

PRIMERA PARTE

INTRODUCCIÓN

Estas clases tienen por objeto ayudar a los alumnos a salvar inconvenientes y a ganar tiempo en su carrera. Vamos a iniciarlas, entonces, acentuando una condición que considero fundamental en el aprendizaje y que no encontrarán en los libros: el trato, condición necesaria para el conocimiento de la persona y de las cosas.

Paul Claudel, en algún libro, nos dice que "es necesario enviar a los aprendices a los andamios para que conozcan la naturaleza, peso y tamaño de los materiales". Pero para que se produzca esa relación entre personas y cosas, o entre personas, las partes deben tener una medida apropiada, una "justa medida". En nuestro quehacer arquitectónico nos desvelamos tratando de conseguir esa justa medida, una adecuada proporción. Que las cosas no sean ni más grandes ni más pequeñas de lo que deban ser. La paradoja es que la mayoría de las instituciones encargadas de preparar las personas que deben dominar el imponderable de la justa medida han perdido la medida, la escala, y de este modo su propio control, llegando al extremo de que en ellas no hay posibilidad de trato humano ni con las cosas.

Estas instituciones carecen de la necesaria intimidad o contacto para poder hablar y transmitir experiencias, que es lo que en última instancia significa enseñar. Esta condición en que se desenvuelven la casi totalidad de las Escuelas de Arquitectura en el país da a los alumnos una mayor responsabilidad: deben esperar menos de la Escuela y mucho más de ellos mismos. Cada uno debe ser responsable de su tiempo y el éxito o fracaso de su paso por la Universidad dependerá de que haya sabido o no aprovecharlo.

Resumiendo, diré que a los alumnos corresponde, con su actividad, subsanar gran parte de las deficiencias que el excesivo número de estudiantes ha aportado a las Escuelas de Arquitectura.

La primera pregunta que deben hacerse los alumnos es: ¿Qué debe darnos la Facultad? O bien: ¿Qué podemos esperar de ella?

Responderemos en primer término diciendo que es una actitud equivocada esperar todo de la Facultad o de las instituciones. Es necesario recordar el refrán que dice: "Ayúdate que yo te ayudaré".

Anotaremos previamente que es lo que *no* puede dar una Facultad.

La Facultad no puede dar a ustedes talento, genialidad, ni la voluntad de trabajar, que son condiciones naturales con que se nace o que no dependen sino de nosotros. Debemos recordar la frase de Galileo:

"Nada se puede enseñar, sólo se puede ayudar a descubrir lo que se tiene adentro".

La Facultad debe dar: un método para trabajar, un modo de pensar como arquitectos (de lo general a lo particular, no permitir que el detalle impida ver el total o el conjunto), un mínimo de oficio y la suficiente capacidad para resolver correctamente problemas elementales de arquitectura; un sentido de responsabilidad social y una base cultural compatible con la condición de universitario, pero, por sobre todo, la Escuela debe dar conocimientos *auténticos*.

Es terrible cuando una Facultad cae en el formalismo admitiendo trabajos que carecen de autenticidad, aceptando lo arbitrario.

El valor de lo auténtico lo destaca Spengler cuando dice: "Lo exacto salva, lo falso martiriza".

Otra condición que debe tener la Facultad es la de obligar a sus alumnos a hacer esfuerzo mental. Por su naturaleza dolorosa, siempre tratamos de eludir este esfuerzo, pero, por la trascendencia que posee, su importancia es tal que permite afirmar que el éxito o fracaso de una escuela puede medirse en base a la cantidad de esfuerzo mental que obliga a hacer a sus alumnos.

Hoy, después de varios años dedicados en gran parte a la enseñanza, siento en forma profunda que enseñar es *transmitir experiencia*.

Esa es la razón por la cual la enseñanza debiera estar en manos de personas que después de haber hecho su propia experiencia, pueden aportar algo propio a sus alumnos.

Para comenzar citaremos unos pasajes del libro *La nueva educación*, del filósofo norteamericano Dewey. Nos dice allí que para realizar un arte lo primero que debemos hacer es procurarnos el instrumento.

Agrega que "el mundo no ha sido hecho para contemplarlo, sino para darle forma". Con respecto a esta frase, podemos señalar que nuestra acción de arquitectos es, quizá, la que tiene mayor responsabilidad en esta conformación. En otra parte de ese libro, Dewey afirma que lo importante es experimentar y que no hay pensamiento verdadero sino cuando el espíritu ha buscado resolver un problema real y quiere salir de una situación embarazosa. Para nosotros, arquitectos, la experimentación es fundamental, ya que la eficiencia de una obra de arquitectura puede ser determinada solamente por la experiencia directa (uso) de la misma (aún no se ha inventado máquina alguna que pueda decirnos, en base a un plano, por ejemplo, si una casa es o no correcta, como puede hacerse con el modelo de un avión en un túnel de viento o el modelo de un barco en un tanque de pruebas). Esas frases también nos dicen que la obra de arquitectura no puede ser resultado de especulaciones teóricas más o menos inteligentes, sino del esfuerzo de haber encarado problemas y de haberlos resuelto. Otra frase anotada de ese libro que considero de interés para ustedes es la siguiente: "La escuela es la vida y no la preparación para la vida". Es decir que cada momento y cada día de nuestra existencia nos enseñan algo. Para terminar esta introducción, citaremos una última frase: "El niño y el adulto que comprenden su medio, que saben apreciar el orden y la belleza y por lo tanto tratan de hacerse amos de ese medio, aprenden así a respetar el trabajo útil bien hecho". Con esta frase queda señalada la trascendencia que tiene en la educación de un pueblo inculcar lo que significa el orden y la belleza, comenzando por la del ambiente que nos rodea: el barrio, la escuela, la ciudad.

