

LA IMAGINERÍA, UN CONCEPTO CREATIVO Y UN ESTILO PARA LA ARQUITECTURA.

(SERIE 4 DOCENCIA - CREATIVIDAD)



POR
ÓSCAR JOSÉ VÁZQUEZ MONTERO

HABLAR DE CREATIVIDAD ENFOCADA A LA ARQUITECTURA, RESULTA SER UN TÉRMINO MUY AMPLIO Y AMBIGUO, YA QUE ELLO NO ES EXCLUSIVO DE UNA SOLA DISCIPLINA PROFESIONAL, EXISTEN TÉRMINOS MÁS ACORDES Y PRECISOS (SINTETIZADOS) PARA REFERIRNOS A LA CREATIVIDAD EN EL ÁMBITO ARQUITECTÓNICO, ESTE TÉRMINO SE LE DENOMINA LA IMAGINERIA.

ESTE CONCEPTO¹ ES MENOS AMPLIO Y CONFUSO DE ENTENDER QUE EL SIGNIFICADO DE CREATIVIDAD Y MÁS FÁCIL DE TRANSMITIR PERO RESULTA SER MENOS CONOCIDO, YA QUE SU USO ES MÁS ESPECÍFICO.

DE ACUERDO AL SIGNIFICADO DEL TÉRMINO EN DIVERSOS GLOSARIOS² LA IMAGINERIA LO PODEMOS RESUMIR COMO TALLA O PINTURA DE IMÁGENES SAGRADAS, EN EL ARTE ESTÁ RELACIONADO A LA ESCULTURA RELIGIOSA Y EN LA ARQUITECTURA SE REFIERE A RETABLOS Y DETALLES DECORATIVOS DE LA ARQUITECTURA ANTIGUA, PASANDO POR LA BARROCA, GÓTICA, ETC. AUN CUANDO SE LE HA ENCASILLADO DENTRO DE ESTOS PARÁMETROS, LA IMAGINERIA VA MÁS ALLÁ DE LA ESCULTURA Y PINTURA RELIGIOSA, ABARCA ASPECTOS MÁS DE CREATIVIDAD (IMAGINAR, PENSAR, IDEALIZAR, SOÑAR, INTERPRETAR, ETC.) Y SE RELACIONA TAMBIÉN CON LA ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA Y DE VANGUARDIA, ANTE ESTE ASPECTO ALONSO³ EN SU ENSAYO "EL ESPACIO EXPANDIDO: CRÓNICAS EXPANSIVAS" HACE MENCIÓN DE LA IMAGINERIA COMO UN ELEMENTO INELUDIBLE EN LA ARQUITECTURA Y EL DISEÑO DE VANGUARDIA Y COMENTA AÚN MÁS ALLÁ: QUE LOS ARQUITECTOS Y DISEÑADORES DE VANGUARDIA DEL GRUPO "ARCHIGRAM" BUSCAN CAPTURAR SENSORIALMENTE AL PÚBLICO, BUSCANDO GENERAR ESTADOS EXPANDIDOS DE CONCIENCIA, LA INTENCIÓN DE ARRANCAR A LAS PERSONAS DE SU ENTORNO INMEDIATO Y HACIÉNDOLES INGRESAR EN EL UNIVERSO DE SENSACIONES, CON PROYECTOS INUNDADOS DE IMÁGENES (CARTELES, PANTALLAS, CAMBIOS DE ESCALA, DISPOSITIVOS ESPACIALES, ALTAVOCES Y LETREROS LUMINOSOS, ETC.) QUE HACEN ESTALLAR LOS LÍMITES DE LA CIUDAD MODERNA TRADICIONAL, ACERCÁNDOSE A

¹ LA SIMPLE CONNOTACIÓN DE LA PALABRA IMAGINERIA NOS RELACIONA A IMAGEN O IMAGINAR, LO QUE RESULTA SER MÁS COMPRENSIBLE Y SINTETIZADO DE ENTENDER QUE EL TÉRMINO DE CREATIVIDAD.

² FATAS G. Y BORRÁS M. DICCIONARIO DE TERMINOS DE ARTE Y ARQUEOLOGIA, 4ª EDICIÓN, 1980, GUARA EDITORIAL, BARCELONA ESPAÑA.

³ ALONSO RODRIGO CRÍTICO, CURADOR Y ASESOR DEL MUSEO DE ARTE MODERNO Y DEL MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES DE ORIGEN ARGENTINO, LICENCIADO EN ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES (UBA), PROFESOR DE HISTORIA DE LAS ARTES PLÁSTICAS (ARTE CONTEMPORÁNEO) DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE (UNA). ORGANIZADOR DE NUMEROSAS EXHIBICIONES Y EVENTOS TEÓRICOS PARA DIVERSAS INSTITUCIONES, MEDELLÍN (1997), BARCELONA (1999), MADRID (1999/2001), LA HABANA (2000), BELFAST (2000), PARÍS (2001), BERLÍN (2001), HELSINKI (2001), LIMA (2001).

LA IMAGINERÍA POSTERIOR DE LAS FORMAS GEOMÉTRICAS Y ALUCINANTES DIGNO DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN.

SIENDO MENOS FANTASIOSO Y MÁS POÉTICO VENTURI "SUGIEREN AL ARQUITECTO O AL DISEÑADOR URBANO QUE LO ESENCIAL EN LA IMAGINERÍA DE LA ARQUITECTURA DEL OCIO SON LA LIGEREZA, LA CUALIDAD DE OÁSIS DENTRO DE UN CONTEXTO QUIZÁ HOSTIL, EL SIMBOLISMO ENALTECIDO Y LA CAPACIDAD PARA QUE EL VISITANTE ASUMA UN NUEVO PAPEL..."⁴

RESULTA SER ARTHUR DREXLER⁵ QUIEN EXPLICA AÚN CON MAYOR CLARIDAD LAS CARACTERÍSTICAS DE LA IMAGINERÍA, DÁNDOLE UN CARÁCTER PROPIO DENTRO DE LA ARQUITECTURA ACTUAL, HACE MENCIÓN QUE LA TERMINAL AÉREA DE LA TWA, DE EERO SAARINEN Y LA OPERA DE SYDNEY, DE JORN UTZON APARECIERON EN UNA EXPOSICIÓN DEL MUSEO DE ARTE MODERNO DE NUEVA YORK, CELEBRADA EN 1959, DENOMINADA "ARQUITECTURA E IMAGINERÍA", "CON LA OBSERVACIÓN DE EVOCAR TALES IMÁGENES NO ERA NECESARIAMENTE LA INTENCIÓN DEL ARQUITECTO, LO QUE AFIRMA QUE ALGUNAS FORMAS SON MUCHO MÁS RICAS EN SUGERENCIAS QUE LAS FORMAS PURAMENTE GEOMÉTRICAS DE LA COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA ABSTRACTA. LAS IMÁGENES QUE EVOCA SON YA PARTE DEL VALOR ÚLTIMO DEL EDIFICIO, INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL ARQUITECTO LAS HAYA BUSCADO O INCLUSO LAS HAYA ANTICIPADO".

