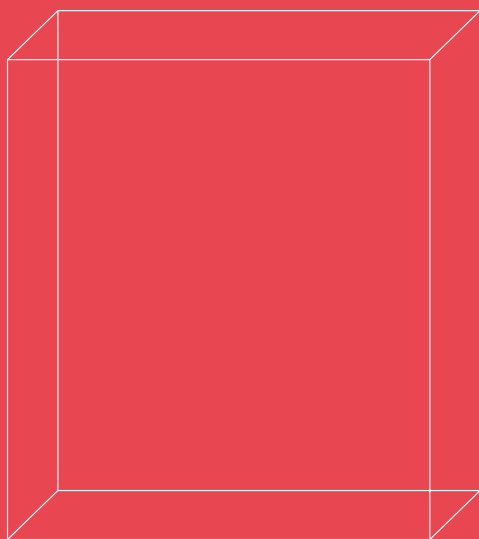


LA ARQUITECTURA COMO VENTANA DE OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE

Propuesta pedagógica a partir
de *Monolith Controversies*



Consejo
Nacional de
la Cultura y
las Artes

Gobierno de Chile



Ministro Presidente: Ernesto Ottone Ramírez

Subdirectora Nacional: Ana Tironi Barrios

Jefe del Departamento de Educación y Formación en Arte y Cultura: Pablo Rojas Durán

LA ARQUITECTURA COMO VENTANA DE OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE

Propuesta Pedagógica a partir de *Monolith Controversies*

Publicación a cargo de

Beatriz González Fulle y Alejandra Claro Eyzaguirre (CNCA)

Desarrollo de contenidos propuesta pedagógica

Gonzalo Bustamante Rojas (Red de Mediación)

Apoyo de desarrollo de contenidos propuesta pedagógica

Alejandra Claro Eyzaguirre, Nancy Mansilla Alvarado, Alejandra Serey Weldt (CNCA)

Supervisión de contenidos

Cristóbal Molina Baeza (CNCA)

Dirección, edición y producción

Tal Pinto Panzer

Dirección de arte

Muriel Velasco Aguilar, Soledad Poirot Oliva (CNCA)

Diseño de portada:

María Jesús Marín Cuevas

Diseño y diagramación

Identidad y Comunicación Verde Ltda.

© Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016

Registro de Propiedad Intelectual n° 272-146

ISBN (papel): 978-956-352-170-2

ISBN (pdf): 978-956-352-171-9

www.cultura.gob.cl

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente.

1ª edición, diciembre del 2016

Se imprimieron 2.000 ejemplares

LA ARQUITECTURA COMO VENTANA DE OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE

Propuesta Pedagógica a partir
de *Monolith Controversies*

Investigación original Monolith Controversies: Pedro Alonso y Hugo Palmarola

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

LA ARQUITECTURA COMO VENTANA DE OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE	9
---	---

CAPÍTULO I. CONTEXTO 13

14ª Exposición Internacional de Arquitectura Bienal de Venecia	
Propuesta curatorial de Rem Koolhaas	14
Monolith Controversies. La propuesta curatorial del pabellón chileno	16
Circunstancias históricas	18

CAPÍTULO II. CLAVES ARTÍSTICAS 21

1. Panel KPD. El viaje, de elemento arquitectónico a ventana de observación de la modernidad	22
2. Réplica del departamento de Silvia Gutiérrez	25
3. KPD (2014) Videos de Gianfranco Foschino	26
4. Veintiocho sistemas	28
5. Ráfaga de imágenes. Procesos productivos, registro histórico y controversias	31

CAPÍTULO III. CLAVES DIDÁCTICAS 35

Encuentro con la arquitectura en un viaje en tres momentos	36
Itinerarios de viaje	36
Itinerario 1. Propuesta de acciones para 7° y 8° básico	38
Itinerario 2. Propuesta de acciones para 1° y 2° medio	41
Itinerario 3. Propuesta de acciones para 3° y 4° medio	44

ANEXOS 47

Glosario de términos	48
Conjuntos KPD - VEP en Chile	52
Relaciones curriculares	53
Referencias bibliográficas	62

PRESENTACIÓN

¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Es la pregunta central que planteó Rem Koolhaas, curador de la versión 14ª de la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014, invitando así a los países participantes a revisar y re-mirar su desarrollo arquitectónico durante el último siglo.

¿Mirar el último siglo de la arquitectura en Chile o a través de la arquitectura? Lo primero podría traducirse en un catálogo de los principales proyectos y obras del siglo. Lo segundo en, cambio, podría llevarnos a una reflexión sobre los procesos sociales y culturales que atravesaron el devenir del país en este tiempo y cómo la arquitectura dialogó con estos, en el tiempo y el espacio. Lo interesante de la respuesta chilena a la pregunta curatorial, a través del proyecto *Monolith Controversies*, es que se entrelazan las dos miradas.

La propuesta chilena, reconocida internacionalmente con el León de Plata, se estructura a partir del rescate de un elemento arquitectónico —un panel de hormigón en ruinas de la fábrica KPD de Quilpué firmado por el ex Presidente Allende— característico de un sistema constructivo que responde a una política pública de vivienda social y de emergencia, interrumpida por el golpe militar. Es un elemento arquitectónico y político, por ello es presentado junto a otros elementos para reconstruir una parte de nuestra historia y de la historia de la Guerra Fría. La arquitectura como ventana de observación a múltiples procesos sociales.

El Pabellón de Chile en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014, al igual que este cuaderno pedagógico que hoy presentamos, responde a diferentes políticas en el ámbito de la cultura. La primera es una acción enmarcada en el

Programa de Internacionalización de la Arquitectura chilena que impulsa el Área de Arquitectura del CNCA. Este material, por su parte, constituye un aporte pedagógico de cultura en el contexto del Plan Nacional de Artes en la Educación.

La educación artística y cultural, enmarcada en la reforma educacional global que el gobierno de la Presidenta Michelle Bachelet está llevando a cabo, debe ser la principal vía para una real educación integral e integradora para la sociedad chilena. Cada niño y niña de este país debe contar desde la primera infancia con las herramientas que les permitan desarrollarse plenamente.

Como Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, estamos trabajando para que la cultura y las artes sean parte fundamental de este gran cambio de paradigma, de manera que cuando pensemos en una educación de calidad, lo hagamos desde una concepción integral, que incluya la diversidad de lenguajes y modos de conocer. Queremos entregar herramientas concretas al ejercicio de la docencia que les permitan acceder a manifestaciones que muchas veces permanecen lejanas al ámbito escolar, abordando los distintos lenguajes artísticos a partir de contextos cercanos a los estudiantes, y promoviendo un trabajo transversal de la dimensión artística desde las distintas asignaturas del currículum.

La arquitectura, una de las expresiones artísticas más antiguas en el desarrollo de la humanidad, es la protagonista de este material. La arquitectura como ventana de nuevos y diversos aprendizajes. Como ventana a la historia social, política, cultural y estética, de una época particular y de toda época.

Ernesto Ottone Ramírez
Ministro Presidente
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

LA ARQUITECTURA COMO VENTANA DE OBSERVACIÓN Y APRENDIZAJE

Este material pedagógico ha sido desarrollado a partir de *Monolith Controversies*, propuesta curatorial desarrollada por Pedro Alonso y Hugo Palmarola para el Pabellón de Chile en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014. Esta rescató un panel arquitectónico de la fábrica KPD (“Edificación con Grandes Paneles”, del acrónimo ruso КПД) firmado por Salvador Allende, y lo presentó junto a otros elementos para reconstruir una parte de la historia de la arquitectura. Dado el potencial educativo de *Monolith Controversies*, la finalidad de este documento es dejar un registro de lo que fue esta muestra, junto con poner a disposición de los docentes una propuesta pedagógica para introducir a los y las estudiantes en el lenguaje arquitectónico.

