

## El taller de carreras proyectuales en tiempos del COVID-19/ La virtualidad

**María Andrea Tapia**

Universidad de Río Negro, Argentina

Las únicas personas capaces de afrontar su responsabilidad son aquellas que han dominado el difícil arte de actuar en circunstancias de ambivalencia e incertidumbre, nacidas de la diferencia y la variedad. (Bauman, Z. 1999, *La globalización, consecuencias humanas*)

Estamos a cuatro semanas del inicio de este abrupto cambio de modalidad en la enseñanza superior, debido a las etapas de aislamiento, primero voluntario y luego obligatorio, para afrontar la pandemia del COVID19, en estos tiempos globales.

El desafío al que nos enfrentamos, aquellos que hemos iniciado las clases y que no queremos que nuestros estudiantes queden a la deriva, sino que se comprometan con el asumir un rol activo frente el cambio, es el representado por la virtualidad para carreras basadas en el oficio, en el aprender haciendo, con el docente como guía.

Que significa la virtualidad en carreras proyectuales como la Arquitectura y el Diseño de Interiores y mobiliario?<sup>1</sup>

En función del hacer al que estamos acostumbrados, en primer lugar, significa desarrollar mayores capacidades de abstracción, significa poner blanco sobre negro los puntos fijos de la enseñanza en el taller, ordenar metas y 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. Será posible?

Para poder responder a esta pregunta deberíamos intentar definir qué es lo que sucede en el taller por lo cual es tan difícil, o nos representa tanto trabajo, trasportarlo a la virtualidad.

El Taller de Proyecto se caracteriza por:

### 1. La resolución de un Proyecto, (hoy denominado en ciencias de la educación “aprendizaje basado en problemas”)

El mismo se resuelve de manera individual o en grupo, pero a partir de la reflexión colectiva de cada una de sus partes en distintos momentos, donde se aborda el proyecto desde las tres lógicas fundantes<sup>2</sup> que son, la lógica espacial o morfológica (la forma), la lógica programática (el programa, la función, el para qué y para quien) y la lógica tecnológica (el material o con que).

Los estudiantes pueden abordar el proyecto desde cualquiera de estas tres lógicas en un principio, pero al final deben estar las mismas contempladas. El taller lo que permite es poder discutir sobre ellas para abordarlas, en el proyecto, contemporáneamente, adelantando o poniendo sobre la mesa que pensamos de las tres lógicas juntas, a la vez, pero las desarrollamos de manera lineal por una cuestión de orden de representación y de verbalización de lo que hacemos. El taller en este caso permite la simultaneidad, poniendo en evidencia la no linealidad de los procesos de proyecto.

<sup>1</sup> Se considera que puede ser tomado como base para las carreras de Diseño.

<sup>2</sup> Asociables en la tradición clásica a “firmitas, Venustas y Utilitas” considerados los tres pilares de la Arquitectura.

Ahora bien, esto lo podemos recrear en un espacio virtual?

En cierta medida el aula virtual, no solo lo permite sino que lo deja congelado para su posterior análisis, ya que lo debemos dejar escrito o grabado en un video, pero como cada uno lo puede ver o leer de manera lineal, perdemos la simultaneidad y la reflexión conjunta que en el aula virtual se hace de manera asincrónica. Solo lo podemos reproducir en un formato parecido y no igual, con una corrección virtual en BBB o Meet<sup>3</sup>.

## **2. Las etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje del proyecto; definidas como: análisis, experimentación, elaboración de propuesta, evaluación de la coherencia, propuesta final o proyecto en escala determinada.**

### **2.1 El Análisis**

A partir de la consigna del proyecto a realizar, se inicia, lo que denominamos trabajo con referentes, que no es otra cosa que la etapa de análisis de los tipos, o tipologías de objetos a proyectar, (ej vivienda unifamiliar, tipos de mobiliario o espacios como baños, etc) se parte del análisis de los ejemplos arquitectónicos o urbanos dados por los docentes y bajo las pautas de análisis antes definidos.

