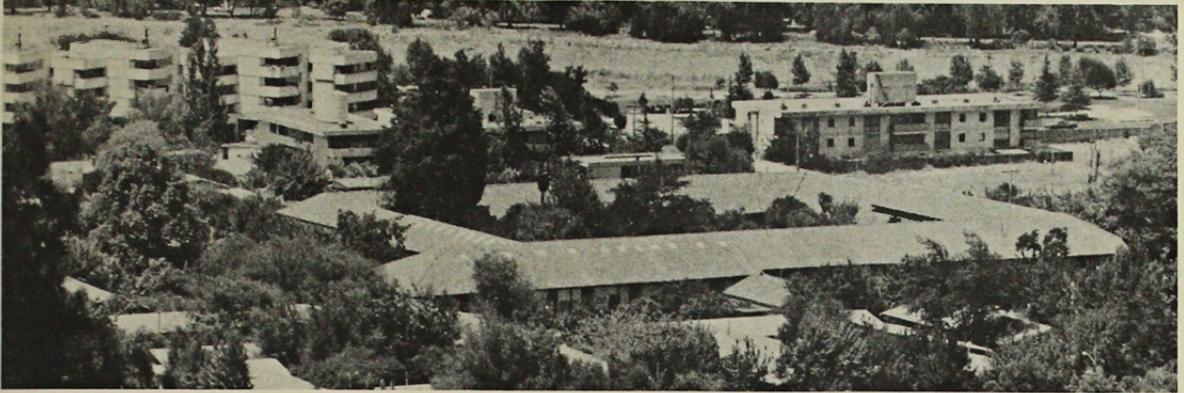


ESCUELA DE ARQUITECTURA UNIVERSIDAD CATOLICA DE CHILE



Escuela de Arquitectura

Extracto de "Estructuración de una Escuela de Arquitectura en Marcha. Fundamentación de un Análisis Radical del Programa de Enseñanza". Este trabajo fue elaborado por los señores profesores Isidro Suarez F., Ricardo Astaburuaga E. y Hernán Riesco G.,

DIRECCION DE LA ESCUELA

durante el año 1974 y puesto en marcha por la Dirección de la Escuela el primer semestre de 1975. Lleva, por tanto, un año de ejecución y entra en el presente año a su tercera etapa.

La Dirección constituye la base de donde emana la idea que configura la Escuela. De allí fluyen los objetivos que generan planes y programas, esto es, la totalidad del quehacer de la Escuela. La Dirección dirige la Escuela en función de una BIPOLARIDAD FUNDAMENTAL.

POLO ESCUELA \longleftrightarrow POLO ALUMNO

Cada polo define un sentido de interpenetración mutua.

POLO ESCUELA

Constituye el SABER MUNDIAL que la Escuela recoge. El acento se carga sobre los siguientes caracteres.

- Que es universitaria.
- Que su docencia forma parte de las ciencias culturales.
- Que su especialidad es la Arquitectura.
- Que su tarea es recoger el SABER ACTUAL.
- Que debe estar viva para medir y sentir el concepto de MODERNIDAD, que difiere del concepto de "saber actual" por cuanto constituye una carga conceptual o artística que está al nivel del DESCUBRIMIENTO.

En este polo la Escuela recoge lo que filosóficamente se denomina HUMANISMO. En general, su tarea puede ser:

- Entrega constante de información referida a todo el campo de conocimiento inserto en Arquitectura.
- Defensa de la Arquitectura como **Arte Mayor**.
- Medida y constatación de los avatares positivos y negativos de la Arquitectura tanto en el país como en el mundo contemporáneo.
- Recoger su condición ecuménica.

Para transmitir esta tarea la Escuela cuenta con células vivas.

POLO ALUMNO

De este modo la Escuela se inserta en el proceso de enseñanza como un polo que aporta, traduce y entrega un saber más amplio, sea este científico o artístico, que el específico de su condición. Saber necesario para el alumno, quien de esta manera está en condiciones de incorporarse al mundo contemporáneo. Asimismo, la Escuela da cuenta de sí, ya que en todo este proceso configura su rostro definido, cuyos rasgos quedan sujetos a la contemplación, el análisis y la crítica.

