

Práctica experimental La Arquitectura como campo compartido y evolutivo de coexistencia creativa

Aleksandra Raonic⁽¹⁾

Resumen: La práctica experimental comienza con la premisa de que el conocimiento del diseño arquitectónico no se elabora a partir de hechos estáticos e invariables. No es una mercancía que uno pueda comprar y, por lo tanto, poseer en su forma primaria e inmutable. Por el contrario, sólo se posee cuando se experimenta a través de prácticas que son experimentales y, como tales, abiertas a infinitos procesos de investigación y pensamiento crítico, dejando que lo conocido cambie y se adapte a circunstancias en constante cambio. Frente a los desastres ambientales y la inestabilidad causados por el hombre a los que nos enfrentamos en todo el mundo, la práctica experimental sugiere que lo que uno llega a poseer en realidad es el no saber. Si bien la práctica experimental reconoce que existen formas arquitectónicas de conocimiento, y contempla si estas mismas formas nos han llevado por mal camino hacia la autoextinción. En lugar de afirmar saber cómo operan y deberían funcionar los procesos de diseño, la práctica experimental emite un llamado a cuestionar todo lo que pensábamos que eran protocolos “conocidos” en nuestro campo de la arquitectura. En lo que respecta a la práctica experimental, la única constante en la ecuación del conocimiento del diseño arquitectónico es un proceso continuo de investigación. En otras palabras: el conocimiento del diseño arquitectónico reside en el proceso mismo de la investigación, tanto o más que en su resultado. Sugiriendo además que es posible que el proceso de diseño arquitectónico nunca llegue a “su fin”.

Palabras clave: Métodos y pedagogías de diseño experimental - Construcción a gran escala - Architheater - Conocimiento colectivo - Conocimiento encarnado - Conocimiento experiencial - Conocimiento contextual

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 214-215]

⁽¹⁾ **Aleksandra Raonic** es arquitecta y pedagoga experimental. Comprometida en recuestionar el papel de la arquitectura en el mundo, tal como es hoy, hacia un futuro sostenible. Operando en la intersección entre tradición e innovación, a través de disciplinas, culturas, entre reinos materiales e intangibles. Profesora en el Department of Architecture and Technology-IAT, Faculty of Architecture and Design- AD, Norwegian University of Science and Technology-NTNU. Integrada en el iBAG-UIC Barcelona (Institute for Biodigital Architecture & Genetics-Universitat Internacional de Catalunya), con la tesis doctoral entregada, a la espera de ser leída a comienzos del 2024, en el Programa de Doctorado de Arquitectura de la UIC Barcelona.

Base Experimental de la Práctica

“El humano podría ser la única especie que ha diseñado sistemáticamente su propia extinción y parece estar cada vez más cerca de lograr su objetivo. Sin embargo, en gran medida actúa como si no pudiera hacer nada al respecto, contemplando la perspectiva de su propia desaparición como paralizado, incluso con un persistente sentimiento de orgullo por este enorme logro auto-destructivo” (de *Are we Human?*: Colomina & Wigley, 2016, p. 15).