DREXLER DESCRIBE A LA IMAGINERÍA, COMO AQUELLAS FORMAS DE LA ARQUITECTURA QUE PUEDE SER EXPLÍCITAS EN SU INTERPRETACIÓN O QUEDAR ABIERTA, COMENTA COMO EJEMPLO QUE: UTZON QUEDÓ SATISFECHO DE QUE SU OPERA DE SYDNEY HAYA SIDO INTERPRETADO Y RELACIONADO CON LAS VELAS DE UN BARCO MIENTRAS SAARINEN LE COSTÓ TRABAJO ACEPTAR PÚBLICAMENTE QUE SU TERMINAL AÉREA EVOCARA A LA IMAGEN DE UN PÁJARO, AMBOS EDIFICIOS EXPRESAN UNA IMAGINERÍA PROPIA.

ENTRE 1959 Y 1979 COMENTA EL AUTOR, "LA DISCUSIÓN SOBRE LA IMAGINERÍA Y SU SUPUESTA IMPORTANCIA PARA CONFERIR SIGNIFICADOS HA CRECIDO MÁS QUE SU PROPIA REALIZACIÓN EN LA ARQUITECTURA".⁶

DREXLER UBICA A LA IMAGINERÍA DENTRO DE LA FORMA ESCULTÓRICA ARQUITECTÓNICA⁷ Y LO SINTETIZA DENTRO DE LAS CORRIENTES DE LA ARQUITECTURA MODERNA DESCRIBIÉNDOLA

⁴ VENTURI ROBERT APRENDIENDO DE LAS VEGAS, STEVEN IZENOUR & DENSE SCOUT BROWN (2ª EDICIÓN DE 1982).

⁵ DREXLER ARTHUR TRANSFORMACIONES EN LA ARQUITECTURA MODERNA, EDITORIAL GUSTAVO GILI, BARCELONA.

⁶ DREXLER ARTHUR IDEM.

⁷ DREXLER CLASIFICA A LA ARQUITECTURA MODERNA EN TRES GRUPOS Y LOS CUALES A SU VEZ SE SUBDIVIDEN EN VARIOS ESTILOS, UBICANDO A LA IMAGINERÍA EN EL GRUPO DE LA FORMA ESCULTÓRICA:

- 1- LA FORMA ESCULTÓRICA
- EL BRUTALISMO.

CON LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS: ESTÁ INSERTA POR LAS FORMAS GEOMÉTRICAS DE LA COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA ABSTRACTA, DONDE LA LÍNEA RECTA Y LA ORGÁNICA CONVIVEN EN UNA SIMBIOSIS CASI PERFECTA, ES LA CREATIVIDAD LA FUENTE REGIDORA DE LAS FORMAS, DONDE LA IMAGINACIÓN SIN LIMITACIONES ES EL DETONANTE QUE MUCHAS VECES SOBREPASA LA RAZÓN DEL ARQUITECTO, EN OTRAS PALABRAS LA IMAGINERÍA, ES PENSAR, IMAGINAR, SOÑAR, IDEALIZAR LA FORMA ARQUITECTÓNICA SIN EL RAZONAMIENTO CONCRETO QUE LA LIMITE.

PONE COMO REPRESENTANTES DE ESTE ESTILO A EERO SAARINEN, KENZO TANGE, JORN UTZON, CASSON CONDER, MORRIS KETCHUM, CLAUDE PARENT, ETC.

LAS ETAPAS DE LA CAPACIDAD CREADORA EN LA IMAGINERÍA

LA CAPACIDAD CREADORA ESTÁ IMPLÍCITA EN TODOS LOS SERES HUMANOS Y EN TODAS LAS ETAPAS DE SU CRECIMIENTO, EL ADULTO A DIFERENCIA DEL NIÑO SE DA POR LA MADUREZ DE CONOCER DIFERENTES ASPECTOS DE LA VIDA A TRAVÉS DEL CRECIMIENTO. LA CREATIVIDAD DEL NIÑO ES MÁS INTUITIVA (AÚN DESCONOCE MUCHOS ASPECTOS DEL CONTEXTO Y DE LOS CONCEPTOS QUE LE RODEA) MIENTRAS EL ADULTO LE AGREGA LA

-
- LA IMAGINERÍA.
 - LAS CAJAS LISAS.
 - LOS PLANOS Y VOLÚMENES.
 - EL EXPRESIONISMO.
 - LA ORGÁNICA.
 - 2- LA ESTRUCTURA
 - LAS JAULAS.
 - LAS VIGAS VOLADIZAS.
 - LAS PIELES DE VIDRIO.
 - LOS INVERNADEROS.
 - EL DISEÑO POR SISTEMA.
 - 3- LOS ELEMENTOS
 - LOS HÍBRIDOS.
 - LAS VENTANAS.
 - LAS COLUMNATAS Y TECHOS.
 - LOS MUROS EN LAS TECHUMBRES.
 - LOS PARAPETOS.
 - LA TIERRA.
 - LAS PARTES SEPARABLES.
 - EL VERNÁCULO MODERNO.
 - LOS PABELLONES.

PROPOSITIVA (DONDE VA IMPLÍCITO EL RAZONAMIENTO Y LA EXPERIENCIA). A PESAR DE ELLO LA CREATIVIDAD SIGUE SIENDO EL MISMO ESTÁNDAR PARA LAS DIFERENTES EDADES DE LOS SERES HUMANOS.

LOS ARQUITECTOS PATRICIA RODRIGUEZ ANIDO Y MIGUEL ANGEL LONGHINI⁸, DICEN "QUE LO IDEAL SERÍA CREARSE PROGRAMAS SISTEMÁTICOS PARA ENSEÑARLE AL ALUMNO A PENSAR, EL DOCENTE DEBE DE IR MÁS ALLÁ DE SER UN TRANSMISOR Y EVALUADOR DEL CONOCIMIENTO, SINO TOMAR ACCIONES MÁS DIRECTAS ADAPTADAS A LAS CARACTERÍSTICAS DIFERENCIALES DE LOS SUJETOS.

