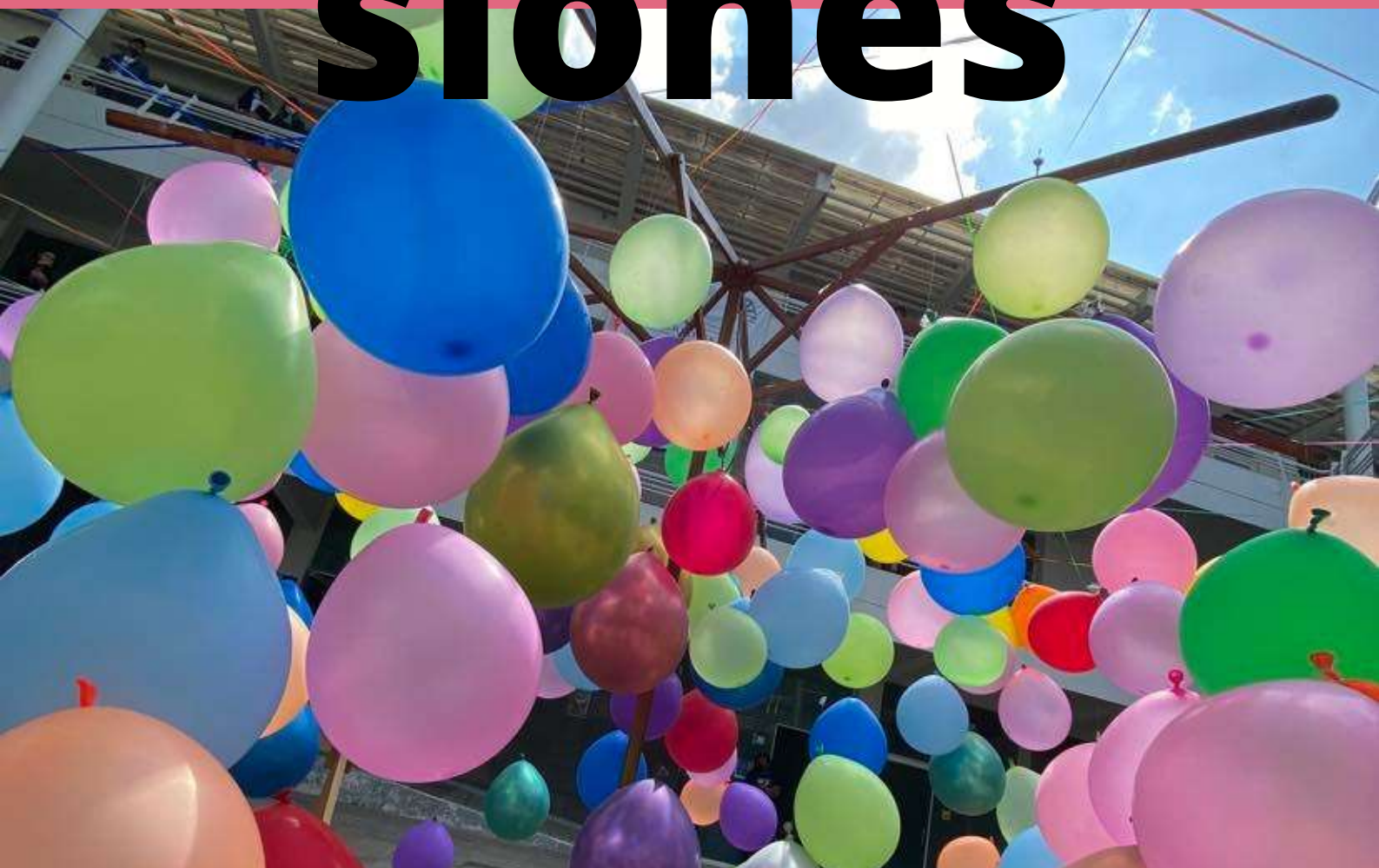


144
MESA SENSORIAL



06

Conclu siones



**ENCUESTA FINAL
CONCLUSIÓN FINAL
BIBLIOGRAFÍA
ANEXO FOTOGRAFICO**



Escaneé el código con la cámara de su celular para responder la encuesta y tener otra experiencia.