Constituye lo que propiamente motiva el programa de enseñanza de la Arquitectura. Para ello, la Escuela considera al PROFESOR como el PILAR BASICO a través del cual se trasmite la enseñanza y se realiza el programa.

Las células vivas son:

- Biblioteca
- Departamentos especializados
- Bibliografías
- Archivos
- Exposiciones - muestras
- Publicaciones - Traducciones
- Contratación de profesores extranjeros
- Becas.



Dos son las vertientes de la enseñanza de la Arquitectura:

INSTRUCCION
PREPARACION

Se establecen las siguientes leyes que gobiernan el cuadro de las materias que forman parte de la INSTRUCCION.

- Toda materia puede ser o general autoportante o parte de una materia general.
- Ninguna **parte** ha de ser un curso **aparte**.
- Los cursos deberán ser materias generales autoportantes.
- Las partes se enseñan adscritas a la materia general.

En consecuencia se establece que hay un conjunto de MATERIAS GENERALES que van a la Arquitectura y un conjunto de MATERIAS ADSCRITAS a las materias generales.

A continuación el Programa determina lo siguiente:

- El número y nombre de las materias generales que van a la Arquitectura.
- Los componente de cada Materia General.
- El número y nombre de cada Materia Adscrita.
- La o las adscripciones de las Materias Adscritas a una o más Materias Generales.
- Por último, una distribución tentativa de las materias de Instrucción en horas semanales para toda la enseñanza de Arquitectura, lo cual determina un término medio de quince (15) horas semanales de Instrucción, en los diez semestres con un total de ciento cincuenta y nueve horas (159).

Reducido a porcentaje, el resultado es el siguiente:

Matemáticas	23 ^o /o
Ciencias Naturales	42 ^o /o
Ciencias Culturales	35 ^o /o

Se ha usado en la definición de INSTRUCCION la frase "materias que van a la Arquitectura". Con esto se quiere decir que el arquitecto, y, por lo tanto, el estudiante de Arquitectura se encontrarán en la órbita de sus tareas según diversos niveles y etapas, frente al conjunto de materias ya señaladas. Por tanto, para la enseñanza no se requiere un estudio exhaustivo de la totalidad (salvo algunas). Si, se requiere que el futuro arquitecto sepa transitar en ese mundo abstracto por caminos adecuados, vivos, medidos por otros, congruente con el saber mundial y siempre rico en proyecciones.

De ahí que se establezcan TRES NORMAS FUNDAMENTALES que han de guiar la enseñanza de las materias generales desde el punto de vista del método, del contenido y de su asimilación.

Estas son:

ENTENDER el lenguaje de la materia general

CONOCER la hermenéutica de la materia general

MANEJAR una cierta operativa de la materia general.

Con respecto a aquellas materias adscritas a lo que se ha denominado "materias complementarias y visiones del mundo" se establece la necesidad de que con estas se opere solamente en función de la primera norma.

Es conveniente entender que las materias generales son denominaciones genéricas, no pretenden ser una clasificación de las ciencias ni un programa cultural de saber.

Son, activamente, los alimentos fundamentales que la mente del que trabaja en Arquitectura debe incorporar —con mayor o menor énfasis personal— para la inteligencia de su acción.

Se destaca que el vector PREPARACION queda definido como DISCIPLINA: "Aquella acción que, partiendo de la INSTRUCCION, configura con algunos CONCEPTOS CLAVES, una OPERATIVA (conceptos operativos) y una META: una mezcla de SABER, AUTOSABER Y CARACTER".

El primer vector de la enseñanza —Instrucción— aparece aquí como un elemento configurador de la "mezcla de saber, autosaber y carácter" que define la disciplina PREPARACION.

