

Algunas ideas sobre la enseñanza del proyecto

Cristina Carasatorre

La enseñanza del proyecto

La noción de proyecto establece un campo específico de conocimiento y es a su vez la herramienta de configuración de la arquitectura.

En nuestras universidades – me refiero concretamente a la Universidad Pública en la Argentina – prevalece la idea de una formación profesional, siendo el campo del proyecto el eje de todo el programa de la carrera de arquitectura.

Está ligado a un esquema de enseñanza, en el que para aprender a hacer arquitectura se simulan ejercicios similares a los del quehacer profesional.

En el desarrollo de la carrera, aproximadamente cinco o seis años de Diseño o Arquitectura, según se denomine a esta materia eje, se establece una gradación que va de lo pequeño a lo grande, del edificio unitario al sector de ciudad, y del programa sencillo y conocido, al de alta complejidad.

Dentro de esta tradición hay dos cuestiones que están en revisión: por un lado, si el modelo pedagógico debe estar basado en la asimilación al proceso de aprendizaje con una actitud semejante a la de un profesional que aborda un programa concreto y realizable. Y, además, si la evolución de este proceso debe estar basado en el aumento de escala y complejidad. Cabe aquí preguntarse si esta complejidad debe estar basada simplemente en aumentar superficies o en aumentar la problemática de análisis, incluso sobre una misma escala de trabajo. Y si estas dos variables deben estar a su vez alentadas por una orientación que apunte al profesionalismo o hacia un carácter más experimental del proyecto. En otras palabras, si debe predominar una lógica que responda a las demandas de “la realidad”, o si en esta etapa debe predominar lo creativo, con su cuota de utopía, como camino de aprendizaje.

La noción de proyecto

El proyecto es un hecho entre la técnica, el arte y la ciencia. Establece una nueva categoría y tiene como objetivo propio

la prefiguración del hábitat humano.

Pero mas allá de la cualidad del objeto a diseñar interesan los procedimientos del acto proyectual. Cuáles son los mecanismos de la concepción.

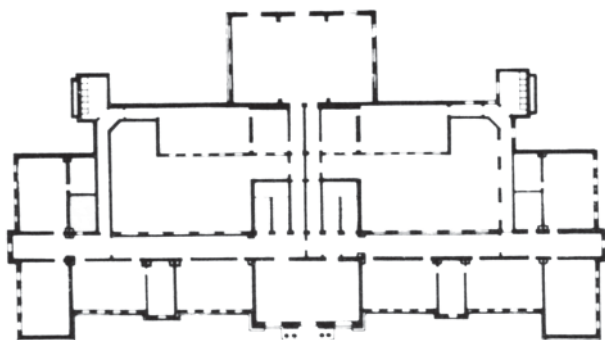
El mecanismo propio del proyecto requiere como primer paso, de la capacidad de abstracción para poder construir la idea arquitectónica. A partir de la abstracción es posible simbolizar y establecer una síntesis. Este proceso mental se pone en marcha en la enseñanza - aprendizaje, y de su desarrollo depende el poder arribar a la construcción de esa idea.

Las épocas han ido cambiando, y el proceso por el cual se arriba al aprendizaje del proyecto, hoy considerado como una entidad de conocimiento específica, ha estado siempre relacionado con las variables imperantes en la disciplina de cada momento. Un momento de gran significación fue el cambio acontecido luego de la ruptura con las lógicas del academicismo dominante en los tiempos en que se fundaron las carreras de arquitectura en nuestro país, para dar lugar a la enseñanza emanada del Movimiento Moderno, adscripta a las prácticas de la Bauhaus como modelo, y que de alguna manera están vigentes hasta el presente.

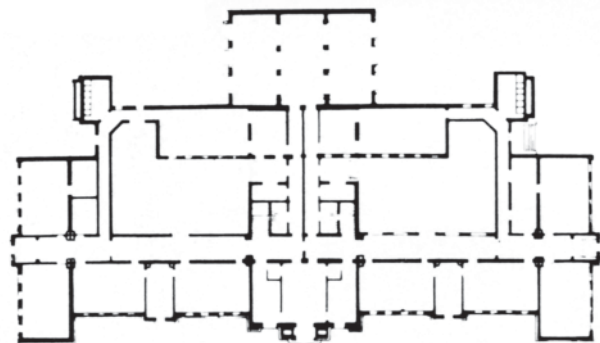
Fue en este momento en que se pasó del diseño basado en las leyes de composición, a la ruptura total con estos principios formales, para adoptar otros, basados en la falta de jerarquía y centralidad, en las formas geométricas puras y en la abstracción como estética.

