

VIDEOTERRA, NUEVOS FORMATOS DE DIFUSIÓN DEL CONOCIMIENTO EN ARQUITECTURA CON TIERRA

Mario Hidrobo Mera¹; Raquel Martínez Fernández²; María Rosa Juárez³

Videoterra

¹mariohidrobo@gmail.com; ²raqmartinez@gmail.com; ³estudiosurarquitectos@gmail.com

Palabras claves: nuevas tecnologías, arquitectura en tierra, redes, internet, docencia

Resumen

El proyecto videoterra nace a principios del 2014, por parte de varios arquitectos interesados en estimular las posibilidades de compartir contenidos sobre la arquitectura en tierra de manera digital, a más de dar propuesta y respuesta a unas necesidades no satisfechas de comunicación entre la comunidad de personas dedicadas a la construcción con tierra. Existen múltiples plataformas, foros, páginas web, blogs, donde se habla de la tierra y de temas afines. Aunque en ese gran cúmulo de información es difícil encontrar un lugar donde se pueda conocer de primera mano a ilustres y diversos protagonistas del mundo de la tierra, donde se pueda establecer una comunicación de pares (p2p) con los mismos y con personas de distintos países, formaciones y realidades. El objetivo de videoterra es contribuir a la difusión e intercambio de conocimiento a través de las nuevas metodologías de aprendizaje. Se invita a distintos personajes, distinguidos por su labor realizada en tierra o tecnologías tradicionales, a hacer una intervención de unos 30-40 min de duración y mostrar sus trabajos. Durante la semana previa a la videoconferencia se incita a la comunidad a través de la red (lista archi-terra, facebook, twitter, google+...) a descubrir esos trabajos. Al terminar la exposición se propone el diálogo: cualquier interesado del planeta puede hacer sus preguntas en directo. El material que se genera (videos, pps, docx) queda a disposición de cualquiera. Se promueve el intercambio de esta documentación, ya que queda indexada en una página web: archi-terra.org, con lo cual, se puede encontrar a través de una búsqueda rutinaria. La experiencia da cifras satisfactorias, el conocimiento se extiende de manera rápida y gratuita y puede llegar a lugares recónditos. En conclusión, se debe seguir investigando con estas nuevas metodologías, no se ha hecho más que abrir una pequeña brecha en la difusión del conocimiento, este sistema genera y mueve a la comunidad y produce un sentimiento de pertenencia, genera además unión y empoderamiento mediante el descubrimiento y la cercanía al trabajo de otros.

1 INTRODUCCIÓN

Los antecedentes de este proyecto se enmarcan en la evolución de la tecnología digital. Desde mediados de los noventa en que Internet irrumpe en el mundo analógico de manera abierta, son tres básicamente los estadios que hemos vivido en menos de 20 años. Primero fue una línea de comunicación que se entendía como cerrada o de características p2p (de tú a tú), el desarrollo de la comunicación lineal en redes centralizadas como los correos electrónicos y sus plataformas tanto de pago como gratuitas sigue siendo utilizado hasta hoy en día y sigue protagonizando el mayor cúmulo de transmisión de datos. Es válido y está bien para lo que sirve. Una comunicación cerrada y lineal, en la que conocemos el emisor y el receptor.

Posteriormente llegó la web 2.0, cuya principal característica era el despertar de la socialización de la comunicación. La capacidad abierta y distribuida de emitir y dejar el mensaje en posibilidades libres de ser captado por una condición azarosa de posibilidades de utilidad e interés en el mismo, junto a esta evolución se han desarrollado también las condiciones técnicas en cuanto a la calidad de la señal de internet, prácticas en cuanto a la posibilidad amplia que permite la multiplicidad de uso de dispositivos, y económicas en cuanto a la señal de internet, cada vez más potente a menores precios.

