

Título:

Diseño Arquitectónico, dinámicas, contextos
y la participación a Concursos Internacionales, como instancia de formación.

taller/academia - Vs - estudio profesional/realidad

Autores: PhD. Arq. Horacio Casal, Arq. Lucila Pugini Reta y Arq. Natalia Leves

Universidad Nacional de Río Negro, Laboratorio de Experimentación Proyectual y Estudios Urbanos Territoriales. Río Negro, Argentina.

Resumen:

La participación de estudiantes de Arquitectura-UNRN, en Concursos Internacionales, con la intención de introducir dinámicas de acción profesional, se demostró una experiencia posible. La virtualidad puso a prueba el esfuerzo de estudiantes y docentes, que pudieron cumplir plazos y objetivos. Un sistema interno a dos vueltas, reordenamiento de equipos y la elección final de las propuestas enviadas en participación. Dinámicas de estudio/atelier llevadas al taller.

La Experiencia

Como cátedra a cargo del Taller de Proyecto Arquitectónico (nivel-III), quisiéramos compartir la experiencia llevada a cabo en el inicio del presente ciclo lectivo. La propuesta de participar de manera real en Concursos de Arquitectura, permitía cambiar dinámicas, experimentar distintos contextos, y la adaptación no esperada a la virtualidad se sumó, para formar también parte de este proceso. El planteo surgió de la convicción de la necesidad de aportar nuevas dinámicas al espacio taller, aquel que como dispositivo didáctico-pedagógico nos permite formar. Podemos desde este lugar equiparar al atelier del artesano y su modo de formar?, alcanza el taller a producir esto con un estudiante de arquitectura?, así como el aprendiz "aprende" y crece observando el actuar del artesano, replicando y repitiendo, hasta incorporar la capacidad. En cada tramo de su proceso de formación, aumenta complejidad y repite metodología, hasta convertirse él mismo en artesano. pero el aprendiz en el taller de proyecto, nuestro estudiante, crece *observando y replicando* un actuar?, NO, debe hacerlo *entendiendo y emulando* un actuar. No nos ven produciendo arquitectura, escuchan nuestras experiencias, acompañamos sus reflexiones, guiamos sus procesos y si bien aplicamos simulacros en escalas de complejidad creciente, que los acerca a la realidad posible, no generamos simulacros reales de implementación profesional, donde inferir el actuar como el caso del artesano.

Que ventajas sumaba esta posibilidad?, sin dudas la idea de producir un cambio en el modo, con prácticas que permitan acercarlos al atelier de arquitectura, ya no con un simulacro, sino con un concurso, con acciones profesionales. Entender la variación en las dinámicas comparadas entre el taller de formación académica y el atelier/estudio profesional. Prepararlos a entender la generación de roles y responsabilidades, dentro de un grupo de trabajo donde cada uno aporta lo mejor de sí, para un objetivo común. Los pondría a su vez frente a requerimientos y tiempos no modificables, exigencias de respetar y la variable de *convencer con arquitectura* a quienes manejan otros parámetros. En la dinámica del taller, todos hablamos el mismo idioma, entendemos de igual modo, tendemos a lo mismo y esto sin dudas facilita los procesos, ya que se reducen discursos y discusiones.

La contextualidad podría también intervenir como parámetro comparativo, no solo pensando en la exigencia de generar contexto a partir del objeto arquitectónico, como esa pieza de ajedrez que en el cuadro, no sólo encuentra su lugar, sino que genera la modificación sutil y comprometida con su entorno existente, ya no como idea de ejercicio, sino como propuesta real, donde las geografías externas, los pueblos lejanos, cuentan en el análisis como engranaje fundamental al momento de tomar decisiones proyectuales. Deberíamos también sumar, como ya dijimos, la contextualidad ambiental, social y de virtualidad en la cual se dio esta experiencia, donde entre las adaptaciones posibles, no entraba como ecuación la variación de tiempos, ellos no dependían de nosotros. Lo que dependía de nosotros era el generar los canales adaptados para contener, acompañar y consolidar la experiencia de nuestros estudiantes. Que significaba virtualizar?,