PROYECTAR

Muchos de ustedes se enfrentan por primera vez con lo que se llama proyectar, es decir, crear una obra de carácter arquitectónico. Se enfrentan con lo que ha de ser en adelante la tarea específica, la razón, el sentido de la vida de ustedes: la creación.

El poder de creación es una virtud del ser humano que lo acerca a lo divino, que le permite trascender la vida material y limitada.

Crear es un privilegio dado a pocos y los que lo tengan deben estar agradecidos y sentirse más obligados hacia el prójimo por tener ese don.

Para crear, como para cualquier otra actividad humana, hay que tener un método o sistema, un proceder ordenado que hará que el trabajo sea eficiente y el tiempo mejor aprovechado.

El filósofo Dewey, ya citado, nos dice que para ejercer un arte lo primero que debe hacerse es procurarse el instrumento y justamente la idea fundamental de estas *Charlas...* es ayudar a ustedes a encontrar y dominar el instrumento necesario para ejercer la que será su profesión.

MÉTODO

Trataré de explicar cuál es ese método de acuerdo a mi juicio, pero previamente debo hacer una recomendación. He hablado al comienzo de - la necesidad de encontrar la "justa medida". En nuestra actividad constantemente estaremos buscando la "justa proporción" de los elementos que empleamos y determinan medidas y relaciones.

MEDIR

Toda la carrera se basará en crear una serie de armonías con elementos que tienen dimensiones propias o determinadas por relación con cosas y personas. Por lo tanto, para actuar con libertad, debemos conocer y dominar la medida de nuestros elementos o bien saber determinarla. Este conocimiento sólo se puede adquirir midiendo. Me permito dar aquí un primer consejo: cada uno de ustedes debe poseer necesaria e imprescindiblemente un *metro*, y crearse el hábito de medir, medir todo hasta la exageración si fuera necesario. No es posible proyectar con libertad cuando la mente está trabada por falta de conocimiento de los elementos que debe armonizar en su creación.

NOTAS

Tomadas las medidas y hechas algunas observaciones pertinentes, es conveniente anotarlas en alguna parte. Ordenado y eficiente será disponer de un pequeño cuaderno de notas que debe ser, para cada uno de ustedes, algo así como un diario que los acompañará toda la vida.

En este cuaderno tienen que anotar no sólo lo que miran sino lo que observan, lo bello y lo feo, lo que leen y estudian y hasta, por ejemplo, imágenes de

ocasionales compañeros de viaje. Esas anotaciones deberán retratarnos de acuerdo al modo de mirar las cosas que tenga cada uno. Con el tiempo advertirán ustedes la gran utilidad que prestan esas impresiones que uno recuerda haber recibido y la gran satisfacción que da volver a ellas y encontrarlas claramente transcritas.

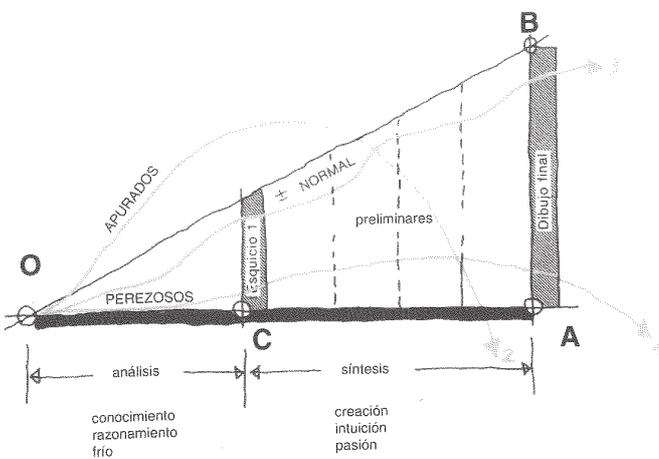
Ahora expondré en qué consiste un *método* para proyectar, según mi modo de sentir el problema.

Es común en la vida profesional que en un determinado momento nos llegue a nuestra mesa un problema nuevo, al que debemos dar una solución en un plazo determinado. Esa solución puede ser fácil o difícil; bajo este aspecto tiene una magnitud. Nos encontramos así con dos valores.

OA representa el tiempo disponible y *AB* la magnitud del problema y la intensidad del trabajo: si es fácil, si es difícil, si es conocido para nosotros, si es desconocido, etcétera. *O* es el momento en que por primera vez llega a nuestra mesa de trabajo el problema; un programa por resolver, *B* representa la terminación de nuestra tarea, en este caso la elaboración de un anteproyecto. La línea *OB* es, lógicamente, el camino natural para alcanzar el punto *B*.