En el momento presente se está viviendo una tercera etapa de esta evolución: la web semántica, tanto en cuanto todos los mensajes emitidas en medios digitales son susceptibles de ser catalogados y etiquetados, permitiendo no solo una catalogación sino

una “folksomia”, lo cual genera un crecimiento exponencial de características temáticas y por ende de contribución a su desarrollo. Y por otro lado, el Internet de las cosas, que permite que los mismos objetos sean capaces de emitir datos que pueden ser integrados en bases de conocimiento que permiten en tiempo real conocer percepciones y magnitudes y características de comportamiento de los objetos.

La academia, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la investigación y sobre todo la aplicación del conocimiento han cambiado y esto está trastocando la cotidianidad en todas las latitudes lo cual se ve corroborado por el uso de las nuevas tecnologías como medio común de las principales actividades de transmisión de conocimientos, por ejemplo la proliferación de cursos online, plataformas moodle y cursos mooc.

2 OBJETIVO

El Proyecto “videoterra” se enmarca en estas circunstancias antes citadas. El equipo de quienes lo conforman está convencido de que el presente de la investigación y la experimentación en la tecnología debe ser un proyecto abierto, colaborativo y “glocal”.

2.1 Abierto

La investigación y la experimentación tienen a día de hoy la potencialidad de ser contrastados en una infinidad de características tan grande como casos de estudio pueda haber y para ello es posible abrir el código de la investigación para que se puedan optimizar tanto recursos como resultados. La divulgación de estos procesos ha tomado a día de hoy características imprescindibles, puesto que de ello depende que sus beneficios sean fructíferos en una dimensión acorde con los medios, la tecnología y la globalidad.

2.2 Colaborativo

La investigación debe ser generosa y múltiple. Si se comprende que ahora ya no se investiga en local, sino que se está conectado con el mundo entero, entonces se deben generar los medios para que sea posible recibir un *feed back* con retorno tanto de contrastes como de puntos de vista y enriquecimientos que sumen a los proyectos y nada mejor para estos resultados que el trabajar de manera distribuida, comprendiendo que trabajando con personas de distintas culturas y latitudes se suman puntos de vista y aplicabilidad a los proyectos.

2.3 Glocal

Investigar en lo global para aplicar en lo local. Es irrefutable la diversidad de entornos que se tienen en el momento de experimentar técnicas y determinar variables de aplicabilidad. Esto pertenece a un entorno arquitectónico determinado. Pero si se contrasta de manera global, seguramente se pueden encontrar sitios de aplicación de características análogas a las que se tiene, con las que trabajar en pares y permitir una optimización de recursos de toda índole. El encontrar ese par, con el que intercambiar puntos de vista reflexiones y características de las investigaciones actualmente es muy sencillo a través de las nuevas tecnologías.

3 OBJETIVOS ESPECIFICOS

El objetivo fundamental de #videoterra es facilitar la visibilidad del ámbito de la arquitectura con tierra y de sus expertos en las redes, sirviendo de nodo de intercambio de conocimientos.

Contribuir con la difusión de los puntos de vista de los expertos y de sus investigaciones de manera abierta y al alcance de la gente en general, fuera de la academia. Videoterra como proyecto y como formato cree mucho más en la utilidad del conocimiento al alcance de quien lo usa, antes de quien lo estudia.

4 LIMITES Y ALCANCE

Videoterra es un proyecto diseñado para acercar la tecnología, las investigaciones y las soluciones de la arquitectura de tierra y sus derivados a los usuarios. Para que éstos al tener disponibilidad de alcance de una videoconferencia, amplíen su conocimiento y puedan investigar a fondo en una temática, tanto en cuanto ponerla en práctica. En videoterra se es consciente de que la mayor parte de los conocimientos de arquitectura vernácula que se tienen hoy en día han sido desarrollados durante generaciones y se han transmitido a través de cultura oral, por ello desde el proyecto se apuesta por la técnica como un método de corroborar ese valor empírico pero valioso y fundamentalmente de llegar a los potenciales autoconstructores, esta diferencia genera una multiplicidad de ejercicios que de cara a la real aplicabilidad y aporte de la investigación (la academia) a la contribución social real de la arquitectura, valida de manera exponencial la utilidad del proyecto.