Una vez satisfechas las exigencias primarias, el hecho de andar se convirtió en una acción simbólica que permitió que el hombre habitara el mundo. Al modificar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convirtió en la primera acción estética que penetró en los territorios del caos, construyendo un orden nuevo sobre cuyas bases se desarrolló la arquitectura de los objetos colocados en él.

Francesco Careri, *Walkscapes. El andar como práctica estética*

Si bien el diccionario de la Real Academia Española la define como “el arte de proyectar y construir edificios”, la arquitectura es mucho más que eso. Comporta no solo el rol técnico del arquitecto o la materialidad de lo construido, sino también la presencia del habitante, su andar y ser en el mundo. Es una experiencia multidimensional y permanente con el entorno, y con nosotros mismos en él. En este sentido, la arquitectura se nos presenta como una ventana de observación y aprendizaje.

Mediante la aproximación a referentes de la modernidad, el propósito de este cuaderno pedagógico es contribuir al descubrimiento del lenguaje arquitectónico por parte de estudiantes de entre 7º básico y 4º medio, poniendo en sincronía los contenidos de *Monolith Controversies* y el currículum oficial de la enseñanza escolar chilena. Como estrategias complementarias para ello, se propone viajar por la ciudad y dialogar en ella y con ella, abordándola a partir del trabajo articulado de docentes de distintas especialidades.

Monolith Controversies presentó una reflexión sobre la modernidad, sus procesos y repercusiones a partir de un elemento constructivo: un panel de hormigón presentado como **monolito**. Francesco Careri distingue a las construcciones monolíticas, específicamente los menhires, como “el primer objeto del paisaje a partir del cual se desarrolla la arquitectura” (Careri, 2002, p. 24), pues ya los cazadores nómadas del Paleolítico emplazaban verticalmente piedras de gran tamaño en el paisaje; que les servían de referencia en su andar y, probablemente, como objetos simbólicos o conmemorativos. Así pues, el uso del término monolito en el título y conceptualización de la muestra no es casual, y aunque no tenemos pruebas de lo que pudieron haber significado la mayoría de los monolitos en su origen, sabemos que con el tiempo su significado y función fueron cambiando, proceso similar al que experimentó el panel de

hormigón que articula la obra, cuyos múltiples y cambiantes significados le han conferido valor histórico y patrimonial.

Así como la arquitectura, la historia también se construye y, en consecuencia, también se puede conservar, hacer desaparecer o resignificar. Muchas veces se nos presenta parcial o inacabada, y para acercarnos a su conocimiento se requiere de una actitud crítica, reflexiva y de permanente indagación, cotejando distintas fuentes y perspectivas. *Monolith Controversies* nos propone precisamente un ejercicio de relaciones entre arquitectura, ciencias sociales, tecnología, arte, filosofía y comunicación. Se trata de una invitación a encarar una controversia histórica y abrir el diálogo a través de una experiencia estética. En este contexto, el diálogo constituye una estrategia de aprendizaje colectivo que permite que emerjan y se valoricen los conocimientos previos de los estudiantes en tanto habitantes de sus barrios y ciudades, activando el andamiaje que llevará a la construcción colaborativa de aprendizajes significativos.

Este cuaderno pedagógico se estructura en tres capítulos fundamentales: Contexto, Claves artísticas y Claves didácticas. En el primer capítulo se exponen los fundamentos curatoriales de la Bienal de Arquitectura de Venecia y de *Monolith Controversies*, además de las circunstancias históricas a las que refiere la obra. En el segundo capítulo se presentan los componentes de la muestra, que posibilitan el reconocimiento y análisis de la información, o bien la reflexión en torno a la arquitectura en general y a la obra en particular, aportando las referencias conceptuales que fundamentan el siguiente capítulo. En el último capítulo se esboza una propuesta de metodología de aprendizaje inspirada en la experiencia de un viaje, a desarrollarse en tres momentos: antes, durante y después del encuentro con el objeto estético, periplo que promoverá las relaciones entre la arquitectura y el currículum oficial.

1

CONTEXTO

En este capítulo se presentan los fundamentos curatoriales de la 14ª Bienal de Arquitectura de Venecia y de *Monolith Controversies*, la exposición del pabellón de Chile en dicho evento. Además, se dan a conocer circunstancias históricas a las que refiere la obra.

14ª EXPOSICIÓN INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA BIENAL DE VENECIA PROPUESTA CURATORIAL DE REM KOOLHAAS

Desde 1980 se celebra la Bienal de Arquitectura en Venecia. Nacida al alero de la tradicional Bienal de Arte de la misma ciudad, su principal objetivo es exhibir y desarrollar propuestas propias de la disciplina. El curador para la edición 2014 fue el arquitecto holandés Rem Koolhaas, quien concibió la Bienal como una muestra de presentaciones de arquitectura y no de arquitectos, restándole importancia a las individualidades para potenciar las ideas de conjunto, equipo y de momento histórico, y desde esa base conceptual realizar conexiones con la arquitectura contemporánea. Las preguntas que Koolhaas planteó a la arquitectura con su curaduría fueron: ¿Qué tenemos hoy? ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? ¿Hacia dónde vamos?

Especial importancia tiene la segunda interrogante. Mediante este cuestionamiento se planteó por primera vez como foco de la Bienal una revisión crítica de la historia de la arquitectura, redirigiendo la mirada hacia los procesos políticos y culturales del último siglo, desde la perspectiva de la arquitectura y, especialmente, desde sus componentes esenciales. Para articular el desarrollo de una reflexión en torno a las interrogantes antes señaladas, el curador propuso tres exposiciones paralelas, reunidas bajo el concepto *Fundamentals*:

- **Absorción de la modernidad:** por primera vez la Bienal invita a los 65 países participantes a responder a un tema común. Los pabellones nacionales, distribuidos en Giardini, Arsenal e y otros lugares de la ciudad, investigan acontecimientos clave en el proceso de modernización arquitectónica. Las propuestas dejan en manifiesto como una modernidad genérica globalizante se adapta a una específica según los contextos políticos y las particularidades culturales.
- **Elementos de la arquitectura:** resultado de la investigación de la Universidad de Harvard, se emplazó en el pabellón central de la Bienal. Permite el análisis de los elementos fundamentales de la arquitectura, es decir, aquellos universalmente familiares para cualquier arquitecto en cualquier lugar, como el suelo, las fachadas, los balcones, los pasillos y las puertas, entre otros.
- **Monditalia:** fueron invitadas bienales de otras disciplinas —cine, teatro y danza— a colaborar con la arquitectura, para reflexionar sobre el estado actual de Italia como ejemplo de la situación global de muchos países.

La **Bienal de Arte de Venecia** es la primera y más antigua bienal del mundo. Se inauguró el 30 de abril de 1895. Actualmente es uno de los encuentros más importantes de arte contemporáneo. A lo largo de sus 118 años de existencia, el comité organizador ha ido creando nuevas secciones en torno a otras disciplinas artísticas. Así nace el Festival de Cine en 1932, la Bienal de Música Contemporánea y más tarde las bienales de Teatro, Danza y Arquitectura. Esta última comparte espacio expositivo con la Bienal de Arte, alternándose año a año. Más información en: www.labiennale.org

¿Cómo se eligió el proyecto del pabellón de Chile?