Otro de los momentos claves de la historia proyectual, se vio plasmada en los 60/70, cuando perdió vigencia hablar de proyecto y se pasó a hablar de “organización de sistemas”.

Un tema clave de este momento fueron los concursos de hospitales, que a través de sus condiciones, instalaron una especie de catálogo de proyecto basado en la flexibilidad, ubicación estratégica de puntos fijos, crecimiento y división de circulaciones - público y técnica, sucia y limpia - con accesos y halles no estudiados como lugares masivos, siendo meros



Liceo V. Mercante planta piso bajo



Liceo V. Mercante planta piso alto

nudos de una red de pasillos, fachadas todas iguales, que redundaron en una enorme falta de creatividad y significado de los edificios en la construcción de la ciudad.

En el plano operativo en nuestras facultades, la idea de enseñanza se basa en el modelo de “Taller”, donde el profesor, da lineamientos que dejan todo el proceso de la enseñanza supeditado a su visión particular. Es decir que la transmisión del conocimiento proyectual está siempre imbuido de una actitud personalista, y si se quiere, poco científica. Es decir, que esta idea del Taller está vinculada a una cuestión cuasi-artesanal de la enseñanza que tiene su origen en la tradicional relación de “maestro y discípulos”.

El Taller de Arquitectura constituye el espacio más valioso de la facultad en el que deben confluír todas las demás áreas del conocimiento aplicadas al proyecto, y como el diseño no tiene una metodología científica para su enseñanza, la formación en arquitectura se mantiene aún hoy dentro de la modalidad tradicional de Taller.

La idea de síntesis

El concepto de síntesis como esencia y resultado del proceso del proyecto está asociado a la idea de integrar conocimientos de distintas áreas disciplinares que convergen en él.

Según el diccionario, es un término que designa toda operación mental consistente en la acumulación de datos diversos que llevan a un resultado de tipo intelectual más o menos estable. Es el proceso por el cual vamos de nociones simples a otras complejas.

El acto proyectual en arquitectura supone una síntesis, que se explica dentro de otro marco conceptual más amplio relacionado con las teorías del conocimiento.

Un antecedente de esta idea de síntesis fue desarrollada en 1966 en el libro *Ensayo sobre la síntesis de la forma* de Christopher Alexander. En esta obra el autor expone un método de diseño que pretende simplificar la gran complejidad de los problemas que enfrenta el arquitecto contemporáneo a partir de estructuras y subestructuras que pueden ser descritas y procesadas por la teoría de los conjuntos y la estadística. La explicación de este método se titula “patrones arquitectónicos”.

Acerca del “partido” en la enseñanza de la arquitectura

Nuestras facultades se sustentan en la cultura proyectual basada en la idea – partido. Todo el andamiaje de la enseñanza se ha desarrollado a través de este método, que a su vez lleva implícita la propia idea del proyecto.

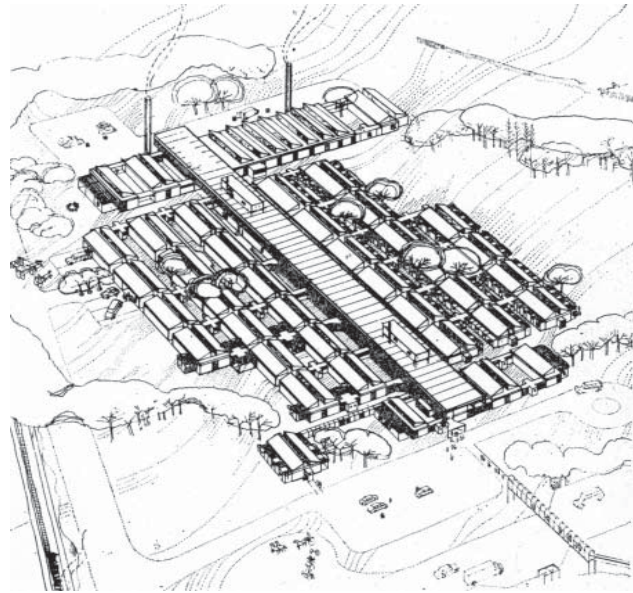
El partido define la estructura inicial del proyecto y determina su organización en el momento de las primeras decisiones.

Pero dentro de la evolución de un proyecto, el estado de partido es solo un momento, que corresponde a su génesis, al “darle origen” al mismo.