5 METODOLOGIA ADOPTADA

Videoterra comienza dentro de un entorno como es la lista de archi-terra y con el fin de revitalizar y dinamizar ese espacio. La lista de archi-terra funciona desde el año 2000. Con el fin de revitalizarla se comenzó haciendo un estudio de las visitas y la interacción que se daba entre sus miembros. Se analizó y se vio que la mayor parte de los mensajes eran del propio creador de la lista, quien animaba a participar en la misma e informaba sobre diversos, en muchos casos sobre eventos relacionados con la tierra. No obstante, cada cierto tiempo había hilos de gran calidad, donde algunos opinaban sobre cuestiones técnicas y asesoraban a otros interesados que habían hecho su cuestión. También había, aunque en menor medida, quienes ofrecían desde la lista interactuar personalmente con el fin de encontrarse en distintos lugares por ejemplo para realizar un viaje en torno a la tierra. La idea de archi-terra se antojaba muy interesante, sin embargo haciendo un análisis se observa que carece de un aspecto fundamental, no es abierta. Es decir, los contenidos que se encuentran en ella, no permiten búsquedas a nadie que no pertenezca a este grupo o que no lo conozca. Eso supone que si no se conoce o no se pertenece a ella, no hay posibilidad de encontrar etiquetado ninguno de esos contenidos en la red, o lo que es lo mismo, todo ese conocimiento está destinado a perderse dentro de la propia lista o si ese espacio desaparece. Eso lleva al equipo de estudio a impulsar un proyecto abierto, donde fuera posible el intercambio de conocimiento a cualquier persona que realizase una búsqueda desde su computadora, aun ignorando que existe alguien que se dedica al estudio de la tierra. Y así nació videoterra. Poco a poco el proyecto va tomando forma y se va armando a sí mismo. Se invita a expertos en el tema, se hace una selección por temas, países y disciplinas, de manera que el abanico de conocimientos que se ofrece sea lo más amplio posible. Cada invitado debe hacer una presentación de unos 30-40 min. Algunos piden ser interrumpidos durante ese tiempo, para facilitar el diálogo. Otros prefieren dialogar una vez hecha la exposición. Tras ese tiempo, se inicia un diálogo abierto, en el que pueden participar hasta 10 personas en directo. El resto de la audiencia puede hacer sus preguntas desde las distintas plataformas donde se anuncia el evento. Con posterioridad, la grabación de el evento y todo el material que se hay utilizado para la promoción se cuelga en la página web, donde puede ser visualizado y descargado por cualquiera. Con el tiempo el número de descargas del material que se ofrece y comparte va aumentando hasta que llegado un día que se satura el servidor y se cae la página. Como además el volumen de trabajo ha crecido para esas fechas de manera importante, se decide comenzar un proyecto propio e independiente que permita desarrollar de una manera más eficaz el proyecto de difusión de la arquitectura de tierra.

6 RESULTADOS

Hasta el momento se han emitido 16 videoconferencias. Se ha tratado de diversificar la procedencia u origen de cada invitado, de manera que haya representantes del mayor número de países posible, 12 hasta el momento. De igual manera, se ha tratado de diversificar los temas propuestos, con el fin de que desde la propia selección del material se

lance un mensaje a la audiencia, de que la construcción no es algo aislado que se hace solo en algunos rincones marginados del mundo, sino algo vivo, actual y presente, motivo de investigaciones punteras en universidades de gran prestigio y del trabajo de gentes de muy diversas inquietudes. Se ha hablado de arquitectura de tierra moderna y tradicional, de rehabilitación, pero también de bambú y de otras técnicas hermanas de la tierra, como el carrizor por ejemplo. Hasta el momento se ha tendido a invitar a expertos técnicos en arquitectura y algunos de bellas artes, pero en las futuras videoterras se pretende también incluir especialistas formados desde otras disciplinas, químicos, antropólogos, físicos..., para crear un panorama aún más abierto y completo de lo que constituye la arquitectura de tierra contemporánea.