La elección de *Monolith Controversies* para el pabellón de Chile en Venecia comenzó a gestarse con el Concurso de Ideas, organizado por el Área de Arquitectura del el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA). El objetivo era seleccionar una propuesta curatorial contemporánea, pero que a la vez respondiera al encargo de Rem Koolhaas, quien solicitaba trabajos que explicaran el desarrollo de la arquitectura de cada nación en el último siglo.



MONOLITH CONTROVERSIES

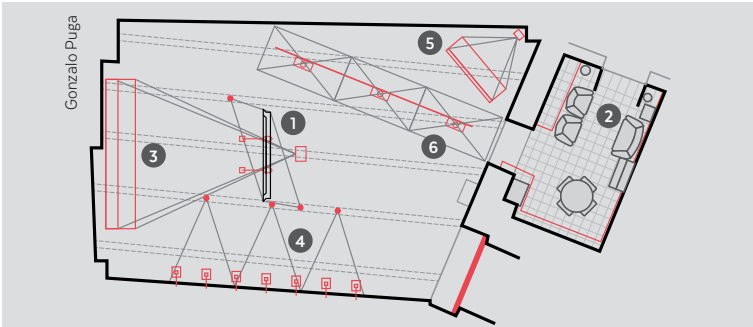
LA PROPUESTA CURATORIAL DEL PABELLÓN CHILENO

En la muestra *Absorción de la modernidad*, Chile estuvo representado en el Arsenal de Venecia por la exposición *Monolith Controversies*, curada en conjunto por el arquitecto Pedro Alonso y el diseñador Hugo Palmarola*. El Pabellón de Chile fue galardonada con el León de Plata, dado que “revela un capítulo crítico de la historia de la circulación global de la modernidad, enfocándose hacia un elemento esencial de la arquitectura moderna. Un panel prefabricado de hormigón que logra resaltar críticamente el papel de los elementos de la arquitectura en diferentes contextos ideológicos y políticos” (Mora, 2014, s/p).

El panel de hormigón que rescató *Monolith Controversies*, tiene una historia particular que lo ha hecho experimentar **resignificaciones**, desde su fabricación en la planta KPD de Quilpué hasta su presentación en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2014. Si bien corresponde en su origen a un producto **estandarizado**, el que fuera firmado por el Presidente Salvador Allende el día de la inauguración de la planta en 1972, cuando el cemento aún estaba fresco, alteró su destino: se convirtió en un símbolo conmemorativo, ubicado a la entrada de la fábrica.

La idea de situar este panel como pieza principal de la intervención surge como respuesta al llamado de Rem Koolhaas, quien convocara a reflexionar sobre elementos constructivos universales que son el reflejo de momentos históricos particulares. La propuesta expositiva crea un relato a partir del panel y la puesta en valor de su historia. Proponen una reflexión sobre la absorción de la **modernidad** en Chile a partir de un objeto que, a pesar de haber sido fabricado con fines constructivos, no alcanzó a cumplir la función para la que había sido creado y que hoy se presenta como un testigo, un vestigio del pasado. En consecuencia, *Monolith Controversies* sugiere una experiencia estética multidimensional, compuesta, además del panel firmado, por otros objetos y materialidades (muebles, maquetas, adornos, utensilios, etc.) y por la proyección de imágenes fijas y en movimiento (videos) que dan cuenta de los procesos productivos, los momentos controversiales, la cotidianeidad del trabajo, el pasado y el presente de una fábrica ya desaparecida, y de una tipología constructiva aún habitada. De esta forma, los curadores Pedro Alonso y Hugo Palmarola ponen en diálogo la historia y la arquitectura.

* Curadores: Pedro Alonso y Hugo Palmarola / Comisario: Cristóbal Molina (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes) / Diseño del pabellón: Gonzalo Puga / Identidad visual y diseño gráfico: Martín Bravo / Artista invitado: Gianfranco Foschino / Producción: Felipe Aravena y José Hernández / Multimedia: Francisco Hernández y Micol Riva / Comunicaciones: Marcela Velásquez / Arquitecto local y montaje: Luigi D'Oro & Arguzia s.r.l. / Organizador: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes / Colaboran: DIRAC, Fundación Imagen de Chile, CSAV y SAAM.



Plano del proyecto expositivo de Gonzalo Puga para de *Monolith Controversies*, Pabellón de Chile en la 14va Bienal de Arquitectura de Venecia.
(Fuente: <http://monolith-controversies.com/pavilion/>)

Vista en planta del montaje de la muestra *Monolith Controversies* en la 14ª Exposición internacional de arquitectura La Biennale de Venezia.

Monolith Controversies se compuso de seis partes: 1. El panel KPD firmado por el Presidente Allende, que actuó como nodo y constituyó la evidencia material de la modernidad. 2. Una replica de un departamento KPD. 3. Proyección en loop de cuatro clips de videoarte. 4. Veintiocho maquetas y axonometrías de modelos de edificios prefabricados. 5. La proyección de una ráfaga de imágenes históricas. 6. La proyección de una línea de montaje.

Gonzalo Puga



Vista de la instalación *Monolith Controversies* en la 14ª Bienal de Arquitectura de Venecia, 2014.
(Fuente: <http://monolith-controversies.com/pavilion/>)

CIRCUNSTANCIAS HISTÓRICAS

El origen de una política pública de construcción de vivienda social

En plena Guerra Fría*, Nikita Jrushchov, quien gobernara la Unión Soviética entre 1953 y 1964, impulsó el desarrollo de sistemas constructivos prefabricados de paneles de hormigón para la edificación de viviendas sociales. Esta técnica, adoptada por la superpotencia en 1955, se serializa y reproduce en el mundo bajo parámetros homogéneos basados en la estandarización de espacios comunes, convirtiéndose en símbolo de la utopía marxista.

Una de las consecuencias de esta política de construcción fue el distanciamiento del estilo arquitectónico llamado realismo socialista, asociado al estalinismo, en el que regía una norma decorativa clasicista a través de las que el Estado soviético reflejaba el afán de un legado permanente y monumental de Stalin. Este cambio en la forma respondía a una conversión ética profunda impulsada por Nikita Jrushchov. La idea era abandonar los excesos ornamentales y priorizar un tipo de construcción eminentemente funcional que sirviera de solución momentánea a la carencia habitacional del país hasta que se consolidara la utopía comunista. Por lo mismo, la vida útil de estos edificios se calculaba en apenas 25 años. Incluso a las distintas variaciones de modelos de edificios diseñados y construidos bajo este sistema se les denominó con acrónimos (K-7, I-464, I-510, II-35, I-335, entre otros), aunque se los conociera, popular y genéricamente, como “jrushchovkas”, en alusión al jerarca.

KPD/VEP, una breve historia

Después del terremoto de Illapel que afectó la zona centro-norte de Chile el 8 de julio de 1971, el gobierno soviético donó al país una fábrica de edificios prefabricados. Ubicada en el sector de El Belloto, en la localidad de Quilpué, la planta KPD se inauguró el 22 de noviembre de 1972 con una ceremonia en la que el Presidente Allende y el último embajador de la U.R.S.S., A. V. Basov, escribieron mensajes fraternales de conmemoración y agradecimiento en el cemento fresco de uno de los paneles de pared exterior recién fabricados.