ENCUESTA FINAL

El siguiente cuestionario será utilizado para obtener un análisis final sobre la serie de experiencias creadas en los diversos entornos públicos interactuados por niños, jóvenes y adultos para analizar su percepción sobre las interacciones creadas.

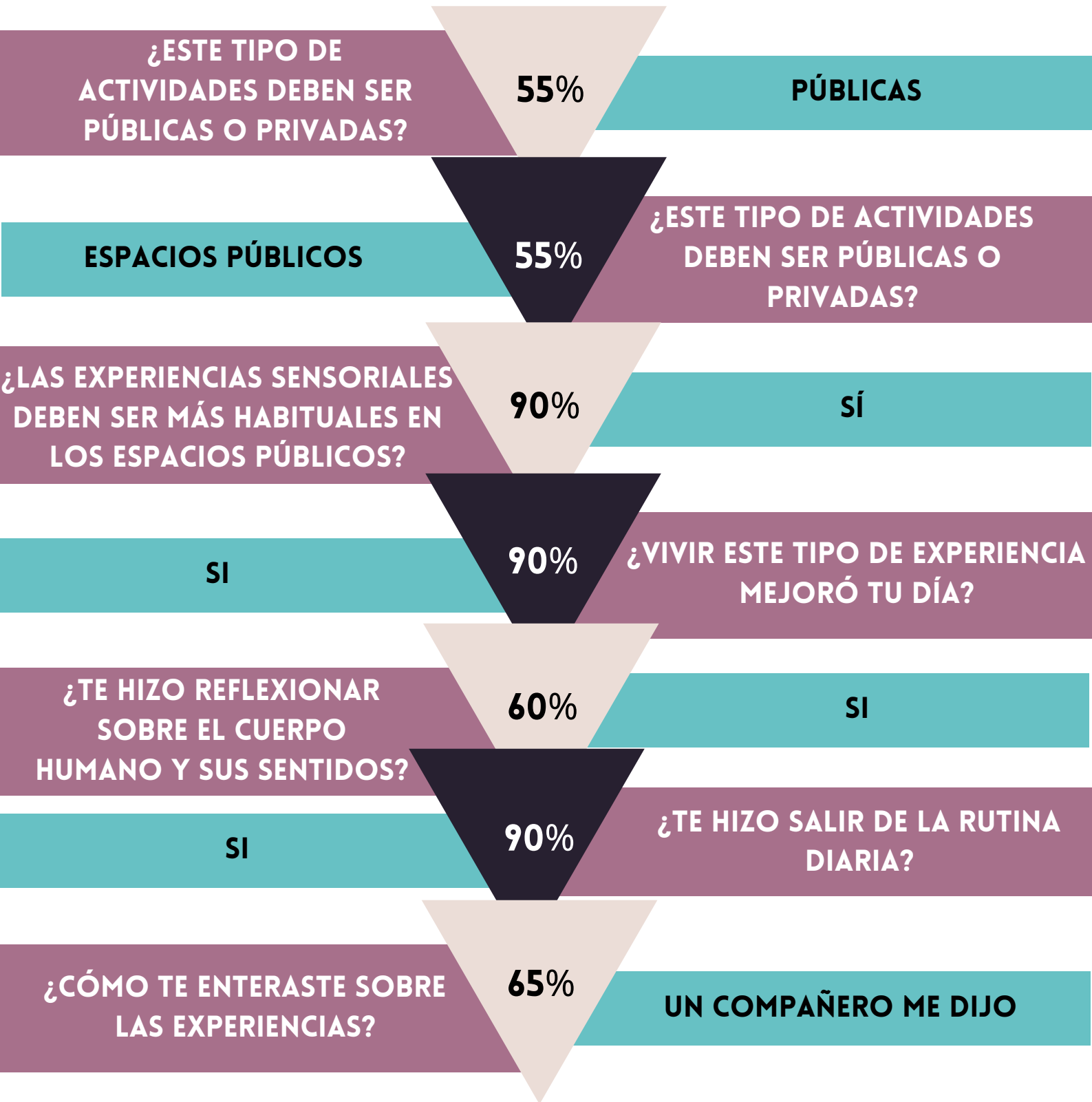
Esta encuesta determinará el éxito y respuestas sobre los alcances y las interacciones creadas naturalmente por los propios usuarios.

