

# Reflexiones sobre pedagogía en la arquitectura

Katerina Psegiannaki, Madrid, Abril. 2010

caturinn@yahoo.gr

Comentarios

Wittgenstein en sus investigaciones filosóficas nos habla sobre unos juegos del lenguaje con los que se comunican los nativos. Estos juegos no tienen reglas o mejor dicho, sus reglas son implícitas, se aprenden por contagio, y se saben de memoria, sin saber que se saben. Una vez registrados estos juegos, transformados en reglas explícitas, escritas en el cuaderno del investigador que visita el país de los nativos cambian el juego principal, transformándolo en algo diferente.

Con esta analogía Wittgenstein intenta entender la filosofía, como la labor de un investigador en el país de unos nativos que al intentar registrar su juego lo transforma mediante reglas escritas, que intentan explicarlo. No obstante de estas reglas no se puede aprender a jugar, porque el resultado sería mecánico. Para aprender el juego hay que aprenderlo como nativo, por contagio.

John Dewey por otra parte, considera que si la filosofía tuviera que convertirse en una ciencia experimental, su punto de partida tendría que ser la escuela. Esa consideración la sostiene con la afirmación de que la escuela es la única forma de vida social que funciona de forma abstracta y en un ambiente controlado que es directamente experimental.

Me parece interesante ver la práctica de los alumnos en una escuela de arquitectura como un juego de nativos que se aprende por contagio sin la existencia de reglas explícitas. También me parece interesante ver la teoría de la arquitectura como algo análogo a la filosofía, es decir como un investigador que viene a registrar un juego precedente. Igual registrando este juego, y partiendo de lo que Dewey dice, se podría convertir en una ciencia experimental cuyo punto de partida sería la escuela de arquitectura.

Esta conexión entre la escuela como un país de nativos pero también como un ambiente que funciona de forma abstracta, controlada y experimental, y la filosofía como un investigador que viene a registrar los juegos que allí se juegan, podía ser un punto de partida para poder reflexionar sobre pedagogía en la arquitectura.

Referencias:

La regla del Juego, José Luis Pardo

La verdad en el espejo, Roco Ronchi

Investigaciones Filosóficas, Ludwig Wittgenstein

Robert Westbrook, John Dewey, Artículo en la revista Perspectivas de la UNESCO



Volvamos a las aulas. Busquemos reinventarnos. Hoy he estado viendo el proyecto Class of the Future (Future Systems). Un proyecto manifiesto, una cápsula ideal donde se ofrece un entorno ideal para el conocimiento, donde la luz, el espacio, el color y el sonido contribuyen a la efectividad del aprendizaje.

PS: Es curioso como en algunos estudios existe esa ruptura entre el día a día, lo llamado vida real y las acciones, ideales, llevadas a cabo en la universidad.

La célula se considera un ambiente abstracto en el que todo está controlado y los diferentes orgánulos son los “nativos” que realizan las funciones: los cloroplastos la fotosíntesis, las mitocondrias obtienen energía, los centriolos forman los microtúbulos, los ribosomas sintetizan proteínas, los lisosomas digieren macromoléculas... Todo está orquestado con unas reglas que han sido escritas en los cromosomas de los núcleos: el DNA es el investigador que lleva registrado cómo se lleva a cabo el juego de la vida.

Mientras los jugadores no imiten a los mayores. No aprendan por el roce de los que creen saber más sino porque juegan directamente. Mientras no copien los gestos de los que alguien señala con la mano. Calquen sus vivencias intentando ser. Seguramente en el país de nativos no existen maestros, sino grados de uso. Todos hablan a la vez. Te contagias de tus iguales. No hay categorías.

« (...) Tengo presentes mis experiencias al escribir, pero no escribo sobre ellas, sino desde fuera de ellas (...) ».

John Ashbery, *The Experience of Experience* (Michigan, 1972)

Ciri  
Class of the Future

Mercy  
Juego celular

Federico

R. Serrano