

# HABILIDAD, TÉCNICA Y CREATIVIDAD EN ARQUITECTURA \*

Arq. Emilia Gatica



dibujo Jorn Utzon | Fotos Seminarios en el taller

*"El buen maestro imparte una explicación satisfactoria; el gran maestro (...) inquietud, transmite intranquilidad, invita a pensar."*

**Richard Sennett. El artesano.**

\* El siguiente artículo, surge de la reformulación del trabajo final realizado en la materia "Laboratorio de Investigación", de la Maestría en Arquitectura, FADU - UNL. Año 2013.

A diferencia de otras profesiones, la Arquitectura es una disciplina **teórico-práctica**. Esto quiere decir que requiere para su ejercicio, del estudio y conocimiento de antecedentes teóricos (tanto históricos como actuales) pero además, requiere del **desarrollo de habilidades y técnicas específicas** en donde el **trabajo manual** cobra vital importancia, tanto en las primeras instancias de aprendizaje, como posteriormente en el ejercicio profesional.

Debido a su especificidad durante el cursado de la carrera, el alumno de arquitectura se encontrará con algunas asignaturas teóricas, pero principalmente, con una gran mayoría de asignaturas prácticas en las que deberá recurrir a nuevos modos de comunicarse para expresar sus ideas; para ello, deberá valerse del dibujo a mano alzada, del dibujo técnico y de la construcción de maquetas. Nuevas habilidades que se constituirán en herramientas a lo largo de toda la carrera y que implican un nuevo modo de aprender y expresarse, diferente a lo que era habitual en el colegio secundario.

Intentando despejar algunas dudas e incertidumbres y para que las-los alumnos puedan encontrar alguna respuesta que les pueda ser de utilidad, en el desarrollo del presente artículo se plantearán algunos interrogantes, a los que se procurará responder a partir de la obra de Richard Sennet<sup>1</sup>: *El Artesano*, trabajo sociológico publicado en el año 2009.

## NUEVAS HABILIDADES

¿Cómo se adquiere una habilidad? ¿Cómo se desarrolla una técnica? Richard Sennet plantea que todas las habilidades, incluso las más abstractas, empiezan como prácticas corporales y que la comprensión técnica se desarrolla a través del poder de la imaginación. Luego se pregunta ¿qué es exactamente una habilidad? La respuesta genérica para el autor, es que **la habilidad es una práctica adiestrada**<sup>2</sup>. En este sentido dice que "(...) deberíamos sospechar de las pretensiones del talento innato, no entrenado (...) por el contrario, volver una y otra vez a una acción permite la autocrítica. (...) El desarrollo de la habilidad, depende de cómo se organice la repetición y de las prácticas"(Sennet, 2009:54). Luego, establece que:

"la asimilación -conversión de información y práctica en conocimiento tácito- constituye un proceso esencial para todas las

habilidades. (...) A menudo, cuando hablamos de hacer algo 'instintivamente' nos referimos a un comportamiento a tal punto convertido en rutina que no pensamos en él. Al aprender una habilidad, desarrollamos un complicado repertorio de esos procedimientos." <sup>3</sup>

Es importante saber, que las nuevas habilidades que deben ir adquiriendo los estudiantes de arquitectura, se irán poniendo en práctica mediante los ejercicios y trabajos prácticos (que contribuirán a la asimilación tanto de contenidos como de procedimientos) planteados a lo largo del año y durante toda la carrera.

## NUEVOS ESPACIOS

En la Facultad de Arquitectura el ámbito en donde se desarrolla el mayor intercambio entre docentes y alumnos, y en definitiva, se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene la particularidad de no llamarse "aula" sino **"taller", aludiendo a un espacio de producción práctica.**

Una característica de los talleres es la masividad, lo que posibilita debates plurales, con miradas muy diversas sobre las problemáticas que se plantean y de alguna manera lo que se espera, es que se sociabilice el conocimiento. Sobre este tema en particular, Sennett señala que en la Edad Media los artesanos dormían, comían y criaban a sus hijos en los lugares en los que trabajaban, y es por eso que literalmente se decía: "el taller es el hogar del artesano". Más adelante, en el SXIX el taller era concebido como un espacio de trabajo humano, donde también parecían encontrar un buen hogar, un lugar en el cual el trabajo y la vida se entremezclaban. (Sennet, 2009: 72) Por esta razón, agrega: **"no debemos abandonar la idea del taller como espacio social.** Los talleres, hoy como ayer, han sido y son un factor de cohesión social mediante rituales de trabajo; mediante la tutoría; o mediante el hecho de compartir cara a cara la información." <sup>4</sup>

Para el aprendizaje y puesta en práctica de estas nuevas habilidades por parte de los alumnos, el docente de proyecto arquitectónico será quien explicará y hará visible "el modo de hacer y pensar" del arquitecto. Esta idea supone que pondrá en escena dentro de este ámbito específicamente sus propias habilidades en el "proceso de diseño" <sup>5</sup>, proceso que a su vez, está impregnado de la ideología y formación de cada diseñador.