En el taller, la presentación de este trabajo, se realizaría, a través de lo que denominamos enchinchada<sup>4</sup>, para evaluar y analizar los resultados y lo que analizo, o no, cada estudiante, compartiendo con el colectivo los resultados y evaluando cada docente lo que se vio y analizo y lo que no se vio, porque no se entendió, o no se tenían los instrumentos para poder entender lo que se estaba viendo. Los proyectistas, hablamos en este momento de la construcción de la mirada, como parte de la construcción del conocimiento. No puedo ver lo que no conozco, por lo tanto no puedo analizar lo que no veo. El hacerlo de forma colectiva y socializada, permite en una cantidad de tiempo más reducida, llegar a un número mayor de estudiantes y construir simultáneamente diferentes grados de complejidad en la reflexión. Esto en el aula virtual se puede hacer pero en grupos más pequeños para garantizar que el estudiante entienda e inicie ese proceso de construir la mirada específica. En el aula Virtual lo hacemos de forma individual a través de entregas de láminas con los análisis y descripciones escritas breves que lo acompañan, el docente debe entonces trabajar con lo que se denomina comentarios de “retroalimentación”, lo que lleva muchas veces a repetir a todos los estudiantes, de forma individual y por escrito, algo que en el taller presencial se resuelve interrumpiendo la clase y aclarando el error o la mala interpretación de un elemento analizado.

Esto significa que si bien, esta fase de análisis se puede hacer de manera virtual, la retroalimentación puede ser de dos maneras,

- a) grupal a través de los foros, lo que no significa que todos participen, (en el taller presencial es más fácil, porque con observar el aula uno puede identificar quienes están atendiendo o no), y al mismo tiempo.
- b) de manera individual a través de la corrección personal y escrita.

Este tipo de aprendizaje, en esta etapa de experimentación de la virtualidad podríamos decir que no fomenta el trabajo colectivo y solidario, porque es una práctica más individualista donde el docente, al menos por ahora no tiene el dominio del aula (espacio) y los tiempos, ya que son dos variables que en estos tiempos de la globalización han cambiado radicalmente. (Reflexión que merece un apartado<sup>5</sup>), no pudiendo reproducir la simultaneidad.

<sup>3</sup> Plataformas que permiten la videoconferencia con grupo de 100 o más estudiantes.

<sup>4</sup> La enchinchada en las carreras proyectuales es la instancia donde todos los trabajos, netamente gráficos se cuelgan en las paredes y pizarrones para ser vistos. Aquí es donde el trabajo se despersonaliza y se toma como caso de estudio.

<sup>5</sup> Bauman (1999), en su libro *Globalización, Consecuencias humanas*, describe el cambio de la valorización del tiempo y

## 2.2. La experimentación

Esta etapa es la que permite realizar las hipótesis de resolución del proyecto, son experimentaciones, formales o funcionales o tecnológicas (nos referimos a las lógicas proyectuales básicas, antes enunciadas). Se inicia por alguna de las tres, cobrando importancia en principio una de ellas. El seguimiento de esta etapa en el taller presencial es más dinámica y la interacción entre el docente y el estudiante es fundamental para poder entender cuáles son los objetivos del estudiante, con respecto a lo que verbaliza por un lado y lo que representa por el otro. La virtualización de esta etapa, requiere de un gran esfuerzo de ambas partes, sobre todo en los años iniciales de la carrera donde el estudiante no tiene un lenguaje gráfico, que le permita expresar sus ideas con propiedad y hacerse entender de manera escrita o en formato video audio, para explicar lo que quiere hacer. En esta fase se prioriza la coherencia entre los objetivos que el estudiante se propone (ideas proyectuales) y la formalización de las mismas en el espacio, con el germen de las tres lógicas proyectuales desarrolladas en diferentes grados de profundidad.

## 2.3 Elaboración de la Propuesta

En esta fase el estudiante presenta una propuesta donde las tres lógicas proyectuales ya están definidas y desarrolladas de manera pareja, entendiendo siempre que una de ellas es la que va a predominar en el proyecto y las otras van a ser subsumidas, trabajando de manera coherente con la predominante, para poder considerar válido el proyecto. Esta discusión en el Taller se hace de manera colectiva, señalando en cada proyecto que es lo que domina, como esta en coherencia con aquellas primeras ideas y como las otras dos lógicas acompañan o no la idea primigenia. La socialización y la cooperación en esta etapa, son un instrumento que permite hacer síntesis de manera clara de lo aprendido y los estudiantes no solo aprenden de lo que hace en su propio proyecto, sino que aprende de lo que los demás hicieron para responder al mismo problema que ellos, pero con diferentes posicionamientos ideológicos y diferentes prioridades.