El tiempo, en general, nos será determinado previamente. Nunca, o rara vez, les llegará a ustedes un problema para que lo resuelvan cuando puedan y lo terminen cuando quieran. A este tiempo *OA* hay que usarlo inteligentemente. Algún día se darán cuenta ustedes de que es indispensable -para alcanzar algún objetivo- saber planear previamente el empleo del tiempo disponible. En el caso de un concurso, por ejemplo. Veamos ahora las distintas etapas del desarrollo del proyecto de acuerdo a nuestro método. En *C* tenemos señalado un punto que marca el recorrido *OC*: será un recorrido de conocimiento. Enfrentados a un problema desconocido o con el que estamos poco familiarizados, lo primero que debemos hacer es *conocerlo* (trato).

FIGURA 1. ESQUEMA GRÁFICO DEL MÉTODO



Nuestra primera tarea es de conocimiento. Conocer implica análisis, una mente fría, razonadora, ordenada. Conocer la naturaleza del problema, la topografía, es decir, el sitio con todo lo inherente, la técnica constructiva que podemos emplear, el tamaño, forma y relaciones de los distintos elementos que entrarán en juego en el proyecto, la funcionalidad y mecanismo del edificio, el clima, etcétera.

Puestos en el problema de elegir una técnica constructiva, vemos a veces que una determinada se impone por razones inobjetables. Por ejemplo, una fábrica de ácidos no admite el empleo de hierro o del hormigón por las emanaciones de sus productos y exige el empleo de otros materiales, como es la madera. En otros casos, razones de orden económico o de oportunidad son las que llevan al uso de un determinado material, sobre lo cual hay interesantes experiencias.

Terminado este período de conocimiento y estudio, llega el momento crítico y decisivo de sugerir, materializar una idea y encontrar una solución. Este

momento es el más difícil de la creación porque se trata de algo así como una gestación. La mente no responde, las ideas no vienen, nos debatimos ante nuestra incapacidad de crear; pero a este momento crítico no hay que eludirlo, muy por el contrario, se lo debe enfrentar y a toda costa tenemos que obligarnos a producir alguna idea, ya que las ideas son caprichosas y sólo necesitan ser provocadas para venir a nuestra mente. Materializada la primera idea que llamamos el esquicio inicial, debemos oponerle de inmediato otra, la opuesta, y luego una tercera, de compromiso o intermedia, para poder juzgar soluciones diferentes. Elegida una de las tres soluciones corresponde su elaboración y desarrollo. Elegir es igualmente un momento crítico, porque en esa elección uno puede jugar todo un destino. Esto requiere sentido de autocritica. Hecha la elección de una de las ideas básicas o esquicio, corresponde su desarrollo, en nuestro esquema la línea CA. El período de OC ha sido uno de conocimiento, es un momento frío de análisis, de razonamiento, de pesar el pro y contra de cada cosa; en cambio el momento C es de síntesis, llama a la pasión, se podría decir que es cálido, en el que juegan un gran rol la experiencia y la intuición.

PRELIMINARES

Ahora bien, entre el punto C y el A hay una serie de estados intermedios, que son los que, materializados, se denominan *preliminares*.

Acceptada la idea básica a desarrollar hay que perfeccionarla, adecuarla hasta que llega un momento en que fatalmente —ya que el plazo lo exige— debemos proceder al *dibujo final* o planos.

FINAL

La preparación del dibujo final debe ocupar el menor tiempo posible, ya que es la parte material del trabajo, y cuando el tiempo es breve, como lo es generalmente, debemos destinarlo en lo posible, al estudio del problema. Cada uno, en la vida profesional, conoce su capacidad de dibujar y en base a ella se fijará un plan de trabajo, según la magnitud del problema y la cantidad de colaboradores de que disponga.

Hay personas que son perezosas por naturaleza, se dejan estar y quieren eludir el momento *OC*, es decir el estudio, el análisis, y, luego, cuando llega el plazo, hacen un esfuerzo inaudito para alcanzar el punto *B*, pero generalmente caen. Otros, impetuosos, quieren de primera intención proyectar sin el necesario período de análisis y comienzan muy entusiastas con líneas muy altas, pero fatalmente tienen que caer, ya que no han seguido el recorrido natural.

Otros seguirán un camino sinuoso, más o menos paralelo a *OB*, pero ustedes estarán de acuerdo conmigo en que el camino natural entre *O* y *B* es la línea recta que los une.

Otro momento crítico que ustedes enfrentarán en este proceso se producirá al llegar al punto *C*, cuando realicen su primer esbozo y opongán a éste un segundo, un tercero y, dadas tres soluciones distintas, deben decidir cuál es la mejor.

AUTOCRÍTICA

Suele suceder con las ideas y con nuestros proyectos (cómo es doloroso concebirlos, cómo nos cuesta proyectar) lo que a las madres con sus hijos. Una madre, por el hecho de haber gestado un hijo en su seno, lo ama y ve en él a una criatura hermosa a pesar de que sea un pequeño monstruo.