## IDEAS, CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN

Un momento que puede ser crítico tanto para alumnos como también para algunos profesionales, es el del planteo de las primeras ideas. En arquitectura, está preestablecido que el-la ingresante o estudiante de la carrera debe ser un **"ser creativo"** y que para estudiar arquitectura es necesario tener **"ideas brillantes"**. Ambas afirmaciones resultan ser tan exigentes, que paralizan.

Para reflexionar sobre estos preconceptos se podría comenzar analizando algunas de las definiciones que establece la *Real Academia* para los términos creatividad<sup>6</sup> y crear<sup>7</sup>. En el diccionario de la lengua hispana, la Real Academia indica que creatividad significa, entre algunas de sus acepciones, la "facultad de crear" o "capacidad de creación"; y crear significa: "producir algo de la nada"; "establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado"; "hacer, por elección o nombramiento, a alguien lo que antes no era." Si se adopta por ejemplo, la primera definición de *crear*: "*Producir algo de la nada*", parecería que la creación, o práctica de crear, tuviera más relación con el arte de hacer magia, que con la arquitectura. Desde nuestra disciplina, resulta algo complejo tomar esta definición como guía, ya que si entendemos que el rol de la Arquitectura ha sido a través de los años intentar satisfacer las necesidades de las personas (que la habitan) en un determinado tiempo y lugar, **las ideas en el proceso proyectual tienen su germen razonando y reflexionando acerca de estas cuestiones**. La creatividad se alimenta de un análisis profundo de la realidad para la cual se piensa el proyecto; las ideas por consiguiente deberían dar como resultado creaciones situadas y contextualizadas en el espacio-tiempo. En esta misma línea, Alberto Campo Baeza en su libro *La idea construida* dice: "la IDEA es el QUÉ se quiere hacer. Dando respuesta a las cuestiones del contexto, de la historia, de la función. Con el hombre como centro".<sup>8</sup>

En la arquitectura, la manera de expresar lo que se crea desde las primeras ideas hasta arribar a definir el proyecto arquitectónico es, en una primer instancia a través del dibujo con gráficos conceptuales a mano alzada y luego, en sucesivas etapas de ajustes y definición, con dibujo técnico en dos dimensiones (requiriendo este último de la precisión y rigurosidad que lo caracteriza). Simultáneamente y acompañando el desarrollo gráfico, se recurre a la construcción física de maquetas o de modelos en 3 dimensiones realizados en computadora, herramientas que se

consideran "objeto de estudio" y contribuyen a un mejor entendimiento de lo que se imagina, posibilitando una reflexión más profunda del proyecto. Es en este punto donde "el trabajo manual" cobra su protagonismo. En este sentido Sennett afirma que:

*"la técnica tiene mala reputación; se le suele atribuir insensibilidad. Pero no es así como la ven las personas de manos muy bien adiestradas. Para ellas, la técnica está íntimamente ligada a la expresión. (...) Hace dos siglos, Immanuel Kant observó de paso: «La mano es la ventana de la mente.» La ciencia moderna ha tratado de confirmar esta observación. Las manos son las partes de las extremidades humanas que realizan los movimientos más variados y controlables a voluntad. La ciencia ha tratado de mostrar cómo estos movimientos, junto con las variadas modalidades de prensión de las manos y el sentido del tacto, influyen en la manera de pensar."*<sup>9</sup>

En el caso del trabajo de los alumnos en el taller, es importante una vez pasada la etapa de instrumentación, que puedan poner en práctica la traducción de sus ideas a través de gráficos. Campo Baeza en un texto titulado: "Pensar con las manos" reflexiona sobre esta importante relación:

*"Y vuelve a plantearse una vez más cómo poder transmitir con claridad, que lo que hacemos los arquitectos es construir ideas. De que ponemos en pie, de la mano de las leyes de gravedad y de la luz, ideas que han sido concebidas con la cabeza, con la razón. Y que en el origen de nuestro pensamiento debe estar la posibilidad de construir esas ideas.(...) Hay una preciosa imagen que creo es capaz de sintetizar todo lo que estoy proponiendo: un expresivo dibujo de Jørn Utzon, el maestro, que muestra que una persona para escribir ¿dibujar? moja la pluma en el tintero de su abierta cabeza. Alguien que escribe-dibuja-construye con la cabeza, con la tinta de la razón. Alguien, el arquitecto que construye ideas.(...)"*<sup>10</sup>

De este modo, el hecho de dibujar se va constituyendo como un nuevo lenguaje para los estudiantes de arquitectura, en donde la palabra dicha no alcanza para expresar o mostrar lo que se piensa.