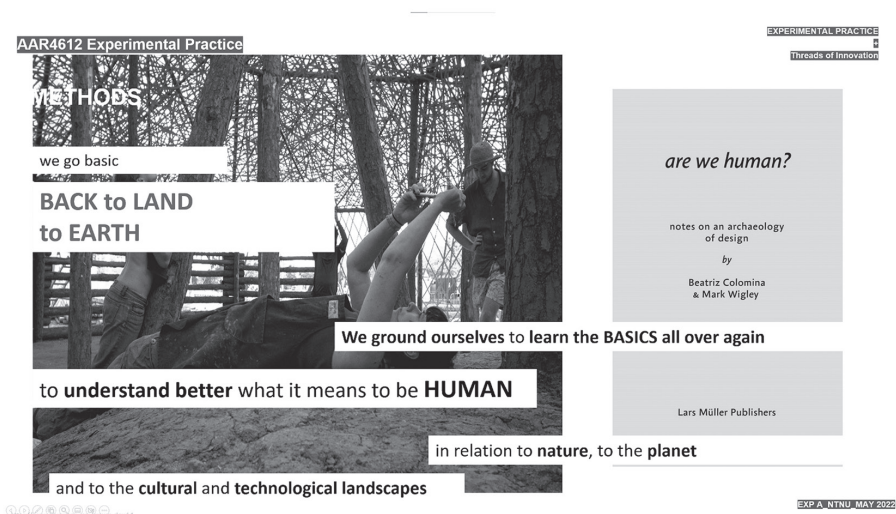


Figura 1. Diapositiva de la conferencia de introducción breve de ExP con referencias teóricas y de diseño: *Are we Human?* (Colomina & Wigley, 2016).

Práctica experimental, ExP, comienza con la premisa de que el conocimiento del diseño arquitectónico no se basa en hechos estáticos e invariables. No es una mercancía que uno pueda comprar y, por lo tanto, poseer en su forma primaria e inmutable. Por el contrario, sólo se posee cuando se experimenta a través de prácticas que son experimentales y, como tales, abiertas a infinitos procesos de investigación y pensamiento crítico (McPeck, 1981), dejando que lo conocido cambie y se adapte a circunstancias en constante cambio. Frente a los desastres ambientales causados por el hombre y la inestabilidad a la que todos nos enfrentamos en todo el mundo, ExP sugiere que lo que uno llega a poseer en realidad

es el NO SABER. Si bien ExP reconoce que existen formas de conocimiento diseñadas (Cross, 2016), contempla si estas mismas formas nos han desviado hacia una autoextinción (Colomina & Wigley, 2016) (*Ver Figura 1*).

En lugar de afirmar saber cómo operan y deberían funcionar los procesos de diseño, ExP hace un llamado a cuestionar todo lo que pensábamos que eran los protocolos “conocidos” en nuestro campo, la arquitectura. Donde la única constante en la ecuación del conocimiento del diseño arquitectónico es un proceso continuo de investigación. En otras palabras, el conocimiento del diseño arquitectónico reside en el proceso mismo de la investigación, tanto, si no más, como en su resultado. Sugiriendo además que es posible que el proceso de diseño arquitectónico nunca llegue a “finalizar”.

¿Cuándo termina realmente? ¿Cuándo el diseño esté redactado, trazado, firmado y sellado?, ¿cuándo se construye?, ¿cuándo se llena con sus usuarios? ¿Alguna vez lo hace? No existe una “regla que lo detenga”, como lo expresaron Rittel y Webber (1973) en su elaboración del concepto de problemas perversos que desafía el enfoque dominante en el diseño basado en resultados.

Siguiendo estas líneas de pensamiento, surge la cuestión del papel y la capacidad de un arquitecto y, en consecuencia, del papel de todos los demás actores en el proceso de diseño. Suponiendo que los arquitectos inician el proceso con sus conceptos e ideas de diseño, a los que luego se unen muchos otros involucrados en los ciclos de diseño, funcionarios municipales, ingenieros, trabajadores de la construcción, artesanos, clientes, usuarios, el diseño emerge y vive su vida que se extiende y evoluciona a través de tiempo: *¿durante cuánto tiempo y quién diseña a lo largo del camino? ¿Podemos ver la arquitectura como una realidad co-creada, un campo compartido en continuo estado de creación?* ExP aborda y enmarca estas preocupaciones con su curso de acciones, cambios en protocolos, métodos experimentales y estrategias en evolución. Es decir, con un conjunto experimental de acciones probadas a través de la experiencia de diseño compartido y los intercambios en tiempo/espacio real con miembros del equipo de estudiantes/profesores. La experiencia se recapitula, repiensa y revisa aquí para una mayor elaboración y crecimiento, comenzando con el informe comunicado a los estudiantes antes del inicio del curso en el semestre de otoño de 2022, insertado a continuación en su forma original.