Hasta el momento se han transmitido 17 videoconferencias desde 3 continentes, provenientes de más de 10 países que sobre pasan en total las 17.000 visualizaciones.

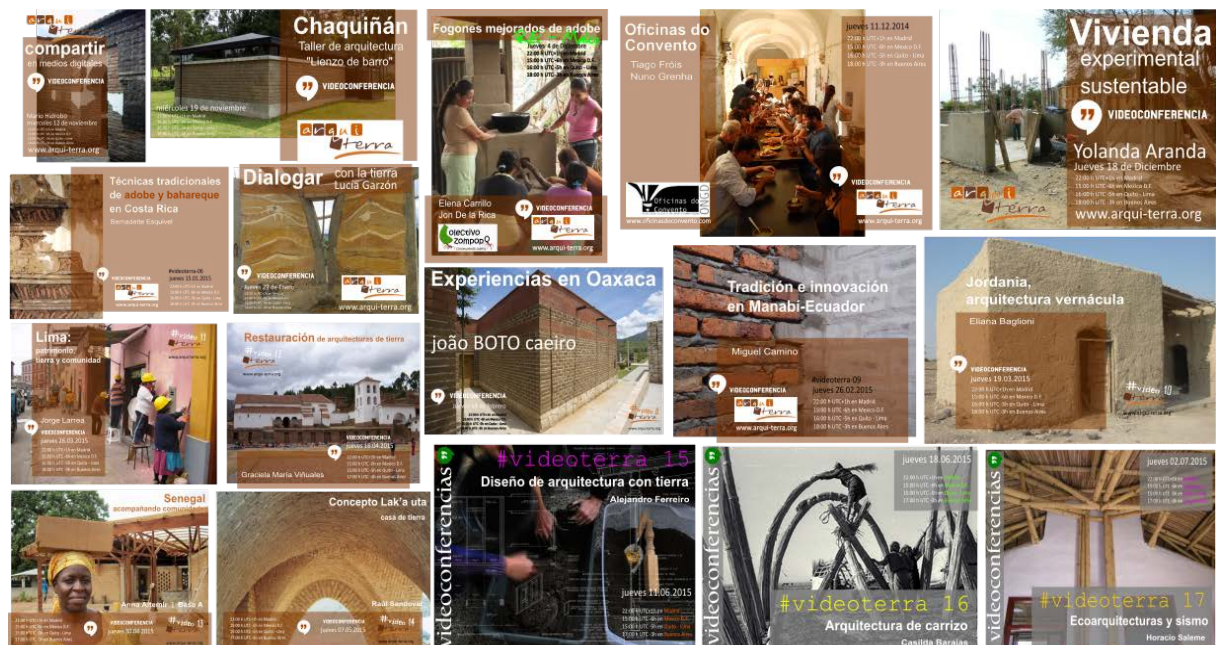


Figura 1 Carteles de las videoterras

7 LA RED

¿Qué supone emitir estas videoconferencias en vivo y en directo? Algunas personas preguntan si va a estar luego disponible la información en la red. Efectivamente lo está a posteriori y los índices demuestran que la experiencia funciona. No obstante, si hay algo que el equipo de videoterra cree es que es fundamental en la idea del proyecto la proximidad. Cualquiera puede conectarse y hacer su pregunta u observaciones en directo al invitado desde diferentes canales, eso solo sucede durante la hora de grabación. Hasta el momento la propuesta de preguntar en directo no tiene mucha demanda real, pero se piensa que esto será básico en un futuro, cuando el proyecto se consolide y los oyentes entiendan que pueden dejar de ser meros oyentes para aportar y compartir su conocimiento, su experiencia o sus inquietudes personales respecto al tema en cuestión.

