



El Taller de Exploración Digital, una Experiencia Reveladora

Resumen

El presente trabajo relata la experiencia académica lograda a partir de la puesta en funcionamiento de un taller de exploración digital para estudiantes de arquitectura, haciendo énfasis en los aportes hechos a la metodología tradicional de enseñanza de la arquitectura.

En este estudio se ha desarrollado un detallado análisis de las expectativas formuladas, resultados obtenidos, fallencias detectadas, modificaciones introducidas y generación de desafíos a futuro.

Abstract

In this presentation is shown the academic experience obtained from the development of a digital exploration workshop for architecture students, making emphasise on the contributions introduced to the traditional teaching methods in Architecture.

In this study is described in a detailed analysis the goals established, the results obtained, some failures detected, the modifications introduced and the future challenges to be proposed.

El taller de exploración digital fue diseñado por un grupo de académicos del departamento de Diseño y Teoría de la Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Construcción y Diseño de la Universidad del Bio-Bio, para que, durante periodos académicos de un año, un grupo de alumnos de último año de la carrera de arquitectura desarrollaran sus proyectos de titulación en un recinto especialmente dotado para que sean empleados la mayor cantidad y variedad de recursos computacionales con el objeto de asistir al proceso de diseño arquitectónico y poder, de este modo, establecer un monitoreo de los resultados de manera de retroalimentar la formulación de los futuros planes de estudio de la carrera de Arquitectura.

Dado que regularmente los alumnos de título desarrollan sus proyectos fuera de la Universidad en plena libertad para definir sus procesos de trabajo, asistiendo solo a correcciones privadas con sus profesores guía, La idea de establecer una residencia permanente de trabajo dentro de la escuela fue recibida con un cierto grado de resistencia por parte de los alumnos, mostrándose solo interesados aquellos que de algún modo tenían experiencia previa con la computación. Por lo que se generó un sesgo previo que complicó la definición de los criterios de selección de los integrantes, ya que aparte de contar con una base mínima de manejo digital, los integrantes debían contar con problemáticas arquitectónicas potentes, complejas e interesantes de desarrollar.

Esta situación motivó a que al plantearse una experiencia académica tan ambiciosa y sofisticada en una universidad tradicional, sobre todo al momento de requerir los financiamientos y plantear las eventuales modificaciones a los planes de estudio vigentes, fue necesario hacer referencia a las bases teórico-prácticas convencionales para el manejo de los recursos computacionales conocidos, lo que motivó a que se establecieran como expectativas "oficiales" para el cumplimiento de los objetivos del taller, los factores como la rapidez, eficiencia, y precisión en la expresión final de los proyectos.

No obstante, y desde el comienzo se impuso el potencial creativo de los alumnos por sobre lo rígido de las rutinas del manejo de los programas CAD, generándose un interesante debate en torno a la validez y a la forma en que debía incorporarse el computador al proceso de diseño arquitectónico. Lo que en un principio se entendió como un taller para presentar "mejor" los proyectos, se transformó en una instancia de replanteo de las temáticas arquitectónicas originales, puesto que al contar con medios más eficaces de visualización y reconocimiento de los factores contextuales y sociológicos que originan el proyecto, se estableció un cuestionamiento de los sistemas de entrada "tradicionales" al proyecto. Como una forma de canalizar toda la energía generada en el debate se planteó un primer ejercicio guiado, en que cada alumno debía registrar y declarar "gráficamente" todos los referentes específicos al diseño, introduciéndose nuevos elementos referenciales tales como poemas, iconos e imágenes cinematográficas, aspectos vivenciales y formales de experiencias arquitectónicas previas, etc. (figura 1) (figura 2)

La introducción de los medios digitales en un comienzo han permitido registrar referentes al diseño, la captura de imágenes y conceptos que alimentan la inspiración del diseñador, flexibiliza las formas, destierra los prejuicios estilísticos, estimulándose una postura crítica frente al real motivo de la propuesta arquitectónica respecto al rol que tiene la intervención



figura 1

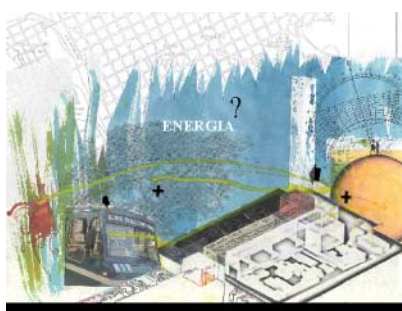


figura 2

en la ciudad o contexto urbano y a su rol específico como generador de nuevas maneras de ver la arquitectura.

La Idea de esta experiencia fue que el diseño se pudiese nutrir conscientemente de nuevos elementos referenciales, de manera de que al plantear el segundo ejercicio, se encargó experimentar con medios analogo-digitales en la exploración del espacio arquitectónico que se pretendía concretar, de este modo se hizo cada vez más flexible la relación del diseñador con su obra, permitiendo reconocer mediante modelos icónicos contextualizados una mejor interfaz entre el espacio vivencial del alma creativa con el espacio virtual recreable, junto a la posibilidad de visualizar las interacciones de los sistemas analizados y ahora presentes en el diseño, conseguidos a través de modelos geométricos complejos que los programas CAD comenzaron a ofrecer con asertiva precisión y extrema facilidad. (figura 3) (figura 4)

