



Silvia Patricia Hernández
 hernande@faudi.unc.edu.ar
 Taller de Informática de la Facultad
 de Arquitectura, Urbanismo y
 Diseño de la Universidad
 Nacional De Córdoba- Argentina

Colaboradores
 Arquitecto Juan Simes; Arquitecta Ma. José
 Verón; Alumnos testistas: Adrián Levy y
 Alejandro Amengual

Aplicaciones de Nuevas Tecnologías a la Enseñanza de Vanguardias Arquitectónicas

Resumen

Con el presente trabajo se propone demostrar las ventajas del uso de tecnologías de Vanguardia, como las hipermediales, para la enseñanza de la arquitectura en universidades masivas. La temática elegida para la construcción del conocimiento a través de la hipermedia es sobre las últimas tendencias estilísticas, específicamente La Deconstrucción y el Minimalismo. El salto cualitativo de lo analógico a lo digital, sumado al manejo de técnicas adecuadas de representación, resulta un medio adecuado y posibilitante para construir el conocimiento en un tránsito creciente de abstracción. La individualidad que propone el interactuar una multimedia, permite que el alumno navegue en tiempos adecuados a su persona, para lograr ser exitosos en la consecución de los objetivos en la didáctica.

Se presenta en este trabajo un marco conceptual, una experiencia de docencia analógica con aproximación a las nuevas tecnologías y el planteo de una hipermedia sobre vanguardias estilísticas.

Abstract

This paper aims to demonstrate the advantages of working with cutting-edge technologies, such as hypermedia, in the teaching of architecture in large universities. The topic hereby dealt with regarding cognitive construction is about stylistic vanguards, specifically Deconstruction and Minimalism, which are two very well-known trends of the last years.

The quality leap from analogical towards digital, as well as the construction of knowledge in a path of increasing abstraction. The fact that the student-hypermedia interaction is individual allows the former work in accordance with his or her own personal requirements, in order to successfully achieve goals in didactics

This paper includes a framework, an account of analogical teaching experience oriented towards the new technologies, and the on stylistic vanguards.

Enmarque conceptual

Desde hace algunos años, el surgimiento de los nuevos medios donde se manejan documentos digitales on line y off line llamados hipermedia, moviliza tanto a profesionales del diseño, como a los de la enseñanza.

Si analizamos los requerimientos de la nueva sociedad, que manifiesta una destreza en las reacciones visuales y corporales de la práctica de juegos de vídeo y de surfear día y noche frente al monitor, evidentemente no resulta adecuado continuar con la *propuesta lineal verbalista* de la educación, discursiva y estática.

En los documentos digitales, con la hipermedia como interface del hombre contemporáneo, *la interactividad* supone lo que un sujeto puede discernir en una *estructura no lineal*.

No sólo puede elegir su camino sino los diferentes niveles de complejidad. (Bonsiepe, 1998)

La hipermedia permite plantear distintas entradas temáticas y de navegación considerando la capacidad operativa singular de cada usuario. Resulta un medio experiencial que permite mejores análisis sobre problemáticas planteadas y que *estimula el pensamiento individual*.

Los nuevos medios son de acción y a corto plazo.

Esta nueva tecnología nos permite abandonar la postura de comunicación monológica y unidireccional mantenida hasta ahora.

Es un hecho dinámico en un medio dialogal. No debemos REPRODUCIR conceptos sino alentar a su producción. Este paso es condición del *pensamiento objetivo*, según la teoría Freudiana.

Para que la situación exterior se torne información, el educando pone en juego su bagaje conceptual en distinto grado y sus fantasías. Las re-presentaciones objetivas nos acercan al principio de realidad, se refiere a la capacidad de cada uno de razonar. (BENBENASTE, 1995)

Los mensajes son parte de un sistema de significantes, cuyo significado debe ser internalizado por el usuario, objetivado y así podrá configurar su propio signo. Cada signo, como dice Venturi, queda articulado en términos de significación. (arq. Robert Venturi).

No obstante para representar información, entre lo significativo y la información, es menester el concepto. Hay que generar un *concepto* y este es algo *abstracto*.

El signo lingüístico une no una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica (De Saussure). Significado y significante conforman asociados un signo lingüístico.

