

Cultura, materia y forma

Ejercicios de taller 1:1

Culture, matter and form

1:1 Scale studio exercises

Taller Camplá*

<Resumen>

Acercar a los alumnos a la ejecución de un proyecto a escala real significa algo más que un cambio de escala. En esta experiencia docente, el taller de 2º año de diseño arquitectónico muestra sus exploraciones formales-estéticas y además un acercamiento al usuario real, al donar y llevar los proyectos a una escuela de bajos recursos.

<Abstract>

The following Experience is meant to give the students an opportunity to develop a life size project that is also meant for a «real» client. The projects were donated to a school for children from low income families.

<PALABRAS CLAVE>

ESCALA REAL / MOVIMIENTOS ARQUITECTÓNICOS DEL SIGLO XX / MATERIALIDAD Y CONSTRUCCIÓN

<KEY WORDS>

LIFE SIZE / ARCHITECTURE MOVEMENTS IN THE 20TH CENTURY / MATERIALS AND CONSTRUCTION

El fomento de una acción intelectual orientada a la comprensión de algunos elementos básicos de la arquitectura, como la Belleza (*Venustas*), la Utilidad o funcionamiento (*Utilitas*) y la Estructura (*Firmitas*), constituye uno de los objetivos perseguidos por el Taller. Entendiendo que esto se logra al observar la indisoluble relación que existe entre una forma arquitectónica y la

materia que la sustenta, el primer ejercicio de cada semestre generalmente se estructura en base a dos etapas: una teórica y otra práctica, conducentes a la obtención de una experiencia de diseño y construcción, materializada a escala natural.

La primera parte de la actividad, busca el reconocimiento de un marco teórico que

* Equipo docente:

Profesor: José Camplá Lehmann

Ayudantes: Patricio Serra Gili y Ricardo Muñoz Pérez

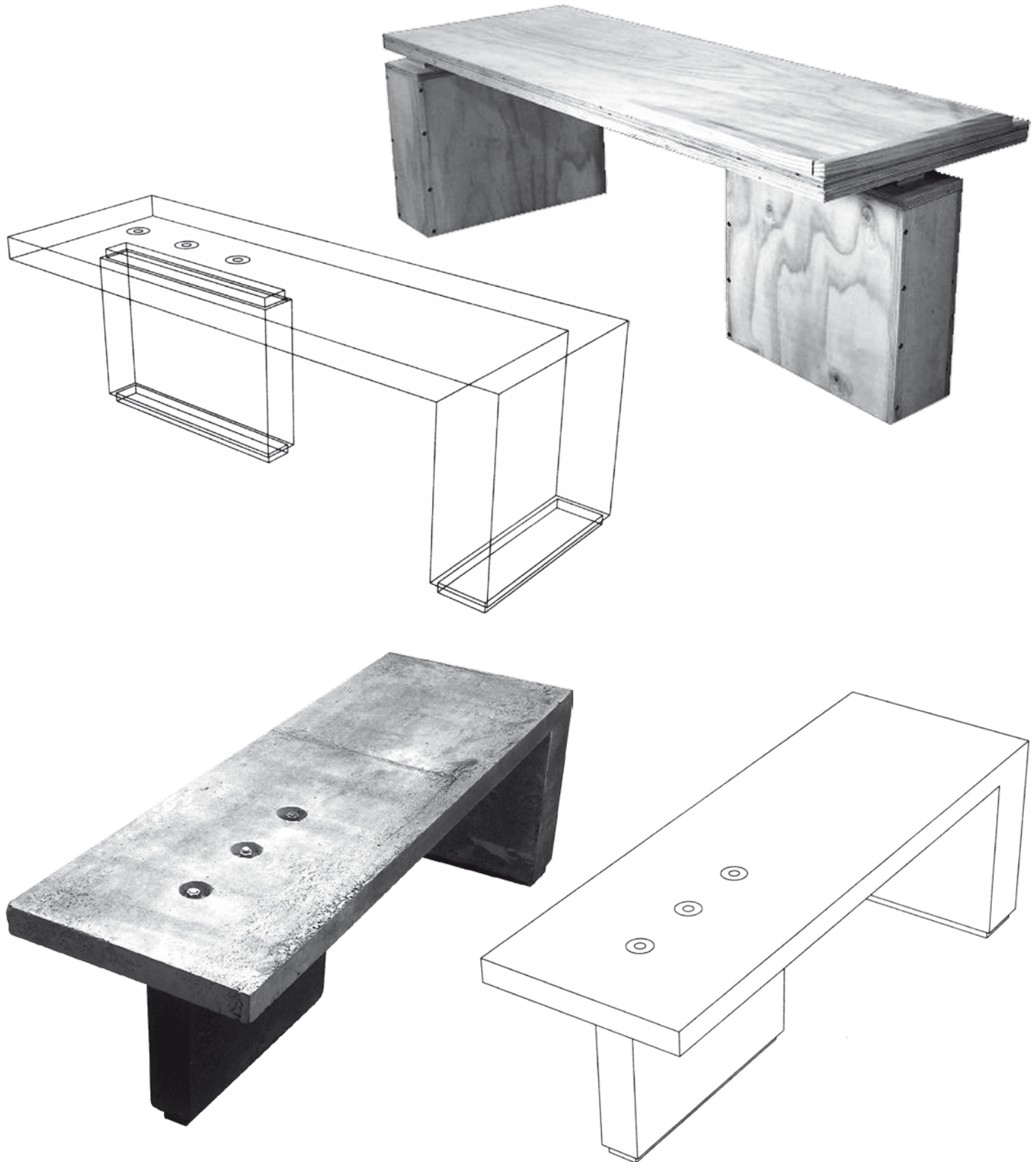
Alumnos autores de los trabajos:

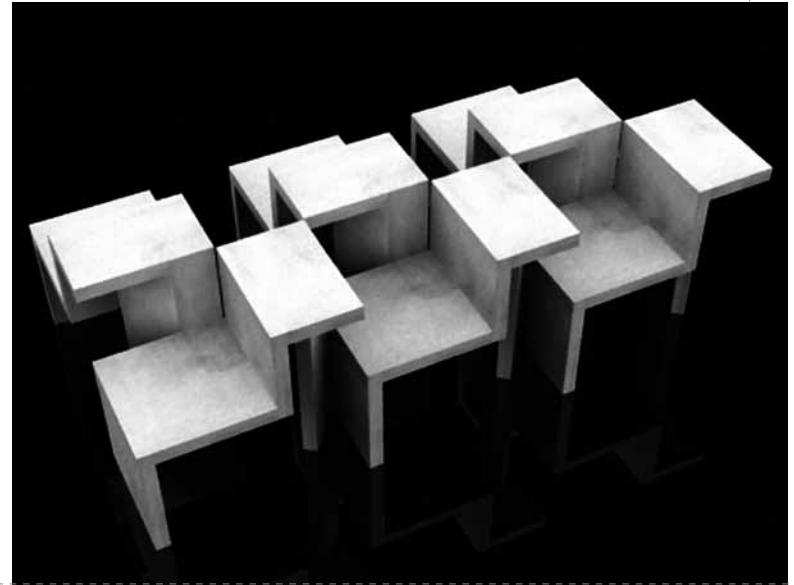
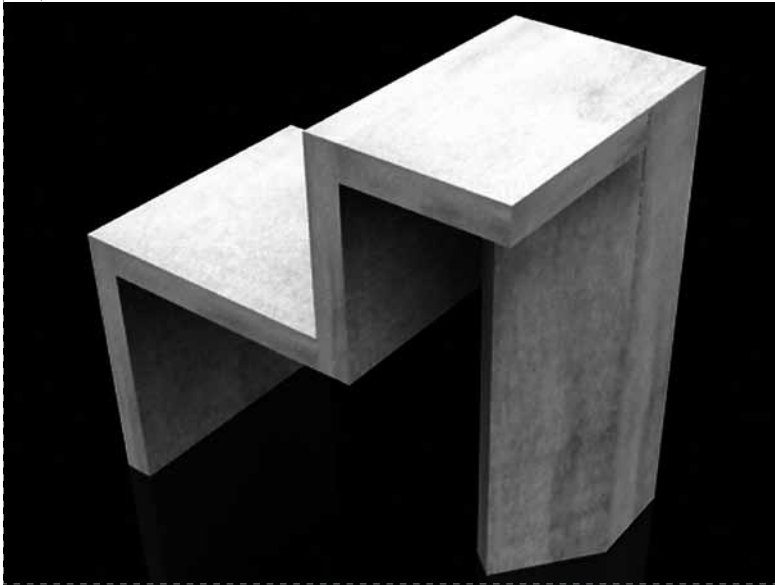
«Escaño Constructivista Ruso»: Keren Feldman, Gisela Fuenzalida, Pavel Sepúlveda, Germán Valdés.