. . .”En función del hacer al que estamos acostumbrados, en primer lugar, significa desarrollar mayores capacidades de abstracción, poner blanco sobre negro los puntos fijos de la enseñanza en el taller, ordenar metas, objetivos y reflexionar sobre la enseñanza misma del oficio. Buscando claridad en la praxis, diría, que en primer lugar, la materialidad del aula como espacio físico es irremplazable, pero que el reto hoy, es intentar crear en la virtualidad un espacio que nos permita llevar adelante la modalidad taller”. . .¹

La participación y el cómo, también eran instancias a conformar, la equidad de participación, de propuesta y de opción, como parte del proceso de consolidación de las propuestas proyectuales, para lo que generamos sistemas internos de selección, produciendo una suerte de concurso a 2 vueltas, la primera sería interna y la segunda, debía dar como resultado, las propuestas a enviar. Se seleccionaron 2 concursos internacionales, cuyas temáticas y tiempos no sólo permitiesen adaptar los calendarios académicos a los de las pruebas, sino que además permitiesen la incorporación de las habilidades y competencias previstas por Plan. Grupos de 4/5 estudiantes distribuidos entre los 2 concursos, conformaron 6 propuestas por cada uno e iniciaron así el proceso que llevaría a la primer selección de 2 propuestas por concurso. Profesores de la casa invitados, fueron los responsables de esa elección y así, reordenando equipos, sumando capacidades a los grupos elegidos, se pasó a la fase de conformación definitiva de la propuesta y la realización gráfica final. El mismo jurado reunido nuevamente determinó cuáles de las propuestas, serían la que representasen al curso en la compulsa internacional. Ansiedad, sinergia, compromiso, ganas y el orgullo de formar parte de algo que, quizás por primera vez, alcanzaría una dimensión diferente.

La experiencia Estudiante/Docente

-- Confinados en un taller virtual, con necesarios ajustes de comunicación

Frente al contexto actual de confinamiento social debido al COVID-19, nos planteamos como cátedra, intentar seguir con el funcionamiento del espacio taller dentro del universo virtual. Realizamos ajustes de comunicación que consistieron en encuentros sincrónicos con los estudiantes en los días de cursada -lunes y martes de 9 a 13hrs-. El calendario académico y las fechas deadline de presentación de los Concursos Internacionales marcaron el ritmo y ordenaron los momentos de evolución proyectual. Estos encuentros -verdaderas enchinchadas virtuales-, se llevaron a cabo mediante plataformas de interacción virtual de manera general y por comisión; el GoogleMeet fue nuestro gran aliado. Otra plataforma necesaria para el desarrollo del Trabajo Práctico, fue el Aula Virtual que la Universidad Nacional de Río Negro tenía como herramienta existente que se convirtió, de un momento a otro, en esencial ya que allí se fueron “colgando” los avances. Pudimos, nosotros y los estudiantes seguir más de cerca el proceso proyectual de diseño de cada propuesta.

Supimos adaptarnos. Tal como sostiene Lévy² (1956) los sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos. (...) Acontecimientos, decisiones, acciones y personas estarían situados en los mapas dinámicos de un contexto compartido, y transformarían continuamente el universo virtual dentro del cual toman sentido. En esta perspectiva, el ciberespacio se convertiría en el espacio inestable de las interacciones entre conocimientos y conocientes de colectivos inteligentes desterritorializados.

-- Rol de docente a Project Management

Como metodología de estudio/atelier de arquitectura aplicada-experimentada en este Trabajo Práctico, los docentes tuvimos que posicionarnos en un nuevo rol y cambiar rápidamente nuestra perspectiva habitual de docente de taller a la de Project Management³. Debíamos gestionar los proyectos desde la mirada disciplinar que estudia el planeamiento, la organización, la motivación y el control de los recursos con el propósito de alcanzar el objetivo: que la propuesta proyectual esté al alcance para

¹ Tapia María Andrea (2020) EL taller de Proyecto y la virtualidad. UNRN

² Lévy, Pierre. (1956). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Francia. Ed. La Découverte (Essais).

