

La enseñanza de la arquitectura: Inicios

Hans Fox

A lo largo de la historia ha variado la actitud frente a los procesos y métodos de enseñanza de la arquitectura. Vitrubio describió en su tratado “De arquitectura” un sistema normativo de componentes tipológicos en el cual había reglas que indicaban la jerarquía y la articulación de las partes entre sí respecto de un todo apriorístico. Posteriormente en el Renacimiento estos textos tuvieron gran influencia en Alberti y Francisco di Giorgio. La composición sintáctica del proyecto era sin duda el eje de esta metodología. De esta manera determinados componentes formales, inspirados en modelos arquitectónicos del mundo clásico greco-romano, configuraban un sistema tipológico coherente, el cual aseguraba la significación de una obra arquitectónica y con ello su trascendencia cultural y representatividad social.

En la Grecia clásica, la sintáctica arquitectónica, esto es, el propósito de un ordenamiento que implica la unidad formal de una obra a partir de sus partes y componentes, estaba relacionada, tanto con reglas precisas de composición, como con el uso de signos o elementos “significantes” para hacer trascender culturalmente una obra arquitectónica en su contexto. En la Edad Media la arquitectura también buscó constituirse en un sistema normalizado y estandarizado, pero esta vez los propósitos estuvieron más orientados a precisar los elementos constructivos, los que comenzaron a ser cada vez más especializados. La integración o ensamble de los componentes constructivo-estructurales fue la principal estrategia constructora en estos siglos. Esto hizo posible la construcción de iguales tipologías edificatorias, a pesar de los diferentes contextos culturales y regionales en Europa.

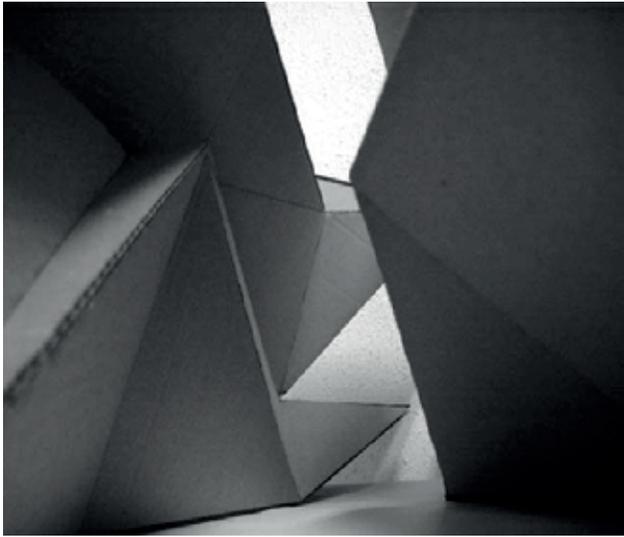
Pero poco a poco el arte del diseño arquitectónico se fue independizando de los determinismos estilísticos y procesos constructivos tradicionales para pasar a ser una metodología cada vez más científica y tecnológica. Leonardo da Vinci previó estos nuevos horizontes en la arquitectura y el urbanismo. Por muchos siglos se entendió que la arquitectura era un “arte mayor”, sujeta por tanto a las codificaciones y muy especialmente a los valores culturales del humanismo occidental greco-romano.

En los Tiempos modernos, hemos pasado desde las reactualizaciones estilísticas inspirados en revisionismos históricos, hasta llegar a las modernas concepciones tecnológicas constructivas de “estructuras espaciales”, las que claramente incorporan ciencia y tecnología, y que están orientadas hacia la satisfacción de necesidades sociales, regionales y a la sustentabilidad medioambiental. Se ha producido entonces, una evolución de las metodologías

de cómo idear, diseñar, significar y producir una obra arquitectónica. Actualmente, la tendencia nos indica que la arquitectura surge de las nuevas propuestas programáticas, en especial de aquellas capaces de responder integralmente a las nuevas demandas, cada vez más complejas, transversales y globalizadas. La utilización de ciencia y tecnología en el diseño y en los procesos constructivos del hábitat humano es quizás el rasgo más relevantes de la práctica arquitectónica contemporánea.

Recordemos una vez más que en la antigua Grecia, además de las fijaciones normativas en los componentes constructivos, la arquitectura fue un reflejo vivo de valores sociales filosóficos. En Roma se agregan valores de la filosofía-política, y a pesar de las imposiciones normativas y tipológicas apriorísticas, hace evolucionar la arquitectura por el camino de la pragmática, esto es, por la senda del utilitarismo funcional, exacerbando las necesidades de la “praxis civil” y la representación del poder político-militar romano. En la Edad Media, ciertamente dominaron criterios religiosos, los que en conjugación con el espíritu Aquiniano de la “secularización divinizada”, conduce en estos siglos a nuevos desarrollos tecnológicos-constructivos para validar los nuevos horizontes culturales que prometía la época gótica.

En los períodos históricos de los revisionismos estilísticos se reactualizaron signos arquitectónicos conocidos, aunque se modificaron los “programas de uso” asignados tradicionalmente a esas mismas tipologías clásicas. En el Renacimiento, con estas tipologías y ordenes clásicos, se quiso reeditar los valores del humanismo clásico, pero esta vez haciendo énfasis en los nuevos valores seculares del libre albedrío, en un mundo donde todavía imperaban grandes absolutismos y fundamentalismos políticos y religiosos. En el período decimonónico los valores expresados por



Pliegues. Primer año

medio de las mismas tipologías arquitectónicas clasicistas, fueron los del poder del estado y las imposiciones culturales de una ilustración despótica.