Lo mismo pasa con nuestras ideas y proyectos, por nuestra debilidad humana nos enamoramos de ellos, los aceptamos y no vemos sus fallas.

En este aspecto hay que desarrollar fuertemente el sentido de la autocrítica, es decir, aprender a ver nuestro trabajo con ojos ajenos. Debemos recordar lo de "la paja en el ojo ajeno".

¿Cómo se consigue desarrollar el espíritu de autocrítica?

Como todo, tiene su técnica. Primer consejo es tener siempre la vista en nuestra habitación, en nuestra mesa de trabajo o en la pared, un croquis de la idea en estudio para que cuando regresemos después de algunas horas de alejamiento o al día siguiente, podamos verla de improviso al entrar al local y tener el impacto de una imagen fresca. El segundo consejo es cambiar de escala.

Si estamos estudiando un proyecto a escala grande, hacer una síntesis en una escala pequeña donde estarán en evidencia los contrastes entre circulaciones y superficies útiles que forman la estructura del proyecto, por ejemplo. Debemos hacer todo un juego puntístico de contrastes para ver nuestros proyectos con ojos frescos y formas distintas. Este sencillo sistema nos ayudará a criticarnos. Ver

los planos al revés y desde lo alto, es otra forma. Un hombre con la sabiduría de Leonardo da Vinci nos dice: "Cada tanto retiraos, descansad un poco y cuando volváis al trabajo vuestro juicio será más seguro, ya que el permanecer constantemente adheridos al trabajo nos hace perder el poder de juzgar. Alejaos cierta distancia porque así el trabajo se verá más reducido y se podrá abarcar más del mismo de un golpe de vista, y de ese modo una falta de proporción o armonía será más fácil de captar". Explicar y discutir nuestras ideas con otros ayuda a aclararlas, precisarlas y enriquecerlas.

ANTEPROYECTO

Pregunto a ustedes ahora: terminado el dibujo final, llamado correctamente *anteproyecto*, ¿en qué momento del recorrido *OA* estamos preparados para proyectar? Sin duda, la experiencia les dirá algún día que es recién después de haber terminado el anteproyecto *AB* cuando nos encontramos en condiciones óptimas para comenzar a proyectar. Esto que parece un contrasentido no es tal, porque al terminar el trabajo recién hemos tenido una experiencia total, de conjunto, de ambientes y relaciones, a la vez que un conocimiento más o menos profundo del programa. Conocemos de memoria el programa; es decir, hemos acopiado en nuestra mente una serie de elementos que nos permitirán elaborar un producto espontáneo sin la traba que es la falta de dominio de los elementos en juego.

Para completar este *Método* agregaré otros conceptos y consejos.

GRAFICAR EL PROGRAMA

Un programa es algo complejo, en la mayoría de los casos compuesto por un sinnúmero de locales variados y diversos. Para poder dominar los distintos elementos del programa es necesario sintetizarlo, clasificar y agrupar los locales de acuerdo con su naturaleza para reducirlos a un mínimo. Igualmente, habrá que jerarquizar los distintos ambientes para saber cuáles han de tener primacía sobre los otros. También es conveniente graficar las superficies de los locales en base a un módulo fácil de retener mentalmente.

Ese módulo puede ser el local más repetido en el programa. Por ejemplo: en una escuela el local dominante es el aula; en este caso el patio cubierto tendrá

una superficie equivalente a 4, 6 u 8 aulas, las oficinas otro tanto, y así con las distintas partes del programa (fig. 2).

A la misma escala del gráfico de las superficies del programa es conveniente graficar el terreno —cuando éste no sea francamente grande— para poder visualizar la relación entre lo que está por edificar y el terreno, y ello nos dirá de inmediato si el edificio podrá desarrollarse en un solo nivel o tendrá que hacerse en una o varias plantas altas.

Con estos esquemas gráficos, poco a poco, vamos memorizando el problema, que como ya dije es condición necesaria para proyectar con libertad y agilidad.

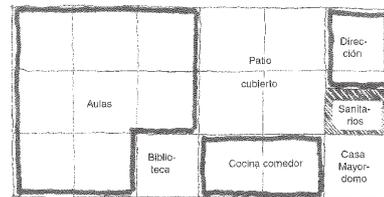
PREMISAS

Para crear debemos limitarnos. Hay muchos factores exteriores que nos limitan, pero no es suficiente. Más nos limitamos nosotros mismos, más fácilmente vendrá la solución.

P. Valéry

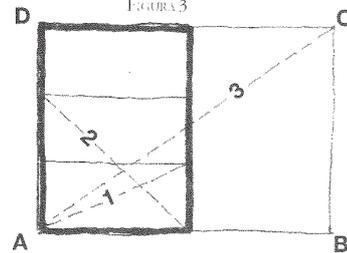
Otra condición indispensable para proyectar es fijarse "premisas", limitarse. Premisas son como fuerzas que actúan sobre la idea, al comienzo nebulosa e informe, y a la que poco a poco hay que precisar.