³ *El encargado de llevar los proyectos a buen término, coordinando equipos e interpretando las necesidades de cada tarea, es una de las piezas claves para el éxito en la creación de propuestas proyectuales.*

participar de los Concursos Internacionales de Arquitectura. Dentro de la figura de Project Management para el proceso de gestión de los proyectos, el aula virtual y las reuniones virtuales nos permitieron dinamizar de manera provechosa la producción y el avance. Esta relación virtual estudiante/docente permitió que, en los momentos donde el proceso requería de producciones en plazos cortos de tiempo, la relación fuese más fluida y constante, pudiendo avanzar de forma óptima.

Los Concursos Internacionales de Arquitectura desarrollados fueron, Happy Homes Family⁴ (HHF) en Francia y Meditation Cabin Vale De Moses⁵ (VLM) en Portugal.

-- El trabajo en equipo como la movilización efectiva de las competencias

Se organizaron 4 comisiones de 13/14 estudiantes por comisión, 1 docente por comisión, 2 comisiones por Concurso Internacional. Como premisa pedagógica, cada comisión funcionaba como un estudio/atelier de arquitectura y entendíamos que el trabajo en equipo, según afirma Lévy (1956), conduciría a una movilización efectiva de las competencias. Siempre recalcamos que había que aprovechar las diferentes habilidades de cada uno de los estudiantes, y que ellos comprendan que se complementaban los unos a los otros. El que era hábil en teorizar el concepto del proyecto, el otro hábil en realizar piezas gráficas a mano alzada, en renderizar, en definir los detalles técnicos constructivos... Siguiendo los conceptos de Lévy (1956) si se quiere movilizar competencias habría que identificarlas. Y para localizarlas hay que reconocerlas en toda su diversidad. (...) cuando se valoriza al otro, según la gama variada de sus conocimientos se le permite identificarse de un modo nuevo y positivo, se contribuye a movilizarlo, a desarrollar en él, en cambio, sentimientos de reconocimiento que facilitarán como reacción, la implicación subjetiva de otras personas en proyectos colectivos.

-- Análisis/Estudio como propio tamiz proyectual

En cada comisión se abordó con una guía de avances para que los estudiantes comiencen el proceso proyectual de manera organizada y que el trabajo entre todos fuera equitativo. El primer paso, era el estudio y análisis de tres variables: el sitio (situación geográfica, implantación, clima, situación socio económica territorial, historia, cultura); el programa (programa de necesidades, relaciones, organigramas, superficies); y los antecedentes arquitectónicos (proyectos que sirvan de referentes en relación a función

⁴ Breve descripción del Concurso HHF, obtenido de las bases: El objetivo de Happy Homes es responder al aislamiento social y al abandono de animales con una sola solución. Desde hace algún tiempo se sabe que los animales de compañía son capaces de romper las barreras del aislamiento y de darles un propósito a las personas nuevamente. El propósito de la asociación es construir hogares llamados «Happy Homes» que albergarán a las personas que viven en aislamiento social, así como la adopción de perros abandonados. Teniendo como principio que los humanos y los perros se ayudan mutuamente. La comunidad creada alrededor de estos hogares los integrará en las comunidades/pueblos locales a través de diferentes actividades que refuerzan los lazos sociales, como la elaboración y venta de diferentes productos horneados, exhibiciones, venta de mercancías, así como muchas otras actividades diversas. El objetivo de Happy Homes es probar este concepto mediante la construcción de una casa de prueba que es desarrollada a través un concurso de arquitectura donde se construirá el diseño del ganador. Si el proyecto funciona, el diseño del hogar se replicará en otros lugares. En este contexto, ARCHsharing, en colaboración con Happy Homes, propone el concurso «HAPPY HOMES FRANCE».