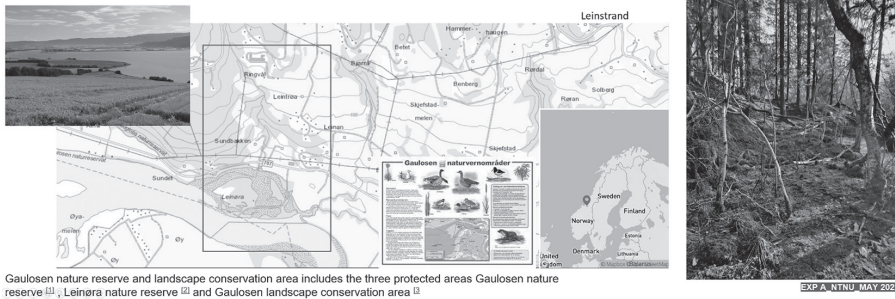
La breve Práctica Experimental-ExP (AAR4612)

Realizaremos una construcción a gran escala en la finca de una cliente/colaboradora y su familia, Katy Chada, una arquitecta/CEO líder de Pir2 (www.Pir2.no). El lugar está ubicado en un hermoso entorno natural, en un bosque en la zona de Gaulosen, cruzando un río, con vida silvestre y un área de reserva de aves, y también tierras de cultivo con ovejas, caballos, abejas y otros animales como parte del terreno del cliente (*Ver Figura 2*).

AAR4612 Experimental Practice

CLIENTS + LOCATION

The **SITE** is located in a **beautiful natural surrounding**, in a **FOREST** bridging over the **RIVER** with **WILDLIFE** and a **BIRD RESERVE AREA**



Gaulosen nature reserve and landscape conservation area includes the three protected areas Gaulosen nature reserve ¹, Leinstra nature reserve ² and Gaulosen landscape conservation area ³

Figura 2. Diapositiva de la conferencia de introducción breve de Exp con datos de ubicación.

En el centro de la tarea de diseño se encuentra el Observatorio Experimental con las instalaciones correspondientes (refugios para dormir, instalaciones sanitarias, refugios para animales, etc.). Con la práctica experimental, la actividad de diseño y construcción no se realiza por el mero hecho de construir, sino que se utiliza como herramienta de investigación. Una herramienta para establecer conexiones profundas con el contexto local, sus narrativas y poéticas específicas. Una herramienta para una comprensión más profunda de las características geo/biodiversas específicas existentes en el sitio, que se encontrarán, experimentarán y explorarán a lo largo del camino.

El curso está respaldado por conferencias y talleres desde diversas perspectivas y orígenes artesanales, artesanía en madera, tejido de saucos y avellanos y otras técnicas que informarán el pensamiento arquitectónico experimental y los procesos de construcción (Ver Figura 3). Se trabajará con técnicas y materiales de construcción estándar (tablas y vigas de madera), y fibras naturales, cuerdas, textiles y piedras no estándar, mucho de lo cual se obtiene del propio sitio (Ver Figura 4). Así, el Observatorio Experimental es a la vez un laboratorio como estructura física pero también un laboratorio como actividad que nos lleva a un viaje para descubrir nuevas formas de pensar y crear los espacios que habitamos.



Figura 3. Diapositiva de la conferencia de introducción breve de ExP con estudiantes de ExP en talleres interdisciplinarios.

El curso tiene la ambición de presentar los procesos y resultados de una manera sobresaliente. Por lo tanto, se dedicará tiempo a la documentación atenta de todas las actividades, recopilando información y artefactos, y presentando el trabajo en forma de exposición y publicación, que es una práctica de diseño experimental en sí misma. El trabajo se exhibirá en Noruega e internacionalmente, en la Universidad CEPT de India y en conferencias internacionales a las que hemos sido invitados.

El semestre termina con un viaje de estudios a la India y un proyecto en vivo en Gujarat en colaboración con la Universidad CEPT.

Equipo docente principal: Aleksandra Raonic, August Schmidt, Arnstein Gilberg con contribuciones de sus colegas Eileen Johnsen y Edith Lundebrekke, y varios colaboradores de la industria, la academia, la arquitectura y las prácticas artísticas y artesanales que imparten conferencias y dirigen los talleres.