FIGURA 2



Para poder proyectar mentalmente es indispensable memorizar el programa. Para que esto sea posible lo mejor es simplificarlo primero y luego reducirlo a un módulo, conviene que éste sea el elemento que más se repite en el programa; en nuestro ejemplo, una escuela, deberá ser el aula, representada aquí por un cuadrado. Luego es fácil recordar que las aulas ocupan ocho módulos, el patio cubierto cuatro, etcétera. En esa forma una idea que nos venga puede ser fácilmente croquizada.

FIGURA 3



Relación entre lo que se ha de construir y el terreno disponible: En el terreno A, B, C, D, hay que construir superficies 1, 2 y 3. En el primer caso no hay problema, el edificio tendrá los pisos que creamos conveniente. En el caso del rectángulo 2, ya no es tan fácil de decidir, habrá que pesar el terreno que queda libre y ver qué conviene más, si edificar en uno, dos o tres pisos. En el caso del rectángulo 3, no hay la menor duda de que habrá que construir varios pisos.

¿Qué son premisas? Por ejemplo, la topografía del terreno, el clima, la orientación, el empleo de una técnica o un material determinado, dos medianeras, edificar en uno o en varios pisos, son premisas. Para mí, en la ciudad de Tucumán la orientación N.S, desechando por principio toda orientación que no sea ésa, es una premisa ineludible.

Y así, limitándonos, la idea irá tomando formas precisas y la solución aparecerá poco a poco, irá quedando gestada.

Hay quienes creen que fijar premisas y ponerse limitaciones va en contra de la libertad de creación. Este es un error grave que quiero dejar aclarado usando la experiencia que nos relata Paul Valéry, a quien se le pidió que escribiera un artículo para una revista de arquitectura y se le fijó el tema, el tiempo y la cantidad de palabras que debía emplear. Un alumno de Valéry le dijo: "Maestro, para usted debe ser terrible tener que crear con tantas limitaciones". A lo que contestó el poeta: "Todo lo contrario, las limitaciones me dan libertad". Exactamente lo mismo pasa con nuestro quehacer: tenemos que limitarnos para llegar a un fin.

En la Universidad del Valle, Colombia, tuve una experiencia muy aleccionadora: un colega muy simpático no admitía limitaciones porque a su juicio entorpecían la creación. Su obstinación era tal que no admitía, por ejemplo, que en un hotel de cien camas, los otros elementos, como cocina, comedor y salones, tenían su superficie, en principio, predeterminada por la capacidad del hotel. Como consecuencia de este criterio (equivocado) aparecían en los proyectos de sus alumnos locales desmesurados que, de haberse realizado, estarían siempre vacíos. Lo funcional es igualmente un elemento que guía y ayuda al proyectista a llegar a una solución.

Como ilustración pregunto a ustedes: ¿qué consideran más fácil o más difícil; proyectar una casa en un terreno amplio, libre, o proyectar una casa entre medianeras?

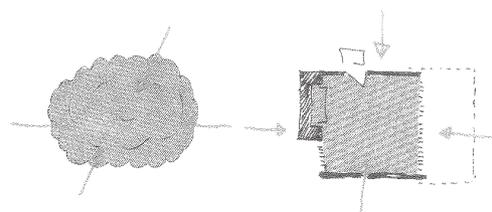
Es casi común entre los novicios, y entre algunos malos arquitectos, creer que una casa entre medianeras es mucho más difícil que una en campo raso. Por ejemplo, la Villa Poissy y la casa del arquitecto F. L. Wright para el señor Johnson en Racine, Estados Unidos.

Quisiera saber qué opinan ustedes al respecto. Personalmente, no tengo dudas: un edificio entre medianeras es mucho más fácil que otro ubicado en un terreno libre, ya que las medianeras limitan las posibilidades de solución en, digamos, un tercio del total, del ciento por ciento de libertad como tendríamos en el otro caso, en el que, yo diría, la creación es absoluta. En cambio, a mi juicio, la

creación se halla como encarrilada cuando se proyecta entre medianeras. En otras palabras, las posibles soluciones son más reducidas.

CASA HABITACIÓN

Dentro del problema de la casa habitación encuentro que hay otro punto que induce generalmente a error.



Al comienzo la idea es vaga, imprecisa, algo así como una nebulosa; las premisas que fijamos actúan como fuerzas que ayudan a darle forma. (Solución)

Pregunto a ustedes si proyectar una vivienda es fácil. La mayoría opinará que sí, que es fácil. Pero a mi juicio no es así: la casa habitación es uno de los problemas más difíciles que enfrentamos al proyectar, ya que, justamente, hay que armonizar una serie de ambientes que tienen un valor más o menos equivalente y un mismo peso en la composición del plano. No existe un elemento preponderante que determine la ubicación de los restantes, como podría ser, por ejemplo, en un teatro, donde la sala y el escenario definen casi el resto del plano.

En la vivienda, las habitaciones, el estar y el servicio son tres valores más o menos equilibrados y muy difíciles de ponderar.

Además, la casa debe encerrar "un modo de vida", cosa que es muy sutil, distinta por ejemplo de 500 personas sentadas frente a una pantalla de cine. Un

modo de vida es peculiar para cada época y grupo social, y el arquitecto debe ser capaz de captarlo inteligentemente. Esto no se consigue cuando se hacen cosas en base a recetas o imágenes, por ejemplo, de revistas extranjeras, de países donde el clima y el modo de vida son muy distintos al local, casi antitéticos; es algo que hay que descubrir y lo ideal sería "experimentar".