8 CONCLUSIONES O CONSIDERACIONES FINALES

De momento el proyecto lleva tan solo siete meses de camino, pero las posibilidades de crecimiento que el equipo está ideando son amplias y ambiciosas. Hasta ahora se han abarcado países de lengua hispana, aunque también ha habido invitados italianos o portugueses que hicieron su presentación en español. Sería estupendo poder contar con invitados de otras lenguas en un futuro y acercarse a las construcciones con tierra que se están realizando en otros lugares del mundo. Toda esta información puede vestirse en otros formatos y puede comenzar a ser esa red viva de crecimiento ilimitado, donde el

conocimiento no será solo de unos pocos, sino de todo aquel interesado en averiguar los secretos de un saber y donde personas que se desconocen puedan contactar con otras personas que están interesadas en su área de conocimiento, pero más aún, puede ser un buen espacio para que personas totalmente ajenas a la materia puedan iniciarse y construir sus casas de manera más segura, más ecológica, más resistente.

AGRADECIMIENTOS

Los autores agradecen a todas aquellas personas que amablemente han aceptado participar en estas videoterras cediendo su tiempo, así como su generosidad y atención al facilitar la disponibilidad de su trabajo para el conocimiento de la comunidad.

AUTORES

Mario Hidrobo, Arquitecto, Especialista en Rehabilitación Patrimonial, Ecología Urbana, MasterDIWO en cultura digital y Community Manager. Fundador de Activadores Urbanos. Investiga Hibridaciones físico digitales aplicadas al Territorio. @mariohidrobo. Más en <http://www.mariohidrobo.com/>

Raquel Martínez, Arquitecta y Máster en Restauración por la UVA, Especialista en Cooperación por el IcHab, UPM. Investigadora independiente. Ha organizado, dirigido y participado en diversos eventos y talleres sobre arquitectura de tierra. Miembro de Activadores Urbanos y del equipo #videoterra. @ajevoz. Más en: <https://raqmartinez.com/>

Maria Rosa Juarez, Arquitecta (Argentina), coordinadora de Archi-terra Facebook, miembro de la Red Proterra. Miembro de Activadores Urbanos y miembro del equipo #videoterra.

ANEXO

Informaciones importantes de las videoconferencias

Nº	TEMA	INVITADO	FECHA	ORIGEN	VISUALIZACIONES	
					YOU TUBE	SLIDESHARE
1	Compartir en medios digitales	Mario Hidrobo	12.11.14	España-Ecuador	192	510
2	Chaquiñán. Taller de arquitectura "Lienzo de barro"	Patricio Cevallos y Jorge Ramón Giacometti	19.11.14	Ecuador	266	1080
3	Fogones mejorados de adobe	Colectivo Zompopo: Elena Carrillo y Jon de la Rica	27.11.14	España-Nicaragua	242	1307
4	Oficinas do Convento	Tiago Fróis y Nuno Grenha	11.12.14	Portugal	150	1344
5	Vivienda experimental sustentable	Yolanda Aranda	18.12.14	México	278	1866
6	Técnicas tradicionales de adobe y bahareque en Costa Rica	Bernadette Esquivel Morales	15.01.15	Costa Rica	380	1743
7	Dialogar con la tierra	Lucía Garzón	29.01.15	Colombia	593	1737
8	Experiencias en Oaxaca	João Boto Caeiro	19.02.15	México-Portugal	421	1293
9	Tradición e innovación en Manabí-Ecuador	Miguel Camino	26.02.15	Ecuador	248	1362
10	Jordania, arquitectura vernácula	Eliana Baglioni	19.03.15	Italia	426	1446
11	Lima: patrimonio, tierra y comunidad	Jorge Larrea	26.03.15	Perú	384	1032

12	Restauración de arquitecturas de tierra	Graciela Viñuales	16.04.15	Argentina	164	772
13	Senegal, acompañando comunidades	Anna Altemir	30.04.15	España	212	600
14	Lak'a Uta. Casa de tierra	Raúl Sandoval	07.05.15	Bolivia	546	787
15	Diseño de arquitectura con tierra	Alejandro Ferreiro	11.06.15	Uruguay	438	326
16	Arquitectura de carrizo	Casilda Barajas	18.06.15	México	256	100
17	Ecoarquitectura y sismo	Horacio Saleme	02.07.15	Argentina		