

TEMA 2

EL PROCESO DE CREATIVIDAD ARQUITECTONICA

Creatividad, fantasía, imaginación, conceptos claves en el devenir arquitectónico y mucho más desde la perspectiva de composición y diseño científico anteriormente esbozada. Otra vez, como debatiremos a lo largo del tema, por tratarse de cuestiones psicofísicas que afectan al diseño, has sido normalmente obviadas en las escuelas de arquitectura, especialmente en nuestro país, con la consecuente amputación de todo un amplio capítulo de la formación del alumnado. Hoy, gracias a los beneficios de una perspectiva histórica, estamos en condiciones de recuperar ese tiempo perdido y plantear, con ayuda de la ciencia, un estudio de esas nociones básicas, que tenga consecuencias sobre el proceso productivo y en la actividad cotidiana del estudiante.

DESCRIPTORES E HITOS

Husserl, Stanislawski, Sullivan. Asplund. Borges. U. Eco. Bauhaus. Rudolph. Scolari, Labatut. Victor Laloux. Bataille. Blanchot. Olvido creativo. Huizinga. Adolf Behne. I. Götz. Cassirer. L. Nono. Venturi. Inclusivismo. Rykwert. Aalto. Broadbent. Corbusier. Buci-Glucksmann. Frazer. Hilliers.

INTRODUCCION

Para poder realizar correctamente la tarea que nos proponemos explicar en el presente curso, es preciso comprender las relaciones entre los conceptos de “real”, “irreal”, “imaginación” y fantasía”.

Pensamos que esos dos conceptos - a nuestro entender prerequisites de la actividad arquitectónica- pueden mejorarse, ensayarse y cultivarse hasta un extremo aún mayor que el que nos daría el mero talento heredado.

Sólo es posible alcanzar la excelencia arquitectónica cuando se desarrollan estos aspectos.

Pero es preciso entender que estos dos conceptos, rara vez aparecen separados, pues si se desarrolla únicamente la fantasía, existirán pocas posibilidades de ver nuestros proyectos realizados. Bien es verdad que si no se aplica la fantasía, si la fantasía faltase, se podrán producir objetos de distinción a los que aún les falta la chispa de la verdadera creatividad. El arquitecto que es capaz de funcionar en ambas esferas está capacitado para producir obras extraordinarias.

Le reciente publicación (en portugués) de las tesis sobre la imaginación según Edmund Husserl, nos permite avanzar aún más en estas definiciones.

FANTASÍA, IMAGINACIÓN, REALIDAD

(Ver figura 1, una simplificación muy elemental). LA FANTASÍA. Nos permite crear imágenes que nunca han existido antes. Soñar con castillos en las nubes, contemplar ángeles tocando una sonata de Mozart en un anfiteatro celestial o ser capaz de verse a uno mismo caminando sobre las aguas, son encuentros con la habilidad de fantasear. Podíamos resumir entonces diciendo que *es la habilidad de una persona para crear imágenes que no pueden ser reales, al menos en ese momento*. La fantasía existe sólo en la mente. Los sueños y las visiones son ingredientes de la fantasía; son parte del acto de fantasear. Podemos utilizar la fantasía dormidos o despiertos, trabajando o descansando, consciente o inconscientemente.

LA IMAGINACIÓN. Por el contrario es la habilidad de la mente para ver algo que sí está allí. Por ejemplo: vamos en un automóvil, aparcamos en el Casino de la Exposición, entramos por la puerta de la Raza en el Parque de María Luisa y plantamos un árbol. Creamos estas imágenes en nuestra mente y casi vemos

el árbol creciendo, floreciendo y dando sombra.

La imaginación pertenece a lo real y la fantasía a lo irreal. La fantasía es el catalizador de la imaginación mientras que la imaginación es el filtro (excipiente) a través del que debe pasar para llegar a ser un ingrediente de la realidad. La imaginación fertilizada por la fantasía es la que da lugar a una nueva realidad, por un lado tocada por lo *divino* y sin embargo posible de ejecutar.

Debe quedar claro que el concepto de realidad es inherente para clarificar las limitaciones del término imaginación. Tomemos por ejemplo la definición de Stanislavski (Actor's studio):

La imaginación crea elementos que pueden ser o suceder mientras que la fantasía inventa elementos que no existen o que nunca han sido ni serán. Y sin embargo, ¿quién sabe si han de llegar a ser? Cuando la fantasía creó la alfombra voladora, ¿quién pensó que algún día estaríamos navegando por el espacio?. Tanto la fantasía como la investigación son indispensables para un artista (y por supuesto para el arquitecto).

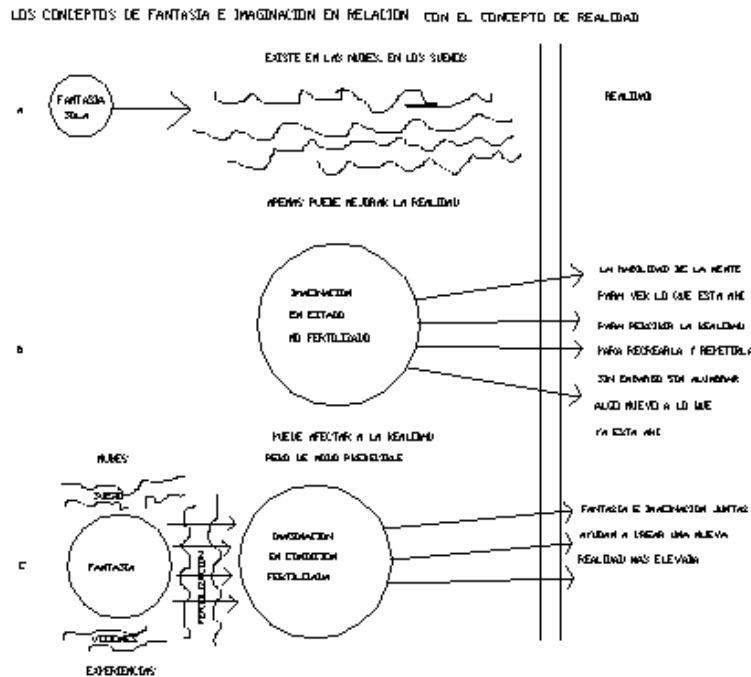


Figura 1. Los conceptos de fantasía e imaginación y sus interrelaciones

SUTILEZAS EXPONENCIALES

Louis Sullivan, el afamado maestro de Frank Lloyd Wright (1856-1924), prefiguró el rascacielos norteamericano, evitó cuidadosamente dar una definición precisa de imaginación aunque frecuentemente utilizaba los términos de “real” e “irreal”, “fantasía” e “imaginación”. Él trató el tema de manera periférica, escribiendo frases como:...”es el canto de aquel pájaro que sólo puede entenderse oyéndolo”... Cuando él afirma que...”sólo la imaginación puede aprehender la imaginación”, está aplicando una metafísica que nos conduce a la exponencialidad en el mismo concepto, es decir, un concepto dentro de otro concepto, a la manera de las muñecas rusas. Otro ejemplo serían los conocidos relatos de Borges, tanto en su “Historia de la Eternidad” (texto del curso) como en “la biblioteca de Babel”, “el libro de arena” o “la lotería en Babilonia”; y, tal como la difunta

Cristina Grau nos describe en “Borges y la arquitectura” (ver Bibliografía).

Cuando en primer lugar nos imaginamos los parámetros de algo que aún no tenemos y a continuación se crea algo dentro de ese mundo imaginario, estamos alcanzando un nivel de sutileza exponencial de imaginación. Éste, y no otro, era el concepto de imaginación entendido por los antiguos gnósticos, que aceptaban la existencia del “mundo de la imaginación” como explica Sánchez Dragó. Recientemente, Massimo Scolari (Hypnos) y otros han propuesto exploraciones dentro del sistema de “imaginación imaginada”; este fenómeno se da también cuando en algunas propuestas literarias, un cierto personaje cree estar viviendo dentro de la imaginación de otro (ver los doppelgänger, teoría de los dobles de Shusaku Endo y otros). Esa noción tiene aplicaciones muy interesantes dentro del mundo de la simulación por

computador, llegando en ocasiones a un punto donde es difícil distinguir la imaginación de la realidad. Lo que sería nuestro concepto de más allá de la realidad virtual=*real mirage*. (Espejismo real)

A pesar de todo ello, aunque posteriormente profundicemos en estos conceptos (la lotería en Babilonia, la Biblioteca de Babel, Orbis Tertius etc...), en principio nos mantendremos más bien adheridos al concepto tradicional de imaginación. Llevando por tanto el concepto de fantasía el elemento de duda. Creemos que al ser el último objetivo de la arquitectura el construir, la realidad está entonces indisolublemente ligada con ella.

LA REALIDAD Y LA ACCIÓN DE CONSTRUIR

Entendemos que el arquitecto ha de construir de la misma manera que el actor debe actuar o el juez juzgar. A pesar, de que algunos arquitectos recientes hayan -quizá intencionadamente- sugerido que la imaginación y la creatividad no pueden enseñarse sino que uno ha de nacer con esos talentos, nuestra postura es que ambas cosas pueden ciertamente enseñarse y desarrollarse.

Podemos tomar como ejemplo el modo de preguntas de Stanislawski en su Actor's Studio: *¿Creéis que sería una buena solución aumentar, de una vez, las alturas de construcción del centro histórico de Sevilla para mejorar la inversión y evitar el actual abandono?* Si la respuesta es irreflexiva, es preciso continuar preguntando para elevar la construcción mental.