Resumiendo, mi consejo es que se quiten de la mente la idea de que proyectar viviendas es fácil; según Wright, es el problema más difícil, aun para los mejores arquitectos, además de ser el problema dilecto de su vida. Y desde ya sepan que al tener que proyectar una casa deberán enfrentar con suma humildad el problema.

¿DÓNDE SE PROYECTA?

Quisiera que mediten esta pregunta que les hago. La contestación nos la da una gran profesora de canto a la que alguien preguntó: "Señora, ¿con qué se canta?". A lo que ella respondió, señalándose la cabeza: "Con la mente". La misma respuesta adoptaré yo para la pregunta inicial. Se proyecta *in mente*, en la cabeza. Es allí donde se originan todas las ideas, donde reside la imaginación, donde se elaboran las obras. Todo lo que es capaz de hacer el hombre allí tiene su origen.

Ese origen mental del proyecto es el que le confiere su condición fundamental: la unidad.

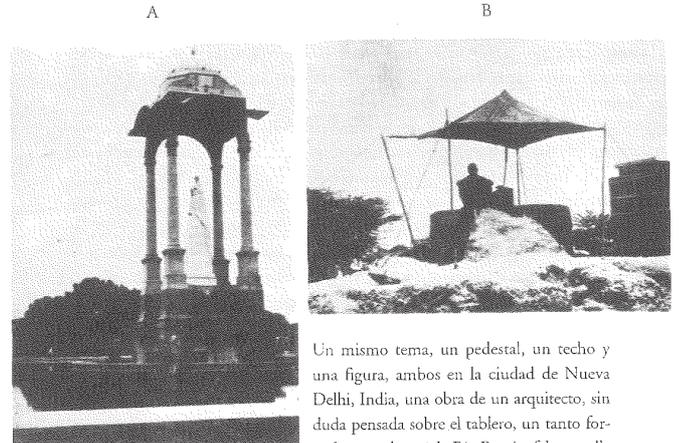
Al pensar nosotros en una obra, pensamos en el total. Por ejemplo, en el Partenón, en "una catedral", en "una casa". Nunca pensamos en una parte de la misma, a las partes se las conoce por una voluntad analítica.

Si por el contrario adquirimos el mal hábito de no hacer trabajar nuestra mente (el pensar cuesta, duele) y nos dedicamos a tratar de resolver las obras sobre el papel, por no tener lugar la elaboración mental de concebir "una cosa", nuestro plano comienza a ser una yuxtaposición de elementos tomados de aquí y de allá y carecerá de la unidad que debe caracterizar justamente a la obra de arquitectura. En la unidad de la obra se ve si el proyectista ha sido un arquitecto o no (arquitecto se es por naturaleza y no por título).

EL PAPEL

El papel es el enemigo del arquitecto y el hecho de que éste sea barato redundante en contra de nosotros. Hemos perdido el hábito del esfuerzo mental al dejarnos dominar por el papel.

FIGURA 5



Un mismo tema, un pedestal, un techo y una figura, ambos en la ciudad de Nueva Delhi, India, una obra de un arquitecto, sin duda pensada sobre el tablero, un tanto formal, como lo señala Pío Baroja, falta en ella el instinto vital popular, figura A. La otra, figura B, es un modesto puesto de un vendedor de vituallas, construido por él mismo, con materiales modestos: tierra, arpillera y dos palos, está hecho con la gracia y sabiduría populares, tiene ese instinto de que habla Baroja. Personalmente no dudo en la elección.

MODELOS

La Facultad debiera fomentar a toda costa el hábito del esfuerzo mental por ser de difícil y dolorosa realización. Por esta razón un profesor responsable debe inventar trabajo que obligue al alumno a proyectar en la mente. Como todo en la

vida, adquirir el hábito de elaborar nuestras ideas en esa forma cuesta al principio; pero con el tiempo y el ejercicio se adquiere el hábito y se lo hace naturalmente. A eso debe tender el esfuerzo de ustedes. Los modelos entretienen y requieren trabajo manual, y al hacerlos nos sentimos justificados y estamos eludiendo el trabajo mental. Modelos de estudios, hechos en forma ligera, sí son recomendables; ellos nos deben obligar a modificar nuestros proyectos, cosa que no sucede con los otros modelos. Además, y esto lo veremos más adelante, es el *plano, la planta*, lo que hay que trabajar, ya que en él está sintetizado y expresado todo el edificio, y el dominio del plano requiere una fuerte disciplina.