LA CREATIVIDAD ES UNA ATRIBUCIÓN DEL HOMBRE RELACIONADO CON LA INTELIGENCIA, QUE TIENE LA CAPACIDAD DE TRANSFORMAR LAS REALIDADES EN NUEVOS SIGNIFICADOS Y SENTIDOS SOBRE LAS DIFERENTES COSAS, POR LO QUE SE NECESITA CULTIVARSE, EJERCITARSE A TRAVÉS DE MÉTODOS NO TRADICIONALES, ¿QUÉ OBSTÁCULOS HAY QUE VENCER ANTE UNA LIMITACIÓN CREATIVA?:

LOS BLOQUEOS PERCEPTUALES: NO PODEMOS VER CUÁL ES EL PROBLEMA.

LOS BLOQUEOS CULTURALES: QUE CONSIDERAMOS BUENO O MALO.

LOS BLOQUEOS EMOCIONALES: ESTÁ EN NUESTRO INTERIOR, DEPENDE DE NUESTRAS INSEGURIDADES."

ELLOS PLANTEAN CUATRO PUNTOS IMPORTANTES PARA IMPLEMENTARLOS COMO EJERCICIOS DE CREATIVIDAD.

PRIMERO: VISUALIZAR LA CREATIVIDAD COMO UN ELEMENTO COTIDIANO, QUE INTERACTÚA ENRIQUECIENDO LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE QUE SE PRESENTA, UN HÁBITO MENTAL PRODUCTIVO.

SEGUNDO: FOMENTAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE, LA EXPERIMENTACIÓN Y LA APROPIACIÓN DE CONTENIDOS A TRAVÉS DE MODALIDADES NO TRADICIONALES.

TERCERO: DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LA MÁS AMPLIA LIBERTAD PARA PODER JUGAR CON IDEAS Y MATERIALES, CON REPRESENTACIONES DE LOS OBJETOS Y CON LOS OBJETOS MISMOS, DE MODO QUE OPEREN COMO FUENTE DE ESTÍMULO INCESANTE PARA SUMERGIRSE EN LA FANTASÍA Y EN EL MUNDO DE LO IMPENSADO E INESPERADO.

CUARTO: REFORZAR CONOCIMIENTOS, CON UNA TRANSFERENCIA DIRECTA A LOS PLANTEOS DE DISEÑO.

EL INTERÉS DE EJERCITAR, MEDIANTE PRÁCTICOS DE RÁPIDA GENERACIÓN, DE UN ALTO GRADO DE ABSTRACCIÓN Y DE PROGRESIVA INCORPORACIÓN DE CONCEPTOS, RESPUESTAS DONDE IDENTIFICAR IDEAS RECTORAS QUE PUDIERAN ACTUAR COMO DISPARADORES DE LA CREATIVIDAD.

⁸ INVESTIGADORES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN EN ARGENTINA CON SU ENSAYO EDUCANDO PARA LA CREATIVIDAD: CAMINOS ALTERNATIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO. PUBLICADO EN LA UNT.

COMO EJEMPLO DE EJERCICIOS CREATIVOS RELACIONAN LA POESÍA CON LA IMAGEN, LA RELACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LA PALABRA, LA METÁFORA, LOS LÍMITES. EL ELEMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL POETA Y DEL ESCRITOR PARALELO CON LOS ELEMENTOS CONSTRUCTIVOS ARQUITECTÓNICOS. EL ESPACIO, EL PROCESO, "LAS IDEAS ESENCIALES" A PARTIR DE "PALABRAS CLAVE", ESTO QUIERE DECIR: LA CONSTRUCCIÓN DE IMÁGENES A PARTIR DE LA PALABRA Y SU REPRESENTACIÓN GRÁFICA.

EL OTRO EJEMPLO SE DA LA RELACIÓN DE RESULTADOS CREATIVOS A PARTIR DE LA PINTURA. LA BIDIMENSIÓN COMO DISPARADOR DE IDEAS. LA TRIDIMENSIONALIDAD DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS, LA ASIGNACIÓN DE FUNCIONES, LA METÁFORA ESPACIAL, EL COLOR Y LA FORMA, LA ARQUITECTURA COMO UNA ABSTRACCIÓN PLÁSTICA.

POR SU PARTE MAURO RODRIGUEZ EN SU MANUAL DE LA CREATIVIDAD⁹ COMENTA QUE EN UN PROCESO CREATIVO TRADICIONAL IMPLICA SEIS ETAPAS O PASOS, LAS CUALES LA CLASIFICA DE LA SIGUIENTE MANERA:

A)- EL CUESTIONAMIENTO: LA BÚSQUEDA Y PERCEPCIÓN DEL PROBLEMA.

B)- EL ACOPIO DE INFORMACIÓN: CONOCER HECHOS QUE INCIDAN EN EL PROYECTO. "IMAGINACIÓN SIN INSTRUCCIÓN ES COMO TENER ALAS SIN PIES". FRASE QUE HACE ALUSIÓN DE J. JOUBERT.

C)- LA INCUBACIÓN: QUE SE REFIERE AL PROCESO DE GERMINACIÓN DE LA IDEA CREATIVA.

D)- LOS DERIVADOS DE LA INCUBACIÓN: COMENTA QUE: SE HA OBSERVADO QUE LOS ARTISTAS SUFREN PERÍODOS DE APARENTE ESTERILIDAD Y QUE EN LOS MOMENTOS MENOS PENSADOS PUEDEN ENCONTRAR LA SOLUCIÓN. ESTE ES EL PUNTO MENOS TRANSPARENTE DE LA METODOLOGÍA Y EN EL QUE SE DEBERÍA DE PROFUNDIZAR MÁS.

E)- LA ELABORACIÓN: TRANSCRIPCIÓN DE LA IDEA.

F)- LA COMUNICACIÓN: HACER PÚBLICA LA IDEA O PROYECTO.

PARA LA IMAGINERÍA (LA CREATIVIDAD ENFOCADA A LA ARQUITECTURA) EXISTE OTRO PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO BASADO EN LAS IDEAS DE LOWENFELD Y LAMBERT¹⁰, PARA

⁹ RODRÍGUEZ MAURO MANUAL DE LA CREATIVIDAD, EDITORIAL TRILLAS, MÉXICO 1995.

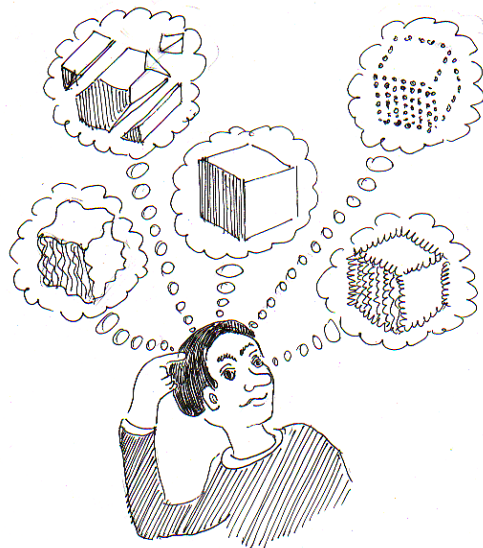
¹⁰ LOWENFELD VÍCTOR Y LAMBERT BRITAIN W. DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA, SEGUNDA EDICIÓN, EDITORIAL KAPELUSZ, BUENOS AIRES, 1980.

EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD CREADORA Y AUNQUE SUS PLANTEAMIENTOS ESTÁN ENFOCADOS A LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR, MUCHOS DE ESOS CONCEPTOS METODOLÓGICOS SE MANIFIESTAN DE MANERA SIMILAR EN EL ADULTO.

PARA QUE LA IMAGINACIÓN SE ACTIVE, SE NECESITA INDUDABLEMENTE LA ACCIÓN DE LOS SENTIDOS, EL APRENDIZAJE PRECISAMENTE SE EMPIEZA POR AHÍ, AUNQUE NUESTRO SISTEMA EDUCACIONAL EN MÉXICO NO LO CONTEMPLA A PLENITUD, ES DIFÍCIL PARA ALGUNOS MAESTROS QUE EL ACTO DE IMAGINAR IDEAS Y PROYECTARLAS AL PAPEL POR PARTE DEL ALUMNO RESULTE SER UNA ACCIÓN DIVERTIDA, O SEA QUE HAY QUE ENSEÑARLES A LOS ALUMNOS A JUGAR Y DIVERTIRSE CUANDO PROYECTEN Y DEJAR LA RIGIDEZ DE LA SERIEDAD Y LA EXIGENCIA QUE NORMALMENTE PIDEN LOS MAESTROS, COARTANDO ESE DINAMISMO DE LA IMAGINACIÓN DE FORMAS ARQUITECTÓNICAS PRESENTES EN LA MENTE DE LOS ALUMNOS, AÚN CUANDO ESTOS PUDIERAN SER IDEAS TONTAS O ABSURDAS POR PARTE DE LOS DOCENTES.

LOS ESTUDIOS METODOLÓGICOS REALIZADOS POR LOS AUTORES ANTERIORMENTE MENCIONADOS CLASIFICAN ESA ACCIÓN PROYECTUAL DE LA IMAGINACIÓN EN DIFERENTES ETAPAS RELACIONADAS AL NIÑO LO CUAL PODRÍAMOS INTERPRETARLO O RELACIONARLO DE FORMA SIMILAR EN UN ADULTO, LO CUAL INICIAMOS CON:

LA LLUVIA DE IDEAS ES EL PRIMER PASO NATURAL PARA IDENTIFICAR O REFERENCIAR PENSAMIENTOS, QUE PUEDEN SER ESPONTÁNEOS O INDUCIDOS Y SU DURACIÓN OSCILA ENTRE UN INSTANTE, SEGUNDOS, MINUTOS O INCLUSIVE HORAS.

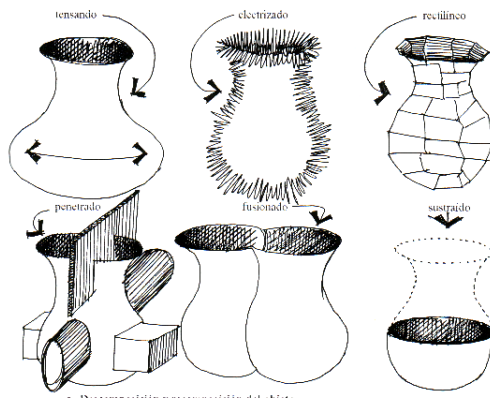


PASO 1 LA IDEA (QUE ES LO QUE QUIERE EL ALUMNO, QUE ES LO QUE PIENSA: LA LLUVIA DE IDEAS): PENSAMIENTOS INICIALMENTE CORTOS Y VARIADOS QUE SE VAN "DILATANDO" CONFORME VAN SURGIENDO INTERÉS EN ALGUNO DE ELLOS, SE PODRÍA DECIR QUE ES LA ETAPA DE IDENTIFICACIÓN Y DE REFERENCIA, ESTA ACCIÓN PUEDE DURAR DESDE UNOS SEGUNDOS EL ENCONTRAR LA IDEA CLAVE QUE SE NECESITA (ESTA ACCIÓN TAMBIÉN SE LE

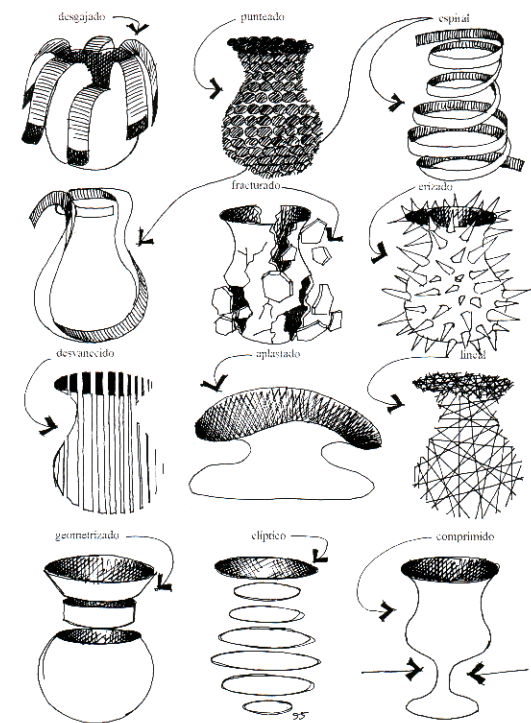
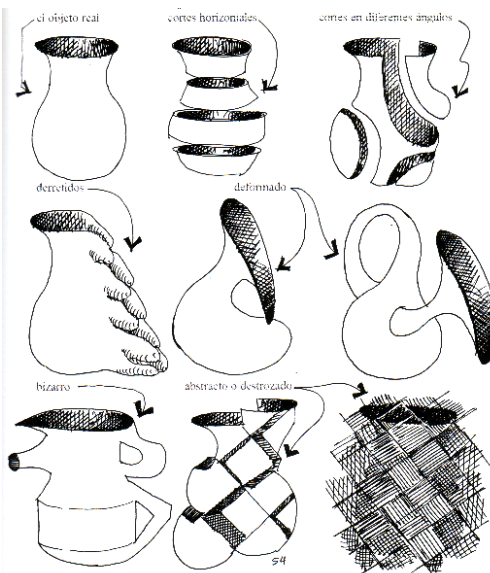
LLAMA INSPIRACIÓN O EL TOQUE DE LA MUSA INSPIRADORA)" COMO TAMBIÉN PUEDE DURAR DÍAS O MESES (ESTO SE LE IDENTIFICA CON AQUELLA FRASE COMÚN DE: "NO SE ME VIENE NADA A LA CABEZA") Y QUE PUEDE LLEGAR SER FRUSTRANTE Y ESTRESANTE PARA EL DISEÑADOR, ESPECIALMENTE SI NO SE DISPONE DEL SUFICIENTE TIEMPO PARA ENCONTRAR UNA RESPUESTA, AQUÍ ES DONDE SE RECURRE A DIVERSOS APOYOS COMO LIBROS, ELEMENTO ANÁLOGOS, IDEAS E INFORMACIÓN POR PARTE DE OTRAS PERSONAS QUE PERMITA ACLARAR LA IDEA QUE SE BUSCA.