Cuantas más veces y más continuamente sometamos a prueba nuestra construcción mental, más

posibilidades tenemos de verla realizada.

LA META DE LA FANTASÍA Y LA IMAGINACIÓN

El continuo enfocar y poner a prueba las construcciones mentales del arquitecto puede tomar varios caminos; todos ellos, una vez que se han seguido adecuadamente, conducirán como es natural a la situación creativa. En este sentido, la creatividad puede entenderse como *“la meta final del proceso de imaginación...el estado en que se realiza la visualización de una idea, una imagen mental o un edificio.”* En palabras de Stravinsky: *“lo que nos importa aquí no es la imaginación en sí misma, sino la imaginación creativa. La facultad que ayuda a pasar desde el nivel de concepción hasta el nivel de realización.”*

La imaginación se refiere por tanto al nivel de pensamiento mientras que la creatividad tiene que ver con el de la acción (según el griego “hacer” o “poética” todo aquello que se realiza con el fin de crear). Aristóteles explicó más profundamente el tema: en su metafísica escribió: *“una fase del proceso de producción... es llamada pensar y otra es llamada hacer: la que procede del punto de partida y la forma (eidos- arquetipo o idea) es pensar; la que está en el punto final del pensamiento es hacer”*.

El concepto aristotélico de creatividad y su relación con la imaginación junto con las sutilezas de realidad versus aplicación metafísica, todo ello unido al desarrollo del ser (creador), se han diseccionado exhaustivamente en lo que hoy se conoce como un cuerpo de extraordinaria literatura sobre el tema.

La historia de la filosofía, la historia de la estética, el trabajo de filósofos como Platón, Aristóteles, Kant, Vico (descrito brevemente por Frampton en su “*Studies on the Tectonic Culture*”) y Descartes, y otros más recientes como es el caso de Paul Valéry, Sartre y Cassirer son las principales fuentes. Nosotros vamos a seguir aquí los tratamientos de Sartre y Cassirer pues entendemos que son algunas de las aplicaciones más inclusivistas hacia el tema de la creatividad. Y, estos autores, han trabajado sobre ella como necesaria para el apoyo de nuestros conceptos de inclusividad o *comprehensividad* en arquitectura

Me gustaría referirme también aquí a las palabras sobre imaginación del profesor Diego Romero de Solís en un reciente curso de la Universidad Menéndez Pelayo: “...Nuestros valores occidentales? *contemplan a la persona como un ser sagrado con un fin en sí mismo (tragedia-Belzebib). Este carácter sagrado lo eleva a la categoría de imaginación creadora. Este es un valor fundamental nacido y criado en Europa que hay que defender con carácter universal. La imaginación es aquello que guía el camino de la libertad en un viaje sin final. La imaginación ilumina lo que siempre está oscuro. Toda cultura es luz que busca más luz. El humanismo no es una condición estática que se alcanza y no se pierde, más bien es como la roca de Sísifo, siempre comenzando de nuevo, de ahí su carácter trágico, dado que los pasos atrás son numerosos. Si la tarea de la filosofía es imaginar el hombre nuevo, la filosofía tiene que seguir su camino de imaginar el humanismo.*”

Sobre las palabras de Romero de Solís, queremos puntualizar que tal vez, el valor sagrado de la persona también existe en algunas civilizaciones orientales aunque mucho más matizado

y diferente, tal vez lo que no exista sea el concepto de fin en sí mismo, sino de fin dentro de la humanidad, de una humanidad compasiva. La imaginación creadora que él propondría aún se encuentra regida por la tragedia, y no suficientemente inspirada por la ciencia; por eso quizá tengamos nuestras dudas a la hora de universalizarla tal cual. En esta civilización, la llama que alumbra es aún muy débil. Queremos pensar, como dijimos en el tema 1, en una ciencia imaginativa, queremos pensar en constructos perfectos más que en imaginaciones deformes o a medias sólo válidas para el divertimento decadente. Pensamos más bien en la ciencia que crea universos completos desde la imaginación, pero esa ciencia es aún muy costosa.

También vamos a mencionar el trabajo de Ignacio Götz quien en su publicación: “creatividad, reflexiones teóricas, sociales y cósmicas”, ha presentado el resumen más inclusivo de entre todos los escritores. También proporciona comentarios valiosos acerca de la diferencias entre las diversas teorías de creatividad.

No obstante, Götz no se ocupa de la creatividad enfocada hacia la arquitectura, que es más bien tarea de el autor británico Broadbent, o por ejemplo de Joseph Rykwert.

DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD

Proponemos la siguiente definición provisional de creatividad: (basada en los autores antes mencionados y en nuestro propio discurso)

Es el proceso por el cual la imaginación existe en el mundo. Como proceso, la creatividad es sobre todo lo último, es el

universal de los universales que caracteriza la última materia y los hechos. En un cierto sentido, la creatividad es sinónimo de la materia prima de Aristóteles, excepto que la creatividad no es pasiva ni receptiva. Pero la creatividad puede verse como la base activa absoluta de todo lo que llega a ser, siendo en sí misma indescriptible. La creatividad... es la última noción de mayor generalidad que está en la base de lo que es real. La creatividad puede hacerse omnipresente (Divinidad) para incluir todas las actividades del hombre sean estas científicas, artísticas o culturales. Todos los elementos de la cultura -lenguaje, mito, arte, ciencia, historia y religión contribuyen a su pura y más completa evolución.

Se ha argumentado en el pasado, que la creatividad no puede definirse adecuadamente, porque todos los aspectos de la misma son de hecho más importantes de lo que lo es la creatividad.

Esta noción de Whitehead, puede ser una de las razones por las cuales en el pasado los arquitectos afirmaban que la creatividad no puede enseñarse. No ha sido, sin embargo, ésta, la idea predominante entre muchos arquitectos. La verdadera razón es que la gran mayoría de arquitectos creativos no han querido hablar sobre sus procesos creativos o revelar los secretos de su creatividad y durante todo el siglo XVIII, la palabra secretos era sinónimo de conocimientos en arquitectura. Aunque, naturalmente debemos contemplar el silencio con sospecha, puesto que normalmente se trata de una envoltura de la falta de originalidad y de la ignorancia, una bien recompensada estrategia de relaciones públicas en la mediocridad, debemos también respetar el silencio de los grandes creadores. Los grandes creadores hablarán cuando

estén listos y usualmente dicen mucho con muy poco.

Louis Sullivan fue la excepción al silencio predominante. Es el único entre los grandes arquitectos creadores que dejó una cuenta escrita explícita de su camino personal hacia la creatividad; las “charlas del Kindergarten”, un texto lleno de emoción, tan inspirado como didáctico. Una combinación de prosa y poesía en la cual el gran arquitecto y reverenciado maestro de Frank Lloyd Wright, sobre el que más adelante hablaremos, demuestra que la personalidad sensible, emocional, humana y sensual, es quizá un prerequisite para la arquitectura fuerte, robusta y constructivamente apropiada. La literatura sobre el tema de la creatividad arquitectónica, escasa como ha sido, ha hecho poca referencia al trabajo iluminador de Sullivan, cualquier intento de abordar el tema debería comenzar otorgándole crédito a sus palabras.

CREATIVIDAD ARQUITECTURA

EN

El marco general

El estudio de la creatividad, se convirtió en una preocupación fundamental de los científicos sociales, psicólogos, psicoanalistas, antropólogos, críticos de arte, conductistas y educadores, y todo ello durante la década media de este siglo (años 50). La humanidad estaba tratando de reconstruir el mundo tras la segunda guerra mundial. Una de las metas fundamentales era el incremento de la productividad. Este tema lo trataremos extensamente en la construcción moderna (Tema 6). Los sociólogos e investigadores de recursos humanos observaron “la creatividad” filtrada a través de una preocupación por la eficiencia y la productividad. Dos cuerpos de investigación se

desarrollaron sobre este tema: el primero fue una presentación voluminosa, general y aclamada, el producto de los “expertos” y científicos de investigación de los años 50. Era una mirada a la creatividad a través de la lente de la eficiencia tecnocrática-cuantitativa. Su foco de trabajo se centraba en los temas del proceso cognoscitivo y de percepción, tanto visual como mental (lo que en algún tiempo se trató en la asignatura Análisis de Formas de la escuela de Sevilla), y dejó tras de sí un legado de investigaciones y de útiles hallazgos psicofísicos a los cuales nos referiremos posteriormente.

El segundo cuerpo de investigación fue bastante tímido, oscuro, tal vez incierto y hasta a-científico, aunque en determinadas instancias era humano, emocional y espiritualmente iluminador.

Este cuerpo de tentativas teóricas sobre la creatividad, casi olvidado y raramente citado en los últimos años, incluso por parte de aquellos que se dedican a la enseñanza, fue desarrollado por educadores -educadores en general y docentes de arquitectura en particular.

Un estudio detallado de los principales cuerpos de investigación sugiere una bien definida separación entre las diversas disciplinas del mundo occidental tras la segunda guerra mundial; separación que ahora se reproduce. Por una parte estaban las profesiones que veían la creatividad como una ciencia que pudiese extender las actuaciones humanas sobre la tierra, y por otra parte las profesiones que veían su oficio desde un enfoque metafísico que no toleraba intromisiones científicas en el proceso creativo. Los arquitectos -igual que ahora- ignoraron las conferencias y

encuentros sobre creatividad que fueron organizados en mitad de los 50 por poetas, escritores, historiadores, escultores, científicos y psicólogos. Por tanto no nos sorprende que gran parte del trabajo rodease la arquitectura y ofreciese mínimos impactos sobre el tema. Las propuestas que había sobre arquitectura o eran accidentales o daban la creatividad arquitectónica por supuesta. Esta gran omisión nos sorprende y nos vuelve escépticos; incluso somos más escépticos sobre los hallazgos y fundamentos teóricos de la investigación que, en general, menosprecia la arquitectura, demostrando las limitaciones y estrechez de sus fundamentos así como la unidimensionalidad de su aproximación a tales temas de partida.