Esto en el Aula virtual es mas complejo, porque depende de los estudiantes, el leer las correcciones u observaciones que el docente hace de los trabajos de los compañeros. Se podría resolver teniendo instancias sincrónicas de correcciones modélicas, es decir tomando dos o tres trabajos a modo de muestra y compartirlos en el meet o en el BBB.

Ahora bien, ¿esto invalida la práctica virtual?

No, yo diría que no, de ningún modo. Uno podría pensar que la empobrece, sobre todo en los estudiantes de los años iniciales que no tienen la práctica de las correcciones colectivas. Pero en un momento de incertidumbre y de necesidad como el que estamos viviendo, se presupone que podemos recuperar estas prácticas en clínicas o workshops intensivos donde podamos recuperar las mismas y hacer la síntesis que se necesita en forma colectiva y no de manera individual como lo propicia el aula virtual con las tecnologías que hoy tenemos a disposición.

## 2.4 Evaluación de la coherencia

El formato virtual nos obliga de alguna manera a hacer lineal un proceso que es en espiral ascendente de lo más simple a lo más complejo, donde uno vuelve a rever cosas ya hechas pero desde otro lugar, es decir con una mirada más aguda y atenta porque ya agregamos diferentes grados de complejidad. Al evaluar la coherencia interna del proyecto, nos proponemos hacer una revisión desde la problemática presentada a los inicios, las ideas que dieron origen a la experimentación, la propuesta presentada y su posterior definición y desarrollo en un anteproyecto o proyecto final, es el momento de poner a prueba la hipótesis. Si bien esto lo hacemos constantemente, en este formato virtual merece un apartado específico, para que no lo trasapelemos en el camino. No es

---

el espacio. En los espacios de enseñanza virtuales, no tenemos como docentes ese dominio.

que tendrá un tiempo diferente, en una construcción lineal, sino que debe estar contemplado dentro del proceso de proyecto. Porque se debería dar en simultaneo en los tres puntos anteriores. Esto en el Taller presencial es de constatación permanente, porque el estudiante no solo entrega lo del día sino que lleva al aula todo el proceso, y puede ser visto y ordenado según como se construya el relato en el momento. En el aula virtual este paso es más dificultoso, porque si bien tenemos todo el material seguramente colgado en cada una de las tareas no lo tenemos dispuesto de manera libre sobre la mesa como para poder ver rápidamente lo que necesitamos (en esta etapa el tiempo de búsqueda de la información puede significar la pérdida del hilo de la corrección). Aquí el docente es clave en cuanto al seguimiento, análisis y memoria de cada trabajo en particular.

### 2.5 Propuesta Final o proyecto a escala determinada

Esta es una de las etapas si se quiere que deberían legitimar todo el proceso y que se caracteriza por el producto, es decir la entrega en sí. Tantas láminas de tanto por tanto, con la información estandarizada para la comparación de la producción de todo el curso y calificar de acuerdo al producto y al proceso si el estudiante adquirió los conocimientos que debía a través de la simulación del ejercicio proyectual. En el taller es la instancia final de entrega del producto que normalmente se expone para que todo el curso lo vea, analice su propia producción individual y en comparación con sus compañeros, que es lo que pudieron hacer, hasta donde llegaron, los niveles de definición, y los aprendizajes paralelos como la utilización y desarrollo de medios de representación, la aplicación de sistemas constructivos, la síntesis y canalización de los saberes de otras asignaturas.

¿Esto se puede garantizar solamente en un proceso virtual, sin ninguna instancia presencial?

A partir de lo antes expuesto podemos decir que NO, que podemos avanzar en la construcción de conocimiento en formatos virtuales, pero se necesita en algún momento, realizar una evaluación integral del proceso a partir de experimentaciones proyectuales en formatos intensivos, como workshops o clínicas, o encierros de proyecto, donde los estudiantes seguidos por el equipo docente, en un lapso por ejemplo de una semana (40 hs presenciales) lleven adelante el proceso entero. De este modo todo lo desarrollado en el formato virtual durante un cuatrimestre, se legitima en el trabajo presencial de una semana intensiva.