EN ESTA ETAPA. SE INTERACTÚA LA CREATIVIDAD CON DOS VERTIENTES, LA REAL Y LA IRREAL. LA PRIMERA BASADA EN EL PENSAMIENTO IMAGINARIO (PAISAJES, OBJETOS, ANIMALES, ESCENAS DE LA VIDA COTIDIANA, ETC.) QUE SON RECUERDOS DE ASPECTOS REALES REPRODUCIDAS EN LA MENTE Y LAS IRREALES UBICADAS EN EL PENSAMIENTO FANTASIOSO (FANTASÍA) (OBJETOS Y FIGURAS DEFORMADAS, LUGARES INEXISTENTES O IMPOSIBLES, ACCIONES INVEROSÍMILES, ETC.) QUE SON APARENTEMENTE IMPOSIBLES DE LLEVAR A CABO, SIENDO IDEAS ALTERNAS EN LA BÚSQUEDA DE UNA RESPUESTA.

" ALGUNOS INVESTIGADORES NO ESTÁN DE ACUERDO CON EL CONCEPTO DE LA "MUSA INSPIRADORA", CONSIDERAN QUE LAS IDEAS CREATIVAS NO SE DAN POR INSPIRACIÓN DIVINA SINO POR EL CONSTANTE TRABAJO PARA ENCONTRAR RESPUESTAS O SOLUCIONES, EN LA POESÍA POR EJEMPLO SE DA LA INSPIRACIÓN EN EL LEER Y ESCRIBIR CONSTANTE QUE EN EL HECHO DE ESPERAR SENTADO A QUE LLEGUEN LAS IDEAS SOLAS. OTROS CONSIDERAN QUE LA INSPIRACIÓN YA ESTÁ DADA EN LA NATURALEZA, SOLO ES CUESTIÓN DE RETOMARLAS Y ADECUARLAS A LAS NECESIDADES Y OBJETIVOS QUE SE BUSCAN. Y PARA LOS QUE ESTÁN DE ACUERDO AL CONCEPTO DE "MUSA INSPIRADORA" SE REFIEREN A QUE ALGUNOS SERES HUMANOS TRAEN EL "DON" DE CIERTAS CUALIDADES QUE LOS HACE DIFERENTE A LOS DEMÁS, INCLUSIVE EL HECHO DEL TRABAJO CONSTANTE NO LLEGA A IGUALAR A LOS QUE YA TRAEN ESE "DON", PARA ELLO DAN EL EJEMPLO QUE EN LAS ARTES PLÁSTICAS EN ESPECIAL LA PINTURA HAY ALUMNOS QUE NACEN CON CUALIDADES CREADORES EXTRAORDINARIAS PARA EL DIBUJO Y LA PINTURA SIN HABERLO APRENDIDO EN LA ESCUELA, MIENTRAS OTROS LO LLEGAN A ESTUDIAR EN CASI TODA LA VIDA SIN LLEGAR A IGUALAR LA CALIDAD CREADORA DE LOS PRIMEROS.



LA IMAGINACIÓN NOS PERMITE VISUALIZAR DIVERSAS FORMAS DE UN JARRÓN QUE VARIAN DESDE: CORTES HORIZONTALES Y DIAGONALES, DERRETIDO, DEFORMADO, BIZARRO, ABSTRACTO, DESTROZADO, DESGAJADO, PUNTEADO, EN ESPIRAL, FRACTURADO, ERIZADO, DESVANECIDO, APLASTADO, LINEAL, GEOMETRIZADO, ELÍPTICO, COMPRIMIDO, TENSADO, ELECTRIZADO, RECTILÍNEO, PENETRADO, FUSIONADO, SUSTRAÍDO, ETC.



PASO 2 EL CONCEPTO (INTERPRETANDO LA IDEA: EL GARABATEO): ES LA EXPRESIÓN INICIAL DE LAS IDEAS SOBRE EL PAPEL, NORMALMENTE EL PENSAMIENTO VA ACOMPAÑADO DE LA EXPRESIÓN (YA SEA CORPORAL: SEÑALES O GESTOS, O EL DIBUJO) COMO EL ELEMENTO INDISPENSABLE PARA COMPRENDER O TRANSMITIR LAS IDEAS.

EL GARABATEO DESORDENADO, NO SIEMPRE TIENE SENTIDO, PARECIERA SER UNA PREPARACIÓN O "CALENTAMIENTO" DE LAS IDEAS QUE HABRÁN DE SURGIR EN CUALQUIER MOMENTO, LOS TRAZOS VARÍAN DE DIRECCIÓN Y LONGITUD, DANDO LA SENSACIÓN DE QUE ESAS LÍNEAS BUSCARAN ALGO SIN CONSEGUIRLO. ESTE TRANCE ES DONDE EL CEREBRO SE ACOPLA A LA MANO GENERANDO UNA SERIE DE RESPUESTAS GRÁFICAS QUE GENERALMENTE TERMINARÁN EN EL CESTO DE LA BASURA.

EL GARABATEO CONTROLADO ES EL TRAZO SIGUIENTE EN DONDE LAS IDEAS SURGEN CON MAYOR CLARIDAD, AQUÍ SE DA EL DIBUJAR Y TACHAR, EL TRAZAR Y BORRAR, EL MARCAR Y



LAS IDEAS PUEDEN SURGIR EN CASCADA O UNA TRAS DE OTRA, MIENTRAS ESTAS "VIAJAN" EN EL CEREBRO A GRAN VELOCIDAD.

REPINTAR, SIEMPRE CON LA INTENCIÓN DE LLEGAR A CLARIFICAR UN RESULTADO. TODO GARABATEO REALIZADO VA ACOMPAÑADO DE UNA IDENTIFICACIÓN, QUE NO ES MÁS QUE UNA REFERENCIA DE LAS IDEAS PRESELECCIONADAS POR EL SUJETO.