La arquitectura es, por supuesto, una disciplina multidimensional e integradora y parece que no es como se dice ahora *un texto*. Como dijo Alvar Aalto “la arquitectura es un fenómeno sintético que cubre prácticamente todos los campos de la actividad humana”. Es un arte y una profesión, es un estado mental. Para ser un arquitecto creativo e imaginativo por lo tanto, se ha de ser creativo a varios niveles, algunos puramente artísticos e intelectuales, otros científicos (tecnología, estructuras, materiales, equipamiento) y otros profesionales (proceso adecuado, ética, negocios). La verdadera naturaleza del arte de la arquitectura es servir a la humanidad; se trata de un arte utilitario y exacto, incluso en su forma más espiritual. Como tal, no puede excluir el pragmatismo y presentar una sola cara, dogmática, arte puro (es decir sólo la forma). La mayoría de las teorías de imaginación y creatividad son o fundamentalmente científicas o fundamentalmente artísticas. Tienden a fijarse en un aspecto y preocuparse sólo de un nivel, defendiendo ideas como

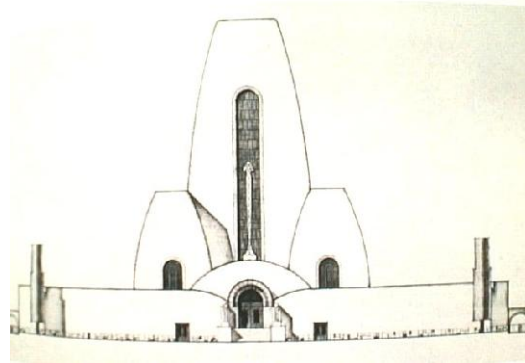
“instantáneo” una “chispa especial”, “inspiración divina” e “individualidad”, como opuesto a “inclusión” y trabajo en grupo de “*comprehensividad*”, y una actitud estudiosa y comprometida.

LA *COMPREHENSIVIDAD* DE CASSIRER

Ernst Cassirer fue la excepción; su modo de pensar concebía a la mente como creativa en todos los campos de la cultura: -en el lenguaje, el mito, el arte, la ciencia, la historia y la religión. Sin embargo los arquitectos no tenían a quién recurrir para encontrar explicaciones teóricas de las experiencias y preocupaciones que fuesen culturales y humanísticas, como las explicaciones de Cassirer. Cassirer era bastante desconocido y difícil de comprender fuera de la corriente principal. Si los arquitectos anteriores hubiesen encontrado un modelo que hubiese incluido sus propias preocupaciones culturales y humanísticas con respecto a la producción de arquitectura, podrían haberse unido al cuerpo de investigación y haber contribuido a la evolución del pensamiento sobre el tema.

No fue así, y los estudiosos oficiales de la imaginación y la creatividad perdieron todo el conjunto de trabajo que trata de las artes y de las actividades modernas que son *comprehensivas*, poliédricas y altamente compartidas en la medida en que la identidad y el papel del creador se ven involucrados. La arquitectura no ha estado sola en este apartado; otras artes sinérgicas, compuestas de muchas artes y profesiones, como el teatro, la cinematografía y la ingeniería y diseño espacial, se han visto fuera del ámbito

de investigación de los filósofos y del de los científicos sociales y psicólogos. Eso se debió quizá al hecho de que incluso los propios arquitectos preferían no hablar de la creatividad cuando eran preguntados, o preferían permanecer indiferentes a los esfuerzos de aquellos que trabajaban en el estudio y teorías de la “creatividad”; para ellos, el acto de la creatividad era sagrado y no debía hablarse de él a la ligera.



Proyectos del movimiento secesionista en Japón

ACTITUDES ANTERIORES. LA REVERENCIA POR LA CREATIVIDAD.

Frank Lloyd Wright había llamado a la imaginación creativa “*la luz eléctrica de la humanidad*”, y había igualado a los seres creativos con los dioses (concepto de Diego R. de Solís). “*Un ser creativo es un Dios. Nunca habrá demasiados dioses*”. Wright no respondió a una invitación para proporcionar material a uno de los pocos estudios realizados por el campus universitario de Berkeley y sus psicólogos en los años 50, sobre la pista de la personalidad creativa. que incluía a los arquitectos (según constata Barron en 1969). Alvar Aalto adoptó una posición similar en ocasiones parecidas. “*En una ocasión preguntaban, como se hace para crear arte. Yo respondí: no lo*

sé.” (El profesor J. López también ha recordado varias anécdotas en ese sentido en la visita de Aalto a Madrid).

En otra ocasión Aalto telegrafió al decano del MIT, diciendo que era incapaz de producir suficiente filosofía arquitectónica para explicar la casa Baker, pero que se podía publicar en lugar de ello el telegrama que enviaba en el que citaba al músico Sibelius: Sibelius dijo, *“si se publican tres palabras explicando la música, al menos dos están equivocadas.”* Aalto sugirió aún con más fuerza que esto podría ser verdad para la arquitectura. Aalto se estaba haciendo eco en un sentido de las creencias de Louis Sullivan, que había escrito: “Cuando la mente está activa y vitalmente trabajando, para sus propios usos creativos, no tiene tiempo para construir palabras: “las palabras son demasiado pesadas. No se tiene tiempo para seleccionarlas y agruparlas.””

El poema de Le Corbusier “el acróbata” muestra quizá del modo más claro, el concepto que él tenía sobre los creadores y sobre los arquitectos en general (otra vez, encontramos el espíritu de la tragedia), si sustituimos la palabra acróbata por creador o arquitecto encontramos una comprensiva y cándida definición:

Un acróbata no es un muñeco
Dedica su vida a actividades
En las que, en perpetuo peligro de muerte
Desarrolla movimientos extraordinarios
De infinita dificultad...
Nadie le pidió que lo hiciera
Nadie le da las gracias
...el hace cosas que
otros no pueden hacer...

Porqué las hace? preguntan otros

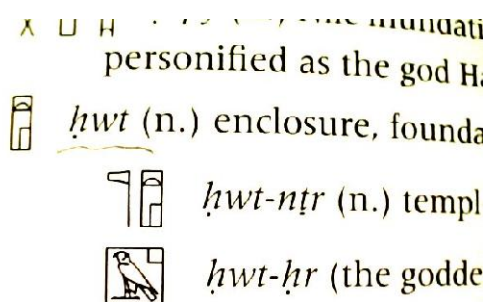
Está presumiendo. Es un fenómeno

Nos asusta; nos da lástima;

Es un aburrimiento.

Pero el “acróbata”, el “creador” seguirá con su función, a pesar de las percepciones pesimistas y desanimadas que la sociedad pueda tener de él.

En otra ocasión, sobrevolando el delta del Nilo, Le Corbusier escribió en su libro de notas: *“pintar es una amarga lucha, terrorífica, sin piedad, sorda; un duelo del artista consigo mismo. La lucha va por dentro, escondida en la superficie. Si el artista habla de ella se está traicionando a sí mismo!”* Así es que, tal como es vista por Wright, Aalto y Le Corbusier, la creación, la creatividad y la imaginación no sólo son “sagradas” y rodeadas de un aura religiosa sino que eran condiciones de constante encuentro y confrontación entre el creador y la sociedad. (la sociedad puede pensar en el creador como un aburrimiento). La característica de éste arte que aún se mantiene en ocasiones es la de no ser comprendido por su audiencia. Una de las principales características del arte del SXX.



Jeroglíficos en forma de planta de edificio para escribir la palabra templo (demótico medio).

Podemos ahora entender las pocas simpatías de esas personas a la hora de responder a sondeos sociológicos que intentaban cuantificar y explicar la imaginación y la creatividad a partir de fórmulas científicas. Los creadores del calibre de Wright, Aalto y Le Corbusier nunca se sintieron traicionados dejando hablar a sus creaciones. Sus numerosas exposiciones, sus libros y conferencias trataban todos los temas de creación y creatividad pero en un lenguaje que sólo los creadores podían entender. Por tanto, podemos concluir que la exclusión de los arquitectos del análisis psicológico fue debida en parte a la barrera de lenguaje entre los arquitectos y los sociólogos, pero también como resultado de la actitud de los arquitectos hacia su productividad.

La creatividad de los arquitectos ha de extraerse de sus propios escritos y debe ser vista a través del estudio de publicaciones de sus proyectos y sus esfuerzos para desarrollarlos.