PROGRAMA DE ENSEÑANZA

INSTRUCCION

Todas aquellas materias propias que van a la Arquitectura (definición básica).

Materias Generales que van a la Arquitectura:

1. Matemáticas
2. Física
3. Biología
4. Química
5. Tecnología
6. Literatura
7. Filosofía
8. Arte
9. Historia
10. Geografía

Materias Complementarias:

Psicología
Sociología
Economía
Derecho

Visiones del Mundo:

Política
Religión

PREPARACION

Es el trabajo que se hace con el alumno para introducirlo en la disciplina que abre la puerta para el ejercicio de la Arquitectura (definición básica).

Siendo una DISCIPLINA el concepto de PREPARACION incluye las tareas de entrenamiento, ejercitación, disciplina de la mente, de la sensibilidad y del cuerpo.

Dos principios fundamentales:

— carácter de AUTORIDAD que recorre el proceso.

Proviene de la responsabilidad intelectual de la Dirección y del Profesor.

— esta autoridad se ejerce en el ámbito de la ABSTRACCION, entendiéndose por tal, la capacidad de recortar los principios de un hecho real, mediante la abstracción de los contenidos concretos de algo.

Una autoridad no dirigida hacia la abstracción, esto es, una autoridad dirigida conceptualmente hacia lo concreto torna la enseñanza de la Arquitectura en FORMALISMOS (recetas, artificios, jergas).

Ahora bien, del conjunto de materias adscritas a las Materias Generales, se revelan algunas que, sin perder su valor como materias de instrucción entran a formar parte de las disciplinas como Materias Adscritas —esta vez y en forma directa a la enseñanza de la Arquitectura.

(El programa determina el número y nombre de estas Materias Adscritas, referidas, eso sí, a cada Materia General).

TALLERES

Se han definido las siguientes DISCIPLINAS BASICAS que configuran la labor que se realiza en los TALLERES, forma tradicional de la enseñanza de la Arquitectura.

CONSTRUCCION
MATERIALES DE CONSTRUCCION
RESISTENCIA DE MATERIALES

ORGANIZACION
FILOSOFIA
LOGICA

ARTE

PROGRAMAR
PROYECTAR
COMPONER

VIDA NATURAL

Ateniéndose a lo ya dicho respecto de vector PREPARACION — DISCIPLINA, interesa definir los CONCEPTOS CLAVES y las METAS a obtener en cada disciplina.

TALLER DIBUJO

CONCEPTOS CLAVES:

- Muestra su calidad de inmediato por lo tanto su lenguaje es OBJETIVO.
- Es un lenguaje UNIVERSAL. Forma una triada con Música y Matemáticas.
- Tiene una condición LIBRE de toda terminología y restricción material.
- Es un ARTE, y se trabaja con elementos técnicos.

METAS:

- Genera de INVENTIVA
- Genera la OBSERVACION
- Genera la CAPACIDAD DE SINTESIS.

Esta disciplina queda recogida en tres Talleres de Trabajo.

DIBUJO
DIBUJO INSTRUMENTAL
COLOR

CONCEPTOS CLAVES:

— Disciplina que se dirige a dilucidar

La FUNCION

La NORMALIZACION

La ESPECIFICACION

El MONTAJE

La ESTRUCTURACION

— Recoge la Instrucción que se recibe en las Materias Generales y Adscritas bajo el término TECNOLOGIA.

METAS:

— Entregar al alumno un ejercitamiento que le permita dominar la construcción para poder intervenir INTENCIONALMENTE en ella, en cualquier etapa o alternativa de la misma.

Esta disciplina queda recogida en un Taller de Trabajo.

CONCEPTOS CLAVES:

— Disciplina que se dirige a fundamentar, explicitar y laborar el CONCEPTO DE RIGOR.

RIGOR RADICAL (Filosofía). Arquitectura como ARTE MAYOR tiene sustento filosófico.

RIGOR INFERENCIAL (Lógica). Arquitectura como proyecto de una intención tiene sustento lógico.

