

ARQUITECTURA UX

CONTENEDOR Y CONTENIDO COMO INTERFAZ Y EMOCIÓN

Casal Horacio Ángel

Universidad Nacional de Río Negro (Argentina)

hcasal@unrn.edu.ar

El presente texto nace en el marco de Proyectos de Investigación (Universidad Nacional de Río Negro).

Contenedor (objeto arquitectónico) como *Interfaz*, *Contenido* (espacio) como el medio a través del cual el usuario experimenta *Emoción*. Entender el proyecto como constructor de sensaciones, armonías y percepciones, que aumenten la satisfacción intangible en el uso y la interacción de esa arquitectura como un todo, ya no como espacios de uso sino como experiencias de usuario (User Xperience). La Arquitectura UX toma la esencia del concepto, para volver a colocar al usuario en el centro de la ecuación. Ya no el usuario ideal para la sociedad ideal del Movimiento Moderno, sino el usuario real, actual, concreto, común y cotidiano. Aquel que habita los espacios y las ciudades que proyectamos. La situación mundial de pandemia (Covid-19), puso en evidencia los déficits del espacio del habitar, sea este público o privado e instaló la necesidad para la arquitectura, de colocar y entender al espacio, ya no como organizador de funciones, sino como posible sanador físico y mental, generador de vida plena individual y de grupo, capaz de construir el ser colectivo, en su dimensión individual privada, social pública y urbana de ciudadano.

Se toman como punto de partida las conclusiones de investigaciones anteriores sobre:

- *Espacialidad Perceptiva*, donde se planteó una lectura de la Arquitectura Contemporánea en clave del espacio y su valor, para poder determinar si estos espacios, adquirirían trascendencia plasmados en su estructura, en su concepción o por el contrario, eran la mera resultante de operaciones formales externas, por aplicación en la Cultura de la Imagen, de lenguajes y composiciones establecidos para la homologación del objeto arquitectónico.
- *b) Arquitectura como Percepción*, donde a partir del objeto arquitectónico como contenedor, el espacio como contenido y el entorno modificado como contexto, se planteó una lectura de los objetos arquitectónicos construidos, no como obras aisladas, sino como generadores de contexto, espacio público y constructores de ciudad, siendo además capaces de producir percepciones desde una búsqueda proyectual, independientemente de escalas y situaciones interiores o exteriores.

Al estado actual, la investigación pretende producir una serie de reflexiones que puedan ayudar en las diferentes instancias de toma de decisión, sobre el modo de proyectar, de enseñar o de ayudar a aprender el valor que en las actividades cotidianas tiene el espacio en relación a su usuario. El recorrido generado que permitió analizar las variables propias del objeto y sus espacios, del objeto como un todo y su capacidad de producir contexto y construir ciudad desde una variable proyectual-perceptiva, pondrá ahora al usuario como eje e intentará descubrir estrategias y procedimientos a través de los cuales la Arquitectura, pueda recuperar su condición de adecuarse a escenarios futuros adelantándose a éstos, proponiendo a su vez, satisfacción de uso y emoción al usuario, hablando entonces de *Arquitectura UX*. Al mismo tiempo, permitirá discutir sobre bases más sólidas del conocimiento fenomenológico, poniendo en relación aspectos físicos, morfológicos y de creación de valores perceptivo-espaciales. De manera indirecta permitirá profundizar conceptos y posturas que puedan sumarse a la formación de *Profesionales de la Arquitectura*, comprometidos y capaces de aplicar su expertise holística al entendimiento del usuario, sus derechos, expectativas y necesidades. El profesional, por sobre el técnico apto y preparado.

Palabras Claves: Proyecto – Espacio – Percepción - Morfología espacial - Experiencia de usuario