«Escaño Racionalista»: Carlos De La Vega, Daniela Meneses, Leslie Pino, Henry Torres, Mario Salas.

«Juego Bauhaus»: Marcial Hernández, Andrés Ramírez, Eduardo Rojas, Marisela Rojas, Marco Orellana, Claudia Segura, Pavel Sepúlveda, Germán Valdés, Patricio Yáñez.

«Juego Cubista»: Marco Letelier, José Mateluna, Katia Montes, Oscar Reyes, Gerardo Salvo, Danae Santibáñez, Andrea Vallejos, Constanza Vásquez, Ángela Véliz.





ayude al alumno a ampliar sus conocimientos relativos a la cultura arquitectónica, dando cabida a una breve investigación que se transforme en soporte conceptual del futuro proyecto. Esto entendiendo que para generar arquitectura es primordial el conocimiento de obras, de movimientos arquitectónicos y de eventos que hayan trascendido en la disciplina.

El sustento teórico extraído del análisis realizado en la primera parte del ejercicio, sirve de base para la elaboración de una propuesta de diseño, la que culminará con la materialización del trabajo a escala real. El alumno suele enfrentar la mayor cantidad de dificultades en esta etapa, por ello este período es el más extenso y con mayor supervisión del avance, el que se complementa con la ayuda de los demás departamentos de especialidades de la escuela (Construcción, Estructuras, etc.), atendido que el encuentro con la materialidad y la forma es la etapa más compleja del proyecto.

Este tipo de encargos implica un reto importante para el alumno de segundo año, debido a que para la mayoría de ellos este ejercicio suele ser uno de sus primeros acercamientos con el mundo de la arquitectura vinculados con la construcción a escala natural, sin embargo a través del proyecto creemos que es posible afrontar una variada gama de problemáticas que se relacionan con el quehacer arquitectónico. Es así como hemos materializado distintos objetos arquitectónicos,

los que en sí han sido sólo excusas ante lo fundamental que es el proporcionar al estudiante una experiencia de trabajo que lo lleve a enfrentarse con los materiales reales, y a desarrollar el interés por la aplicación objetiva de éstos, bajo una premisa de diseño previa.

Escaño de hormigón armado

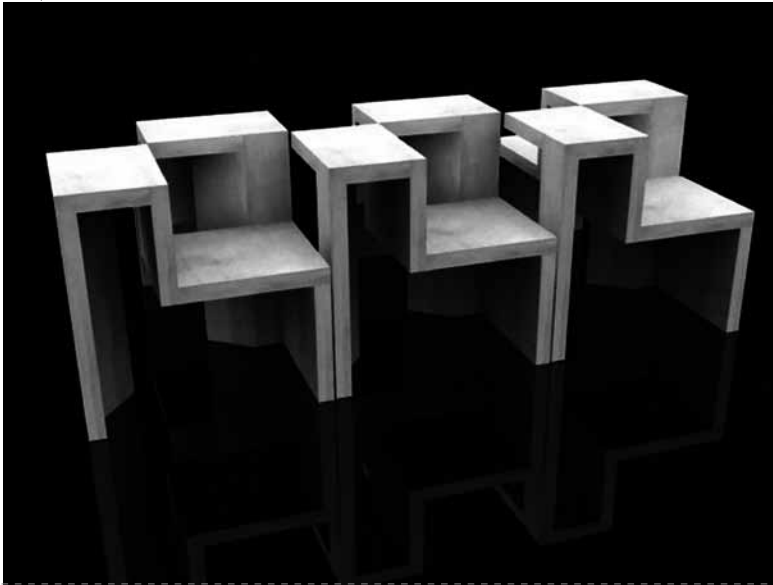
En función de lo expuesto, se realizaron dos ejercicios para el período académico 2006, los que sirvieron como mecanismos tendientes a proporcionar al alumno una familiarización con diversos materiales y la consiguiente utilización de éstos en la elaboración del diseño previamente establecido.