Le Corbusier finalmente acertó a ofrecer soluciones, incluso hasta llegar al punto de dictar manuales para el proceso creativo. Sus libros -y escribió profusamente- sus apuntes, cuadernos de notas y archivos, fueron recopilados tras su muerte por estudiosos que trabajaban en Los Archivos de Le Corbusier en su propia fundación. Descubrieron que su cuerpo de trabajo era no sólo el producto de esfuerzos creativos, que abrían nuevas direcciones para el mundo, sino que revelaba los secretos de su creatividad. Según la investigación de Daniele Pauly, Le Corbusier había escrito sobre su proceso creativo y sobre sus invenciones creativas. Como Pauly había argumentado, esas invenciones no eran accidentales, repentinas y espontáneas, sino el resultado de un largo período de esfuerzos antes de que ni siquiera

tomase un lápiz para dibujar. Solía almacenar información en su memoria y, como el decía, usaba su “cerebro humano” como una caja en la que dejaba sedimentar los elementos del problema”. *“La multidimensionalidad y naturaleza sinérgica de la arquitectura requiere que la segunda parte del libro de la creatividad deba ser escrita por personas entrenadas multidimensionalmente y sinérgicamente (holísticamente). Los arquitectos orientados hacia la cultura, los realizadores de cine, y los científicos espaciales tienen que hacer la parte de ciencia de la creatividad que no han realizado los sociólogos y psicólogos. Incluso la ciencia en general precisa de la creatividad arquitectónica”*. La discusión aclara que la creatividad arquitectónica es un tema delicado. Los estudiosos profesionales de la creatividad como sociólogos, psicoanalistas y arquitectos profesionales con registros creativos y reconocimiento, han estado enfrentados durante largo tiempo, así que la posibilidad de aprender de ellos se presenta remota.

Una dificultad adicional que inhibió la difusión del aprendizaje sobre la creatividad arquitectónica fue el abismo existente y que aún hoy se mantiene entre la profesión arquitectónica y la creatividad arquitectónica. Una actitud de inexplicable arrogancia/ignorancia aparejada con una actitud de elitismo intelectual (Frank Lloyd Wright fue quizá el ejemplo más glorioso en ese respecto) que ha causado ocasionales períodos de tensión entre la profesión arquitectónica y la enseñanza de la arquitectura. Existen *percepciones estereotipadas y generalizadas tales como “esos arquitectos proyectando por ahí” o “esos profesores que nunca han construido nada”*. Como

consecuencia de tales actitudes, algunas de las principales investigaciones y hallazgos de los docentes de arquitectura, especialmente durante los primeros 50 quedaron inadvertidos, eclipsados por el éxito de las estrellas de la profesión. Y mientras que los estudiosos y quizás los arquitectos estaban citando referencias sobre creatividad realizadas por expertos tecnocráticos y psicológicos, muy pocos se referían a los esfuerzos monumentales de la ACSA (Asociación de Escuelas Colegiadas de Arquitectura) y otras universidades que se dedicaron a temas de creatividad arquitectónica sobre una muy consistente base, especialmente durante la primera mitad de los 60.

CONCEPTOS AMPLIOS VERSUS CONCEPTOS LIMITADOS DE CREATIVIDAD ARQUITECTÓNICA

Un estudio de la evolución de actitudes hacia la creatividad arquitectónica durante nuestro siglo, revela un modelo que puede ser descrito como “dialéctica” de lo amplio frente a lo limitado. Europa nutrió las semillas del Movimiento Moderno en Arquitectura a través de una bien conocida secuencia de manifiestos que analizaremos en el tema 6 de la construcción moderna y que surgió como una respuesta a la actitud Beaux-Arts. Fueron los Estados Unidos los que proporcionaron la plataforma para el desafío y la evolución cualitativa de la arquitectura como un asunto creativo y didáctico. A este respecto, quizás las más profundas (y desde entonces únicas) raíces para pensar en creatividad arquitectónica fueron plantadas en ese país por Jean Labatut en su artículo titulado “*Aproximación a la Composición Arquitectónica*” que se publicó en la revista de Educación Arquitectónica en 1956. Consideramos la contribución de Labatut como el eje alrededor del cual

se teje una teoría de lo “*amplio versus limitado*” de interpretación de la creatividad arquitectónica (ver figura 1.2). La suya debe considerarse como la principal concepción amplia; otros ocupan los lados izquierdo y derecho de la curva dialéctica. Jean Labatut fue el primer abogado del inclusivismo en este siglo; es bastante desconocido para la mayor parte de arquitectos e incluso para algunos docentes, con excepción algunos estudiantes que le conocieron y apreciaron.

El principal argumento de Labatut es que “*las cosas no son como son, sino como nosotros somos*”. A través de su extraordinario ensayo, quizá el mejor que se ha publicado sobre los aspectos de la creación arquitectónica y el acto de la creación por arquitectos a través de la *composición*, trató los temas de la relatividad de los juicios. *Aumentó la calificación de significado de la palabra función para incluir sus componentes físicos, intelectuales y emocionales.* Labatut reivindicaba una arquitectura humanizada y buscó profundamente en la historia para encontrar sus argumentos. En primer lugar eligió el auriga de Delfos, una pieza de arte universalmente admirada, para probar la posibilidad de juicio unánime. Pero “*un oyente discrepó y la declaró un pobre pieza de escultura, incluso ¡no ser digna de llamarse escultura!*” sería la conclusión de Labatut. Y así, ¡nos dio derecho a discrepar! Había muerto la supremacía del juicio de la estrella-arquitecto. Por primera vez en la América del siglo veinte, el cliente aparece en la foto y entra en la academia. “*las cosas no son como son, sino como nosotros somos*” repetía (una afirmación parecida al decir de Ortega). Es esta afirmación psicofísica, la que conduce al cliente al juicio supremo cuando pronuncia la frase lapidaria “me gusta” o “no me

gusta”. Su/nuestro juicio basado en las necesidades y deseos. Y finalmente, exhortaba al profesor a despertar a sus estudiantes y discípulos.



El auriga de Delphi



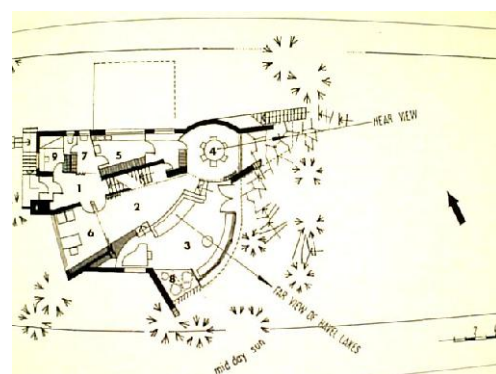
Omphalos de Delphi

“Un buen cliente difícil puede producir un arquitecto mejor mientras que un cliente demasiado fácil producirá un arquitecto creativamente perezoso” (Labatut 1956).

Labatut argumentó en favor de la indivisibilidad de diseño y construcción, la necesidad de una comprensión clara del problema y una aceptación de la

secuencia de acontecimientos de Lao-Tzi, experiencia, asimilación y olvido y posteriormente composición, como etapas para el diseño creativo. Este método le fue transmitido por su maestro de composición arquitectónica, Victor Laloux, que a su vez lo encontró en la filosofía de Lao-Tzi. Labatut también nos dio su secreto: “*La forma de aprender es asimilar, la forma de conocer es olvidar*” (sin embargo, es un concepto aún un poco trágico, que no tiene en cuenta la neociencia electrónica).

Otros estudiosos de la creatividad han asumido este prometedor, táctico y muy difícil proceso de toda una vida de abstracción creativa. Gaston Bachelard en su “poética del espacio”, citó a Jean Lescure en apoyo de argumentos similares sobre el tema del “olvido creativo”: *el estado de cosas en el que - como consecuencia de una vida de propuestas asimiladas de educación, lecturas y experiencias- se alcanza el estado del conocimiento (sabiduría), usando lo que se ha aprendido, digerido, y transformado a través de nuestro ser interior y nuestro cerebro, sin necesariamente recordar donde y cuando lo oímos. Nuestra propia creación llega como una composición nueva, oída en cierta ocasión, en un tiempo lejano, en algún lugar. Una canción del pasado, nuestra propia canción.*



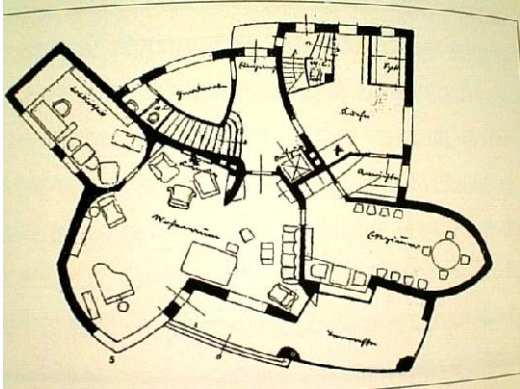
Casa de Hans Scharoun

Pero para que eso se produzca, uno necesita usar los propios medios, someterse a límites apropiados mediante el uso de elementos tangibles e intangibles. Todo ello es necesario para crear una composición arquitectónica en su inherente forma arquitectónica. De este modo Jean Labatut introdujo los elementos de “tangible” e “intangible”, lo conocido y lo cuantificable versus todas las cosas desconocidas e inexplicables que no pueden ser racionalizadas de momento, y tales que si se incorporasen, producirían un diseño único, total y completo. Producirían que el proyecto sea “lo que quiere ser” como Louis Kahn había dicho; estos elementos producirán el edificio para el cliente previsto -el refugio para las necesidades físicas, intelectuales y emocionales de las personas. Los temas tangibles se aprenden y deben tenerse en consideración; los intangibles no pueden verse; tienen que buscarse, auralizarse. El arquitecto debe encontrarlos en el porte del cliente. Debe buscar todos los factores humanos, espirituales, y metafísicos, los símbolos y el significado de las palabras, del lenguaje, las creencias y supersticiones del cliente. No, Labatut no hubiera estado de acuerdo con el limitado enfoque reduccionista de algunos de sus alumnos y ciertamente hubiera discrepado del historicismo Postmoderno y del histrionismo estilístico de los 70 y mediados 80. En la visión deconstructivista, como no existen centros, nos adherimos a cualquier tema provisional y simplemente continuamos con él con mayor o menor coherencia, pero olvidamos que, en realidad, la ciencia ha demostrado que sí hay un centro para cada sistema (aunque sólo para ese sistema), lo que es muy distinto a decir que no existen los centros.