RIGOR ECONOMICO (Organización). Arquitectura como construcción tiene un sustento de organización.

METAS:

— Genera la CRITICA

Elucidación de los supuestos y fundamentos, de las intenciones y de los resultados de las obras.

— Su labor básica es:

Pre-estudio radical del programa de un proyecto.

Análisis crítico a proyectos específicos desde su concepción a su realización.

CONCEPTOS CLAVES:

— Su denominación se identifica con los términos PHISIS y NATURA.

— Es una UNIDAD (son muchas unidades) con FORMA.

— Unidad definida como sujeta al desarrollo temporal en el espacio; sujeta a transformaciones que conservan su ser; cumpliendo funciones que se sustituyen sin romper su unidad.

— El estudio de ella da:

Riqueza informativa de posibilidades de ser.

Riqueza informativa de organización.

Riqueza informativa de coordinación de elementos funcionales.

Riqueza informativa de invariantes estructurales.

Riqueza informativa de invariantes constructivas.

METAS:

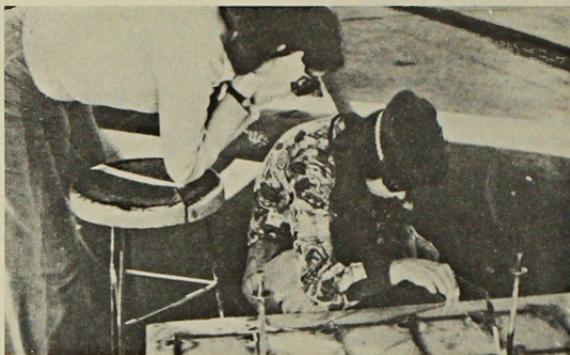
Genera:

La captación del sentido de las formas (Morfología es el trasunto de esto).

La renovación del creador.

Esta disciplina queda recogida en un Taller de Trabajo.

TALLER MATERIALES DE CONSTRUCCION RESISTENCIA — CONSTRUCCION

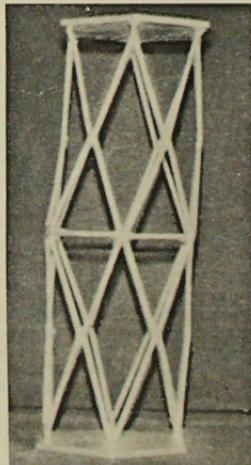
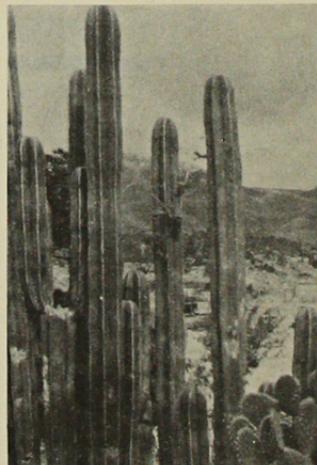


TALLER ORGANIZACION FILOSOFIA LOGICA

Taller Materiales — Resistencia
Construcción. Curso del profesor
Le Ricolais. Alumnos trabajando en
soldadura de una estructura metáli-
ca.

TALLER VIDA NATURAL

Taller Vida Natural. Curso del profesor Le Ricolais. Estructura elaborada según las formas estructurales del cactus.



TALLER ARTE

CONCEPTOS CLAVES:

– Esta disciplina está estrechamente relacionada con la Materia General y Adscrita sobre ARTE, definida en el Capítulo sobre Instrucción. Por tanto, debe haber una correlación constante entre ambos vectores de la enseñanza.