Fue compartida durante los experimentos con fin de recabar datos finales de cada una de las experiencias.

Tras compartirlo mediante links de la encuesta los resultados arrojaron lo siguiente:

SEGÚN LA MAYORÍA...





ANÁLISIS SOCIAL

EMOCIONES PROVOCADAS

Alegría

Calma

Paz

Sorpresa

Emoción

Misterio

Creatividad

Armonía

Energía

Ánimo

Diversión

CONDUCTA SOCIAL

Según la serie de fenómenos del comportamiento humano desarrollados durante las experiencias se logró encontrar y relacionar las siguientes:

INFLUENCIA INFORMATIVA

Sucedió cuando una persona cambiaba de pensamiento o comportamiento porque cree que la postura de las demás es más correcta que la propia.

INFLUENCIA NORMATIVA

A diferencia de la informativa, esta se presentó cuando la persona no estaba del todo convencida por la postura de los demás y sin embargo, por querer ser aceptada por los demás termina actuando en contra de sus propias creencias.

TEORÍA DEL CONDICIONAMIENTO CLÁSICO

A través de estímulos inducidos se produjeron cambios en las conductas de las personas.

TEORÍA DEL APRENDIZAJE VICARIO

Lo que propone esta teoría es que no todo el aprendizaje se logra experimentando personalmente las acciones.

TEORÍA SOCIOCULTURAL

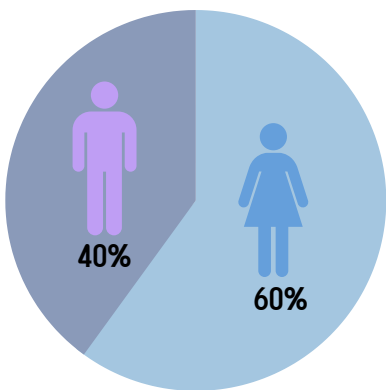
Las actividades que se pudieron realizar de forma conjunta brindan la posibilidad de internalizar las formas de pensamiento y comportamiento de la sociedad donde se encuentran.

(Psicología y Mente, 2022)