La actitud del Beaux-Arts, de las escuelas de Artes fue la primera actitud reduccionista. La actitud del *parti* o “la idea general” (siempre en términos formales- que es lo mismo que se hacía en elementos de Composición en nuestros tiempos de estudiantes), esta era la base para todo lo que habría de seguir. El *parti* como regla general era una afirmación de origen clásico o neoclásico. Representaba el marco de todas las limitaciones. Se suponía que todos los esfuerzos respetaban sus restricciones y toleraban problemas con tal de no violar la “elegancia” de la preconcepción del *parti*. La idea del Beaux-Arts se ha criticado repetidamente a muchos niveles, el menos importante de los cuales no ha sido el de sofocar los logros creativos.

La primera interpretación amplia de la arquitectura como acto creativo fue establecida por la Bauhaus tras la Primera Guerra Mundial. El producto creativo había de ser pragmático, responsable ante múltiples necesidades - físicas, sociales, tecnológicas y artísticas. Se trataba de un inclusivismo de lo tangible y lo científico. Sin embargo, simultáneamente con el Bauhaus, un número de arquitectos individuales practicaban (y creían) en lo que posteriormente sería preconizado por Labatut: una arquitectura totalmente inclusivista basada en preocupaciones tanto tangibles como intangibles. Gunnar Asplund fue el más destacado de esos arquitectos. Algunos caracteres más oscuros como Hugo Steiner y varios arquitectos alemanes de la época (es el caso de Hugo Häring), se concentraron fundamentalmente en exploraciones de lo intangible. Le Corbusier, Frank Lloyd Wright y Mies van der Rohe ocuparían los sucesivos extremos de la interpretación limitada de la creatividad. A pesar de los escritos de los dos primeros, su actitud hacia la creatividad

dependía grandemente sobre un “estilo”; sus estilos eran naturalmente originales y cambiantes o evolutivos (los tres principales estilos de Le Corbusier, los seis estilos desarrollados por Frank Lloyd Wright), pero eran preconcepciones decisivas en el desarrollo de sus proyectos.



Casa de Hugo Häring

El modelo de creatividad de Jean Labatut ocupa el segundo extremo de la interpretación amplia de la creatividad arquitectónica. A la derecha del fundamental extremo “amplio” de Labatut se encuentra otra interpretación limitada; era limitada en el sentido de que toleraba diferente énfasis sobre las diversas partes del diseño, aceptando concentración en alguno de los aspectos de diseño para quitarle énfasis a otros. Esta actitud la representó fundamentalmente Paul Rudolph. Mientras fue decano en Yale en los primeros 60, había afirmado en la convención del Instituto de Arquitectura Americana de 1963, en Miami Beach: *“el artista ignora algunos problemas dedicándose sola unos pocos preseleccionados. Procede a resolver esos tan elocuentemente que todo el mundo comprende la propuesta y su verdaderamente gloriosa solución...Es axiomático que ciertos problemas sean ignorados si va a crearse una gran obra de arte, y que si está en las manos del artista esto es justificable o, más aún, necesario.”* Llamáramos a esto la creatividad de la licencia artística; la

actitud de Rudolph estableció el tono, sin embargo, abundando en ello, se levantaron preocupaciones sobre el tema de la calidad relacionada con el concepto de creatividad.

Lawrence Garwin, profesor de arquitectura y defensor del proceso de solución-de-problemas del diseño arquitectónico, articuló el debate sobre el tema. ¿Es un diseño creativo necesariamente un buen diseño? Señaló hacia Rudolph y el grupo de defensores que sostenía que si un edificio ha de demostrar creatividad, debe destacar en algunos aspectos de diseño no similarmente demostrados por sus contemporáneos. Que debiera destacar en todos los aspectos de diseño, no había sido seriamente considerado. Garwin observé que en esos círculos, un edificio “creativo” y en ciertos aspectos excelente, era considerado un magnífico edificio. Los edificios que resolvían más de un problema eran solamente buenos edificios. La continuación de este debate asistió a las separación de los arquitectos en dos campos distintos: “artistas” y “profesionales”. Vemos esta situación con cierto escepticismo. En retrospectiva, y basándonos en la convicción personal de que la arquitectura es un arte tanto como una profesión, contemplamos indicaciones de este signo como signos desafortunados de los tiempos. Los edificios pueden ser creativos tanto si destacan en uno o en más apartados como si destacan en la totalidad como una media de sus componentes. Hay tanta creatividad en la totalidad como en las partes del detalle. Existe la creatividad con respecto al concepto y la creatividad con respecto a todos los componentes de la arquitectura. Es ciertamente una extraordinaria tarea crear un edificio que sea “excelente” y al mismo tiempo “creativo” en todos los aspectos, sin embargo es posible.

Muchas personas han intentado conseguirlo y se ha producido.

	AMPLIO		AMPLIO
	BAUHAUS		JEAN LABATUT INCLUSIVISMO
	Trabajo grupo Inclusivismo sobre pragmatismo, tecnología y arte		en el sentido más amplio e inclusivista donde los tangibles e intangibles
			reciben su más amplia interpretación
			y donde lo “intangible” roza la esfera de lo divino
Eclecticismo sobre estilos históricos			
BEAUX ARTS		FRANK WRIGHT LE CORBUSIER	
LIMITADO		LIMITADO	

FIGURA 1.2 EVOLUCIÓN DE ACTITUDES HACIA EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO. OSCILANDO DESDE LO AMPLIO A LO LIMITADO, TENIENDO EN CUENTA EL INCLUSIVISMO DE LABATUT

	AMPLIO		AMPLIO
	ACSA/ASOCIACION DE ESCUELAS		MAS ALLA DEL HISTORICISMO
	Solución de problemas basada en la		Aparentemente interesado por lo tangible y
	exploración de la más amplia		lo intangible, los precedentes históricos
	variedad de tangibles		y la tecnología, todo con gran preocupación
	incluyendo enfoques sobre		ción por la así llamada geometría no
	temas sociales basados en la investigación		Euclidiana y lo ambiental
Enfoque sobre temas seleccionados del	Y en lo científico. Influencia de lo	Ecléctico basado en la historia y precedentes	
problema. Negación intencionada de temas	tangible, se nota un olvido de lo intangible	tes como fuente de resolución formal y estilística.	
periféricos para la solución según la		Substancial y retórica preocupación por lo intangible	
discreción del artista	Christopher Alexander		
PAUL RUDOLPH		HISTORICISMO POSTMODERNO	
LIMITADO		LIMITADO	

FIGURA 1.2 EVOLUCIÓN DE ACTITUDES HACIA EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO. OSCILANDO DESDE LO AMPLIO A LO LIMITADO, TENIENDO EN CUENTA EL INCLUSIVISMO DE LABATUT

El próximo extremo de nuestra curva, está ocupado por la interpretación amplia de la creatividad arquitectónica, que se produjo como resultado de la combinación de intereses de varios profesores aislados, el colectivo de profesores de arquitectura (ACSA), y un número de escuelas de arquitectura. A través de una serie de encuentros, reuniones de comités, y estudios cuantitativos sobre el tema, llegaron a la aceptación e implementación, a través de cambio en los curricula, de lo que ha llegado a conocerse como proceso de diseño orientado-a-la-solución-de-problemas. Esta actitud profundamente influida por tintes sociales y uniformidad en la educación, llamaba a evitar “los excesos de diseño” y “la integración de más criterios de diseño dentro de un sistema racional que pueda instrumentalizarse para crear una solución de diseño óptima.” Se esperaba que “los arquitectos más creativos encontrarían su búsqueda de la expresión más reforzada que inhibida”.

A pesar de la amplitud del tema, los esfuerzos basados en la solución-de-problemas estaban demasiado influidos por los hechos tangibles. Más adelante, la actitud se identificó con procesos burocráticos, profesionalismo, análisis estadístico, y técnicas de programación y evaluación de coste-beneficio. La actitud estaba destinada a desaparecer, con sólo un superviviente, Christopher Alexander. Alexander, un personaje sin precedentes en la historia reciente de la arquitectura, equipado como matemático (y por tanto un profundo conocedor de las técnicas cuantitativas que los arquitectos intentaban dominar de forma “amateur”), se mantuvo en su lugar constantemente aprendiendo y ensanchando su preocupación por la

creatividad. Muy pronto, Alexander entrevió la necesidad de la inclusión y

su consideración de los intangibles como prerrequisito para la arquitectura humana. Su “ejemplo” destaca aún hoy en día.

En el curso de los acontecimientos hasta ahora presentados, el Postmodernismo, (especialmente el historicismo Postmoderno) fue un acontecimiento poco significativo, al menos desde la perspectiva de la creatividad arquitectónica, porque casi todo lo que el historicismo Postmoderno hizo fue revivir la actitud Beaux-Arts del *parti*, como catalizador de la creatividad. El historicismo Postmoderno es el extremo final de la curva de ideas que prevalecen respecto a la creatividad arquitectónica.

