

Multimedia y diseño arquitectónico diferente

Miriam Bessone, Graciela Mantovani, Javier Schanz. Colab.: Rodrigo Agostini.

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe, Argentina.

mbessone@fadu.unl.edu.ar, gmantova@fadu.unl.edu.ar

Hearing and touch may be incorporated into visual representation systems that historically covered creative process, now helped by multimedia. During 2002-2003 we developed an experimental design studio that challenged participants to design architecture from words (using their spelling, pronunciation, location, etc.) and through an inquiry based on the “concept of inwardness”. Evoking a word from the association of images and texts as well as seizing its potential tactile and hearing dimensions completed what was a very interactive design process. Such process was utilized to generate images and ideas geared to design/make an “installation” to be displayed at art events.

Architecture, Design, Word, Image, Sound

Antecedentes

Desde una perspectiva psico-cultural de la educación, estamos trabajando en la interacción entre medios y contextos comunicativos diferentes, como eslabones de un proceso educativo que anida ideas proyectuales, a través de la indagación en las posibilidades que el medio digital aporta. Al momento hemos desarrollado:

Talleres experimentales años 1996-1997-1998. Exploraron procesos de diseño, incorporando el medio digital que imitaba el proceso análogo.

Talleres años 1998-1999-2000. Exploraron el diseño entre lo análogo y digital, a partir de estructuras espaciales.

Taller experimental año 2001. La captura de formas naturales y el trabajo con sus “metáforas”, fueron disparadores de procesos de diseño análogo-digitales novedosos.

Talleres experimentales 2002-2003. Desarrollaron indagaciones proyectuales a partir de palabras, imágenes y sonidos.

Objetivos

Explorar prácticas pedagógicas que potencien el uso de las tecnologías multimedia.

Estudiar los instrumentos tecnológicos pertinentes para nuevas experiencias áulicas.

Desarrollo

Actualmente se redujo el tiempo para análisis, críticas, desarrollos y síntesis. La multimedia posibilita un estilo de trabajo compartido que pareciera contrarrestar dicho efecto a partir de un accionar colectivo diferente. De allí que el tiempo del hacer se ve atravesado por la acción de múltiples disciplinas y diferentes percepciones que participan del proyecto.

Las imágenes surgidas a partir del uso de medios múltiples, se presentan aptas para generar ese nuevo tipo de accionar. Partiendo de lo visual o lo sónico es posible incorporar un valor adicional al espacio arquitectónico a través de distintas experimentaciones de los sentidos auditivo-visual-táctil, posibilitando la creación de espacios de alto carácter experiencial.

El trabajo que estamos desarrollando con alumnos de diferentes niveles de la carrera y egresados jóvenes, plantea la cuestión de cómo coordinar las distintas percepciones y distintas miradas provenientes de campos disciplinares diversos, generando procesos proyectuales múltiples donde lo propio de un campo potencia lo específico de otro. Ejemplo de ello son las imágenes (visuales) que desencadena una palabra, las evocaciones que activan los distintos sentidos y enriquecen los procesos de proyectación. De

allí que indagar en esta problemática contribuye a la formación de verdaderas comunidades de aprendizaje entre los participantes del taller y los medios multimediales que se presentan como potenciadores de dichos aprendizajes.

Cuestiones metodológicas

La experiencia plantea una serie de actividades que incentivan el proceso proyectual a partir de palabras - sus distintas escrituras, fonemas, sonidos e interpretaciones-. La consigna en particular es indagar el “concepto de interioridad” desde distintas miradas: filosofía, sicología, arte, historia, etc

Plan de trabajo

Actividad 1: Indagación en la idea de interioridad propuesta por las distintas disciplinas, escogiendo una de ellas en particular.

Actividad 2: A partir de la investigación, verificar los lugares donde aparece la palabra (libros-internet-T.V.- etc.), su soporte (papel-pantalla-señales-etc), materialidad posibles (grafito-bits-luces-etc); y sus evocaciones a partir de la asociación de imágenes y textos.