Se diseñará y construirá in situ. Así, los estudiantes experimentarán lo que es trabajar con un cliente, con proveedores de materiales, liderarán y trabajarán en el mismo sitio de la construcción y, en ese sentido, experimentarán previamente lo que es administrar una pequeña empresa, una oficina de arquitectura, que es un gran resultado de aprendizaje en sí mismo. Sin embargo, las ambiciones de la práctica experimental tienen múltiples niveles y van más allá de la práctica de la construcción. El énfasis está en la experimentación y la asunción de riesgos, pero con una sólida base teórica y razonamiento de los procesos. Se experimentará e investigarán nuevas formas de pensar arquitectónico, de cómo nos posicionamos en el contexto, en el proceso de diseño, hacia el patrimonio tecnológico, material y cultural, y en la naturaleza. Somos libres de cuestionarlo todo y de sumergirnos en lo desconocido.



Figura 4. Diapositiva de la conferencia de introducción breve de ExP que hace referencia a los materiales de construcción.

En el proceso se hacen referencias y conexiones con otras disciplinas creativas: filosofía, arte (cine, música...), artesanía (artesanía textil, etc.). La interdisciplinariedad es una ruta bien conocida hacia la innovación, pero también una forma de establecer un sistema de valores, narrativas y sabidurías que informarán y fundamentarán bien nuestros procesos arquitectónicos. Además, se va de manera muy básica, de regreso a la tierra, basándose en aprender los conceptos fundamentales de nuevo, para comprender mejor lo que significa ser humano, en relación con la naturaleza, el planeta y el patrimonio cultural y tecnológico. Por ejemplo, *¿qué significa ser sostenible? Relacionado con esto está la cuestión del papel del arquitecto en la sociedad actual pero mirando hacia un futuro sostenible. Y nos preguntamos ¿somos humanos porque diseñamos (arquitectura)? Y si es así, ¿cómo deberíamos diseñar (hacia un futuro sostenible)?*

Deseamos potenciar la práctica del pensamiento y la actuación arquitectónica (diseño y construcción) como un nuevo y emocionante viaje de investigación hacia la innovación, que se basa en múltiples capas que se encuentran en nuestros paisajes culturales, tecnológicos y naturales. Y en el centro de toda investigación se encuentra un viaje hacia el descubrimiento de lo desconocido, en una dirección abierta, ¡y hacia allí nos dirigimos nosotros también!

Esto implica prácticas, actividades y rituales que son algo nuevos para nuestra disciplina (arquitectura) y, como tales, pueden contener cierto elemento de extrañeza. Estaremos practicando lo EXTRAÑO. Algunos de los EXTRAÑOS MÉTODOS a emplear (Ver Figura 5) serían:

1. **Walk the Land.** Coleccionar experiencias, artefactos, muestras de materiales, plantas, olores, sabores, experiencias íntimas encarnadas.
2. **Nesting in.** Dormir y vivir en el sitio, convirtiéndose en parte del sitio.
3. **Archi-Theatre.** La estética y la teoría están fuertemente incorporadas. Los pensamientos no sólo se escriben sino que también se representan. La performance como mediadora entre Pensar y Hacer: Realiza tu filosofía arquitectónica = ¡Realiza tu arquitectura!
4. **Displacement.** Aprender a través del cambio de contexto; El viaje de estudios como instrumento de diseño (Raonic, 2022).

AAR4612 Experimental Practice

EXPERIMENTAL PRACTICE

Threshold of Innovation

<https://www.instagram.com/toi.ntrnu.cept/>

PRACTICING

This entails **PRACTICES, ACTIVITIES** and **RITUALS**

that are somewhat new to our discipline (architecture), and as such may contain the elements of

STRANGENESS

STRANGE METHODS

1. Walk the land
COLLECT artefacts, material samples plants, smells, sounds, tastes, INTIMATE EMBODIED EXPERIENCES




Christo & Jean Claude

2: Nesting in
SLEEP and LIVE on the site, BECOME a part of the SITE



Lucy Orta

3: ARCHITHEATER
PERFORM your arch PHILOSOPHY = PERFORM your ARCHITECTURE!