Jean Labatut fue totalmente malinterpretado por la mayoría de sus graduados de Princeton, que se convirtieron en historicistas postmodernos durante la mitad de los setenta. Pero no estamos diciendo que no se haya llegado mucho más lejos de donde estábamos. La arquitectura siempre se enriquece, con cada “piedra”, cada desafío, cada posible ángulo o forma de mirar hacia algo. El postmodernismo, ampliamente considerado y cuidadosamente separado del historicismo postmoderno, tenía intenciones inclusivistas de partida. Aquí podríamos muy bien distinguir según la definición de Robert M. Stern entre postmoderno tradicional y postmoderno cismático. El postmoderno favoreció la reaparición y exploración institucionalizada de posibilidades que no se habían tocado antes. Los profesores de los últimos 70 y los primeros 80 abrieron sus horizontes, y aunque existía una clara influencia del énfasis sobre la historia, varios profesores, exploraron temas oscuros y metafísicos, y han desarrollado en la actualidad una serie de canales distintivos que han ayudado y pueden aún más ayudar a impulsar la

imaginación arquitectónica y la creatividad a través de instrucción rigurosa.

Hoy estamos comenzando quizá con el período más amplio de conocimiento, del concepto de creatividad arquitectónica a través de medios tangibles e intangibles. De hecho, creemos en la supremacía de los “intangibles”, al mismo tiempo que hemos ampliado nuestros horizontes para explorar nuevos tangibles. Estamos a la vez buscando nuevas metas para explorar otros tangibles antes desconocidos. Buscamos nuevas asociaciones, estímulos, estudiamos nuevas artes y artistas que nunca antes habíamos estudiado, o con formas a las que nunca antes nos habíamos aproximado. No sólo eso, sino que nos aproximamos a la arquitectura como acto creativo de una forma más equilibrada. Nuestro trabajo no niega el destino profesional, y a la vez nuestra profesión no asume supremacía sobre nuestras metas intelectuales. Así procediendo, abogamos porque sea importante perseguir nuestras carreras, y tomar la actitud de que la creatividad dependerá largamente sobre el balance entre los prerequisites primordiales para practicar la arquitectura - esto es el equilibrio entre los elementos de “despreocupación” y “juego”, y los elementos “serios” de nuestra profesión. Este amplio contexto es el contexto de nuestro curso.

PRERREQUISITOS PARA LA CREATIVIDAD ARQUITECTÓNICA

Algunos errores frecuentes

Existe una tendencia entre mucha gente, crecida y educada de la misma manera, a impresionarse y considerar como arquitectónicamente creativos trabajos de configuración inusual, única,

extravagante, sorprendente o extraña. Los trabajos que no posean esos atributos, que existan tranquilamente y en armonía con su entorno, sirviendo al propósito para el que fueron concebidos, podrían no ser considerados por muchos como logros fructíferos. Podemos decir tranquilamente que un proyecto arquitectónico tiene más oportunidades de ser considerado por el público y los colegas como “afirmación creativa” si posee características visuales de lo “extraño” y de lo “nunca antes visto”.

Un proyecto que a primera vista puede presentarse como reafirmación de lo que se ha visto antes, a pesar de lo serio o sincero que pueda ser, se mirará por encima y no merecerá mayor atención o escrutinio crítico.

Esto lo puede verificar cualquiera que haya participado en competiciones arquitectónicas como concursante o jurado. Es a menudo “el aspecto único” y “nuevo” y ciertamente el diseño que está exquisitamente presentado el que atrae la atención de los jurados. Uno debe ser extremadamente fuerte para no quedar encantado con las sirenas del brillo y presentación fastuosa. Entre las circunstancias de lo “aparentemente creativo” mediante estrategias truculentas, una maestría de técnicas de comunicación, renders y otras formas de dibujo, y la circunstancia de ser “serio”, reflexivo, profundo, y al mismo tiempo auténtico e innovador, se encuentra mucha parte del dilema de los profesores de arquitectura hoy en día, al menos en Europa y Estados Unidos, y también el dilema de muchos creadores de arquitectura, incluyendo a los profesionales.

Otra noción muy difundida es la del artista “creativo” como un individuo despreocupado que ama el juego y la diversión y que puede crear “bajo la influencia”, o cualquier otra “influencia”, y cuyo estilo de vida es un

prerrequisito para lanzarse a la creatividad. Por el contrario existe una noción también difundida sobre “el profesional” como una persona seria, un miembro del establishment, normalmente una mediocridad. Para ser creativo, ciertamente se espera que uno sea un “artista”. Estamos por tanto hablando de dos nociones estereotipadas aunque muy extendidas, dos extremos bien establecidos en las actitudes predominantes de muchos estudiantes y profesores.

EL DESPREOCUPADO

Despreocupado es ciertamente distinto de irresponsable. Ser despreocupado consiste en estar libre de problemas, ansiedades y angustias. Se trata de un estado que permite focalizar la atención en las tareas, nos ayuda a ser cautelosos, nos protege y nos ayuda a controlar nuestro tiempo y nuestro esfuerzo creativo. Encontrarse despreocupado, lleno de deseo de crear y ser extraordinariamente útil para la sociedad es una cuestión positiva para aquellos que disfrutan de tal estado y pueden dedicarse totalmente a tareas creativas. No estar despreocupado es a menudo un gran handicap para la creatividad, aunque existen legendarios y bien conocidos ejemplos de individuos creadores e inventores que trabajaron en medio de la miseria y de la adversidad. Tadao Ando criticó a sus compatriotas “por hacer arquitectura que demostraba falta de independencia”, pero rápidamente señaló en su defensa que la razón de ese estado de cosas era la carga que se les imponía, “...pensar en arquitectura sólo como un acto relacionado con la economía...plegado dentro de una organización social que demanda únicamente la producción de arquitectura libre de errores”.

P. Picasso fue libre a lo largo de toda su vida y despreocupado durante la mayor

parte de ella. No tenía que trabajar una jornada de ocho horas puesto que estaba trabajando todo el tiempo; su vida era el juego, su juego era su trabajo, su trabajo sus creaciones, sus creaciones su vida, en un proceso sin final que duró noventa años. Ese mismo ha sido el caso de algunos arquitectos, aunque no muchos; se volvieron más creativos con la llegada de una etapa despreocupada de vida, una etapa que coincidió con el paso de los años y la experiencia acumulada. El estado de despreocupación, junto con su actitud hacia el juego y algunas dosis de sentido del humor, les permitieron darse licencia para explorar la arquitectura desde puntos de vista desde los que nunca se hubieran atrevido antes - por ejemplo, el eclecticismo de Phillip Johnson o Gunnar Birkerts, permitiéndose ser tan inclusivista como para acomodar el historicismo cuando lo juzgaran necesario. Sin embargo no puede negarse que el no tan despreocupado (durante la mayor parte de su vida) y ciertamente no tan lúdico Mies van der Rohe, el muy serio y preocupado arquitecto “profesional” fue uno de los arquitectos más creativos de este siglo.

Cuando el profesor de diseño hoy se plantea a sí mismo esas cuestiones sobre la personalidad, el status creativo, y los prerrequisitos creativos de algunos de sus mas brillantes predecesores, se enfrenta a un complicado dilema sobre qué partido tomar. Por ejemplo, la academia arquitectónica americana permite un cierto grado de situación despreocupada al profesor de diseño arquitectónico en sus primeras etapas. Existe una tendencia general a ser irresponsablemente despreocupado cuando somos jóvenes, especialmente al comenzar la vida y al considerar el juego como lo más importante, tanto en el estilo de vida como en el proceso de enseñanza. Serían por ejemplo los

happening y encuentros “los Alcores” que hemos visto anunciados en pasados cursos. La actitud puede cambiar drásticamente con más experiencia, preocupación profesional, descubrimiento personal de las dificultades de la arquitectura en el mundo real, o evaluación y estudio crítico de los proyectos realizados en los cursos anteriores. Existen, naturalmente profesores que pocas veces evolucionan hacia otra actitud, hacia la creatividad en los cursos. Algunos como suele ser nuestro caso en Sevilla tampoco exploran la difícil proposición de ser creativo, mientras que, al mismo tiempo, se es rigurosamente serio sobre la tarea y destino de la arquitectura.

Estas ideas nos confrontarán con lo que aquí se percibe como uno de los más corrientes *handicaps* de la creatividad arquitectónica significativa, durante el curso: los peligros de una irresponsable disposición hacia el juego, contra una actitud caracterizada por el elemento de seriedad.

EL ELEMENTO SERIO Y EL ELEMENTO LÚDICO

El historiador holandés Johan Huizinga repetidamente trató la importancia del “elemento de juego en la vida” en sus dos famosos libros *Homo Ludens* y *La Desaparición de la Edad Media*. Nos ofreció una convincente interpretación de la cultura y civilización de Europa Occidental desde la antigüedad hasta las épocas recientes a través de la lente del juego: las ceremonias, la ciudad como teatro (tal como ocurren en la Semana Santa sevillana), la política como deporte de los nobles, el elemento de juego de la guerra y así sucesivamente. Podemos perfectamente relacionar esto con el Espíritu de la tragedia. Platón, por otra parte, habiéndose preocupado repetidas veces del tema de las Bellas Artes y de la creatividad, nos aportó las

más claras distinciones entre las diversas formas de Bellas Artes, argumentando en una serie de diálogos, que las artes tales como música, teatro, pintura y escultura dependen largamente de “lo lúdico” mientras que el arte de la arquitectura se basa totalmente sobre elementos serios. Tanto Huizinga como Platón nos ayudan a preparar un marco saludable par una bien concebida noción del elemento de juego y el elemento serio en arquitectura.