Actividad 3: Seleccionar imagen o imágenes síntesis que representan la mirada disciplinar (filosofía-sicología-arte-etc.), realizando un intercambio y o integración entre las evocaciones e imágenes.

Actividad 4: A partir de las palabras y las imágenes experimentar:

Cuál es el efecto, mensaje o relación con los sentidos: vista (colores-efectos visuales-sombras-reflejos-claroscuros-opacidad-transparencias...), auditivo (música-ritmo-instrumentos-vocalizaciones-la vibración de la misma palabra “interioridad”- fonética en los distintos idiomas...), tacto (áspero-suave-rugoso-terso-digital...), olfato (perfumes-brisas...), gusto (ácido-amargo-salado...)

Actividad 5: En relación a las experiencias espaciales, espacializar y dimensionar la imagen síntesis.

Actividad 6: Selección del lugar de emplazamiento del objeto y de un medio apropiado para la acción proyectual (análogo-análogo/digital-multimedial).

Actividad 7: Prefigurar la forma. Experimentar la materialidad.

Actividad 8: Poner a prueba la experiencia.

Ejercicio de diseño. Año académico 2003.

Tema: La interioridad

La indagación de la “palabra”, captura de imágenes de diferentes interioridades incluyendo sus aspectos táctiles, conjuntamente a la captura del sonido que “la palabra representa” y de la manera en que “la misma se presenta”, completan un proceso que en una interacción constante se plasma en imágenes disparadoras para realizar el “Diseño de una Instalación” a escala arquitectónica, con la idea de ser presentada en un evento de arte joven.

El trabajo de superponer imágenes, sonidos, olores y sensaciones táctiles, se va componiendo en distintos soportes y materiales, utilizando diversos medios. Partiendo de la mirada seleccionada, se elige la imagen evocada, sus sonidos y se presuponen sensaciones auditivas y táctiles, experimentando resoluciones espaciales en distintos medios.

Trabajos desarrollados

Caso 1. análogo: partiendo de la mirada de la sicología; imagen evocada y sonido elegidos; resoluciones espaciales. Caso2. híbrido: partiendo de la palabra y la imagen evocada; captura y procesamiento digital; trabajo en maquetas; resoluciones espaciales. Caso 3. digital: partiendo de la relación sonido-imagen; captura espacial; resoluciones espaciales.

