

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

Título de la actividad: Ciencia y Arte. Cómo la Arquitectura relaciona los conocimientos científicos con las habilidades artesanales.

Área temática: Arquitectura y Urbanismo

Contenidos disciplinares

La iniciativa pretende hacer conocer cómo se genera e intercambia información al momento de producir una obra de Arquitectura. Momento en el cual, conviven diferentes tipos de actores con saberes y habilidades disímiles pero que necesariamente deben actuar de forma articulada para llevar adelante la construcción de las obras.

Para lograr los objetivos propuestos para la actividad y promover el debate e intercambio de ideas, la exposición audiovisual se centrará en describir las distintas etapas del proceso de diseño hasta llegar al momento de la construcción

En resumidas cuentas, un diseñador está entrenado para crear en soledad, a lo sumo comparte grupos con otros profesionales, y prescindir en un primer momento de interrelacionarse con otros agentes, especialmente con aquellos que luego ejecutarán sus ideas. Por lo tanto, recurre a conocimientos y habilidades que le son propios como, por ejemplo, imaginar los espacios para que la gente habite, elegir los materiales y los sistemas constructivos adecuados, así como también, darle forma y belleza a la obra imaginada. Esta concepción deviene del período renacentista, en el cual el desarrollo del conocimiento, las artes, la política y la filosofía alcanzan uno de sus puntos más altos.

En Arquitectura la creación del método de la perspectiva, entre otros descubrimientos, permitió a los diseñadores desvincularse de la tiranía de los artesanos y gremios medievales. El Arquitecto se transformó en un intelectual, un personaje que reflexiona, que parte de la teoría para llegar a la práctica. Fue así como Brunelleschi creó, mediante el recurso de la perspectiva, el primer proyecto moderno: Santa María de Fiori. Por su parte, Alberti publicó años después el primer tratado moderno de composición y construcción llamado “De re Aedificatoria” o “Sobre las cosas de la construcción”, basado en los escritos de la arquitectura clásica que había realizado Vitrubio en los comienzos de la era cristiana. Para Alberti, el Inicio del proceso proyectual comenzaba con la concepción de la “idea”, concepto abstracto, alejado de toda materialidad y cuestión técnica. Actualmente esta forma de abordar el diseño, si bien no es la única, ha perdurado a través de los siglos y la conocemos como ejercicio liberal de la profesión. Dicho ejercicio está regulado por el Estado y los profesionales de la construcción pueden desempeñarse tanto en el ámbito privado como en el público. Este último desarrollado en organismos preparados para llevar adelante lo que se conoce como obras públicas.

Retomando la explicación sobre el proceso de diseño, en una etapa posterior a la ya citada, el

Arquitecto deberá interactuar con quienes le encargan la encomienda: operarios que materializarán sus ideas, desarrolladores inmobiliarios, contratistas, etc., a quienes tendrá que exponer y hacer comprender su proyecto para poder llevarlo a la práctica. El quehacer del Diseñador / Arquitecto forma parte de un complejo contexto de interacciones, tal vez la acción más difícil sea aquella en la que se debe explicar a los operarios de la construcción como producir la obra de arquitectura. Esto se debe a que los diseñadores y los constructores no comparten los mismos tipos de conocimientos y habilidades. El profesional de la arquitectura valida sus explicaciones a través de conocimientos racionales y codificables, como por ejemplo los planos, memorias de cálculo, planillas de cómputo y presupuestos, etc.; en tanto el constructor u operario generalmente lo hace a través de conocimientos tácitos, creencias y habilidades que adquiere con la experiencia práctica transmitida por pares.

Para superar la dificultad mencionada, consideramos que se deben establecer nuevas formas de transmitir la información producida por parte de los diseñadores a quienes construirán sus proyectos y viceversa. De allí, que sean tan importantes el modo y las estrategias con las cuales se gerencien los procesos de intercambios de información. Una visión adecuada sería aquella que contemple las condiciones objetivas y subjetivas del medio socio-técnico en el que se actúa, sumado a tareas de investigación y a la incorporación de habilidades para transmitir el mensaje de la forma más fehaciente con relación a la idea proyectual.

Dinámica

Dentro del marco de la Semana de la Ciencia y la Tecnología, promovida por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Nación conjuntamente con la Universidad Nacional del Litoral, se propone realizar una actividad de divulgación científica que permita visibilizar lo investigado por la cátedra de Taller de Práctica Profesional (TPP) de la FADU-UNL, correspondiente al 6° año del Ciclo Superior de la carrera de Arquitectura.

La actividad pensada para socializar el conocimiento investigado en las prácticas universitarias, se realizará a través de charlas audiovisuales en escuelas técnicas que posean terminalidades afines a la construcción y estén comprendidas dentro del área urbana de la ciudad de Santa Fe. Charlas audiovisuales pactadas con metodología de conversatorio, donde se cree un espacio de dialogo participativo a través de una exposición inicial que explique conceptualmente el tema y genere un ambiente para preguntas e inquietudes por parte de los participantes.

Objetivos

- Promover el interés por el conocimiento y las prácticas científicas en el campo disciplinar de la Arquitectura poniendo énfasis en cuestiones creativas y tecnológicas.
- Alentar el interés de los jóvenes a comprender como se trasmite y gerencia cierto tipo de información en el momento de producción de la Arquitectura, especialmente cuando el profesional debe interactuar con distintos agentes que intervienen en dicho proceso.