El usuario deberá realizar diálogos, operaciones de interacción para lograr la construcción del conocimiento. El filum o evolución de la cultura de la didáctica se desarrollaría en las etapas de la expresión que ofrece la hipermedia. Pasando a la etapa de las operaciones de transformación de la información y finalizando con la de su aplicación o utilización.

Experiencia analogica

En el taller de la materia EQUIPAMIENTO de nivel 5 de la facultad de arquitectura, correspondiente al área de diseño de Interiores, dentro de la currícula se da una clase magistral, teórica para 300 alumnos, sobre las vanguardias estilísticas, haciendo énfasis en la Deconstrucción.

Comencé a aplicar los conceptos de la didáctica operacional, aunque todavía en el modo analógico, en haras de conseguir una optimización del conocimiento y movilizar al educando de su homeostasis.

Apelando a su participación activa, comenzaba mostrándoles en serie, imágenes deconstruccionistas con música y a continuación los alumnos exponían lo que veían. Enumeraban una serie de preconcepciones, como caos, desorden, desestructurado. Estos *preconcepciones*, que aparecen cuando uno se dispone a aprender, se los escribe en la pizarra para liberar al conocimiento de una posible traba. Luego empezábamos la *dilucidación*, arribando finalmente a aclarar el listado del comienzo. Algunos conceptos resultaban ser ciertos, parte del sentido común, pero la mayoría eran preconcepciones que se habían transformado en obstáculo que hubo que dilucidar.

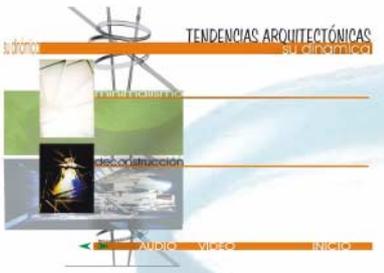


Figura 1

Estrategia - trabajo multimedial

Cualquier idea nueva, de tener algun valor, facilmente se sobreestima y se utiliza en exceso. Sus efectos pueden ser tan lamentables como satisfactorios...

Gui Bonsiepe

Objetivo : crear una multimedia que nos permitiera el nivel operacional teniendo en cuenta la singularidad síquica de cada educando en universidad masiva. Lograr transformar hasta los significados más intrínsecos del Arte en conceptos de tipo instrumental, para que así permanezcan en el proceso del pensamiento.

Considerando a toda la sociedad como un gran zapping cultural, y a los estilos arquitectónicos y sus manifestaciones como parte de un sistema dinámico, esta hipermedia presenta los estilos más evidentes hoy, es decir la búsqueda permanente de estilo, o el estilo de la mutación. (Figura 1)

En la página presentación de la Hipermedia se puede elegir cualquiera de las dos entradas troncales, Deconstrucción o Minimalismo.

Esta nos lleva a un recorrido de nodos interconectados que pasan por situaciones horizontales, aros en movimiento, correspondientes al Modernismo, Postmodernismo e Hipermodernismo. (Figura 2)

Para hacer este recorrido hipermedial, intranodos, algo interesante recurrimos a recursos como la no- presentación temática, sino la desestructuración preconceptual y sus puntos de salida o aclaración del concepto. El carácter lúdico de la multimedia se manifiesta como sistema atractor y estimulante, con invitación a los recorridos de mayor nivel de aprendizaje.

Entonces, si decido el eje de la Deconstrucción, se me presentarán múltiples imágenes que me llevarán a la pregunta ¿Qué es esto?, ¿ Es un estilo?, ¿Es un movimiento? , ¿Es una vanguardia? , Cualquiera de estas preguntas, si las clickeamos, nos permitirá la conexión con los nodos correspondientes. Cuando entro en un nodo que no era el correcto siempre se me permite volver a otra página que me desestructure de manera distinta y pueda hallar el ingreso correcto. Aquí se aplica el carácter de irreversibilidad de la hipermedia, el ir y volver.

La red siempre permite la autoevaluación en un entorno libre de riesgos.

Asimismo la explicación de que la Deconstrucción es una vanguardia, por ejemplo, tiene muchas causas y se presentan con distintos niveles de complejidad, para que el usuario se vaya sumergiendo de acuerdo a los distintos índices de aprendizaje requeridos.

Se utilizan términos unívocos, condición para poder programar.