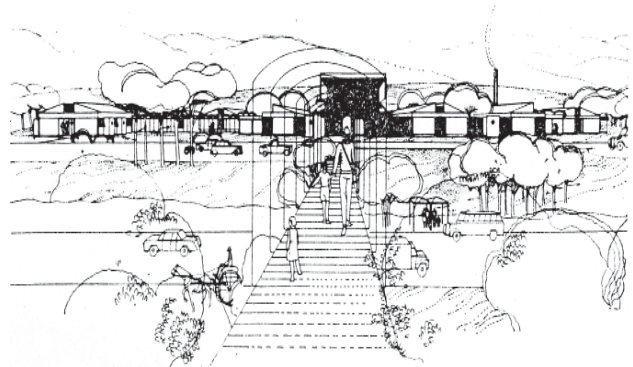
¿Pero de dónde viene el término “partido” en arquitectura? Al parecer es un término absolutamente argentino (devenido del francés *parti*) que empezó a circular por los sesenta en el ámbito universitario, muy relacionado con las respuestas emergentes de los concursos de anteproyectos de aquel momento, por cierto célebres en la historia reciente de la arquitectura nacional.

Se basa en el hecho de mostrar un proyecto de una manera tan concisa, que puede dibujarse gráficamente en pocas líneas, con un boceto rápido. Es decir, definir una idea de una manera contundente.

El partido es una respuesta totalizadora a la resolución de un tema arquitectónico dado. Establece un esquema circulatorio, un esquema de organización de las funciones, la implanta-



Hospital de Jujuy, Casiraghi, Cassina, Frangella, años 70. Perspectiva de conjunto.



Hospital de Jujuy Casiraghi, Cassina, Frangella, años 70. Perspectiva desde la entrada.

ción, la respuesta frente a la orientación, al clima, etc. Es la búsqueda de la “síntesis” antes enunciada, la voluntad de ordenar un programa dentro de una “forma – esquema” comprensible, que lleva implícita una geometría contenedora de todas las áreas funcionales.

El proceso del proyecto

Hay “ideas” que se pueden contar en planta, mientras otras quedan definidas por el corte.

Sin embargo, el rol de la planta resulta indispensable en el momento de organizar los requerimientos de un programa. Parece un paso inevitable para continuar avanzando, estructurando las áreas funcionales y afianzando la idea.

Es en este momento donde se busca una síntesis que le de coherencia al proyecto, y en este camino de idas y vueltas, se instaaura el partido.

Se logra a través de la geometría, herramienta que es el sustento básico que subyace oculto. Los borradores de un proyecto constituyen una sucesión de síntesis progresivas, de avances y retrocesos que no pueden programarse anticipadamente porque hay una cuestión intuitiva y sensible que dependen del realizador.

Aquí aparece otra cuestión, la creatividad, que hasta ahora el partido, como esquema, no nos pudo explicar. Y si además pensamos en el espacio, como cuestión perceptual, ¿queda éste contenido dentro del partido?

La crisis del partido

El pensamiento del Movimiento Moderno estuvo ligado a una visión del mundo basado en un concepto de unidad y racionalidad totalizadoras.

La noción de estructura fue una de sus características. Las grillas geométricas proporcionaban una totalidad satisfactoria, ligada a una estética de la abstracción y las formas geométricas puras.

La modulación otorgaba un sustento lógico que integraba a los componentes del proyecto y los ordenaba de una manera unitaria. El partido entonces, instaura una lógica y establece principios a sostener durante la tarea proyectual. Cualquier desviación errónea es remediada remitiéndose al “esquema inicial” que contiene todas las reglas a seguir. La noción de estructura y de partido tiene una idea de recorrido que contiene al mismo tiempo, el origen y el punto de llegada para el desarrollo del proyecto.

Pero la última década de nuestra historia, los noventa, configuraron un mundo diferente, sin criterio de totalidad y fragmentado. El derrumbe del Muro de Berlín en 1989 termina con el siglo XX y con él se lleva la certeza de un orden, de una estructura, capaces de explicar un estado de cosas.

A la situación de descrédito que el racionalismo ya ostentaba, se le suma una situación de discontinuidad ética y estética provocada por esta crisis global.