Hacia principios del siglo XX se comienza a manifestar una metodología del diseño arquitectónico bastante más independiente de los determinismos tipológicos y normativos. Se buscan definir los valores de “tiempo futuro” de una sociedad. Consecuentemente, más que un interés por lo que “fue” la arquitectura, ahora interesa mostrar lo que ella puede “llegar a ser”.

Hoy día se piensa que se debe privilegiar el análisis directo, participativo y contextual de carácter cultural, espacial, social, económico y medioambiental para definir la programática de una obra. Se coloca a la ciencia y la tecnología como principal plataforma para orientar el proceso de diseño hacia la construcción de complejas “estructuras espaciales” por medio de las cuales se pretenden lograr respuestas directas, innovativas y eficientes en la arquitectura. De manera que el tema de la innovación y la singularidad tecnológica vuelve a tener importancia en el proceso

de diseño de la producción arquitectónica contemporánea. El arquitecto, tradicionalmente un artista, es hoy día comprendido como un profesional capaz de combinar el diseño creativo con un riguroso respaldo científico y tecnológico, integrando al mismo tiempo los avances de los «software» de diseño en los procesos del diseño arquitectónico. La producción arquitectónica está hoy en día definitivamente vinculada al desarrollo industrial de la construcción y a la gestión empresarial y las determinantes que impone la sustentabilidad medioambiental. Se entiende entonces que lo creativo no está ya capturado exclusivamente por lo artístico, sino principalmente por lo científico y tecnológico. Lo creativo se desenvuelve ahora en un universo mucho más complejo que lo meramente histórico y artístico, para abarcar en la arquitectura la experimentación científica, el ejercicio de la innovación tecnológica y la virtualidad computacional. Pero el proceso de diseño es también gestión estratégica para el mejoramiento de la calidad de vida, el logro de transversalidades culturales y la protección del medioambiente.

Sin duda, entonces, que la actitud historicista en la arquitectura estuvo relacionada con prejuicios valóricos y normativos y la persistencia de una actitud revisionista basada en modelos culturales paradigmáticos. Los cambios de actitud comenzaron a producirse cuando fueron pasando a segundo plano estas referencias históricas y tipológicas que habían estado usándose para la valorización semántica y cultural de la arquitectura. En efecto, se había estado hablando que la «gran arquitectura» sólo podía ser lograda si se asimilaba a los antiguos modelos “clásicos”, aceptados por las elites del poder y difundidos por la cultura oficial en los varios períodos históricos.

A comienzos del siglo XX, todavía se revivían en las edificaciones representativas de la sociedad chilena algunos principales referentes neoclásicos de doble origen. Recordemos la Biblioteca Nacional y el Museo Nacional de Bellas Artes. En los años cuarenta todavía en los talleres de diseño arquitectónico se hacían “ejercitaciones diseñadoras” reproduciendo los modelos “clásicos” de la gran arquitectura histórica.

Diseñar es entonces una actividad intelectual, anticipativa, creativa experimental y virtual, que se fundamenta en experiencias y en conocimientos científicos y tecnológicos por medio de las cuales experimentamos y validamos las nuevas formas y los espacios de la arquitectura. Esto lo podemos ver en el trabajo de las superficies curvas de las estructuras espaciales de Frank Gehry. Muy especialmente en las propuestas de Norman Foster se encarna la idea de la “estructura espacial” como soporte central y determinante de su arquitectura. Todo plan de Estudios ha de ser entonces un proceso continuo de aprendizaje, vinculante entre teoría y práctica. Estas vertientes nos proporcionaran los estándares y los procedimientos para que el proceso de diseño en arquitectura pueda entender de mejor manera y lograr mejores soluciones a las necesidades y problemas del siglo XXI.

En la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Santiago se inicia la enseñanza del diseño arquitectónico en el taller de primer año. Central en este aprendizaje es el desarrollo de una actitud experimental y científica. La creatividad del estudiante se motiva a partir de la experimentación con superficies y volúmenes. Con las superficies se experimenta con plegados y se profundiza en temas de la estructuración simple para conquistar la “autoportancia” de una superficie. Se plantea el aprendizaje a partir del manejo de la dialéctica entre estructura (portante) y textura (extensión o territorio). Con la incorporación

del “lugar y el recorrido” estas “estructuras portantes de superficie” se vuelven territorios tensionados que los transforman en estructuras espaciales simples de superficie. Los plegados que mostramos en las ilustraciones son buenos ejemplos de esto último. En una segunda instancia el alumno trabaja con la “excavación” en volúmenes. Por medio de la sustracción de materia de un volumen geométrico simple se construyen espacios intermedios que serán cualificados fenomenológicamente. Entonces con la introducción, tanto de “lugares” y “recorridos” como de un “destino de uso” genérico, y la acción de un fenómeno físico dominante resultan estructuras espaciales complejas cualificadas espacial, fenomenológica y programáticamente. Todo este proceso se realiza en forma análoga en el taller de diseño y en forma digital y virtual en el laboratorio de Computación.

Esta línea pedagógica se viene desarrollando en nuestra Escuela de Arquitectura desde hace algunos años y fue introducida por el profesor Jorge Lobiano a partir de trabajo en el “Cuchitril” con el profesor David Cabrera. Posteriormente fue complementada y continuada por el profesor Rodrigo Martín, Antonio Martínez, Nestor Saavedra, Cristián Fuenzalida y el suscrito. Se contó con el valioso apoyo de los ayudantes Ivan Jiménez y Daniela Torres. Las ejercitaciones del Taller de diseño del primer año constituyen una manera propia de nuestra Escuela para abordar la enseñanza del diseño. Manera singular que pretende desarrollar en el diseño, tanto la creatividad como el afán experimentador innovativo a partir de referentes científico-técnicos y un manejo de “territorios” o “corpus” materiales simples con el propósito de configurar estructuras espaciales.