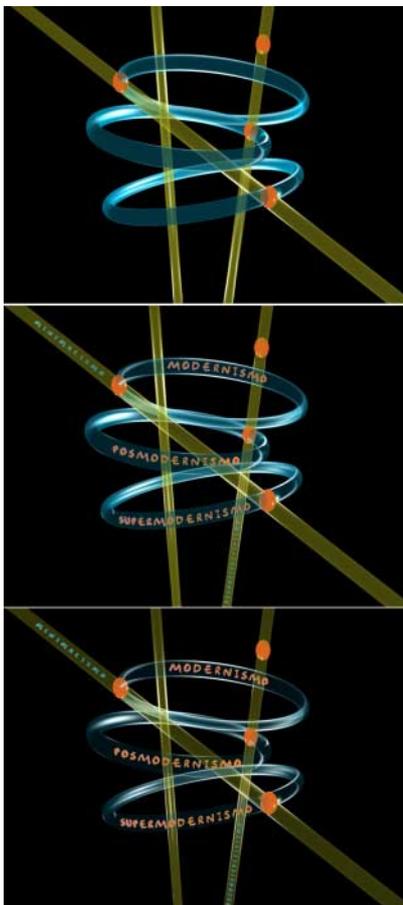


Figura 2

Referencias Bibliograficas

1-BONSIEPE,GUI (1998)."Del objeto a la interfase " Ediciones Infinito Buenos Aires.

2-BENBENASTE,NARCISO (1995)." Sujeto, Política x Tecnología y Mercado" Ediciones de la Universidad de Buenos Aires.

3-DE SAUSSURE,F: " Curso general de lingüística" .Editorial Losada, Bs.As.

4-GATES BILL, (1998) "A way to the FUTURE"

Cuando llegamos a capacitar al usuario en el manejo formal que hay en la deconstrucción, se le presenta una serie de formas planas y en 3d, un elenco, y se lo invita a elegir dentro de ellas las que reconozca como formas deconstructivas. Las puede clicar con el mouse y llevarlas al centro de la pantalla donde hay 3 gráficos base, una fachada, un croquis interior y una planta. Estos gráficos están simplemente delimitados y admitirán sólo las formas correctas. Si el educando encuentra dificultad para operar esta pantalla, podrá volver a una página donde haya distintos tipos de plantas, vistas y perspectivas deconstructivistas, para que observe y reconozca las formas. Ahora retorna a la pantalla de los gráficos simplemente delimitados y si nuevamente no puede operar entonces vuelve a otra pantalla distinta. Esta última pantalla también tiene los gráficos deconstructivos pero clickeando en cada uno de ellos la forma reconocida se le perfilará automáticamente como un neón. También la podrá extraer de la imagen para su mejor lectura. De esta manera manejamos lo verbal con lo operatorio y el usuario va traduciendo los estímulos al marco conceptual, y evitamos quedarnos sólo con estímulos.

Este producto, trabajo, trata de mostrarles una aplicación analógica, casi del modo tradicional y una aplicación multimedial a la enseñanza de un mismo tema en arquitectura. Convencidos de los resultados que conseguimos, donde lo tecnológico hará más práctico y placentero el aprendizaje.

Marcamos finalmente algunas coincidencias del *paradigma de interacción*, entre el medio digital y el mensaje o contenido.

Se considera una revolución tecnológica a la hipermedia y una revolución de las ideas a la deconstrucción y minimalismo.

La hipermedia apunta a sacar las imágenes de "show", y el minimalismo también, está en duda la deconstrucción.

Generar una hipermedia debe tener en cuenta el contexto del descubrimiento del usuario en cada concepto, Las manifestaciones arquitectónicas surgen a causa de un contexto de los usuarios.

Lo digital me permite libertad operativa y múltiples opciones, concluiremos esta hipermedia con la convicción que no habrá más estilos definidos en el supramodernismo sino libre opción.

Por último una comparación del *modo de aprehensión del conocimiento*, al modo del sincretismo : La hipermedia plantea nodos interconectados en 3D, navegamos por el espacio multimedial en 3D. Los espacios arquitectónicos en los diferentes estilos o tendencias o movimientos se plantean recorribles en 3D, utilizando el dispositivo espacial animado para proyectar, entender y producir.

Palabras claves:

Didáctica – multimedia- - vanguardia tecnológica/estilística – abstracción (ver re-presentación).