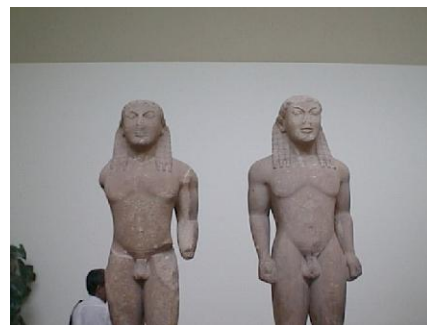
Según el análisis de Huizinga, aquellos periodos de la historia de la civilización, que fueron claramente distinguidos por la aceptación y desarrollo regular de ceremonias, rituales, y festividades siguiendo las “nobles reglas” del juego fueron muy creativos en muchos sentidos, particularmente en las artes (la Grecia antigua, la Europa del siglo XII, la Inglaterra del siglo XVIII), en contra de lo que ocurrió en periodos durante los cuales el elemento lúdico estaba ausente o existía sólo en forma de juegos de guerra o ceremonias más pretenciosas como los torneos. Cuando el elemento “lúdico” estaba atrofiado o ausente, como en los tiempos romanos, observamos civilizaciones caracterizadas por la austeridad, esterilidad y opresión. (Aunque no totalmente cierto como en el caso de Adriano que según M. Yourcenar *debe marcharse con sus calabazas y olvidar los diseños para el Panteón*) Sus obras de arte y sus edificios se distinguen más por su tamaño y su extensión que por la calidad y los aspectos espirituales.

En gran medida, Huizinga repitió pero de una manera más precisa, condensada y sin embargo muy creativa, muchas de las nociones y creencias sobre el “juego” y la “creatividad”. De ambos escritores tomamos la perspectiva de que la ventaja del “juego” (o un estilo

de vida caracterizado por una elemento “lúdico” bien establecido), es doble. Los individuos ganan satisfacción personal y espiritual tanto a través de lo conseguido como a través de la admiración conferida sobre ellos por la sociedad. Siguen “las reglas del juego”, pero de forma “única” y “noble”, y aquellos que, fuesen artistas o políticos, eran más admirados y respetados, eran los que mejor jugaban al juego. “*Caballeros*” eran aquellos que reconocían las mismas reglas para un juego en particular. Se debía prestar atención a las reglas y cuidar su correcta aplicación. Al mismo tiempo, era preciso conocer bien las reglas para seguirlas correctamente y de una forma que el oponente no hubiera pensado. Esto era necesario para poder ganar. En ausencia de reglas (o si su existencia se ignoraba) el resultado era obvio, mala comunicación, una incapacidad para jugar, dependencia de los árbitros, y derrota final (pues no hay objetivo en un mal juego), caos, desaprobación de los observadores (sociedad) y tal vez eventual guerra.

Las analogías son bastante obvias con el juego de la arquitectura. El elemento de creatividad en este arte puede verse como el único camino de tratar y manejar cada situación, cada edificio como un complejo “encuentro” de inimaginables y a menudo inmanejables conjuntos de reglas y circunstancias. Cuando contemplamos la arquitectura desde tal perspectiva y también consideramos los reconocimientos que la sociedad otorga a los arquitectos que han ganado un juego limpio y bueno, podemos comenzar a apreciar la importancia del elemento serio en todo el proceso. La buena y creativa arquitectura proviene de un equilibrio entre despreocupado, “divertido” y “juego” por una parte, y “serio” por otra parte. Es este delicado equilibrio el que falta en muchos “juegos de

arquitectura”, cuando la victoria es vista sólo como obtener el encargo o maximizar las recompensas monetarias. Es en este punto donde la concepción platónica de la arquitectura como solamente un acto serio puede arrojar luz sobre el significado del elemento serio. Como afirmó el reconocido arqueólogo griego Manolis Andrónicos, Platón no caracterizó a la arquitectura como participada por lo lúdico (παίδια). Según él, “Platón entiende que los trabajos arquitectónicos son creaciones de seria necesidad y disposición muy austera del hombre, que son realizados, naturalmente, a través de los más valiosos métodos que el hombre posee”. Andronicos también observó que Platón consideraba la práctica de la arquitectura sólo como la preocupación de los arquitectos con la construcción (οικοδομικο εργο), mientras que no consideraba como parte de las tareas arquitectónicas todas las decisiones inmateriales, aquellas que expresan el espíritu humano y elevan la arquitectura a niveles de más alta espiritualidad. (Eso hace pensar que la arquitectura griega probablemente tenía muchos códigos).



Escultura de los kouroi (Cleisthenes y Cleobolus)

Debido a la ausencia de tal distinción, Andronicos, no encuentra diferencia esencial entre los edificios en el concepto platónico, sea el edificio una simple cabaña o un sofisticado templo. La diferencia es de cantidad, no de calidad, y fue desde esta perspectiva desde la que Platón contempló todas las

creaciones del hombre, llamando la actividad destinada a su realización “el arte humano de construir casas o más generalmente asentamientos.” Platón más tarde contrasta la importancia del arte de edificar (οικοδομική) con otras artes utilitarias tales como el cuidado de granjas, y coloca el trabajo del constructor en un plano más alto como una ocupación noble y distinguida. Es de gran significación para nosotros el destacar que Platón señalaba la dependencia del arte de construir de la opinión pública y de la sociedad en general, mostrando las relaciones inseparables de la construcción y la arquitectura con el interés de la política.



Gimnasio

ηδονή. Edoné.

No obstante, una exposición parcial del pensamiento de Platón podría dejar al alumno con una visión incompleta de la percepción evolutiva y hasta inclusiva de la arquitectura que tenía el filósofo. Si Platón se hubiese detenido en sus nociones primeras, nos habría dejado con una idea austera de la arquitectura como profesión, una capacidad de construir, totalmente controlada por la tecnología de la construcción y las necesidades utilitarias, una arquitectura basada solamente en el elemento serio.



Tesoro de los Atenienses

Sin embargo Platón también buscó una expansión de su conocimiento y de la noción de arquitectura, y finalmente introdujo en su discurso una preocupación por las estructuras de edificación que no fuese estrictamente utilitaria. Sus medios para realizarlo fueron el sueño, la fantasía, la propuesta visionaria, el mundo imaginario donde *“incluso la construcción podía ser un juego maravilloso, sólo para complacer a la vista”*. Platón colocó tan maravillosos edificios en la ciudad imaginaria de Atlantis (la Atlántida), *“donde junto a los edificios simples e usuales existían otros con piedras cuidadosamente seleccionadas, blancas, negras y rojas, que hacían pensar en bellas ondulaciones, derivándose este juego un extraordinario placer (ηδονή) enraizado en la propia naturaleza del juego”*. En cierto modo Platón intenta hacer los edificios de Atlántida expresivos y reflexivos de atributos divinos. Platón se concedió licencia para ser imaginativo e inclusivo, para ir más allá de lo “serio” y de lo estrictamente pragmático. Sin embargo hizo esto sólo mentalmente; a todos los propósitos prácticos, nunca cambió su actitud hacia lo “serio” de la realidad. (nosotros proponemos igualmente, buscar nuevos edificios en otros escenarios que lo permitan).

Pero sumando todas las dimensiones del pensamiento de Platón, tenemos una noción completa del arquitecto como una persona que no tiene todas las respuestas, que es el guía noble de los constructores, que concibe el proyecto y supervisa su realización. Es cierto que Platón nunca aceptó nada fuera de la seriedad para la arquitectura realista, nada de lo lúdico de otras artes. Era totalmente serio, pero totalmente serio para una resolución inclusiva: utilitaria, visual y espiritual.



Agias

LA SÍNTESIS INCLUSIVA

Vamos ahora a intentar una síntesis de lo mejor de Platón y Huizinga para llegar a una visión más equilibrada de la creatividad en arquitectura. Primero, vamos a cambiar la palabra “arquitectura” por la palabra “civilización” en la siguiente cita de Huizinga:

“La verdadera civilización (arquitectura) no puede existir en ausencia de un cierto elemento de juego, pues la civilización (arquitectura) presupone limitación y dominio de uno mismo, la habilidad para no confundir sus propias tendencias con la última y más alta meta, pero entendiendo que está incluida dentro de ciertos límites

libremente aceptados. La civilización (arquitectura), en un sentido, se jugará siempre según unas determinadas reglas, y la verdadera civilización (arquitectura) siempre pedirá juego limpio. El juego limpio no es más que la buena fe expresada en términos del juego. Por tanto el truco o el juego sucio hace tambalearse a la civilización (arquitectura) en sí misma. Para convertirse en una fuerza sana y creadora de cultura este elemento de juego debe ser puro. No debe consistir en la ocultación o disminución de los niveles establecidos por la razón, la fe o la humanidad (cita de humanismo de Solís). No debe tratarse de una falsa apariencia, una máscara de propósitos políticos detrás de la ilusión de auténticas reglas de juego. El verdadero juego no conoce propaganda, es un fin en sí mismo, y su espíritu familiar es la feliz inspiración” (Huizinga 1950).