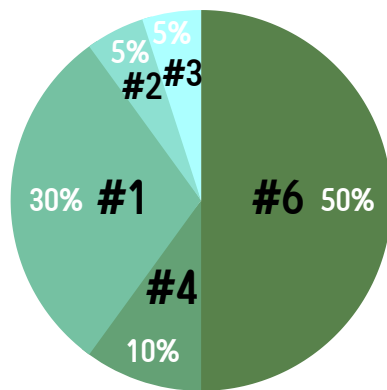
ACTIVIDADES REALIZADAS



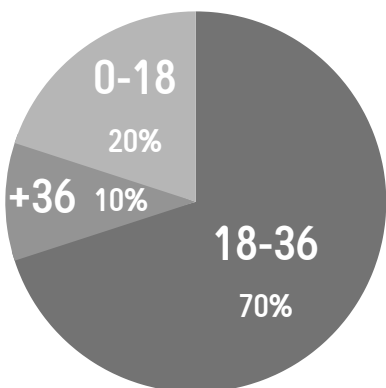
ALCANCES



Género



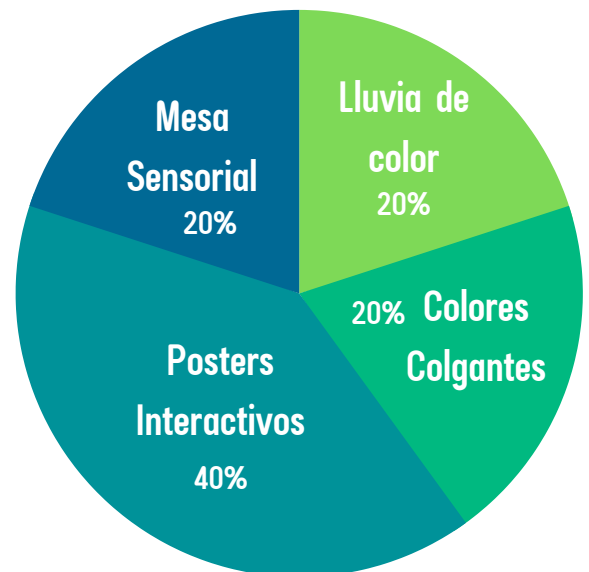
Impacto experiencias en redes sociales



Edad



Interacciones



Participación Experiencia final

CONCLUSIONES GENERALES

Como se mencionó en los objetivos planteados de esta tesis el proyecto consistió en diseñar una experiencia sensorial urbano-arquitectónica para uso recreativo.

El diseño se elaboró en base a la problemática de la poca interacción de la sociedad con los espacios públicos subutilizados, para lo cual se realizaron encuestas en las diferentes etapas (experiencias) para obtener datos necesarios para el desarrollo de la instalación final y analizarlos, sintetizarlos y describir los resultados en este documento; luego de realizados estos procesos se prototipó para elaborar la instalación efímera que facilitara su montaje en distintos contextos, llevando la instalación a tres espacios y demostrando su versatilidad de uso y de colocación lo que dio resultados positivos para el proyecto.

Actualmente el diseño de este tipo de instalaciones se vuelve complejo de desarrollar tras la falta de conocimiento en el campo del diseño experimental y de la poca información publicada sobre proyectos semejantes, por lo anterior, esta tesis busca dar pie a abrir más la conversación sobre este tema para futuros proyectos sociales.

La hipótesis que el proyecto planteó fue crear experiencias que logren hacer que los usuarios escapen un momento de la cotidianidad estimulando sensaciones y efectos comprobados en la experiencia final motivada por colores, formas y elementos interactivos, reflejadas en las encuestas realizadas; resaltando como positivo su efecto en la reflexión y valoración del cuerpo humano.

Asimismo, el diseño para la instalación final logró hacer práctico cada montaje de las experiencias tanto en un bosque público como en espacios urbanos, a su vez logró abrir la mente de las personas que interactuaron con las experiencias sensoriales que en cada sitio mostraron un cambio significativo en el lugar.

El uso del método sistemático de diseño, el ciclo recreativo y la teoría Gestalt se volvieron una pauta para diseñar y posteriormente analizar los resultados en cada una de las experiencias, retroalimentando las propuestas que se debían mejorar en cada montaje, mismas que en lo personal me facilitó idear los procesos y conceptualización necesaria para seguir creando proyectos interactivos que mejoren la percepción de las personas.

Implementar este tema de tesis sirve para ampliar las corrientes actuales del diseño en la arquitectura para definir las intervenciones y los fenómenos sociales que provoca.

Este trabajo de diseño y desarrollo de ideas podría tener implicaciones importantes en el entorno social tras haberse analizado múltiples comportamientos de las personas, en lo público tras mostrar el cambio generado en los espacios y en la arquitectura para el desarrollo de más ambientes experimentales.

Con base en análisis cualitativos sobre las experiencias realizadas se determinó que las personas buscan nuevas alternativas de entornos para encausar o satisfacer algunas necesidades sociales en ciudades cada vez más llenas de espacios construidos completamente de concreto.

Al analizar la información recabada en las encuestas y experiencias se propone para futuras intervenciones un mayor número de experimentaciones con las que se pueda hacer un análisis más amplio sobre los individuos y los ambientes interactivos y probarse en otros contextos arquitectónicos sociales.

Los resultados de esta investigación lograron determinar que las personas buscan áreas que ofrezcan nuevas maneras de interacción social con los espacios públicos, mismos que actualmente se mantienen siendo subutilizados.

Este proyecto planteó la hipótesis de que al insertar una instalación a la que las personas no estaban acostumbradas en espacios que ya conocían lograría llamar su atención y hacerlos interactuar con la misma; logrando que las experiencias alcanzaran las expectativas esperadas.

Tanto el Diseño experimental como las experiencias sensoriales surgen en las intervenciones de los espacios y aún queda mucho por crear e investigar para que muchas personas puedan acceder a los mismos sin que se vuelvan monótonos estos escenarios ya sea públicos o privados.

