

Ser4'

Investigar



Charles Eames, juega con "castillo de naipes" (1952).
El juego puede conducir a la innovación.

"The architect is not merely a draftsman, but a combination of scientist, engineer, designer, and fine artist of a very special sort."¹ Charles Eames.

La Universidad debe ser un campo de investigación de todos los materiales, un lugar de intercambio de las ideas, un espacio para la crítica pero no para el juicio. En la clase de proyectos arquitectónicos del **grupo4!** los alumnos experimentan en busca de la liberación de sus ideas y el despliegue de su potencial creativo. El aula es un lugar de encuentro; donde la **intuición** y el **conocimiento** confluyen, uniéndose para crear algo nuevo. Allí, se da una investigación cuyo **proceso** conduce a los estudiantes hacia algo desconocido, y aunque muchas veces no son conscientes, será tan importante su desarrollo como el resultado final. Los futuros arquitectos explotan la libertad de proyectar como interacción de aciertos y errores, recorriendo un camino lleno de **conflictos**. En esa lucha hay ciertas claves que conviene recordar:

Si estás atascado, si no sabes por dónde empezar o continuar, no te pares. **Hay que seguir por donde sea;** aunque falles, **inténtalo, persevera, resiste...** Acepta los problemas como nuevas demandas que se fundirán para formar una unidad armoniosa. El éxito radica en hacer desaparecer la presencia de la dificultad para que surja la virtud.

Prepárate para **buscar la verdad**. No te importe cometer errores, **toda experiencia aporta conocimiento**. Pero ten en cuenta **la importancia de tus decisiones** y los riesgos que tomes; **el tiempo es limitado**.

Elabora tus propias herramientas, con ellas **aumentaran tus capacidades**. **El dibujo será tu aliado**, como medio de **pensamiento** pero también de **comunicación**. Modela tus maquetas con los métodos y materiales adecuados, **la precisión conduce a la perfección**.

Descubrirás un sentido de la cualidad y las relaciones entre los elementos; **la totalidad es algo más que la suma de sus partes**.

El arte no es algo que aplicas a tu trabajo, sino la manera **cómo realizas tu trabajo**.

Al igual que la labor del artesano, el investigador necesita momentos de reflexión. Por ello, evita las ideas preconcebidas y la tendencia a la inmediatez. **La intencionalidad** puede dejarte en blanco, **deja espacio para las ideas** que no has tenido todavía.

Desarrolla tu curiosidad, **explora, observa, pregunta y escucha**, dedicándote a tiempo completo. Por mucho que lo hagas **nunca será demasiado**.

Tus problemas no son nuevos, busca **referencias**. Conoce el trabajo de tus compañeros. La Universidad es un espacio de intercambio, un **laboratorio vivo**; aprovéchalo, gracias a él podrás desplegar un mundo de posibilidades.

Atrévete a **soñar, diviértete, sonríe, juega...**

Carmen García Sánchez 04 2018

¹ "El arquitecto no es meramente un dibujante, sino la combinación del científico, el ingeniero, el diseñador y un refinado artista de un tipo muy especial". Charles Eames, en su conferencia 1 a los estudiantes en la Universidad de Berkeley (septiembre 1953). Eames, C; Eames, R; Ostroff, D. , 2015. *An Eames anthology* Yale University Press, New Haven and London, p. 120