– El análisis fenomenológico del fenómeno ARTE nos da lo siguiente:

Tres elementos fundamentales:

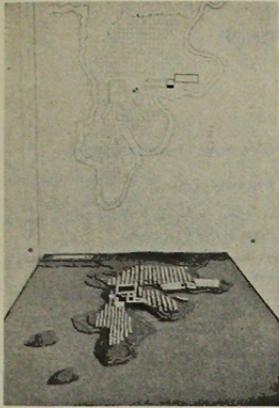
ARTISTA – OFICIO – OBRA

Frente a cada uno de los cuales hay:

a) una respuesta personal (acción – imposición – contemplación – goce – emoción), EN SÍ

- b) Un saber de su desarrollo, HISTORIA
- c) Una especulación propia, TEORIA
- d) Una toma de posición, CRITICA

Nos da el siguiente cuadro:



Taller Arte. Maqueta y plano de la ciudad de Milleto.

ARTISTA (autor) : En sí	Historia	Teoría	Crítica
OFICIO : En sí	Historia	Teoría	Crítica
OBRAS (ejecutante) En sí	Historia	Teoría	Crítica

– Tres invariantes en TODO ARTE que generan cuatro consecuencias que se tornan INVARIANTES.

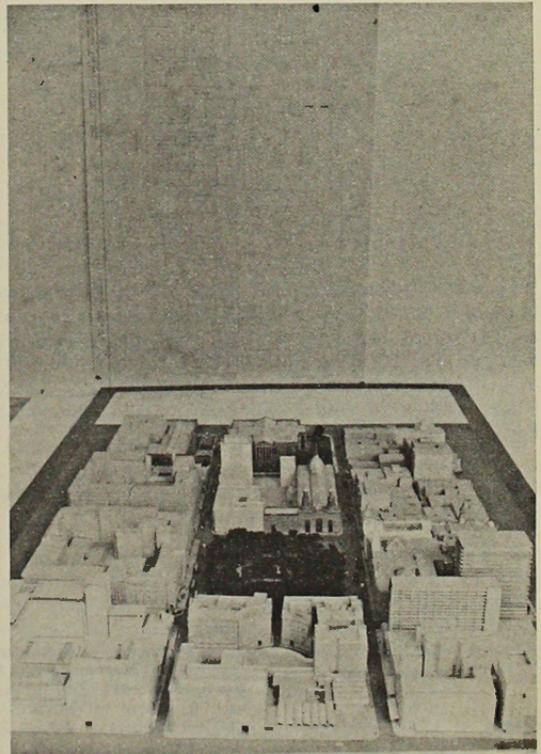
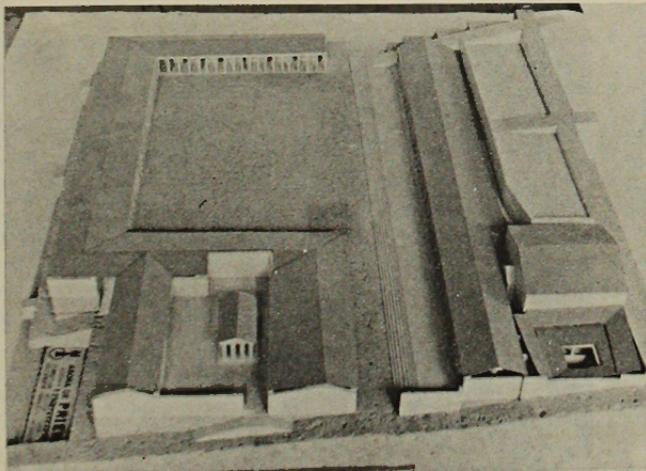
– TODAS juegan entre sí.

– No se puede SEPARAR una de otra o varias de la TOTALIDAD.

Regla fundamental para una DOCENCIA.

Esta disciplina queda recogida en un Taller de Trabajo.

Taller Arte. Muestra el análisis comparativo de centros de ciudades. Plaza de Armas de Santiago y Agora de Priene. Trabajos realizados en base a planos y maquetas por alumnos de la segunda etapa.



CONCEPTOS CLAVES:

— El Taller debe ser **ABSTRACTO** e incluir el proceso de abstracción.

— Exige diferenciar conceptualmente los siguientes términos:

PROGRAMAR — DISEÑAR — PROYECTAR — COMPONER.