Los seres humanos nacimos para interactuar con el entorno y nuestros sentidos perciben más de lo que creemos; es el momento de aprovechar la arquitectura en combinación con las instalaciones artificiales-temporales para crear experiencias sensoriales como un catalizador social que retraiga a los individuos del ocio y el hastío y los provea de momentos placenteros, recreativos y sublimes como quedaron retenidos en los recuerdos de los que participaron en las experimentaciones hechas para este trabajo .

CONCLUSIÓN SOCIAL

En este apartado quiero mencionar el impacto que tuvieron las experiencias en la sociedad, desde el punto de vista de haber vivido cada una de ellas.

Si bien hubo muchos tipos de acercamientos y reacciones con respecto a cada una de las experiencias, algunos con desinterés, otros con emoción pero mayormente con felicidad, cada una de las experiencias lograron crear algo en cada persona con la que interactuó directa o indirectamente.

En este tema cabe destacar que este tipo de instalaciones se vuelven un centro de atención en el cual la mayoría de las personas se sienten naturalmente interesadas a interactuar. El hecho de haberse montado instalaciones sobre espacios públicos aumentó el rango de interacción con las personas.

La curiosidad y el hecho de que los sitios suelen ser empleados para muy pocas exposiciones del estilo, se prestaron para que las personas dedicaran un momento de su día para descubrir la función de la instalación.

Estas acciones en consecuencia hacen que cada una de las personas involucradas tengan un día diferente, tal vez mejorándolo y para algunos pocos pasando desapercibido pero finalmente logra que las personas se lleven un recuerdo a su casa de un día memorable en el patio de su escuela, el área verde de su comunidad o en plazas públicas.

Es importante seguir mirando hacia futuro, el como este tipo de intervenciones se convierten en algo necesario para la sociedad en los espacios públicos, ya que estos cambian la percepción de las personas sobre espacios que comúnmente transitan.

Es necesario brindarles a los usuarios actuales y a las futuras generaciones nuevas opciones de recreación mediante este tipo de proyectos que hacen que las mentes se expandan y creen momentos íntimos personales, los cuales logran hacer que las personas enriquezcan su mente.

Se pudo observar en todas las experiencias que las personas disfrutaron, y pese a que se vivieron fenómenos de comportamiento social peculiares finalmente lograron su cometido; cambiar el día de cada persona por un momento y distraerlos del ajetreo diario del trabajo o la escuela.

CONCLUSIÓN ECONÓMICA

El aspecto económico de este tipo de proyectos se vuelve importante de analizar en cada etapa de prototipado y proyección, ya que dependiendo del presupuesto disponible hay que desarrollar una investigación de mercado para lograr adquirir los artículos para la ejecución en un costo beneficioso y que a su vez su manejo sea práctico.

Durante el desarrollo de esta tesis me percaté del poco conocimiento que hay detrás de el tema monetario en este tipo de proyectos, ya que la mayoría de los que se encuentran en internet sólo es la etapa final y pública de los proyectos en los que las personas ya se encuentran interactuando con los mismos, por lo que no hay mucha información con la cual basarse para comenzar a diseñar.

También en este proceso conocí que en ciertos periodos del año las asociaciones privadas o gubernamentales lanzan convocatorias en las cuales se brinda apoyo económico a este tipo de proyectos con lo cual se facilita realizarlos.

El gasto que generan estos proyectos en su mayoría suele ser alto, ya que los materiales y los montajes que hay que realizar en algunas ocasiones requieren de muchas manos, yo por fortuna conté con buenos amigos que me apoyaron en los mismos y me facilitaron esta parte.

El beneficio económico que este tipo de instalaciones suelen aportar puede ser muy alto, ya que con una buena instalación dentro de algún sitio de exposiciones y cobrando una entrada módica se puede lograr un gran alcance de recuperación de los gastos.

El gasto requerido en esta tesis fuera del impacto económico, se volvió un punto de partida en el cual quiero seguir interviniendo ya que las interacciones y emociones que generó con las personas valen más que las inversiones y gastos efectuados, me hace verlas más para un bien social que económico.