PARA ALGUNOS DISEÑADORES ESTA RESULTA SER LA PARTE MÁS ROMÁNTICA DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO "EL CÓMO SURGIÓ LA IDEA", "EL SIGNIFICADO ORIGINAL DE LA PROPUESTA", "EL CONCEPTO DEL PROYECTO", ETC., SIENDO ESTA INTERPRETADA POR TRAZOS ABSTRACTOS O GARABATEOS.

ESTE ASPECTO DEL TRABAJO ES EL MENOS CONOCIDO DEL DISEÑO Y POR LO TANTO EL MÁS CODICIADO PARA LOS INVESTIGADORES, PARA MUCHOS ARQUITECTOS ESTA ETAPA CONCEPTUAL NO ES IMPORTANTE CONSERVARLA, MIENTRAS OTROS TIENEN EL CUIDADO DE GUARDAR ESTE MATERIAL QUE PERMITE IDENTIFICAR EL PROCESO Y LOS CONCEPTOS UTILIZADOS EN LA PROPUESTA FINAL ARQUITECTÓNICA.

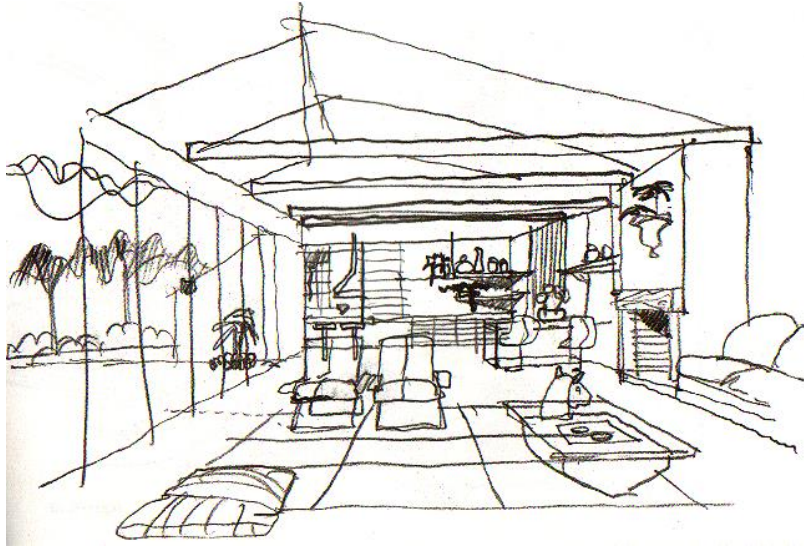


EL TRAZO DE UNA LÍNEA DE CIERTA FORMA Y EL SOMBREADO DE LA MISMA, NOS PERMITE TENER UNA IDEA PREESQUEMÁTICA DE LO QUE NOS DARÁ DE RESULTADO.



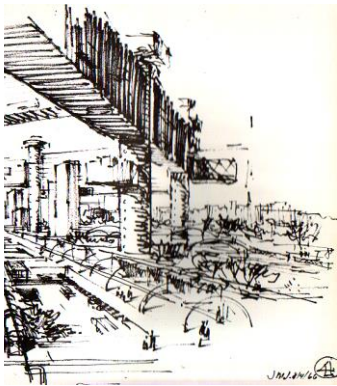


PASO 3 LA ETAPA PREESQUEMÁTICA (LOS PRIMEROS INTENTOS DE REPRESENTACIÓN): EN ESTA ETAPA EL TRAZO DEL DIBUJO TIENE UNA LÓGICA MAYOR QUE EN EL PASO ANTERIOR, LOS BOCETOS VAN RELACIONADOS CON EL CONCEPTO QUE SE QUIERE EXPLORAR, SE EMPIEZA A USAR DESDE LA MONOCROMÍA HASTA EL COLOR NO NECESARIAMENTE CON LA COHERENCIA COMÚN, EL CIELO SE PUEDE BOCETAR CON OTROS COLORES Y NO NECESARIAMENTE CON EL TRADICIONAL AZUL, EL PASTO SE PUEDE COLOREAR EN OTROS TONOS Y NO NECESARIAMENTE EN EL TRADICIONAL VERDE, ETC. RESULTA SER MÁS UNA REAFIRMACIÓN ESPACIAL DEL DIBUJO CON EL QUE SE IDENTIFICA AL DISEÑADOR EN ESOS MOMENTOS, LA PERSPECTIVA ES MÁS CLARA AUNQUE CON REMINISCENCIAS AÚN ABSTRACTAS.

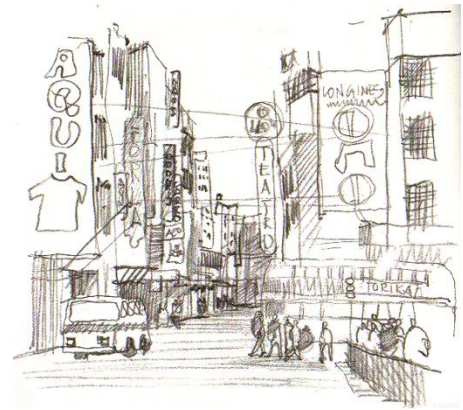


DIBUJO ABSTRACTO QUE NOS INDUCE A INTERPRETARLO COMO EL INTERIOR DE UNA VIVIENDA, AQUÍ MUCHOS TRAZOS NOS EVOCAN DE MANERA SIMPLE A FORMAS QUE NOS SUGIEREN A CIERTOS MOBILIARIOS COTIDIANOS DE UNA CASA HABITACIÓN.

PASO 4 LA ETAPA ESQUEMÁTICA (LA FORMA, EL COLOR Y LA TEXTURA): ES EL PASO INMEDIATO DE LA ETAPA ANTERIOR, AMBAS VAN LIGADAS DE MANERA CASI IMPERCEPTIBLE, LA INTERPRETACIÓN GRÁFICA ES MÁS CLARA SEMIABSTRACTA, DONDE EL CONCEPTO YA HA SIDO IDENTIFICADO COMO OBJETIVO A DESARROLLAR, EL MANEJO DE LA TEXTURA EL SOMBREADO Y EL COLOR SE DA COMO UN ELEMENTO IMPORTANTE EN LA DEFINICIÓN FINAL DEL TRABAJO. AÚN EN ESTA ETAPA EL DISEÑO SIGUE SIENDO SUJETO A SER MODIFICADO.



LA DEFINICIÓN DEL TRAZO ES MÁS CLARA A PESAR DE SEGUIR INFLUIDO POR LA ABSTRACCIÓN DE LAS FORMAS. LOS DEGRADADOS, SOMBREADOS Y LAS TEXTURAS ACENTÚAN CON MAYOR DEFINICIÓN LA IDEA CREATIVA.