Para la instalación de la fábrica KPD en Quilpué, el gobierno de la U.R.S.S. asignó a un grupo de técnicos de ese país la puesta en marcha y capacitación de

* **Guerra Fría:** este término designa el conflicto que se desencadenó tras el fin de la Segunda Guerra Mundial (1945), y que tuvo como protagonistas a dos bloques opuestos políticamente: uno socialista, encabezado por la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (U.R.S.S.), y otro capitalista, liderado por Estados Unidos (E.E.UU.). La tensión entre ambas potencias durante la segunda mitad del siglo XX no se manifestaba a través de enfrentamientos bélicos directos entre ellas, por el temor a una gran guerra nuclear, sino mediante la influencia económica, militar, cultural y/o tecnológica que podían ejercer sobre otros países, de ahí el nombre de Guerra Fría..



Salvador Allende firma panel KPD en inauguración de la planta, 1972.

trabajadores chilenos, quienes se encargarían de operar la tecnología con la que funcionaría la planta. Sin embargo, la presencia de los soviéticos no fue bien interpretada por todos los sectores y, tras el Golpe de Estado, fueron acusados de espionaje y expulsados del país. Por su parte, todo el personal chileno fue despedido. No obstante lo anterior, los chilenos prontamente fueron recontratados, pues eran los únicos capacitados para hacer producir la fábrica nuevamente.

La denominación KPD corresponde a la traducción literal del ruso de la sigla *КПД*, que significa "gran panel constructivo".

Evidenciando el cambio ideológico que sufrió Chile desde el golpe militar, en 1976 se reemplazó el nombre de la fábrica, pasando de KPD a VEP (Viviendas Económicas Prefabricadas). A la vez, del eslogan original "Techo digno para los trabajadores" de la KPD, se pasó al de "Viviendas para vivir o invertir" de la VEP. Tres años después, en 1979, debido a la presión de las inmobiliarias y al nulo interés del gobierno militar por mantener operativa la fábrica estatal, esta fue cerrada y subastada.

2

CLAVES ARTÍSTICAS

En este capítulo se analiza *Monolith Controversies* con fines didácticos, destacando cinco de los seis componentes que conformaron la propuesta curatorial que fue exhibida en Venecia. El objetivo es facilitar el reconocimiento y análisis de los principales elementos de la obra para su mejor comprensión. Las claves entregadas serán la base teórica sobre la que se fundamenta la fase de reflexión propuesta en el capítulo siguiente, Claves didácticas.

1. PANEL KPD

EL VIAJE, DE ELEMENTO ARQUITECTÓNICO A VENTANA DE OBSERVACIÓN DE LA MODERNIDAD

1972



Jimena Castillo

Este panel, firmado por Salvador Allende, se erige como “monolito” a la entrada del edificio de la fábrica, cambiando su función original de elemento arquitectónico a elemento conmemorativo. El objeto panel experimenta su primera resignificación, puesto que no cumple la función constructiva para la cual fue producido, adquiriendo entonces una función simbólica que lo convertirá en objeto de valor histórico, en evidencia de un tiempo de tensiones políticas en Chile y el mundo.

1974



Nolberto Salinas González

Después del Golpe Militar, la fábrica KPD es intervenida por la Armada de Chile. El objeto es silenciado, al ser cubiertos el mensaje y las firmas del Presidente Allende y el embajador soviético. Luego es transformado en un altar que evoca la estética colonial chilena, pintado de blanco, con dos farolas colgantes y la imagen de la Virgen del Carmen dispuesta en el vano. Así, el objeto es resignificado por segunda vez, pero sin perder su función simbólica. Como objeto de culto religioso pasa a comunicar un mensaje diferente.

1979



Hugo P. Rodríguez

La fábrica es subastada; y la empresa privada dedicada al rubro farmacéutico que adquiere el terreno desmantela el panel-altar y lo desecha.

2009

Un ex trabajador de la KPD lo encuentra y rescata.

2012



Hugo Palmarola

Ex trabajadores de la KPD consiguen trasladarlo a un terreno de la Municipalidad de Quilpué. De esta manera, el panel sale por primera vez de la fábrica y recupera una condición inherente a toda pieza arquitectónica **prefabricada**: el desplazamiento.

2014



Gonzalo Puga

Cuarenta años después de su fabricación, viaja como el elemento central de *Monolith Controversies*, exposición para el pabellón chileno en la 14ª Bienal de Arquitectura de Venecia. De esta forma, la pieza experimenta una nueva resignificación al ser presentada en un nuevo contexto como monolito, transformándose en una ventana de observación de la modernidad. En torno al panel se articulan una serie de elementos, conformando una **instalación** que pone en diálogo **arquitectura, historia y arte contemporáneo**.

2016



Omar Faúndez

El panel originalmente pensado como elemento constructivo (muro exterior), luego convertido en símbolo tras la firma del Presidente Allende, más tarde silenciado y transformado en altar por la Armada de Chile, posteriormente devenido en ruina, y finalmente rescatado y puesto en valor como pieza histórica, continúa su tránsito reflexivo al volver a Chile.

2. RÉPLICA DEL DEPARTAMENTO DE SILVIA GUTIÉRREZ DE LO LOCAL A LO GLOBAL

Hoy en día, el diseño y la construcción de espacios tienden a la estandarización y apuntan principalmente a aspectos funcionales. Sin embargo, estos lugares al ser habitados adquieren características que los hacen únicos e irrepetibles. Entonces, es pertinente preguntarse ¿qué significa **habitar**? ¿Cuáles son sus consecuencias?

Para el filósofo francés Henri Maldiney, habitar afecta directamente al cuerpo y nuestra existencia, ya que consiste en impregnarse con, en y para el espacio. En español, ser y estar corresponden a verbos diferentes, lo que no es el caso de otras lenguas, como el francés e inglés. En este sentido, según Maldiney, no se está en el espacio, sino que se es en el espacio. Habitar “es estar ahí presente, estar presente fuera de uno y al mismo tiempo integrar ese ‘afuera’”. Es la paradoja de la existencia. La existencia es estar ‘fuera’ en la apertura e integrar a sí mismo ese ‘afuera’”. Para el autor, la existencia viene de *ex-stare*: “es estar a partir de sí mismo (*stare*) y a la vez fuera de uno (*ex*)” para percibir lo que nos rodea, aprehender el mundo y formar parte integral de él. Nuestra existencia establece una relación de interdependencia con aquello que nos rodea, que es insoluble e única. Habitamos en primera persona.



Hugo Palmarola

Interior departamento Silvia Gutiérrez. Conjunto Meseta El Gallo, Viña del Mar.

Silvia Gutiérrez, quien actualmente vive en un departamento KPD en Viña del Mar, consintió a que se reprodujera su espacio habitacional. Para ello, se catalogaron rigurosamente 514 objetos de su living-comedor. Con esta información, más los planos, se construyó un espacio idéntico, centímetro a centímetro, al lugar habitado por Silvia, una suerte de departamento piloto de la realidad.

Según los curadores en el mundo se llegaron a construir 170 millones de departamentos que usaban sistemas de paneles de hormigón prefabricados. Si bien el modelo constructivo sufrió modificaciones lógicas para responder a las necesidades locales, el modelo político se reprodujo en distintos países, bajo parámetros homogéneos, basados en la estandarización de los espacios íntimos.