Finalmente pienso que este campo de las instalaciones experimentales en el rubro económico tiene mucho por descubrir, ya que promete un amplio campo para promover la difusión de empresas, campañas de diversa índole y demás eventos culturales, educativos, políticos y comerciales para generar acertadas interacciones con las personas de interés.

CONCLUSIÓN CULTURAL

Los alcances en el nivel cultural que tienen este tipo de instalaciones/experiencias son muy altos al lograr crear espacios para la recreación mental y a su vez darles un área a las personas para expresarse.

Este tipo de montajes tienen muchos tipos de desarrollos en el entorno físico, pueden ir encaminados hacia sólo un sentido humano o con todos en los que involucren acciones como dibujar, modificar o replantear la obra según la intervención de cada usuario.

Por lo que este tipo de experiencias se vuelven un espacio abierto para el diseño de nuevas maneras con las que las personas puedan interactuar entre ellas mismas o con su entorno generando un cambio en el espacio.

Las posibilidades de permitir que las personas adquieran nuevas experiencias de manera empírica enriquece su mentalidad con lo que la comunidad mejora y puede lograr cambiar el contexto negativo en el que viven muchos ciudadanos hoy en día.

Se vuelve de interés que el gobierno promueva e impulse cada vez más este tipo de propuestas para mejorar el ambiente primeramente en un corto alcance para las comunidades lo que mostraría a las personas nuevas iniciativas de querer cambiar la percepción de su comunidad.

El trabajo que desarrolla este tipo de instalaciones puede afectar en muchos rubros escolares al poder brindar montajes relevantes con temas de conocimiento para ser más interactivo el aprendizaje.

A su vez pueden ser tomados como base para la recepción de ideas, críticas en espacios públicos, para la interacción de los colonos y un espacio de expresión artística libre.

La implementación cada vez más habitual de este tipo de proyectos creará espacios públicos más atractivos para las personas, motivando el interés natural de interactuar que con este mismo y mejorando otros aspectos de la comunidad en los que se desarrollen.

Las instalaciones experimentales crean experiencias con las cuales los pensamientos y emociones de las personas se enriquecen.

CONCLUSIÓN PERSONAL

Finalmente esta tesis a nivel personal representó un reto a desarrollar, ya que hay muy poca información con respecto a los proyectos experimentales, los diseñadores suelen mantener muy ocultos sus procesos de diseño como sus materiales empleados por lo que tratar de captar totalmente su proceso creativo fue complicado.

El analizar múltiples proyectos de instalaciones experimentales y experiencias sensoriales a partir de la metodología empleada, aportó conocimientos para poder comenzar a diseñar y prototipar que tipo de experiencias buscaba crear, así como también en base al presupuesto adaptar las ideas a la realidad.

Todos los procesos que involucraban las experiencias se volvían diferentes dependiendo del enfoque que se le quería dar, ya que en algunos casos, los materiales eran sencillos de conseguir y económicos; mientras que en otros se tenían que improvisar y diseñar con objetos comunes nuevas alternativas.

Sin duda el haber trabajado este tema me abrió un amplio panorama y me nacieron muchas ideas para trabajar en el futuro, la arquitectura además de ser casas y edificios puede convertirse en el diseño de múltiples opciones que enriquezcan más a la ciudad. Todas las vertientes de diseño que tiene nos dan la posibilidad de crear espacios con los que el ser humano interactúe diferente a su comportamiento actual.

A veces no nos percatamos del impacto que tienen nuestros diseños en las personas que los habitarán y es momento para que nos preocupemos más por todas las emociones y sensaciones que podemos ocasionar con nuestras creaciones.

El desarrollo de cada una de las instalaciones contribuyó para la instalación final, con cada una de las experiencias aprendía que debía seguir replicando, otras que en definitiva complicaban las interacciones y surgían ideas de otras nuevas que podía implementar.