¿Cuál es el desafío al que nos enfrenta la Virtualización Obligada?

Creo que una de las cosas más importantes que pone sobre la mesa es que en las carreras proyectuales, las nuevas tecnologías, dentro de la academia, fueron subutilizadas, se tomaron los instrumentos aplicados sobre todo a la representación, que elaboro el mercado, sin poner en crisis formatos de enseñanza ni permitir una reflexión por ejemplo de cómo cambio el trabajo profesional a partir de la irrupción de las mismas en el ámbito del ejercicio profesional. Como por ejemplo los estudios internacionales que trabajan de manera remota y resuelven lo que antes no salía de las cuatro paredes de un espacio físico llamado Estudio, Oficina, Atelier. O la utilización de la tecnología para las comunicaciones y la socialización del saber con estudiantes remotos, es decir de otras universidades en lugares lejanos. Estas experiencias desde finales del siglo XX se viene llevando adelante en las áreas de taller de diferentes universidades, nacionales y extranjeras como formas de enriquecer el trabajo con experiencias foráneas.

Si nuestro oficio, se transmitió de maestro a aprendiz a través de la práctica en ateliers y obra, porque cuando cambian las modalidades de trabajo en la actualidad, no seguimos ese hilo conductor para reflexionar y ver cómo podemos actualizar nuestras formas de enseñar y aprender?

Hoy la virtualidad nos pone en una disyuntiva, entre el NO se puede, en oposición a lo que ya se está haciendo en el campo laboral y en algunas experimentaciones académicas.

Como podemos considerar que: dado que el taller en su formato actual se caracteriza por la construcción colectiva y solidaria del conocimiento; por ser el proyecto el objeto a través del cual se hace la síntesis de los diferentes saberes aprendidos en otras asignaturas, además de constituirse en su propio objeto de

estudio; que necesita de una evaluación constante del proceso; para que la virtualidad como un nuevo medio, nos permita desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje en las carreras proyectuales?

Estas son algunas de las preguntas que este texto se propone para acompañar el desafío al que nos estamos enfrentando desde hace mas o menos un mes. No tiene otra intención que poner algunos temas sobre la mesa y proponer a los docentes de proyecto, como intelectuales, a pensar nuevas formas que convivan con la tradición y que nos permitan estar al paso con los tiempos que corren.

Esto no significa que el taller pueda ser suplantado, en su totalidad, por nuevas formas de enseñanza aprendizaje totalmente virtuales, sino que en este momento de coyuntura, que nos impone la Pandemia, nos permitamos pensar, más allá de nuestros propios espacios de confort, respuestas rápidas, que como base, permitan la reflexión constante de nuestras formas de enseñanza aprendizaje y la introducción de la virtualidad en carreras que manejan el espacio, utilizando las nuevas tecnologías, como paradigma o como instrumento, eso lo iremos descubriendo y construyendo mediante el hacer, que es nuestro metier.

Por ultimo traigo a colación la definición de Umberto Eco sobre el arquitecto que creo que cada día que pasa nos carga de mayor responsabilidad pero a la vez reconoce en nosotros esa capacidad para poder plantearnos el cambio y poderlo llevar adelante.

Así pues, el arquitecto se ve obligado continuamente a ser algo distinto, para construir. Ha de convertirse en sociólogo, político, psicológico, antropólogo, semiótico... Obligado a descubrir formas que constituyan sistemas de exigencias sobre los cuales no tiene poder; obligado a articular un lenguaje, la arquitectura, que siempre ha de decir algo distinto de sí mismo. El arquitecto está condenado, por la misma naturaleza de su trabajo, a ser con toda seguridad la única y última figura humanística de la sociedad contemporánea; obligado a pensar la totalidad precisamente en la medida en que es un técnico sectorial, especializado, dedicado a operaciones específicas y no a hacer declaraciones metafísicas. (Umberto Eco, *La estructura ausente*)

### *Pre-entrega Taller III a un mes de iniciadas las clases.*