⁵ Breve descripción del Concurso HHF, obtenido de las bases: El concurso Vale De Moses Meditation Cabins es el primero de una serie de concursos con sede en Portugal y el primero en colaboración con el Vale de Moses Yoga Retreat. Para este concurso, se solicita a los participantes que elaboren diseños para construir una cabina de meditación que pueda ser replicada en cualquier cantidad de lugares distribuidos por todo el retiro. El Vale de Moses Yoga Retreat se fundó por casualidad, cuando una familia británica se topó con una espectacular región del centro de Portugal durante un viaje de un año alrededor de Europa. Se solicita a los participantes que presenten diseños para una cabina que pueda ser replicada y situada en un diverso número de lugares distribuidos por todo el retiro. El objetivo principal de la cabina es permitir que los huéspedes y terapeutas estén lo más cómodos posible durante las sesiones de meditación y los tratamientos. Cada cabina tendrá que albergar cómodamente a un único huésped y un terapeuta, proporcionar un espacio terapéutico en el que el huésped pueda relajarse e imbuirse de los tratamientos curativos a su disposición en el retiro, al tiempo que conecta más profundamente con el entorno natural circundante. Cada estructura tendrá que ser lo suficientemente grande para que los terapeutas puedan tratar cómodamente a sus pacientes e incluir una zona para lavarse las manos, así como un atractivo espacio de almacenamiento para guardar los aceites, las agujas de acupuntura, las toallas, los futones, una mesa de masaje y cojines de meditación.

(programa), sistema constructivo, morfología). De esta manera se puso en situación y contexto cada uno de los Concursos. Por cada variable se organizaron grupos de 4/5 estudiantes los que luego compartían colectivamente las conclusiones en las reuniones virtuales realizando un propio tamiz proyectual; debían comprender que el análisis concluye en un proyecto, pero que ese proyecto no será coherente y no tendrá fuerza si no hay análisis y estudio apropiado.

-- Experimentando en las primeras intenciones proyectuales

Esos mismo grupos, de 4/5 estudiantes por comisión, comenzaron a esbozar las intenciones proyectuales. Aquí los estudiantes experimentaron y fueron quienes propusieron a partir de ideas/premisas que surgían desde las variables de análisis-estudio, que les resultaron claras y concisas para iniciar a desarrollar. Al principio, los estudiantes se encontraron con el desafío de trabajar en grupo virtualmente, pero rápido pudieron afrontar y organizarse en pos de experimentar y dinamizar sus encuentros, utilizaron plataformas de reuniones virtuales, las App como el WhatsApp, el Trello que genera pizarras interactivas online, el PowerPoint desde el Google Docs y todas las herramientas que son parte de su cotidianeidad para mantenerse comunicados. Los docentes acompañamos este proceso a través de los encuentros sincrónicos, corrigiendo colectivamente y en simultáneo con el resto de las comisiones.

-- Elaboración de la coherencia proyectual

Las correcciones virtuales continuaron y de una semana a la otra, las intenciones proyectuales mutaron a propuestas proyectuales, se avanzó con la misma dinámica antes mencionada. En este lapso de tiempo, tuvimos que orientarlos en que sus propuesta proyectuales debían cumplir y responder a las bases de los Concursos. Sin olvidar la utilización de los elementos relevantes de sus análisis/estudios, que justifiquen el resultado de las propuestas. Siempre se intentó que la evolución proyectual emergiera desde un nivel macro, pudiendo identificar cómo la arquitectura sugerida, interactúa con el territorio. Luego, un segundo layer, continúa con la elaboración de la arquitectura en sí misma y el contexto que crea -el cero, la artificialidad del paisaje (s/proyecto), modificando el entorno pre-existente-. Y por último, un tercer layer, que hiciera referencia a la materialidad, a los detalles constructivos, según los requerimientos específicos de cada Concurso.

Estas propuestas se llevaron a una primer ronda de evaluación, donde un Jurado externo al taller, determinó cuales pasarían a la segunda vuelta de selección. En esta instancia de un total de 9 propuestas se eligieron 4 -2 de cada Concurso-, las que deberían progresar-crecer, a un verdadero proyecto de arquitectura, gestionadas a través de la figura de Project Management. Para la presentación de esta primer ronda, se le solicitó a cada grupo de estudiantes, que generen su discurso/relato en función a las respuestas proyectuales que daban a las bases de los Concursos, contando e impactando con piezas gráficas de calidad!!!, atractivas y apetecibles a la mirada. Además, de la composición de una serie de láminas, se les pidió la realización un video armando un guión/relato, que debía ser claro y a la vez innovador!! :).