Define cuando un proyecto entra en la Arquitectura y no en otra parte. (Ver Institución Arquitectónica, obra del arquitecto Juan Borchers, Editorial Andrés Bello, 1968).

Sí entra en la Arquitectura. Es un **ARTE**. Entra la **VIDA**.

¿Cuál es su **ONTOLOGIA**? Recoger la **FORMA**: para recogerla debe constituir el **ACTO** que define la Arquitectura.

Se desprende de adscripciones.

Es **válido en sí**.

Es una aproximación a una obra de Arquitectura.

Apunta a una potencialidad, la falta de **REALIDAD** (realización).

No se substancializa en sí mismo, sino a partir de ser sustantivo, el **PROYECTO**.

— Este término acusa un uso doble o triple, es decir, que el término debe ser usado en uno de los usos habituales o conceptuales presentes.

¿Cuál es su **ONTOLOGIA**? Es un medio; es un léxico; su ontología —sí la tiene— procede del **DIBUJO**.

NO TIENE TRADUCCION EN ARQUITECTURA.

— Se rescata del término **PROYECTAR** que ha sido confusamente sustituido por el término anglo-sajón de **DISEÑAR**.

Es una actividad de ejercicio plástico. Entra en la Arquitectura.

¿Cuál es su **ONTOLOGIA**? Es una actividad plástica que consiste en disponer los elementos en juego para obtener la **UNIDAD** mediante la **MEDIDA**, la **PROPORCION**, la **IMAGINACION** y la **VOLUNTAD**, recogiendo la experiencia **COLECTIVA** e **HISTORICA**. No es meramente un ordenamiento ni una normatividad. Puede tener como modelo la **MUSICA**.

Taller Programar — Proyectar — Componer. Taller Abstracto. Programa: Centro de una ciudad Peatonal —se abstrae lo vehicular— de cien mil habitantes, realizado por alumnos de la segunda etapa.

TALLER: PROGRAMAR PROYECTAR — COMPONER

PROGRAMAR

PROYECTAR

DISEÑO

COMPONER

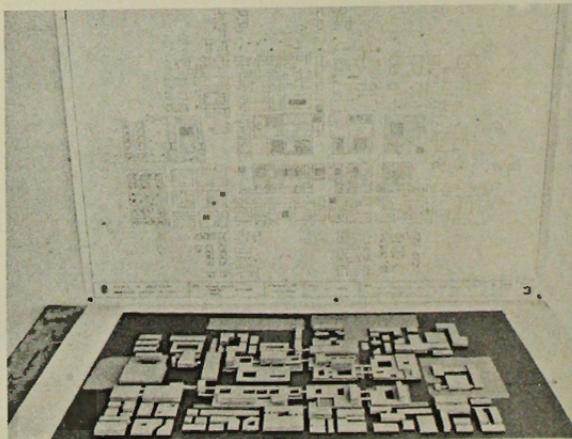
Diferencias Fundamentales:

PROYECTO:

- Una totalidad coherente que recoge la vida humana.
- La contemplación está en el proyecto.
- El proyecto es trascendente.
- Se lanza a la idea no al uso.
- No puede haber un proyecto de un proyecto.
- Concluido un proyecto es menester contemplar sus avatares.
- Tiene que haber un cánón.

DISEÑO

- Una parte
 - Recoge una "forma"
 - Basta que sea adecuado a su fin, ya que se diseña para determinado fin.
 - Diseño está dedicado a la materialidad.
 - Diseño es cambiante, depende de la intención.
 - Puede haber un diseño de un diseño. Es perfectible.
 - Diseño no es trascendente, se llega a una temporalidad caduca.
 - Se lo juzga por su uso.
- (nota de una conversación tenida con el arquitecto Juan Borchers sobre el programa).



RELACION PROFESOR—ALUMNO

Capacidad del alumno

- El alumno es UNILATERAL
- El alumno no sabe llegar al fin
- El alumno no es GENERADOR
- Los alumnos se autoinfluyen

Capacidad del profesor

- El profesor conoce y aprecia múltiples posibilidades.
- El profesor sabe cuando llega al fin.
- El profesor es GENERADOR (partero)

En esta disciplina es donde se hace más incisiva la relación PROFESOR—ALUMNO.