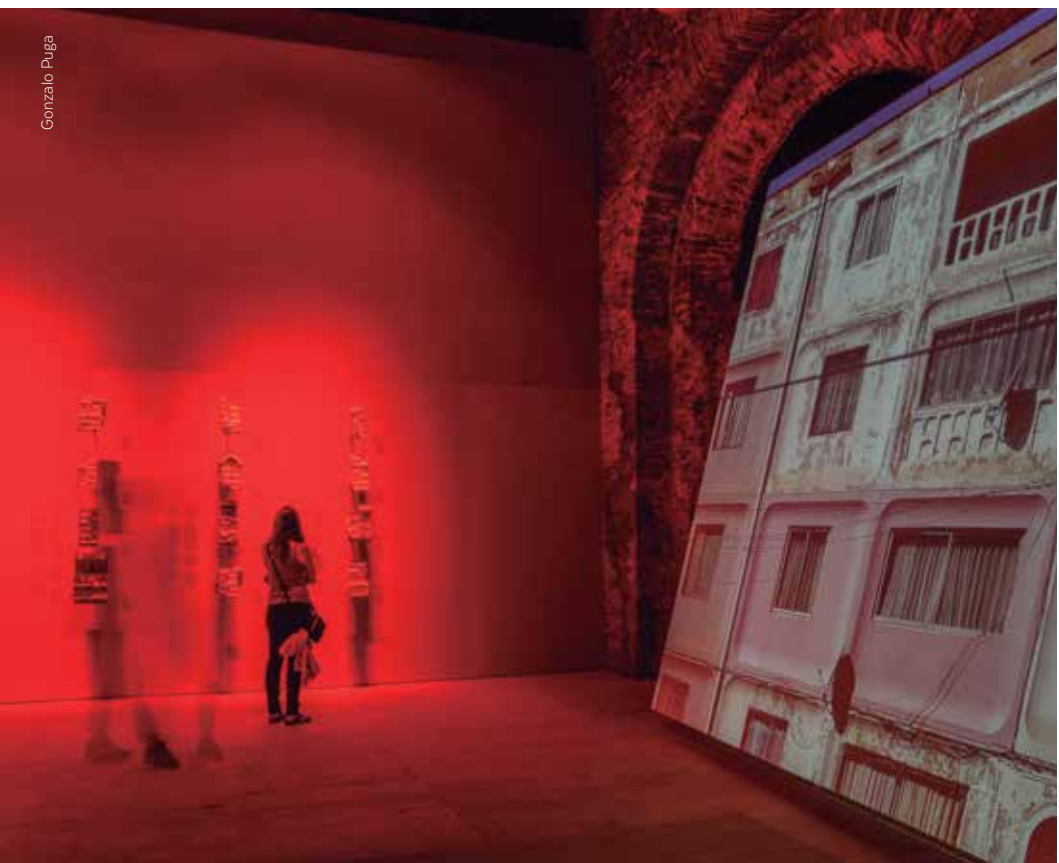
Por medio de esta reproducción en miniatura se abre una experiencia estética que invita a los visitantes a reflexionar sobre el devenir de la modernidad, como proceso global, pero partiendo desde un caso particular. Nos permite indagar la historia a partir de los lugares que habitamos y los objetos que usamos cotidianamente, los que se nos presentan como puertas de entrada a un conocimiento complejo del mundo y de su historia.

3. KPD (2014) VIDEOS DE GIANFRANCO FOSCHINO LA VENTANA COMO METÁFORA

Otro de los componentes de *Monolith Controversies* son los cuatro videos del audiovisualista Gianfranco Foschino. Proyectados en el vano del panel de hormigón KPD, cada video consiste en una toma fija a la fachada de un edificio KPD actual de quince minutos de duración, sin editar. Así, el tiempo de grabación es análogo al tiempo de proyección. Filmados en alta definición y sin sonido, los videos se proyectan enlazados en una secuencia infinita (loop).

El resultado es una **videoinstalación**, configurada por la presencia física del panel y la proyección del tiempo capturado por el lente de Foschino. Los quince minutos de registro de video transcurren sin más intervención sobre las fachadas que los efectos de la luz natural, el viento o la presencia de los habitantes del lugar, sugerida en sus pertenencias. La ausencia de sonido constituye una de las características fundamentales de la propuesta.

El **videoarte** de Foschino ofrece una forma de ver el espacio desde la contemplación. Como él mismo señala: "Esta es una de mis grandes fascinaciones: redescubrir el mundo en una actitud contemplativa, como un simple observador que se relaciona con diversas realidades a partir de un punto de vista fijo" (Deisse,



2013, s/p). Pero ¿qué se esconde en el leve pero permanente movimiento de las cosas? ¿Qué pasa cuando aparentemente no pasa nada? La propuesta estética de Foschino sitúa al espectador en un punto intermedio entre la imagen estática, propia de la pintura o la fotografía, y la imagen en movimiento, que caracteriza al cine y al video. En consecuencia, lo contemplado no es solo el espacio, sino también el tiempo.

Los curadores recurrieron al trabajo de Foschino para generar un diálogo entre arte contemporáneo, arquitectura e historia, presentando esta ventana como metáfora de la contemplación de la modernidad desde el presente. Así, el panel de hormigón, sin perder el carácter de monolito que lo ha caracterizado, recupera, al menos en apariencia, su función arquitectónica original: ser pared exterior. La proyección de las fachadas a través del vano produce un efecto de espejo, ya que desde ese lugar se observan otros paneles de hormigón idénticos, pero cuyas trayectorias no fueron alteradas. Por consiguiente, la presencia virtual de los KPD proyectados en la obra audiovisual de Foschino connota en la materialidad del monolito su condición originaria y su estado actual de monolito de la modernidad.

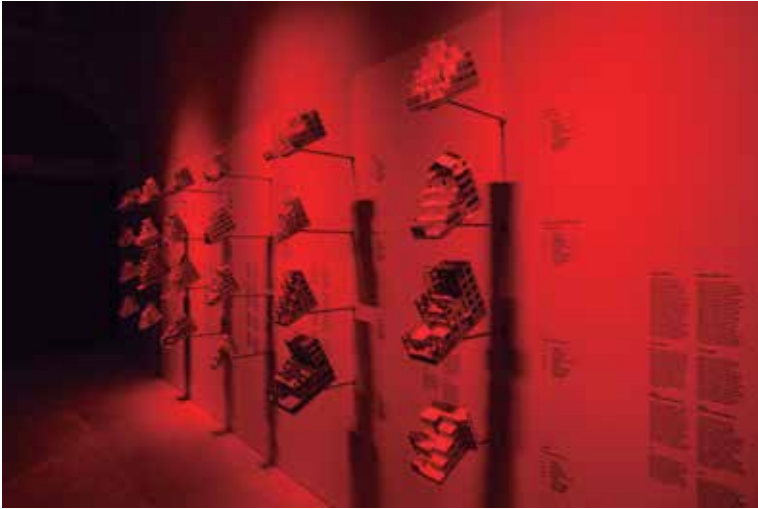
4. VEINTIOCHO SISTEMAS MAQUETAS, AXONOMETRÍA E INVENTARIO DE PIEZAS

Se presentan veintiocho modelos de producción de viviendas sociales prefabricadas, desarrollados entre 1931 y 1981 en distintos lugares del mundo. Maquetas, **axonometría** e inventario de piezas que intervienen en la producción de viviendas sociales prefabricadas mediante **paneles de hormigón**, se presentan clasificados a modo de “insectario industrial”, con el fin de dar cuenta de la adaptabilidad de una técnica que no ha perdido su vigencia constructiva. Tal como describe Manuel Corrada, se trata de un “sistema de racionalidad productiva, fundamento del esquema de la división del trabajo y del empleo específico de máquinas, que resulta de una norma industrial de la producción en serie que sigue un guión, garantía del fin de lo proyectado” (Corrada, 2014, p. 160). Por lo mismo, se relaciona con el ideal de orden, control y eficiencia que caracteriza a la modernidad.