Performance as a mediator between Thinking and Making

Rebecca Horn

4: Displacement
Travel/study trip/ experiential learning



India Trip 2022 **EXP A - NTRNU - 2022**

Figura 5. Diapositiva de la conferencia de introducción breve de ExP con métodos y referencias extraños.

Los preajustes: enmarcando la acción del curso

Como se desprende de lo anterior, el informe establece claramente los cuatro extraños métodos de investigación que deben poner en marcha los estudiantes en sus búsquedas de diseño. Por otro lado, los valores y resultados que el curso espera lograr siguen vagamente mencionados en el informe. Se insinúan y no se fijan como objetivos definitivos, deliberadamente, para mantenerse fiel a las ambiciones experimentales y de investigación del curso. Y como dice el informe, el curso ve el proceso de diseño como un laboratorio: el laboratorio como actividad lleva a un viaje para descubrir nuevas formas de pensar, crear y hacer los espacios que habitamos.

Además de los métodos, el líder del curso predefinió un conjunto de condiciones que guiaron la acción del curso, como se refleja en el informe del curso (Raonic, 2022), insertado aquí:

“Al curso asistieron 20 estudiantes en total, incluidos 14 estudiantes de intercambio extranjeros (6 de España, tres de Alemania, uno de Países Bajos, tres de Bélgica y uno de Francia) y 4 estudiantes noruegos. El curso se organizó como un conjunto de actividades variables de enseñanza-aprendizaje-investigación experiencial que se construyen alrededor de las principales tareas de diseño y las alimentan. La tarea de diseño en la primera parte del semestre (5 semanas) fue diseñar y construir 4 proyectos a gran escala en un sitio en el bosque y granja en Gaulosen, que respondieran a las necesidades de los clientes, una familia de cuatro (más animales), propietarios del terreno, que residen en esa misma finca. La tarea de diseño número 2, en la segunda parte del semestre, fue diseñar y construir una exposición específica para un sitio que traduzca todas las experiencias de diseño y el conocimiento colectivo en un nuevo tipo de narrativa espacial que además será activada por la actuación de los estudiantes, el Architheater. Para ambas tareas, los objetivos eran repensar las estrategias de diseño y construir un discurso en torno a cuestiones de sostenibilidad, en el sentido de utilizar materiales disponibles o de origen local para diseñar y construir la obra. ‘Los árboles que crecen en tu patio trasero’ como se dice en las diapositivas de la conferencia. Es decir, los 4 proyectos en el bosque/granja debían utilizar el material que se encontraba allí, en el lugar, en el entorno natural, mientras que el proyecto de exposición debía utilizar el material encontrado en/alrededor del campus, en las calles, en el contexto urbano. Y era un requisito previo que los estudiantes trabajaran en equipos, dentro de los cuales tenían que autoorganizarse, tomar iniciativas y responsabilidad por su trabajo.”

Por lo tanto, se condicionó a los estudiantes a trabajar juntos en equipos de 4 a 5 a lo largo del semestre en proyectos de diseño a gran escala en dos situaciones de diseño: una al inicio del semestre, la finca experimental, y la otra al final del semestre, que difunde y discute todas las experiencias de diseño y aprendizaje acumuladas, la exposición. Finalmente, los estudiantes también estuvieron condicionados por el suministro de material, a estar atentos a las fuentes materiales, a su disponibilidad y a la proximidad al sitio de intervención.

Testimonios de Estudios de Caso

En esta sección, se analizarán las experiencias de diseño de los estudiantes, tal como están documentadas y reflejadas en los folletos-diarios de diseño que se han producido para cada proyecto/actividad respectivamente. Estos testimonios muestran cómo el marco del curso equilibra las condiciones preestablecidas con las partes que intencionalmente fueron omitidas sin prescripción, que debían ser moldeadas, llenadas, descubiertas e introdu-