Respecto a eso de proyectar en el papel quiero citar a ustedes una frase del novelista español Pío Baroja. En alguna novela hace decir a uno de sus personajes de visita en París la siguiente frase: "Me revientan estas ciudades con una gran avenida y un monumento al fondo, parecen pensadas sobre el papel en blanco por el arquitecto, en ellas falta el instinto vital popular". De acuerdo con esto que dice Pío Baroja, debemos permanentemente combatir esa tendencia natural en nosotros y tratar de vivir el ambiente donde está ubicada la obra y traducirlo, captando el sitio con su tipo de luz, vegetación y atmósfera y todo lo que configura la obra arquitectónica, y reflejándolo en nuestro plano. Es decir, que nuestro proyecto no debe ser concebido en el papel, sino *in mente* y en un sitio determinado, lo que luego se traducirá en el plano para juzgarlo, construirlo, etcétera. F. L. Wright dice a propósito de esto que "un edificio es la inspiración de un sitio".

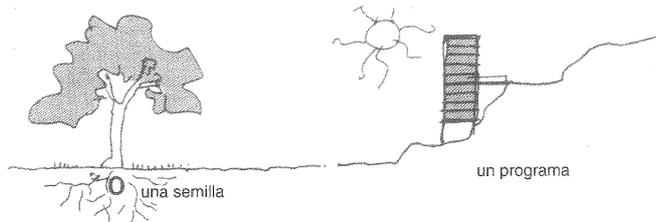
Hacer trabajar la mente requiere una técnica que debemos cultivar y desarrollar. Recuerdo que Nietzsche contaba que para escribir necesitaba el excitante de caminatas por la montaña, lo que hacía a menudo acompañado de un pequeño cuaderno de notas en el que iba anotando las ideas que acudían a su mente durante el paseo. Cada uno de ustedes descubrirá su forma natural de pensar, con música, en el cine, en la cama o en tranvía, pero lo fundamental es adquirir el hábito de elaborar y resolver mentalmente los problemas. Verán con la experiencia y los años que las ideas brillantes que tengan en su vida siempre surgirán en un momento así y nunca sobre el tablero.

IDEA ARQUITECTÓNICA

Una obra de arquitectura se basa en una idea arquitectónica que no es arbitraria ni gratuita, a la que se llega con esfuerzo, por la intuición y la experiencia y que está estrechamente relacionada con nuestra capacidad creadora.

No es cuestión de buscar una idea "original" por sí, sino encontrar la idea arquitectónica que resuelva el problema planteado.

FIGURA 6



Una semilla colocada en condiciones ideales con clima y suelo dará una solución óptima.

El creador, por medio de la intuición, trata de encontrar una solución "óptima" a un programa.

Creo que el siguiente ejemplo ilustrará a ustedes en forma clara sobre cuál es nuestro objetivo al proyectar y cuál debe ser nuestro ideal: si tomamos una semilla, por ejemplo, y la plantamos en un lugar óptimo, tierra, clima, etcétera, con el tiempo crecerá una planta que alcanzará un desarrollo igualmente óptimo, de acuerdo con el plan de la naturaleza. La semilla podrá, por ejemplo, convertirse en un magnífico árbol o en un repollo, lo mismo da, lo cierto es que según la semilla será una y no otra cosa y, como se ha desarrollado en un medio óptimo, el producto será excelente. Ahora bien, a nosotros, arquitectos, nos llega un programa —equivalente a la semilla— que lleva en sí todo un futuro. Ese programa se debe desarrollar en un determinado sitio, con una topografía dada, con un clima determinado, con condiciones fijas. Por nuestra inteligencia, intuición y experiencia, debemos llegar a una solución que debiera ser la óptima y no otra, y justamente el objeto de los concursos es encontrar esa solución.

Generalmente sólo se encuentra una que más se acerca a aquélla y la misión del jurado es determinar qué proyecto reúne esa condición. Por ejemplo, en la determinación de un *óptimo* puede intervenir la mantención de un edificio, o su economía, o su forma.

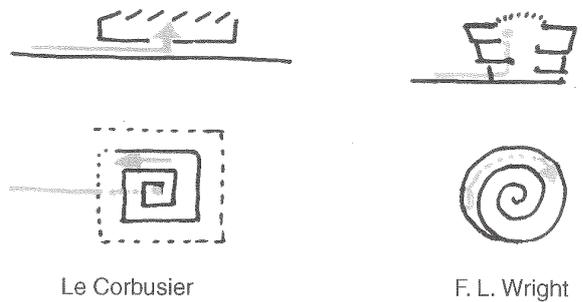
Si ustedes desean aclarar estos conceptos, sobre el particular deben ver en el libro *Obras completas de Le Corbusier*, año 1910-1920, página 189, donde este arquitecto explica el proceso de sus ideas, en lo que respecta a la vivienda, desde sus primeras obras hasta la Villa Poissy. Recomiendo leer esta página y analizar los dibujos. Verán ustedes que la primera es una idea romántica fácil; la segunda, muy difícil, y austera; la tercera (desarrollada para el norte de África) muy rica, y la cuarta, Villa Poissy, es una forma exterior muy simple que posee una riqueza interior espacial muy variada. Otro ejemplo de idea arquitectónica, también de Le Corbusier, es el museo que crece. El problema fundamental de un museo es crecer sin entorpecer su funcionamiento. La idea de Le Corbusier consiste en construir en un primer piso el museo en planta espiral comenzando el recorrido por el centro de la espiral y desarrollando en una primera etapa los locales necesarios. En el futuro se podrá continuar la construcción de la espiral sin paralizar el funcionamiento del museo. La iluminación es central.