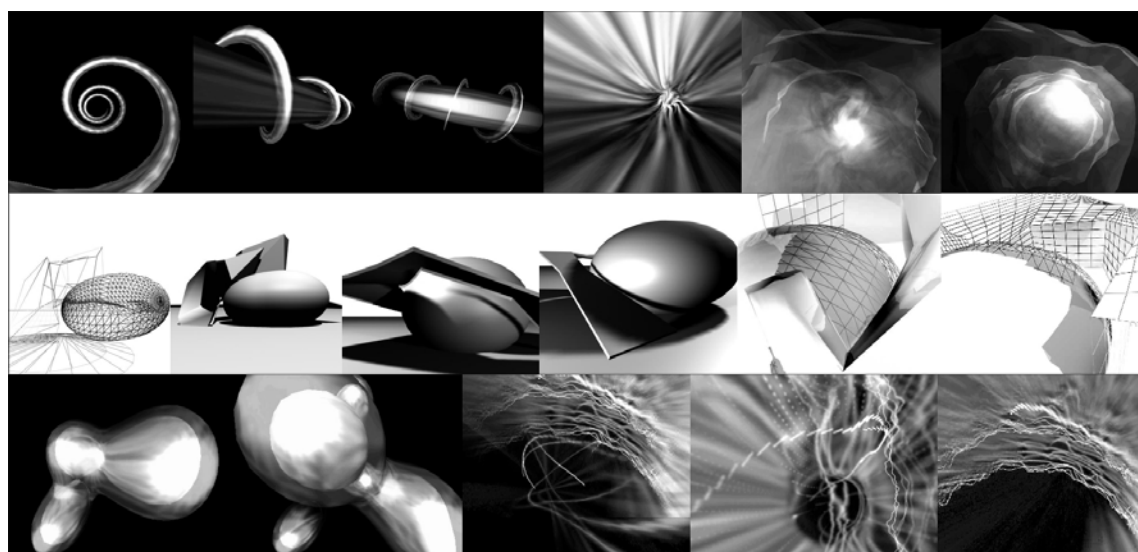


Figura 1. "Viaje interior". Schanz-Agostini

Conclusiones

Resultados respecto a la experiencia pedagógica.

La propuesta pedagógica incorpora a la tradicional manera de enseñar arquitectura, la percepción de múltiples sensaciones, emociones y denotaciones.

El anclaje y relevo entre palabras, imágenes y sonidos posibilitan un proceso proyectual que utiliza medios, fomentando aspectos de la naturaleza fenomenológica de la arquitectura.

La experiencia arquitectónica que rige la acción proyectual, se encuentra atravesada por el uso de la multimedia que posibilita visualizar algunas de esas sensaciones, la captura de imágenes reales y su procesamiento, el collage, produciendo una serie de combinaciones y yuxtaposiciones dinámicas que van anidando un proceso proyectual alternativo.

El sonido: Explorar visualmente los sonidos, ritmos y composición, se presenta como posibilitante para ensayar nuevas acciones lúdicas.

El tacto: Explorar visual y luego táctilmente materiales, texturas, etc., a partir de imágenes bi o tridimensionales, posibilita descubrir sensaciones, emociones, "dentro" del ambiente generado, experimentando ágilmente efectos de luz en texturas, fricciones, temperaturas...

Lo olfativo y el gusto: Explorar olores, sabores, nos posibilita pensar en microclimas específicos. Y situaciones ambientales diferentes al mismo tiempo que "inmerse" al visitante en sensaciones personales diferentes e íntimas.

La vista: Esta manera de diseñar, suma imágenes a palabras y sonidos que producen asombro y entusiasmo. La visualización del movimiento en relación a los efectos espaciales, táctiles, visuales y sonoros es campo de experimentación que amplía la capacidad del diseñador de generar puntos focales, a partir de producir tensiones del orden táctil o auditivo.

Resultados respecto a los softwares.

La incorporación del software "winap" (de uso corriente), con sus diferentes visualizadores nos brinda imágenes múltiples en movimiento que pueden ser capturadas y trabajadas digitalmente con la técnica del collage, así como traducidas a ideas proyectuales a partir de la inmersión del diseñador en ese espacio.

El espacio digital, compuesto de diferentes elementos de la forma: punto, líneas, mallas en movimiento, calificadas por color, densidad, transparencias, contrastes, frecuencia y presencia de efectos

aleatorios en la dinámica de la generación formal, se presenta como posible punto de inicio proyectual y sugiere diferentes elementos que formarán parte de la composición, permitiendo la creación de un espacio personal, lúdico, interactivo.

En los procesos de enseñanza y aprendizaje, éstos posibilitan investigar campos de la arquitectura específicos, arquitecturas efímeras, comerciales, parques temáticos, juegos interactivos y arquitecturas virtuales, colaborando de este modo, en mejorar la calidad de experiencias pedagógicas específicas.

Observaciones

Al momento de esta presentación podemos concluir que es posible el trabajo, que se modifican formas de ingresar al proceso proyectual, que el entorno multimedial es potencial disparador de ideas que califican espacios experienciales. A partir de estos resultados, en talleres experimentales 2004 indagaremos cuáles son las reales diferencias entre utilizar multimedia y los procesos tradicionales en el marco de estos desarrollos proyectuales alternativos.