Pero sin duda alguna me llevo como mi mayor enriquecimiento personal todas las reacciones sociales que acontecieron con este proyecto, la principal contribución de esta tesis fue la social y el como se pudo demostrar que las instalaciones experimentales con el fin de la recreación de los sentidos, pueden cambiarle el día a cualquier persona, aún tengo mucho por explorar en los diferentes contextos sociales aplicables como podría ser en campañas publicitarias, gubernamentales, culturales y educativas entre otras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1.- de, D. (2014). *Definición de espacio público* – Definicion.de. Definición.de.
<https://definicion.de/espacio-publico/>

- 2.- Yirda Adrián. (2014, Agosto). *Plaza. Concepto de* - Definición De; ConceptoDefinicion.de. <https://conceptodefinicion.de/plaza/>

- 3.- de, D. (2022). *Definición de parque* – Definicion.de. Definición.de.
<https://definicion.de/parque/>

- 4.- Significados. (2015, febrero 6). *Significado de Recreación*. Significados; Significados. <https://www.significados.com/recreacion/>

- 5.- Efimero - *Qué significa, origen y connotaciones*. (2013). Concepto.
<https://concepto.de/efimero/>

- 6.- Significados. (2013, Agosto 22). *Significado de Resiliencia*. Significados; Significados. <https://www.significados.com/resiliencia/>

- 7.- *Diccionario de Acción Humanitaria*. (2022). Ehu.eus.
<https://www.dicc.hegoa.ehu.eus/listar/mostrar/68#:~:text=Proceso%20de%20ampliacion%20de%20las,un%20nivel%20de%20vida%20digno.>

- 8.- *Diseño experimental* - Economipedia. (2021). Economipedia.
<https://economipedia.com/definiciones/disenho-experimental.html>

- 9.- *Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. (2014). Efdeportes.com. <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>

- 10.- CEDEUS. (2014). *Infraestructura subutilizada: cuando las proyecciones difieren de la realidad*. Plataforma Urbana.
<https://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/09/07/infraestructura-subutilizada-cuando-las-proyecciones-difieren-de-la-realidad/>

11.- Significados. (2014, Agosto 22). Gestalt. Significados; Significados. <https://www.significados.com/gestalt/>

12.-El. (2016, Mayo 20). *¿Qué es la teoría de la Gestalt?* - El blog de la Imprenta Online. El Blog de La Imprenta Online Editado Por Stampaprint. <https://www.stampaprint.net/es/blog/acerca-de-la-impresion/la-teoria-la-gestalt>

13.- Coolhuntermx. "Mexico Design Fair, Proyectos Que Se Apropiarán Del Espacio Público." Coolhuntermx, coolhuntermx, 11 Mayo 2021 coolhuntermx.com/mexico-desing-fair-proyectos-que-se-apropiaran-del-espacio-pablo-kobayashi-proyector/.]Consultado 7 May 2022.

14.- Significados. "Significado de Recreación." Significados, Significados, 6 Feb. 2015, www.significados.com/recreacion/. Consultado 9 Mar. 2022.

15.-Carrillo, A. y Carrillo, A., 2022. Comportamiento social: definición y teorías explicativas . [en línea] Psicologiaymente.com. Disponible en: <<https://psicologiaymente.com/social/comportamiento-social>> Consultado el 26 de julio de 2022

REFERENCIAS VIDEOGRÁFICAS

1.-Ambiente Experimental (@Experimental.mx) (09 de agosto del 2022). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CemljrVj3pz/>

2.-Ambiente Experimental (@Experimental.mx) (09 de agosto del 2022). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CemelibjNeh/>

3.-Ambiente Experimental (@Experimental.mx) (09 de agosto del 2022). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CekvQCjjexG/>

4.-Ambiente Experimental (@Experimental.mx) (09 de agosto del 2022). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CekoO6zjlg8/>

5.-Ambiente Experimental (@Experimental.mx) (09 de agosto del 2022). Instagram. <https://www.instagram.com/p/CeklDjzDtsA/>

6.-Ambiente Experimental (@Experimental.mx) (09 de agosto del 2022). Instagram. <https://www.instagram.com/p/Cekh-heDi96/>

ANEXO VISUAL

Escanea los códigos QR para ver un video con más imágenes y videos sobre las experiencias.



Experiencia
Lienzo Reflectivo



Experiencia
Cuarto de color



Experiencia
Emociones



Experiencia
Bosque



Experiencia
Trincheras



Ambiente
Experimental