## LÁPIZ vs MOUSE

Desde hace ya varios años, los avances tecnológicos en computación se han hecho presentes en la escena del diseño y desarrollo arquitectónico. En algunos casos el aporte ha sido beneficioso y en otros perjudicial. Sennett sobre este tema establece una mirada crítica afirmando que la tecnología moderna se utiliza mal cuando priva a sus usuarios precisamente de ese concreto y repetitivo entrenamiento manual. Cuando la cabeza y la mano se separan, el resultado es deterioro mental, particularmente evidente cuando una tecnología como el CAD se utiliza para eliminar el aprendizaje que tiene lugar a través del dibujo a mano<sup>11</sup>. El autor luego se pregunta:

*¿Cómo es posible hacer mal uso de una herramienta tan útil? Cuando el CAD se incorporó a la enseñanza de la arquitectura para sustituir el dibujo a mano, una arquitecta joven del MIT<sup>12</sup> observó que «cuando dibujas un terreno, cuando colocas en él las líneas de nivel y los árboles, se te queda grabado en la cabeza. Llegas a conocer el lugar de una manera que resulta imposible con el ordenador. El conocimiento de un terreno se adquiere trazándolo una y otra vez, no dejando que el ordenador lo "regenera" para ti.»*

Dice a su vez que no se trata de nostalgia y que la observación de esta arquitecta señala lo que se pierde mentalmente cuando el trabajo de pantalla sustituye al dibujo físico:

*"(...) los esbozos arquitectónicos son a menudo imágenes de posibilidades; en el proceso de plasmación y perfeccionamiento a mano de estos esbozos, el diseñador se comporta precisamente como un jugador de tenis o un músico, esto es, se implica profundamente en él, madura el pensamiento acerca del mismo. El terreno, como observa esta arquitecta 'se te queda grabado en la mente' ".<sup>13</sup>*

Afortunadamente, aún hoy en la Facultad de Arquitectura de la UNC las-los alumnos de 1º año deben realizar íntegramente su proceso de diseño a mano. Estas prácticas iniciales, que se irán constituyendo con el pasar del tiempo en habilidades, propiciarán los nuevos modos de pensar y de expresarse que les serán útiles a lo largo de todo su proceso de formación y durante su desarrollo profesional. **Alcanzar esas metas, es el desafío de la docencia.**

## BIBLIOGRAFÍA:

- CAMPO BAEZA, Alberto. Aprendiendo a pensar. Ed. Nobuko, 2008  
CAMPO BAEZA, Alberto. La idea construida. Ed. CP67/ Nobuko, 2006  
SENNETT, Richard. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009.

## NOTAS:

<sup>1</sup>Richard Sennet, es un sociólogo estadounidense docente de Universidades de Inglaterra y Estados Unidos. En 2008 publicó un trabajo sociológico sobre *El artesano (The Craftsman)*, libro que versa sobre *la artesanía y la habilidad de hacer las cosas bien y su contexto*, sobre el oficio y la experiencia que se construye a través del tiempo en un diálogo constante entre los distintos materiales y los problemas y resistencias que ofrecen.

<sup>2</sup> El énfasis me pertenece

<sup>3</sup> Sennett, Richard. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009. pág. 68

<sup>4</sup> Sennett, Richard. op. cit. pág. 96 - El énfasis me pertenece.

<sup>5</sup>Proceso mediante el cual se desarrollan las distintas etapas del diseño, desde la generación de ideas hasta la concreción de una obra de arquitectura. Las etapas no se desarrollan necesariamente de manera lineal sino aleatoria, dependiendo de cada caso en particular.

<sup>6</sup> <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=creatividad>

<sup>7</sup> <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=domucDLHVDXX2JAe3GLx>

<sup>8</sup> Campo Baeza, Alberto. La idea construida. pág.41

<sup>9</sup> Sennett, Richard. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009. pág. 185

<sup>10</sup> Campo Baeza, Alberto. Aprendiendo a pensar. Pág.67

<sup>11</sup> Sennett, Richard. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009. pág. 71

<sup>12</sup> Instituto Tecnológico de Massachusetts

<sup>13</sup> Sennett, Richard. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009. pág. 56