

CARTAS DE AJUSTE

Serie N° 03
Carta 09 / 14
[http:// arquitectura.udd.cl](http://arquitectura.udd.cl)

Recepción → 09 Septiembre 2020
Publicación → 23 Octubre 2020

ARQUDD | Reflexiones Docentes

Sergio Ortega

Docente 1° año - Santiago

→ Sin duda alguna, la ciudad y el territorio son la materia que mueve un taller de arquitectura. Los viajes académicos o salidas a terreno entregan el piso de discusión, convirtiéndose en un tema esencial para la formación de los estudiantes. El actual escenario ha generado que dichos lugares sean percibidos solo de manera digital y con un fuerte carácter bidimensional, entendiendo que la interacción se da a través de una pantalla.

Lo que ocurre hoy en día puede perfectamente relacionarse al *Regionalismo Crítico* planteado por Kenneth Frampton en la década de 1980, donde la unificación arquitectónica a través de la tecnología ha dejado atrás aquellas tipologías y topografías tan propias de cada lugar. Desde la academia es exactamente lo mismo; se pierde lo artesanal del proceso educativo, dando paso fuertemente a lo digital. ¿Eso es malo? No. Él mismo menciona la necesidad de lograr ciertos encuentros entre lo antiguo (análogo) y lo moderno (digital), cosa que hoy en día aparece como una necesidad imperiosa para ir en la búsqueda de la tan anhelada sostenibilidad.

En ese sentido, la adaptación al medio empieza a cobrar suma importancia. Por esencia, el(la) arquitecto(a) tiende a desplazarse por inquietudes propias y/o encargos, variando su presencia en el espacio.

Esa *Variabilidad* se desarrolla en aquellas especies que tienden a ser más dispersas geográficamente (Darwin, 1859). Entonces, ¿Cómo estar y no estar en el lugar al mismo tiempo?

La televisión y los medios digitales poseen una profunda relevancia ante este suceso, convirtiéndose en verdaderas fuentes de información urbana y territorial que entregan aspectos cualitativos y cuantitativos. Desde lo análogo, son diversos los programas chilenos que logran mostrar aquellos lugares que sirven como fuente de inspiración para un taller, pudiendo destacar *La Tierra en que vivimos* (1982), *Al sur del mundo* (1983), *Tierra adentro* (1991), *City Tour* (2009) y *Lugares que hablan* (2013). En cambio, las aplicaciones de recorrido virtual como *Google Arts & Culture* (2016), o los Sistemas de información Geográfica como *QGIS* (2019), logran potenciar la usabilidad y experiencia de usuario (UX) en tiempo real.

Quizás, la nueva forma de enseñar y aprender arquitectura va en relación con ese cruce de experiencias, logrando un equilibrio en el uso de la información análoga y digital, generando un híbrido entre la vocación y la voluntad al momento de formar arquitectos y arquitectas.