También se podría reescribir este texto sustituyendo la palabra “edificio” por la palabra “juego”, e incluso intentar otros ejercicios con diferentes sustituciones. Pero lo que debe permanecer obvio por ahora es nuestra posición: *Sería extraordinariamente positivo el ser capaz de considerar la arquitectura como un juego; obtener una satisfacción personal con su realización; no volverse nunca inconsciente y mantener siempre una actitud seria hacia sus dimensiones de responsabilidad técnica, científica y social sin dejarse llevar por enfoques limitados o unidimensionales en ninguno de los componentes de la arquitectura. Los que se intenta en definitiva es conseguir que un trabajo utilitario se convierta en una afirmación de belleza y en una causa para la satisfacción espiritual, de todos los estamentos sociales.*

Es más fácil decirlo que hacerlo. Sin embargo, para conseguir esto, deberíamos prepararnos para ampliar nuestros horizontes, probarnos a nosotros mismos, aceptar la necesidad de exploración creativa, liberarse de “la pereza creativa”, y trabajar sobre los retos de los factores tanto tangibles como intangibles que afectan a la práctica de nuestra profesión.

Por fin hemos cerrado el círculo, ahora os toca a vosotros, los arquitectos del futuro, expresaros. Proponer cuál es vuestra idea personal y desinhibida sobre la creatividad relacionada con la arquitectura. Aquí tenemos para ayudaros algunas definiciones de años pasados:

- Es la necesidad de una persona de ser creativa, de ser un hacedor.

- Es la constante búsqueda de lo único.

- Es la insatisfacción con lo sabido, trivial y mundano.

- Es el proceso o acción de pensamiento que concibe, percibe y busca la definición óptima de un trabajo que no ha sido realizado o visto con anterioridad, incluso aunque pudiera haber existido como tipo.

- Es la búsqueda para el desarrollo de algo distinto.

- Capacidad de resolución del mayor número de preguntas planteadas por medio de la imaginación.

- Es la ansiedad e insatisfacción con el estado de cosas actual.

- Es la preocupación del día y la noche, mental y física de una persona que busca constantemente nuevas formas de hacer las cosas y nuevas ideas.

- Se trata de la afirmación de existencia de una persona en constante esfuerzo de mejora.

- Es la capacidad para proyectar el conocimiento, la intuición y el trabajo en algo nuevo.

- Es algo deseable y necesario para la realización del ser humano, entendiendo ésta, únicamente como la capacidad de crear algo; será ya en el proceso creativo donde esa acción, se valore y se cuestione atendiendo a unos fines determinados

- Es jugar con el espacio

- Es la *raison d'être* de los hacedores

- Es la fuente de felicidad para aquellos que crean.

No cabe duda de que aunque estos conceptos sean reflexivos y provocativos, ninguno define directamente la creatividad en el estudio de arquitectura. En las siguientes lecciones, por tanto, trataremos de explicar algunos de los canales de creatividad comenzando con los intangibles.

RESUMEN

Nos hemos aproximado a diferentes nociones acerca del hecho creativo. Hemos razonado el por qué del olvido de este concepto y de su escaso tratamiento en la literatura y la docencia arquitectónica. Se ha establecido una evolución histórica que parece culminar en un momento, en el que por fin estamos en disposición de integrar el mayor número de aspectos conexos a la hora de abordar una propuesta de diseño arquitectónico. La compatibilidad de este procedimiento con el nuevo paradigma científico ha sido puesta de manifiesto en reiteradas ocasiones.

La noción de olvido creativo a partir de J. Labatut y V. Laloux, se ha erigido en uno de los denominadores de la actitud inclusivista. Discutimos como las repercusiones de las nociones tratadas pueden afectar al ejercicio de la profesión y cuál debería ser la más adecuada síntesis entre elementos lúdicos y elementos serios en el quehacer de la composición arquitectónica. Finalmente, invitamos a todos los implicados en la cuestión a tomar sus propias actitudes ante la creatividad, considerándola como un concepto abierto en permanente evolución.

BIBLIOGRAFIA

- Aalto, Alvar. Sketches. De. Göran Schildt. Cambridge MA: MIT Press, 1979.
- ACSA. Creativity in Architectural Design. Journal of Architectural Education. 1964.
- Alexander, C. Notes on the Synthesis of form. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts. 1971.
- Anderson, Harold. Creativity in perspective. "In creativity and its cultivation. New York. Harper and Row, 1959.
- Ando, Tadao. "Wombless Insemination-or the Age of Mediocrity and Good Sense." Japan Architect nº347 (March 1986)
- Andrónicos, M. Plato and Art. Thesaloniki. 1952.
- Antoniades, Anthony C. "The "Care-Free" and "Play" Elements vs. the Element of "Serious" in Architectural Creativity". In Fostering Creativity in Architectural Education.
- Aristóteles. Metafísica.
- Atkins, B. Ed. Intelligent Buildings. Wiley & Sons. New York. 1988.
- Bachelard. Poética del Espacio. Fondo de Cultura Económica. México. 1965.
- Blundell, P. J. Hans Scharoun. London. 1978.
- Borges, J. L. Historia de la eternidad. Alianza Emece. Madrid. 1971.
- Broadbent, G. H. The Design Method. Butterworth. London. 1966.
- Broadbent, G. H. Design Method in Architecture. Wiley. New York, 1973.
- Cassirer Ernst. The Problem of Knowledge. New Haven, CT; Yale University Press, 1950.
- Dozsci, Gyorgy. The Power of Limits. Shambala Editions. LA 1984.

Frampton, K. Studies on the Tectonics Culture. The MIT Press. Cambridge. 1955.

Garwin, L. Creativity and Design Process. Journal of Architectural Education. 1964.

Ghyka, Matila C.. The Geometry of Art and Life. New York. Sheed and Ward 1946.

Givoni, B. "Creativity and Testing in Research". Journal of Architectural Education. 32, 4. 1979

Grau, C. Borges y la Arquitectura. Cátedra. Madrid. 1995.

Heschong, L. Thermal Delight in Architecture. The MIT Press. 1979. Cambridge Massachusetts.

Huizinga, Johan. Homo Ludens: A Study of the Play Element of Culture. Boston: Beacon Press. 1950

Huizinga, Johan. The Waning of the Middle Ages. Garden City, NY: Doubleday, Anchor Books. 1954

Labatut, J. An Approach to Architectural Composition. Journal of Architectural Education. 11,2. 1956.

Pauly Daniele. Le Corbusier, Ronchamp, Maisons Jaoul and Other Building Projects. Garland. New York. 1983.

Platón. Timeo y Critias. Diálogos VI. Editorial Gredos. Madrid. 1992.

Saraiva, M. M. A Imaginação segundo Husserl. Gulbenkian. Paris. 1994.

Schönberg, Arnold. Fundamentals of Musical Composition. Clays Ltd. London. 1970.

Scolari, Massimo. Hypnos. Rizzoli. 1986.

Stravinsky, I. Poetics of Music. Harvard University Press. 1970.

Sullivan, L. Autobiografía de una idea. Ed. Infinito. Buenos Aires. 1965.

Subirats, E. Vanguardia. Media. Metròpoli. Aparecido en la revista Astrágalo nº1. Madrid Junio 1994.

Tanizaki, J. El elogio de la sombra. Junichiro. Biblioteca de ensayo Siruela. 1994. Madrid.

Valéry, P. Eupalinos o el Arquitecto. Colegio de Aparejadores de Murcia. 1984.

Van Eyck, A. Rats, Posts and Other Pests. 1981 RIBA Annual Discourse. London.

Venturi, R. Complejidad y Contradicción de la Arquitectura. Gustavo Gili. Barcelona. 1981.

Wright, F. L. In the Cause of Architecture. New York. 1975.

DEFINICION DE PARTIDA DE ADOLF BEHNE

Al principio el hombre construye para protegerse -del frío, de los animales, de los enemigos. La necesidad le obliga: si no tuviera objetivos concluyentes, muy inmediatos y apremiantes, no construiría. Sus primeras construcciones tienen un carácter funcional puro: son en esencia, utensilios. La casa de tela de araña del

poeta árabe. Los pseudomorfos de Phillip Steadmann.

Constatamos, sin embargo, al estudiar los orígenes de la civilización, que las inclinaciones nacidas del instinto de juego acompañan inseparablemente a esa componente práctica. El hombre primitivo no es un austero utilitarista: muestra su instinto de juego incluso en los utensilios y, sin que la necesidad lo exija, los proporciona y embellece, los pinta o decora con ornamentos; el utensilio “edificio” no es, en ello, ninguna excepción.

Desde los orígenes, el edificio fue juguete e instrumento. Es difícil decir, sin embargo, durante cuánto tiempo conservó aquél equilibrio inicial entre esos dos polos: en el transcurso de la historia lo ha recuperado muy pocas veces.

El interés por la forma fue engendrado por el instinto de juego. Sin él no cabría entender por qué el utensilio “edificio” debería tener un buen aspecto, una configuración determinada. El instinto de juego explica la instauración de leyes formales conscientes, evidentemente cambiantes con el tiempo.

Nosotros queremos introducir nuestra aportación: el juego, es la reproducción del mito, la repetición de la tragedia, la preparación para la vida, y por tanto es una catarsis, una santificación, una idea mágica que garantiza la vida futura, por tanto sería una necesidad -neofunción- encubierta.

• **I.-Tendrás varias respuestas correctas.**

• **II.- Tomarás la lógica en vano.**

• **III.- No santificarás el pragmatismo.**

• **IV.- No honrarás la cordura.**

V.- Errarás.

VI.- Jugarás.

VII.- Serás ambiguo.

VIII.- Te rebelarás contra las reglas y las vulnerarás.

IX.- Desearás la creatividad del prójimo.

X.- Codiciarás las áreas ajenas.

DECÁLOGO DEL SILICON VALLÉS

**Por
Josep M. Albaygés**