La **funcionalidad** de los componentes arquitectónicos prefabricados se sustenta en priorizar criterios de eficiencia por sobre cualquier otra consideración, incluso las de carácter estético. Esto conlleva implícita la condición de desplazamiento de las distintas piezas desde la fábrica a la faena para acortar el tiempo de construcción y disminuir la cantidad de mano de obra requerida y el costo.

Otro aspecto clave respecto de este tipo de construcción es el margen de adaptabilidad de esta técnica constructiva al contexto: factores climáticos, geográficos, políticos, entre otros, incidirán inevitablemente en la evolución de

Gonzalo Puga



28 maquetas escalonadas. Sistemas internacionales de paneles. Vista de la instalación *Monolith Controversies* en la 14ª Bienal de Arquitectura de Venecia, 2014.

Pedro Alonso



Modelos I-464, KPD y VEP

Pedro Alonso



Axonometría e inventario de piezas KPD



Nolberto Salinas González

Traslado de paneles KPD



Nolberto Salinas González

Montaje de paneles KPD

los diseños de viviendas sociales. Por ejemplo, el modelo Camus (Francia) inspira al soviético I-464, y este al cubano Gran Panel Soviético, que es adaptado en Chile para el diseño del KPD, el que sufre modificaciones transformándose en el modelo VEP, una versión compacta que integra además carpintería y albañilería tradicional.

5. RÁFAGA DE IMÁGENES

PROCESOS PRODUCTIVOS, REGISTRO HISTÓRICO Y CONTROVERSIAS

La “ráfaga de imágenes” que se proyecta en *Monolith Controversies* muestra distintas perspectivas de lo que fue la existencia de la planta KPD y/o VEP. La estrategia de la puesta en escena de los curadores invita al espectador a articular una narrativa personal, ya que es este mismo quien debe poner las evidencias visuales en relación entre sí.

Se incluyen fotografías propias de la contingencia y de la propaganda política que circunscriben y dan contexto a las controversias históricas del monolito. Entre las fotografías podemos ver el momento preciso de la ceremonia en que Salvador Allende firma el hormigón fresco aún dispuesto en el molde, portadas



Nolberto Salinas González

Obrera posando en jardín de la fabrica KPD/VEP. Imagen posterior a 1973.

de prensa de la época, fotografías de los trabajadores de la planta e imágenes del archivo fotográfico del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, que muestra en detalle todas las fases del proceso productivo que llevaba a cabo la KPD en la fabricación, traslado y montaje de los paneles durante la construcción de los edificios.

Otra parte del registro nos presenta a los trabajadores y trabajadoras que operaban esta tecnología vanguardista. Casos representativos eran las mujeres que manejaban las grúas puente. De este modo se daba a entender que la donación de la fábrica impulsaba cambios sociales profundos, que incluían temas de género. Patricia Lillo planteaba en una entrevista: “Si allá las mujeres soviéticas trabajan manejando máquinas, ¿por qué aquí en Chile las mujeres no podemos hacer lo mismo?... Yo antes hacía los quehaceres de la casa, pero no me sentía realizada. Por eso tomé esta decisión, porque creo que la mujer puede hacer cualquier tipo de trabajo” (Castillo, 1972, p. 33).

A partir del 11 de septiembre de 1973 podemos observar cómo se evidencia un cambio en el objetivo del registro fotográfico, que se hace patente en el uso del color. Nolberto Salinas, el principal fotógrafo de la KPD, quien continuó su labor hasta la desaparición de la VEP, señala que “la razón estética del uso de la fotografía a color, después del Golpe de Estado, era que la KPD había que mostrarla a color porque nos cambiaba la vida, con ella ya no era todo blanco y negro. Se presentaba un mundo más optimista, todos trabajábamos contentos...”. Con el color desaparecen las historias colectivas, institucionales y políticas, y el fotógrafo termina registrando narrativas personales que vende como recuerdos a los trabajadores y trabajadoras.

mujeres al volante... de una grúa

Reportaje a diez mujeres que decidieron reemplazar sus quehaceres domésticos por la mecánica, los atornilladores y las grúas.



FOTO N.º 1.— Con guantes y casco, pero sin perder la femineidad, Irma Peralta maneja la grúa.

EL galpón es inmenso, oscuro. Las máquinas resoplan, crujen, y por fin vomitan enormes paneles de concreto armado. Desde lo alto, gigantescas grúas levantan estructuras metálicas de 5 a 10 toneladas de peso. Y ¡oh!, sorpresa: manejando aquellos brazos de fierro, unas delicadas, frágiles y lindas representantes del llamado sexo débil...

Seis empeñosas mujeres, que no tenían nada que ver con la mecánica, atornilladores, ni menos con grúas, decidieron un día tomar "el toro por las astas", y entrar de lleno en un trabajo considerado sólo para hombres, y que han sabido desempeñar con éxito.

"Al principio, con su machismo, nuestros compañeros se quisieron imponer: no creían que íbamos a ser capaces. Después las cosas se arreglaron y ahora son los que más nos ayudan, y se sienten contentos de tenernos aquí."

Patricia Lillo tiene 21 años. Es morena, buenamozza, y se expresa con facilidad. Llegó a la Sociedad Industrial de Viviendas KPD de El Belloto por un aviso que se publicó, y en el que se pedía personal para trabajar en la construcción de paneles de concreto. Como la industria fue donada por la Unión Soviética, Patricia se dijo:

"Si allá las mujeres soviéticas trabajan manejando máquinas, ¿por qué aquí en Chile las mujeres no podemos hacer lo mismo?"

Y con esta idea se presentó, sin ninguna experiencia ni estudios de mecánica, sino que con su cuarto de humanidades y un profundo deseo de trabajar y ser útil. "Yo antes hacía los quehaceres de la casa, pero no me sentía realizada. Por eso tomé esta decisión, porque creo que la mujer puede hacer cualquier tipo de trabajo."

De esta manera diez mujeres se presentaron por el aviso, con unas ganas tremendas de hacer algo: faltaban operarios para las grúas, ¿por qué no emplear a mujeres para que las manejaran? Durante cinco meses siguieron el curso de capacitación en INACAP, y aprendieron cómo se manejaban, cómo se mantenían las grúas, y supieron de sus secretos mecánicos, hasta ahora sólo en poder de los varones.

3

CLAVES DIDÁCTICAS

En este capítulo se proponen procesos pedagógicos interdisciplinarios y colaborativos, articulados a modo de itinerarios, dirigidos a distintos niveles de 7° básico a 4° medio. Cada uno implica un viaje en tres momentos: antes, durante y después del encuentro con *Monolith Controversies*, o con otro objeto arquitectónico cuya historia esté vinculada a la modernidad.*

* Ver ANEXOS, Listado Conjuntos KPD - VEP en Chile.

ENCUENTRO CON LA ARQUITECTURA EN UN VIAJE EN TRES MOMENTOS

La experiencia estética que el viaje comporta se inscribe para siempre en la vida del viajero: en su sentido del hábitat, en su concepto de la diferencia, en la capacidad ético-ontológica de su ser. La tensión entre sujeto y objeto se relaja, precisamente, en el viaje.

Mario Gennari (Errázuriz, 2006, p. 124)

A continuación se proponen claves didácticas para el encuentro con la obra *Monolith Controversies*, o con otro referente arquitectónico que invite a una reflexión sobre la modernidad, sus procesos y consecuencias históricas, sociales y tecnológicas, entre otras.