PASO 5 EL REALISMO (EL PROYECTO CREATIVO): LA PROPUESTA FINAL DE LAS IDEAS SIGUEN SIENDO ACOMPAÑADOS DE LA IMAGINACIÓN, ESTA SE ENCUENTRA TRABAJANDO CON MAYOR LIBERTAD AL EXISTIR UN REFERENTE QUE RESULTA SER EL MISMO DIBUJO TERMINADO Y REAL QUE LE PERMITA CLARIFICAR AÚN MÁS EL RESULTADO.

AUN CUANDO EXISTAN IDEAS PRECONCEBIDAS DE ANTEMANO Y CON ANTERIORIDAD DE LO QUE QUIERE EL DISEÑADOR APORTAR, ES IMPORTANTE COMPROBAR CÓMO ESTAS IDEAS YA PRECONCEBIDAS TIENDEN A VARIAR DE LAS IDEAS ORIGINALES, ESTO QUIERE DECIR QUE LOS PENSAMIENTOS CREATIVOS SIGUEN TAN ACTIVOS AUN CUANDO EL PROYECTO YA ESTÉ TERMINADO, ESTE PUEDE SEGUIR SUFRIENDO LAS VARIANTES NECESARIAS SI SU CREADOR ASÍ LO DETERMINA, EN OTRAS PALABRAS NUNCA HAY UNA PROPUESTA FINAL DETERMINANTE O CONCLUIDA EN SU TOTALIDAD.

EN ESTA ETAPA SE DA EL LUCIMIENTO DEL DIBUJO COMO CARTA DE PRESENTACIÓN DE LAS IDEAS, LO QUE REAFIRMA QUE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA ES UN ELEMENTO INELUDIBLE DE LA CREATIVIDAD, LA CUAL ESTA NO EXISTIRÍA SI NO HUBIERA UN REFERENTE GRÁFICO QUE LA DE A CONOCER.

EN LAS ESCUELAS DE ARQUITECTURA SIEMPRE ENCONTRAMOS ALUMNOS CREATIVOS DE LOS CUALES MUCHOS NO PASARÁN DE SER "BUENOS ALUMNOS" SI NO LLEGAN A DEMOSTRAR DE MANERA GRÁFICA SUS SORPRENDENTES IDEAS, AUN CUANDO ESTAS SEAN APARENTEMENTE DIFÍCILES DE ENTENDER O QUE HAYAN SURGIDO DE UNA LOCURA CREATIVA SIMILAR A LOVECRAFT¹², POE¹³ O GIGER¹⁴. ES IMPORTANTE QUE LOS MAESTROS SEAN MÁS FLEXIBLES

¹² HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT (1890-1937) ESCRITOR ESTADOUNIDENSE, AUTOR DE RELATOS FANTÁSTICOS Y DE TERROR NACIÓ EN PROVIDENCE (RHODE ISLAND), EL 20 DE AGOSTO DE 1890. LOVECRAFT FUE UN NIÑO ENFERMO Y PRECOZ, QUE PERDIÓ A SUS PADRES ENFERMOS DE LOCURA. A LOS 16 AÑOS ESCRIBÍA UNA COLUMNA DE ASTRONOMÍA PARA EL PROVIDENCE TRIBUNE. ENTRE 1908 Y 1923 SE GANÓ LA VIDA A DURAS PENAS ESCRIBIENDO OCASIONALMENTE RELATOS PARA REVISTAS DE POCA TIRADA,. MURIÓ EN LA POBREZA Y EL ANONIMATO. DIEZ AÑOS MÁS TARDE, SU OBRA COMENZÓ A DESPERTAR UN VIVO INTERÉS. SUS CUENTOS HABLAN DE ESPÍRITUS MALIGNOS, POSESIONES PSÍQUICAS Y MUNDOS ONÍRICOS DONDE EL TIEMPO Y EL ESPACIO SE ALTERAN IRREMEDIABLEMENTE. SU OBRA EJERCIÓ UNA INFLUENCIA NOTABLE EN LOS ESCRITORES DE LITERATURA FANTÁSTICA Y CIENCIA FICCIÓN.

¹³ EDGAR ALLAN POE (1809-1849), ESCRITOR ESTADOUNIDENSE, NACIÓ EN BOSTON EL 19 DE ENERO DE 1809 ESCRITOR, POETA Y CRÍTICO ESTADOUNIDENSE, MÁS CONOCIDO COMO EL PRIMER MAESTRO DEL RELATO CORTO, EN ESPECIAL DE TERROR Y MISTERIO

¹⁴ H. R. GIGER NACIDO EN CHUR SUIZA EL 5 DE FEBRERO DE 1940, CONSIDERADO POR ALGUNOS ARTISTAS, CRÍTICOS Y GENTE EN GENERAL COMO "EL ARTISTA DEL TERROR", SUS OBRAS DENOTAN UNA MENTALIDAD EXTRAÑA, OSCURA Y UN TANTO ENFERMIZA, EMPEZANDO CON SU FORMA DE TRABAJAR CON EL AERÓGRAFO Y TERMINANDO CON TODA ESA IMAGINACIÓN SINIESTRA QUE ES BASE FUNDAMENTAL DE TODAS SUS OBRAS. CREADOR DEL PERSONAJE DE CIENCIA FICCIÓN "EL EXTRATERRESTRE" DE LAS PELÍCULAS DE ALIEN Y ESPECIES, ASÍ COMO ILUSTRADOR DE REVISTAS Y LIBROS DE FICCIÓN Y TERROR.

ANTE LAS IDEAS CREATIVAS DE SUS ALUMNOS, AÚN CUANDO ESTAS NO CONCUERDEN CON LA POSTURA IDEOLÓGICA Y FILOSÓFICA DEL DOCENTE.



LA LIBERTAD EN LA EXPRESIÓN Y UNA BUENA REPRESENTACIÓN, CONTRIBUYE A CLARIFICAR LA IMAGINERÍA DEL ARQUITECTO.

AQUÍ SE PRESENTAN DOS TRABAJOS REALIZADOS POR ALUMNOS DEL 6º SEMESTRE DE LA FAC. DE ARQUITECTURA, UNACH.