Esta idea, como ustedes ven, es simple, rica, y ha sido a su vez empleada por Wright en su Museo Guggenheim, pero sin la virtud del crecimiento; teniendo, en cambio, la ventaja del movimiento descendente que facilita el recorrido por los visitantes, que son llevados al último nivel en ascensor.

Otro ejemplo más cercano es una experiencia que tuve en Taft del Valle, Tucumán, donde un modesto albañil me repitió un día la lección recibida de su maestro, un obrero italiano, que le había confiado: "Vos lo que tenés que hacer para proyectar es construir un muro perimetral bien preciso, con sus puertas y ventanas, y luego, dentro del mismo, hacer lo de la hormiga: te movés con toda libertad de acuerdo a tus necesidades".

Si ustedes comparan el plano de la Villa Garches de Le Corbusier con esta idea, verán que coinciden exactamente. Toda una lección de arquitectura dada por este modesto albañil italiano.

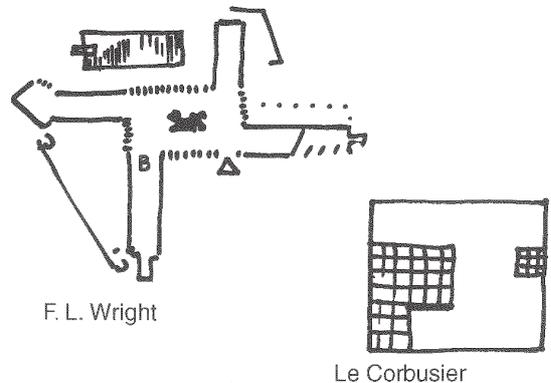
FIGURA 7



Le Corbusier

F. L. Wright

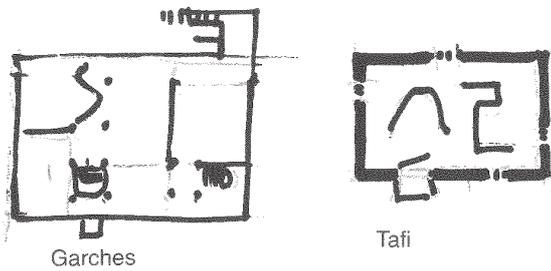
FIGURA 8A



F. L. Wright

Le Corbusier

FIGURA 8B



Otro ejemplo de dos obras similares, construidas con pocos años de diferencia, y de concepción antagónica porque la idea matriz de cada una de ellas responde a conceptos diferentes, lo tendrán si analizan Versalles y El Escorial. El primero, construido para Luis XIV, que ejerció el concepto de que "El Estado soy yo", tiene en el centro de la composición por foco la habitación del Rey Sol. La ceremonia con que este rey se acostaba y se levantaba era de gran protocolo, obedecía a todo un ceremonial y poder atenderla significaba la posesión de un rango dentro de la corte. En El Escorial, en cambio, las cosas son opuestas. Felipe II sólo era un humilde representante de Dios en la tierra; por lo tanto, el centro o foco del palacio lo ocupaba la iglesia. La habitación del poderoso monarca pasa inadvertida dentro de la composición, ocupa un modesto lugar a la derecha de la iglesia y está dispuesta en tal forma que el rey podría seguir la misa desde su lecho (ver los respectivos planos).

¿HAY RECETAS DE ARQUITECTURA?

Una vez, un estudiante de ingeniería me pidió una receta para proyectar. Esa noche, cavilando, encontré una receta que me voy a permitir transmitir a ustedes. Esa receta se titula: "dos honestidades", honestidad para con uno mismo, para nuestro modo de sentir las formas, y honestidad para con los materiales, ya que cualquier material es noble, y tiene una belleza característica. Procediendo así, no hay dudas de que la obra será al menos correcta.

Algunos estudiantes de arquitectura creen, por el hecho de estar en esta Facultad, que son artistas y se llenan de vanidad.

¿Qué es un artista? ¿Se lo han preguntado ustedes? Ser artista es simplemente tener condición natural para hacer algo con arte.

Es tan artista el zapatero que hace buenos zapatos como la persona que cocina rica comida. Al respecto, los escolásticos de acuerdo con Santo Tomás dejaban claramente planteada la situación al referirse al *habitus* que hay en el individuo para hacer algo con calidad artística. Hay el *habitus* del zapatero, hay el *habitus* de la pintura, hay el "habitus" de la arquitectura y el que tiene ese *habitus*, o sea, condición natural para hacer arquitectura, podrá, si quiere, llamarse artista.

Para aclarar qué es un "artista" recomiendo leer *Arte y escolástica* de Jacques Maritain, libro difícil de seguir al principio, pero cuya lectura compensa por la forma en que aclara las ideas.

Ustedes deben saber que el título sólo es una autorización para ejercer una profesión, pero está lejos de conferir la cualidad auténtica de ser arquitecto; se puede ser arquitecto sin tener título; basta que se tenga el *habitus* de hacer arquitectura.

Wright y Le Corbusier, que yo sepa, no tenían un título o diploma de arquitectos.

FIGURA 9