El primer ejercicio del año, fue denominado: «escaño en hormigón armado». Desde su irrupción a principios de siglo, el hormigón armado con su plasticidad y sin fin de maneras de utilización, ha asombrado a quienes han tenido la posibilidad de trabajar y experimentar con este material. Por estas razones, se les encargó a los alumnos desarrollar un prototipo inscrito en un cubo de 42 cm. de lado (medida extraída de la antropometría del hombre), el que fue usado de módulo para la propuesta a ser ejecutada. Además de contar con algunas condiciones de diseño propuesta para el alumno, cada escaño debía estar inspirado en un movimiento de arquitectura del siglo xx previamente analizado, tales como: *Archigram*, el Racionalismo, el

Constructivismo, el Metabolismo, el Futurismo, la Postmodernidad y el Minimalismo.

En una etapa más avanzada del proyecto, se diseñó y ejecutó el moldaje a partir de los modelos de estudio previos, en los que se consideraban las problemáticas de: estructura, sellado, descimbrado, llenado, vibración entre otros. El moldaje, debía contemplar la realización de varios llenados, con el objetivo de producir al menos tres prototipos. Conjuntamente el prototipo tenía que estar diseñado para agruparse con sus reproducciones, y de este modo explorar las posibilidades espaciales que se generaban a partir de las múltiples combinaciones. Con estas premisas, los estudiantes debieron reinterpretar en el diseño los valores fundamentales de cada movimiento.

Una vez terminada su construcción, el objeto se emplazó en la Facultad con el fin de resaltar, potenciar o descubrir situaciones espaciales existentes, a partir de la disposición de escaños, diseñados y construidos por los alumnos. De los movimientos estudiados, se construyeron cinco modelos representativos a: el Racionalismo, el Constructivismo, el Futurismo, el Posmodernismo y el Minimalismo. Junto con la entrega del modelo terminado, con sus respectivas repeticiones, cada grupo debía entregar la planimetría y un documento escrito denominado «bitácora», con el registro del proceso, de los costos y un completo set de fotos de la construcción del objeto.



Juegos para niños

El trabajo que dio partida al segundo semestre se denominó: «Juego para niños». Aquí cada grupo de estudiantes analizaron algunos movimientos de arte del siglo xx: Bauhaus, Expresionismo, Surrealismo y Cubismo; de estos cuatro análisis se desarrollaron posteriormente dos prototipos de juegos para ser construidos en madera y acero, materiales previamente asignados. Uno de los juegos inspirado en la Bauhaus, la que fuera una escuela de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por el arquitecto Walter Gropius en Weimar (Alemania), donde el objetivo final de la creación definido por Gropius era la construcción de calidad, eficiente y en cadena (principio que se relacionan directamente con la realidad de Europa a principios del siglo xx).

El otro trabajo es un homenaje al movimiento Cubista, tendencia que aborda el arte como medio de representación que se abstrae de la realidad, argumentando

que la perspectiva y otros elementos pictóricos son sólo una ilusión, por lo tanto ellos emprenden un camino alejados de las tres dimensiones y el volumen para crear una realidad más cercana a lo intelectual, donde la representación naturalista no tiene cabida. Ambos modelos junto con rescatar los principios de cada movimiento, se aproximan a las actividades de esparcimiento propias de los niños en espacios abiertos, donde la destreza física (antropometría de los niños) y el espíritu lúdico de la recreación infantil se hicieran presentes (entendiendo que para los niños el jugar es una actividad seria en la que reconocen tanto al mundo donde viven, como a ellos mismos), buscando realzar estas actividades mediante el diseño, el color y otros elementos arquitectónicos que aborden la problemática del tema propuesto.

Este episodio culminó con la instalación de dichos juegos en el «Colegio Bernardo O'Higgins» ubicado en el Paradero 28 1/2 de la Gran Avenida. Tanto para los alumnos como para los docentes del taller la posibilidad

de donar estos juegos en un colegio, y poder apreciar en terreno lo que dicho obsequio significa, sólo brinda mayor alegría y ánimo para seguir realizando este tipo de proyectos, pues en ello vemos la posibilidad de acercar tanto al alumno a diversas realidades de este país, como así también a las personas que no se vinculan directamente con la disciplina arquitectónica.

Agradecimientos

A SIKA, sus ejecutivos, ingenieros y colaboradores.

A los profesores y apoderados del Colegio Bernardo O'Higgins.

Y muy especialmente a los alumnos que incansablemente hicieron posibles dichas realizaciones.