PASO 6 EL RAZONAMIENTO Y LA REFLEXIÓN (LA DISCUSIÓN., LA CONCLUSIÓN): DESPUÉS DE TODO TRABAJO FINAL SE DAN LOS COMENTARIOS DE LOS OBJETIVOS ALCANZADOS, INCLUSIVE PARECIERA SER QUE EN UNA DISCUSIÓN DA COMO RESULTADO MÁS IDEAS CREATIVAS DE LO ESPERADO Y ES QUE LA CREATIVIDAD SE SIGUE MANIFESTANDO EN EL RAZONAMIENTO Y LA REFLEXIÓN DE UNA PROPUESTA FINAL, YA QUE INCLUSIVE ES MUCHO MÁS CÓMODO HACER UNA CRÍTICA REFLEXIVA DE LA OBRA CREADA QUE HACERLA DE NUEVO.

ALGUNOS ARQUITECTOS REFLEXIONAN SOBRE LA IMAGINERÍA EN LA ARQUITECTURA, ES EL CASO DE KISHO KUROKAWA¹⁵ ARQUITECTO JAPONÉS CREADOR DEL HOTEL DE LA CÁPSULA NAGAKIN, TOKIO, 1970 - 1972 AL COMENTAR QUE "EN EL PASADO LA ARQUITECTURA NACÍA EN EL MUNDO DE LAS IDEAS Y PARTÍA POR EJEMPLO DE ESTA PREGUNTA ¿QUÉ ES UNA UNIVERSAD? SE CREÍA QUE LA MISIÓN DEL ARQUITECTO ERA EN PRIMER LUGAR FIJAR UNA IDEA Y LUEGO DAR EXPRESIÓN FIEL A LA MISMA..." ESTA REFLEXIÓN DE KUROKAWA ES UNA CRÍTICA HACIA AQUELLOS CREADORES QUE SE "CASAN" CON LA PRIMERA IDEA QUE SURGE EN SUS MENTES, CUANDO "LA ARQUITECTURA ES

¹⁵ SUCKLE ABBY (RECOPILADOR) COLECCIÓN BIBLIOTECA DE ARQUITECTURA Y CONSTRUCCIÓN EL PORQUE DE NUESTROS DISEÑOS (10 ARQUITECTOS EXPLICAN SU OBRA), EDICIONES CEAC, BARCELONA, 1984.

PRECISAMENTE UN AGREGADO DE FUNCIONES DIVERSAS EXTREMADAMENTE ENCAPSULADAS" (LA ENTENDEMOS ENCAPSULADAS COMO MODULADAS) QUE NO PUEDE MEDIRSE POR SOLO UNA IDEA SINO POR MUCHAS IDEAS, A ESTE PLANTEAMIENTO EL LE LLAMA "LA FILOSOFÍA DEL METABOLISMO". POR SU PARTE LA IDEA DEL ARQUITECTO HOLANDÉS HERMAN HERTZBERGER¹⁶, MENOS FILOSÓFICA QUE SU COLEGA JAPONÉS COMENTA SOBRE LA IMAGINERÍA, QUE "LO QUE CUENTA DE LAS FORMAS ES, COMO OCURRE CON LAS PALABRAS Y ORACIONES, SU INTERPRETACIÓN, LAS IMÁGENES QUE EVOCAN AL LECTOR. UNA FORMA. VISTA POR VARIOS OJOS Y BAJO DISTINTAS SITUACIONES SUGIERE DIFERENTES ASOCIACIONES DE IDEAS E INSPIRA POR LO TANTO NUEVAS IMÁGENES QUE ADQUIEREN NUEVOS SIGNIFICADOS" LO QUE TRATA DE DARNOS A ENTENDER ES QUE LA FORMA RESULTA SER EL VEHÍCULO PARA MODIFICAR LOS SIGNIFICADOS Y QUE A SU VEZ GENERARÁ OTRAS IMÁGENES (IDEAS), EN OTRAS PALABRAS LA IMAGINACIÓN SE ESTIMULA OBSERVANDO LAS DIVERSAS FORMAS QUE NOS RODEAN... "LA FORMA POR SU CAPACIDAD PARA ADQUIRIR SENTIDO Y ENTREGARLO SIN CAMBIOS SUSTANCIALES SE CONVIERTE EN UN VEHÍCULO CAPAZ DE VARIAR EL SENTIDO O SIGNIFICADO DE LAS COSAS, CAPAZ POR SI MISMA DE SER COLOREADA POR LAS DISTINTAS CONDICIONES Y SIEMPRE DISPUESTAS A ESTIMULAR NUEVAS IMÁGENES". JOHN JOHANSEN¹⁷ HACE UNA CRÍTICA DE QUE LA IMAGINERÍA NO ESTÁ SUPEDITADA SOLO A LA INTUICIÓN SINO A LA VERDAD PROBADA Y CIENTÍFICA. "MUCHOS ARQUITECTOS SON MÁS INTUITIVOS QUE RACIONALES Y NO SE OCUPAN EXCLUSIVAMENTE DE LAS VERDADES PROBADAS, SINO QUE SE GUÍA POR UN SENTIDO DE CÓMO SON O DEBEN SER LAS COSAS. AUNQUE NUESTRA PROFESIÓN ATRAE A LOS ESPECIALISTAS CADA VEZ EN MAYOR MEDIDA, TODAVÍA SE MUEVE MÁS EN LA ESFERA DE LA VERDAD POÉTICA, QUE EN LA VERDAD CIENTÍFICA Y LITERAL, Y ASÍ PRIVAN LOS CONCEPTOS, LAS IDEAS Y LA EXPRESIVIDAD."

LA FORMA DE CONCEBIR A LA IMAGINERÍA SE DA EN DIFERENTES PERSPECTIVAS Y VA LIGADA A LA PERSONALIDAD Y A LA EXPERIENCIA DE VIDA DE CADA CREADOR (IDEOLOGÍAS Y FILOSOFÍAS), ESTAS PUEDEN SER SIMILARES O ANTAGÓNICAS LO QUE RESULTA IMPOSIBLE DE DESCRIBIR QUIEN TIENE LA RAZÓN, LO QUE SI COINCIDEN TODOS LOS ACTORES ES QUE EL PROCESO MENTAL DE LA IMAGINERÍA QUE INTERVIENE EN LA CREACIÓN NO ES NECESARIAMENTE LINEAL, TAMBIÉN PUEDE SURGIR DE UNA IDEA GERMINAL Y NO SIEMPRE DE LA NADA, QUE DETERMINE EL CAMINO A SEGUIR QUE DARÁ COMO RESULTADO LA IDEA FINAL.

¹⁶ SUCKLE ABBY (RECOPILADOR) EL PORQUE DE NUESTROS DISEÑOS (10 ARQUITECTOS EXPLICAN SU OBRA) ÍDEM.

¹⁷ SUCKLE ABBY (RECOPILADOR) EL PORQUE DE NUESTROS DISEÑOS (10 ARQUITECTOS EXPLICAN SU OBRA) ÍDEM.