Nuestro propósito es contribuir en el diseño de procesos pedagógicos interdisciplinarios, por lo que se promueve la colaboración entre profesores de distintas asignaturas. El principio que rige apunta a que las experiencias estéticas, como la visita a una muestra y/o la observación de la ciudad, pueden proporcionar referentes fundamentales para el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes, los que permitirán la comprensión de saberes complejos, multidimensionales.

Se ha adoptado el concepto de viaje, por una parte en alusión a la experiencia que *Monolith Controversies* propone a partir del desplazamiento por el tiempo y espacio de un objeto —el panel KPD firmado por Salvador Allende, cuya trayectoria coincide con la historia del llamado fin de la modernidad; y por otra, como adscripción a una línea didáctica que promueve la comprensión de la ciudad como un aula en movimiento, y de los objetos y espacios que la conforman, como textos urbanos (Gennari, 1997) que se superponen y que podemos leer. Este ejercicio permitirá ampliar la cultura visual de niños, niñas y jóvenes y, por ende, sus posibilidades de habitar crítica y conscientemente el mundo.

ITINERARIOS DE VIAJE

La invitación es a salir del establecimiento educacional para explorar el mundo como aula. Viajar como un paseante por la ciudad. Para guiar estas salidas se han establecido tres propuestas de itinerarios, diferenciadas por nivel y en vínculo con el currículum*. Cada una pone en relación distintas asignaturas para abordar multidimensionalmente la arquitectura.

* En los anexos se pone a disposición una tabla de relaciones curriculares para cada itinerario.

Itinerario 1	7º y 8º básico	Artes Visuales; Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y Comunicación; Tecnología y Orientación.
Itinerario 2	1º y 2º medio	Artes Visuales; Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y Comunicación; Tecnología.
Itinerario 3	3º y 4º medio	Artes Visuales; Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y Comunicación; Filosofía.

Cada itinerario corresponde a la propuesta de acciones para un proceso que debe ser diseñado en colaboración por un equipo docente a partir del cruce de Aprendizajes Esperados y/o Objetivos Fundamentales, seleccionados de las distintas asignaturas según la relación que puedan tener con los temas a los que se alude o con las acciones que se espera implementar gracias al encuentro con *Monolith Controversies* o con otro referente arquitectónico de características similares.

Cada itinerario se articula en tres momentos: antes, durante y después del encuentro con el referente arquitectónico. El siguiente cuadro resume los objetivos y acciones comunes de cada momento, para todos los itinerarios.

Momentos	Objetivos	Acciones
Antes	Promover la identificación en <i>Monolith Controversies</i> de componentes históricos, tecnológicos y/o estéticos y ponerlos en relación con Aprendizajes Esperados u Objetivos Fundamentales (según corresponda al nivel y la asignatura), seleccionados de las bases curriculares de Mineduc.	Investigación en diversas fuentes sobre temas relacionados, seleccionados por los docentes. Análisis de la información recabada.
Durante	Reflexionar sobre el entorno urbano mediante la identificación y puesta en valor de objetos o espacios patrimoniales.	Visita al panel KPD o a otro referente arquitectónico local. Registros gráficos, fotográficos y/o audiovisuales del entorno. Diálogos in situ.
Después	Expresar mediante diversos medios de creación las reflexiones e imaginarios individuales y colectivos.	Producir una serie de obras visuales, textos literarios o no literarios. Exponer procesos y resultados.

ITINERARIO 1

PROPUESTA DE ACCIONES PARA 7° Y 8° BÁSICO*

Objetivo: a partir del descubrimiento de cambios en la ciudad que habitamos y en los objetos que usamos, reflexionar sobre las transformaciones en el habitar experimentadas durante los siglos XX y XXI por efecto de la industrialización, para promover una mirada crítica de las ciudades y un habitar consciente.

Idea fuerza: habitamos un continente, un país, una ciudad, un barrio. Habitar comporta una retroalimentación constante entre habitantes y entorno que determina los rasgos identitarios de cada lugar geográfico. No obstante, en un contexto de globalización, en el que prolifera la construcción estandarizada, las particularidades arquitectónicas y urbanísticas se desdibujan. En este contexto ¿cómo se manifiesta lo local en un contexto globalizante? y ¿cómo el habitar puede transformar los espacios estandarizados?

Acciones sugeridas para llevar a cabo con los estudiantes en los diferentes momentos:

ANTES

- En grupos, analizar cada una de las partes de *Monolith Controversies* para luego construir colectivamente el sentido global de la propuesta curatorial (Artes Visuales).
- Analizar el caso de la fábrica KPD/VEP de Quilpué. Se sugiere abordarlo desde distintas perspectivas (histórica, artística, política, tecnológica, etc.), con un tratamiento particular desde cada asignatura.
- Investigar sobre la Revolución Industrial y las transformaciones sociales y tecnológicas derivadas de esta, que repercuten en la arquitectura y en el habitar de los espacios (Historia, Geografía y Ciencias Sociales).
- Identificar y describir procesos tecnológicos asociados a la construcción de condominios, viviendas estandarizadas y mobiliario urbano que se han implementado en su ciudad (Tecnología).

* La propuesta de acciones es fruto de la articulación de contenidos de Artes Visuales, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Tecnología, Lenguaje y Comunicación y Orientación, tomados de los programas oficiales de 7° y 8° básico.

- Comparar imágenes de su ciudad en distintas épocas e identificar cambios experimentados en los espacios que habitan, así como los objetos que usan cotidianamente (Artes Visuales).



Descargar set de fotografías para análisis en:

www.cultura.gob.cl/arquitectura-propuestapedagogica-monolithcontroversies/

Preguntas guía

- Además de los condominios KPD/VEP a los que alude la obra, ¿conoces otro tipo de viviendas prefabricadas o estandarizadas?
- ¿Qué ventajas y desventajas tienen las tecnologías de construcción de viviendas prefabricadas y estandarizadas?
- ¿Qué tipo de vivienda promoverías para tu ciudad y por qué?

Énfasis de las claves artísticas

Ver: **Veintiocho sistemas** (página 28). Analizar nociones de *racionalidad productiva, adaptabilidad, prefabricación, funcionalidad y estandarización*. **Réplica del departamento de Silvia Gutiérrez** (página 25). Analizar el concepto de *habitar*.



Vista panorámica de faena de construcción de edificios KPD en Quilpué.

DURANTE

Visitar el panel KPD u otro referente local (un edificio emblemático, un barrio, un parque, una calle, un monumento, etc.). Deben considerar que la elección del lugar debe permitir la observación de diferencias y cambios producto de la llegada de la modernidad. Por ejemplo, una calle donde sea posible observar una casa colonial junto a un edificio de departamentos moderno.

- Realizar un recorrido del lugar donde se encuentran el o los referentes, buscando evidencias de distintas épocas y de cambios en el diseño de la arquitectura y del urbanismo de la ciudad.
- Implementar ejercicios de construcción colaborativa de conocimiento en torno a las siguientes preguntas: ¿cómo habitamos nuestra ciudad?, ¿cómo la construimos? y ¿cómo la imaginamos en el futuro? Para activar la reflexión, se sugiere implementar dinámicas que estimulen la observación, como por ejemplo: construcción de escenificaciones miniaturizadas de la realidad o mapas mentales, lectura de fragmentos de textos o escucha de música y/o remembranza de recuerdos o conocimientos vinculados al lugar.
- Registrar observaciones y reflexiones por medio de escritos, dibujos, fotografías, videos y notas, configurando narraciones individuales en torno a los cambios experimentados en la ciudad producto de la modernidad.