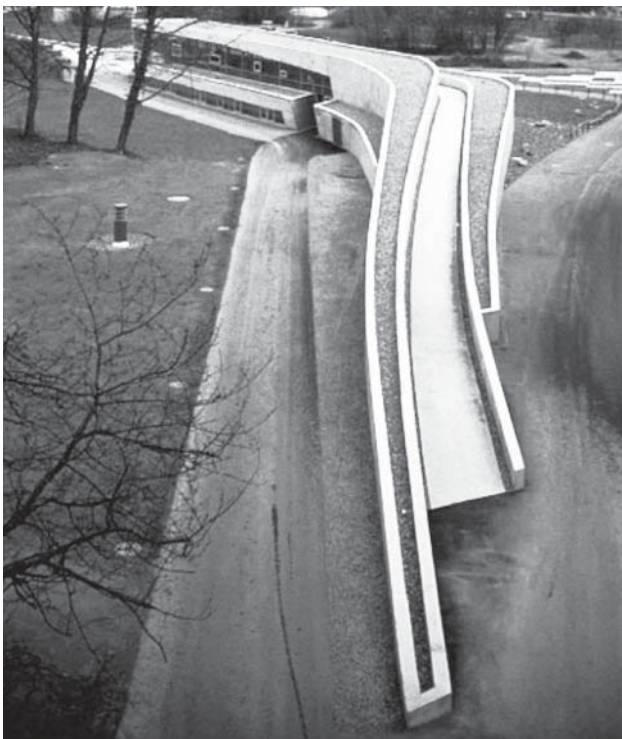
¿Cómo aplicar entonces la lógica deductiva que el partido conlleva sin entrar en contradicciones?

Podría decirse que ésta ha sido una década dominada por la fragmentación. La diversidad parece ser la característica de un mundo roto. Una arquitectura fragmentada refleja el mundo contemporáneo. Nada sugiere unidad.

Entonces, las lógicas que guían al proyecto en arquitectura tendrán que conectarse con estas condiciones. Exponentes de la arquitectura actual, que van desde la dinámica y el movimiento del Pabellón de Exposiciones de Zaha Hadid en Weil am Rhein o las cajas minimalistas, de alta precisión en el detalle de Herzog y De Meuron, o la Terminal de Yokohama, de Zaera Polo de pliegue continuo, no encajan en la idea de partido así concebida.

A modo de conclusión:

Tomar partido es organizar ideas dentro de una lógica racional, de lo técnico y lo artístico. El partido es un método sistemático, útil para hacer un proyecto, pero incapaz para mostrar aquellos aspectos referentes a la cualidad del objeto arquitectónico donde lo sensible no se junta con lo racional.



Zaha Hadid. Edificio L'Fone



Herzog y de Meuron. Edificio Schaulager.

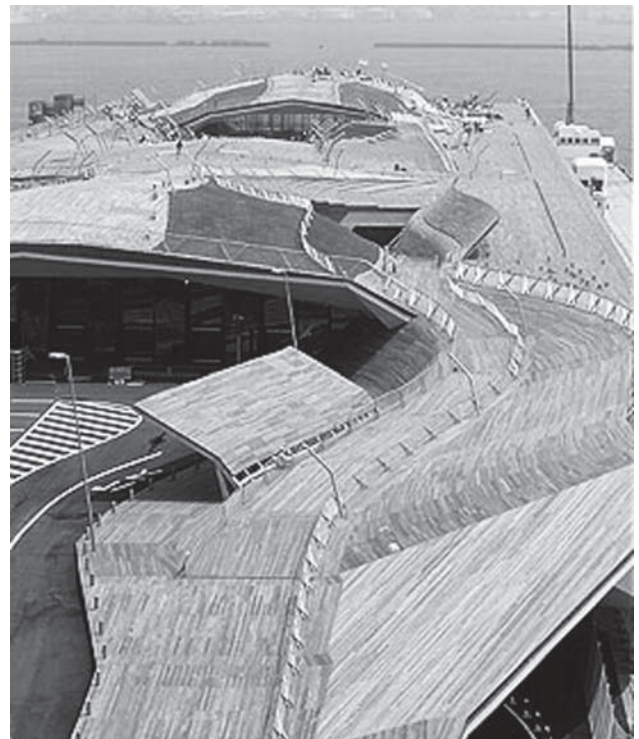
Es además evidente que por su condición de “génesis”, no puede contemplar todos los problemas de diseño, solo los de su estadio inicial.

En el proceso de avances y retrocesos del proyecto, se convierte en una referencia que obliga a no apartarse de su organización inicial. Esta organización, en un sentido, es un elemento ordenador y por el otro, es algo autoritario que pone un límite a la experimentación.

Además estas lógicas supeditan a lo creativo... Y entonces el espacio, entendido como lo que se puede vivenciar o percibir. ¿Qué lugar encuentran en la “idea – partido”?

Los problemas de la percepción, que son fundamentales para desarrollar y transformar mecanismos de proyecto, no aparecen en éste. El espacio que imaginamos es abstracto durante el acto de proyectar. Luego se transformará en concreto y tangible para ser además objeto de uso.

A pesar de estas objeciones, el camino del proyecto encuentra en el “partido”, una cualidad que reúne las condiciones de ordenamiento, sistematización y por sobre todo, posibilidad de ser transmitido, elemento indispensable en el proceso de la enseñanza – aprendizaje ■



Zaera Polo - Farshid Moussavi. Terminal Marítima de Yokohama.