Hubo 5 propuestas proyectuales que no fueron elegidas, que quedaron en el camino. Pero reforzando la premisa pedagógica de este Trabajo Práctico, sólo las propuestas quedaron atrás, porque los estudiantes siguieron avanzando. Se ensamblaron con los otros equipos de trabajo, trayendo con ellos, un background de profundización y desarrollo individual. Todo esto, mejoró las propuestas seleccionadas, ya que todos aportaron y trabajaron en pos de un devenir colectivo. Por supuesto, que la virtualidad, y la falta de conectividad, generó algunos estudiantes intermitentes...parte fea del proceso, pero que hay que contar.

-- Propuestas finales

En esta nueva fase del proceso, los docentes nos enfrentamos al desafío de conducir las propuestas para lograr proyectos arquitectónicos, a la altura de los requerimientos de un Concurso. Fue aquí donde la dinámica, el ritmo y la producción, estaban direccionadas. Las decisiones las tomábamos los docentes. Se establecía en qué y cómo avanzar. Para lograr una equidad de participación, se volvieron a definir los roles que cada estudiante tomaría, entendiendo que en este proceso de avances, ellos habían afianzado su seguridad en alguna competencia específica, esto fue, establecer tareas a cada uno según sus aptitudes. La necesidad de un reconociendo previo de “quien” podía hacer “que”, por parte de los docentes y por parte de los estudiantes, un auto proponerse para ciertas tareas, a sabiendas de sus capacidades. Aquí la dinámica del atelier de arquitectura era total. El estudiante, a modo de “aprendiz”, seguía las indicaciones de su “maestro”. Como se comentó anteriormente, la virtualidad favoreció esta idea de trabajo dentro del atelier de arquitectura, permitiendo una cercanía con la producción de los estudiantes o aprendices, más fluida y constante.

El Jurado externo, en la segunda vuelta, volvió a evaluar las 4 propuestas en relación a las devoluciones que habían realizado anteriormente para así, definir cuál pasaría y sería entonces, enviada verdaderamente a concursar. En las devoluciones, los Jurados destacaron aquellas propuestas que tenían un concepto clave, una idea desde la cual se desarrolló el proyecto y que en la evolución de la propuesta habían definido las líneas de coherencia proyectual. Solo 2 propuestas fueron seleccionadas.

Conclusiones:

Creemos que esta instancia de formación ha provocado la *Inteligencia Colectiva* de Lévy (1956), creamos lazos que desdibujaron los roles entre estudiantes y docentes, trabajamos en conjunto, tuvimos un punto de unión no solo de ideas sino también de personas, más allá de una indispensable instrumentación técnica o de los objetivos puramente cognitivos. En nuestras adaptaciones al universo virtual, el espacio del conocimiento incitó la invención de un nuevo vínculo social, alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias y de la imaginación creativa-creadora.

Como plantea la psicología *“entre la expectativa y la realidad, hay siempre espacio para la desilusión”*, pero ésta sólo debe dar lugar a la autocrítica. Por eso, así como tratamos de analizar desde la positividad siempre los avances y resultados, creemos que esta experiencia permitirá, al menos en nuestras prácticas futuras, modificar o tender a hacerlo, las prácticas consolidadas hasta hoy. Rever, repensar y adaptar los modos, así como nuestras oficinas se adaptaron a la tecnología, al trabajo remoto, a equipos internacionales, la formación en el taller puede mutar, con bases sólidas hacia opciones más reales, más comprometidas, donde el futuro profesional encuentre en su proceso de formación, el camino y la transición a una vida profesional activa, reduciendo el enorme salto que hoy significan y evidencian, *el taller/academia vs. El estudio/atelier profesional/realidad*.