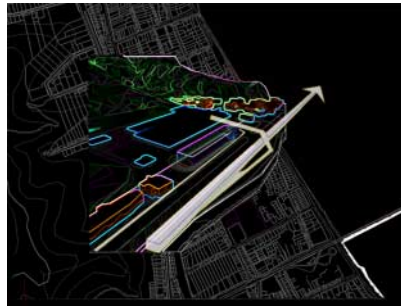


figura 3

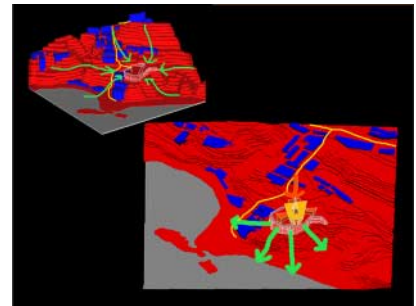


figura 4

Como resultado de estos ejercicios ha sido posible establecer parámetros para el reformulación temática del taller: Los medios digitales ya no serían focalizados hacia las presentaciones finales de los proyectos, si no más bien a introducirse al proceso creativo del diseño, donde sería posible comprobar que la finalidad del manejo de las ideas arquitectónicas no son las formas sino las sensaciones a provocar, donde el usuario final no solo recibirá información procesada sino que podrá y deberá intervenir en las distintas etapas del diseño.

Incluso ha sido posible conseguir que el diseñador adopte el rol del usuario o destinatario final, vivenciando no solo las percepciones espaciales y formales del proyecto, sino que también las ambientales y sensitivas que son esenciales en la arquitectura del presente, en donde los nuevos roles del hombre en la ciudad requieren de compromisos vivenciales para la experimentación con nuevas formas, espacios y tiempos, ya que la complejidad, diversidad y simultaneidad de la sociedad actual, no permite aplicar reglas comunes para cada caso, al resolver los desafíos arquitectónicos.

Se observó un predominio del manejo alusivo de la imagen como vehículo de representación atmosférica de las ideas arquitectónicas en el proceso por sobre el manejo de sistemas CAD tradicionales de representación de lo ya diseñado. Se pudo hacer transparente la CAJA NEGRA de aquellas ideas surgidas del azar o antojo aleatorio del arquitecto. (Imagen 5) (figura 6)

Por otro lado es importante considerar que esta experiencia no habría resultado si no se hubiese contado con el Interés institucional de la escuela de arquitectura por replantear su forma de enseñar a hacer arquitectura, logrando confrontarse fuertemente dos corrientes de opinión divergentes. Por un lado se tiene la tendencia a perfeccionar la visión tradicional que supone una arquitectura más eficiente, más precisa, más predecible, tendiendo a la internacionalización de las propuestas asumiendo la globalización como una Uniformación de los requerimientos y de las respuestas. Y por otro lado se cuestiona esta tradición y se aspira hacia una arquitectura más apropiada, entendiéndola con un mayor arraigo al contexto y a los factores medio ambientales, Estableciéndose más conscientemente el rol de las obras para con la ciudad y sus usuarios.

Desde el punto de vista académico se dio una confrontación permanente entre la expectativa original de la conducción uniforme del avance de las etapas propuestas, manteniéndose artificialmente un avance nivelado, frente a los resultados observados en que los procesos individuales surgidos espontáneamente, requirieron del empleo de los medios digitales de exploración en una medida específica y particular, Imponiéndose como una constante.

Los procesos individuales no son comparables entre sí..... Las temáticas específicas imponen un manejo propio de los tiempos de análisis y un empleo particular de los recursos de exploración, esto provoca que un seguimiento como grupo es imposible de cuantificar. El avance y evolución de cada proyecto fue generando una lectura de los resultados del diseño aún más interesante de lo planificado.

La des-ortogonalización de las formas, plasmándose en las propuestas las dinámicas del acontecer permitieron conocer su medida física y perceptual e incorporando fuertemente elementos medio ambientales, pudo ser graficada y cuantificada su influencia e impacto en la obra en el proceso de diseño.

Sin embargo, estos auspiciosos resultados han marcado una fuerte polémica: La flexibilidad y versatilidad del diseño provoca una evidente indeterminación material, postergándose innecesariamente y perjudicialmente la toma de decisiones respecto a aspectos no menos importantes respecto al proyecto, tales como el programa arquitectónico y la forma física de la obra, imponiéndose una lectura “virtual” de la idea del proyecto.

Los medios digitales de modelación han conspirado de cierto modo con las expectativas pretendidas y establecen un desafío mayor a resolver para los próximos talleres.

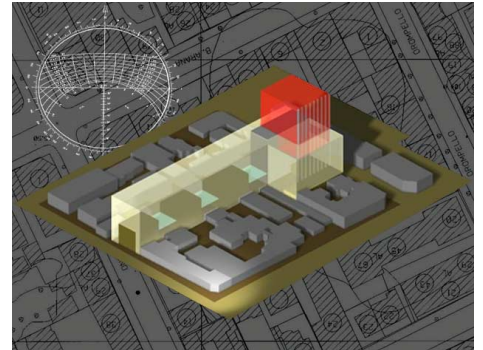


figura 5

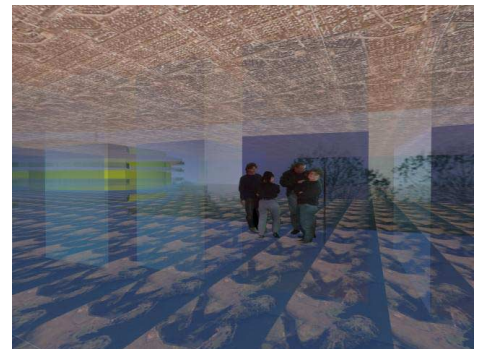


figura 6