Relación de MAGNETISMO.

Es DOBLE.

En ella, aquél extrae del alumno lo mejor para ponerlo en línea. En la inversa, el alumno extrae del profesor lo más conveniente para su mejor desarrollo.

Interesa destacar el ejemplo de PERRET: "El profesor es un DIAPASON. NO ENSEÑA. Da el TONO".

Los fundamentos de esta relación son:

RACIONALIDAD

LIBERTAD

FUNDAMENTO ARTISTICO

CANON DEL TALLER ABSTRACTO

No temporal

Abstracción
Programar
Jerarquizar
Dimensionar

Temporal

Abstracción

- De la vida existencial del alumno y del profesor.
- De la materialidad del proyecto.

Concreto

Proporcionar
Componer

Interpretación del hecho arquitectónico (Hermenéutica).
Búsqueda y encuentro del hecho arquitectónico (Hermerfística).

Concreto

Temas varios
Proyecto

- El cánón TEMPORAL se aplica en las primeras etapas del Taller.
- El cánón INTEMPORAL en las etapas posteriores.
- El cánón no gobierna el tiempo cronológico.

Para el vector PREPARACION — DISCIPLINA se estima valioso el modelo que propone LE CORBUSIER en su obra "Si tuviese que enseñarles Arquitectura". La síntesis que entrega es esencial, no es una alternativa programática y como tal tiene validez no circunstancial.

Le Corbusier se aboca al problema fundamental de la disciplina que es colocar al estudiante en posición de respuesta personal frente al trabajo y, en este sentido, es un modelo coherente con la planteación que se expone.

Síntesis de las concepciones fundamentales que se desprenden de la argumentación del modelo.

— El arquitecto DEBE SER ORGANIZADOR. Debe ver en cada trabajo (proyecto o estudio) que realiza un **progreso que tiene su sentido** y debe ser **estructurado** para que funcione bien.

— Luego, el arquitecto tiene que estar **dándose cuenta** y **tomando razón** del sentido del funcionamiento de la realidad. (Los ojos abiertos y la mente alerta aparecen ya en esta fase).

METAS:

— El alumno debe ABSTRAER la instrucción que posee de la realidad y debe ABSTRAER la sensibilidad que tiene de la vida. Este proceso de pérdida de la osamenta moluscular lo deja desnudo y puede entrar en el estudio gracias al CARACTER DEL PROFESOR — ENSEÑANZA.

— El alumno equivalente de la nueva realidad de su trabajo como estudiante debe SENTIR y VALORAR la entrada en el saber básico que es el CANON.

— El alumno manipulador del CANON deberá proyectar con pleno lirismo y entusiasmo su respuesta a las exigencias del PROYECTO.

— La ACTITUD PRIMIGENTA del trabajo en Arquitectura consiste, además, en **SENTIR** la acción (estética, funcional, dinámica, resultante, sensible) de cada elemento con que se trabaja, sea RASGO, DIMENSION, DISPOSICION, ALTERNATIVA, POSIBILIDAD o bien FORMA, para ejercitarse nuevamente con los OJOS ABIERTOS A UNA EXPERIENCIA REAL COMO TRABAJADOR — ARTISTA en ARQUITECTURA.

— Le Corbusier cree ingenuamente que el mundo se entrega en un contacto directo de transeúnte por él. No cree necesitar tener informaciones, referencias, especiales para analizar los productos que el mundo fabrica. Esta creencia de Le Corbusier es válida para zonas en que la densidad de **mundo es alta, como París**, pero es dudosamente válida para zonas de baja **densidad de mundo** como Santiago de Chile.

Creemos que AMERICA LATINA necesita para incorporar **mundo**, de la VIA INTELECTUAL, no basta la VIA EXISTENCIAL.