DESPUÉS

- Exponer reflexivamente la experiencia de ser habitante mediante la escritura de textos literarios o no literarios, ilustrados con una selección de las observaciones registradas durante la salida a terreno según la idea que se busca comunicar (Lenguaje y Comunicación).
- Analizar el espacio escolar e identificar modos en que lo habitan para proyectar colectivamente transformaciones para un lugar de la escuela del que se puedan apropiar por medio del desarrollo de una instalación artística (Artes Visuales).
- Proyectar transformaciones utópicas del barrio en que se inserta el establecimiento educacional mediante planos, maquetas, mapas mentales y/o otros recursos artístico-tecnológicos. Trabajan en equipo y se inspiran en sus experiencias y necesidades (Tecnología) (Artes Visuales).

ITINERARIO 2

PROPUESTA DE ACCIONES PARA 1° Y 2° MEDIO*

Objetivo: a partir del caso de la fábrica KPD/VEP, comprender las consecuencias tecnológicas, políticas y culturales de la implementación de sistemas de producción en serie durante la Guerra Fría, para promover el desarrollo de una mirada crítica de la arquitectura y un habitar consciente.

Idea fuerza: Los trabajadoras de la KPD, luego de ser despedidos, prontamente fueron recontratados para operar la ahora llamada VEP, pues eran los únicos capacitados para hacer producir, bajo las nuevas modalidades de producción que trajo consigo la modernidad, la fábrica nuevamente. Este hecho deja en evidencia la convergencia entre los modelos capitalista y socialista, que competían respecto de quién alcanzaba mayores niveles de productividad en el mundo.

Acciones sugeridas para llevar a cabo con los estudiantes en los diferentes momentos:

ANTES

- En grupos, analizar cada una de las partes de *Monolith Controversies*, para luego construir colectivamente el sentido global de la propuesta curatorial.
- Analizar el caso de la fábrica KPD/VEP de Quilpué a la luz del enfoque propuesto por *Monolith Controversies*. Se sugiere abordarlo desde distintas perspectivas (histórica, artística, política, tecnológica, etc.), con un tratamiento particular por asignatura.
- Analizar el proceso tecnológico de fabricación y la modalidad de producción de la KPD/VEP, tomando en cuenta las necesidades de los usuarios para los que fueron diseñados, el contexto histórico y la ideología a la que respondía, identificando las diferencias experimentadas en sus dos fases (Tecnología).
- Indagar en las repercusiones políticas, económicas y sociales, directas o indirectas, de la Guerra Fría a nivel nacional y/o local (Historia, Geografía y Ciencias Sociales).
- Analizar cambios en la cultura laboral chilena y en la configuración de espacios habitacionales y de las ciudades impulsados por la automatización de faenas de fabricación de viviendas sociales (Tecnología).

* La propuesta de acciones es fruto de la articulación de contenidos de Artes Visuales, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Tecnología, Lenguaje y Comunicación, tomados de los programas oficiales de 1° y 2° medio.



Descargar set de fotografías para análisis en:
www.cultura.gob.cl/arquitectura-propuestapedagogica-monolithcontroversies/

Preguntas guía

- ¿Qué cambios impulsó en la política habitacional chilena la implementación de la fábrica KPD en Quilpué?
- ¿Qué rol cumplieron los trabajadores chilenos en modelo de automatización de los procesos productivos?
- ¿Qué otras repercusiones de la Guerra Fría y de la modernidad podemos identificar en nuestra ciudad y su historia?

Énfasis de las claves artísticas:

Ver: *Ráfaga de imágenes* (página 31). Analizar las *controversias históricas y el rol de trabajadores y trabajadoras*. *Veintiocho sistemas* (página 28). Analizar las nociones de *racionalidad productiva, adaptabilidad, prefabricación, funcionalidad y estandarización*.



Nolberto Salinas González

Fotomontaje blanco y negro, 1973. En la imagen aparece un grupo de técnicos soviéticos asignados a Chile. Se observa la frase: "Esta primera obra producida por la planta KPD fue posible gracias a la fraternal participación de trabajadores soviéticos y chilenos. Quilpué, julio de 1973".

DURANTE

Visitar el panel KPD u otro referente local de la modernidad. Deben considerar que la elección del lugar debe permitir la observación del impacto que genera la producción en serie de espacios estandarizados en el habitante, en el entorno urbano y en la cultura laboral. Por ejemplo, faenas de construcción de condominios y/o conjuntos de viviendas sociales.

- Realizar un recorrido por el lugar donde se encuentra el referente, buscando evidencias de procesos históricos y cambios propios de la modernidad que afectan la forma de pensar la ciudad, al habitante y la manera de construir el entorno urbano.
- Implementar ejercicios de construcción colaborativa de conocimiento en torno a las siguientes preguntas: ¿qué otras repercusiones de la Guerra Fría podemos identificar en la historia de nuestra ciudad? ¿Qué rol cumplieron los trabajadores chilenos en un modelo de automatización de los procesos productivos?
- Registrar observaciones y reflexiones por medio de escritos, dibujos, fotografías, videos y notas, configurando narraciones individuales en torno a los cambios experimentados en la ciudad producto de la modernidad.

DESPUÉS

- Desarrollar ensayos breves basados en la historia de KPD/VEP y las repercusiones de la Guerra Fría en Chile. Fundamentar puntos de vista personales (Lenguaje y Comunicación) (Historia, Geografía y Ciencias Sociales).
- Recolectar, analizar y seleccionar imágenes de edificios y barrios construidos bajo la lógica de estandarización en Chile y el mundo, para indagar e identificar los modelos urbanos y sociales a los que responden. Una vez reunidas las imágenes, cada estudiante presenta sus reflexiones individuales, para luego diseñar de manera colectiva un proyecto artístico bajo la lógica de instalación y/o curaduría (Artes Visuales).

ITINERARIO 3

PROPUESTA DE ACCIONES PARA 3° Y 4° MEDIO*

Objetivo: reflexionar sobre los cambios tecnológicos y estéticos que introdujo la modernidad y sus consecuencias en el mundo contemporáneo, para así promover el desarrollo de un habitar consciente y una mirada crítica de las problemáticas que afectan a sus localidades, al país y al mundo.

Idea fuerza: los debates mediante los cuales la sociedad se piensa a sí misma se han convertido en principal fuente del arte contemporáneo. Con este objetivo, los artistas han venido experimentando con distintos recursos, constituyendo así nuevos lenguajes y nuevas formas de expresión, complejas y multidimensionales. *Monolith Controversies* se constituye como un claro ejemplo de lo anterior, presentando una problematización respecto de una investigación sobre una serie de hechos y tensiones históricas a partir de un objeto mediante un diálogo entre arquitectura, tecnología y artes visuales.

Acciones sugeridas para llevar a cabo con los estudiantes en los diferentes momentos:

ANTES

- En grupos, analizar cada una de las partes de *Monolith Controversies*, para luego construir colectivamente el sentido global de la propuesta curatorial.
- Analizar el caso de la fábrica KPD/VEP de Quilpué. Se sugiere abordarlo desde distintas perspectivas (histórica, artística, política, tecnológica, etc.), con un tratamiento particular por asignatura.
- Debatir grupalmente sobre la vigencia de algunas de las controversias de la modernidad a las que alude la obra: déficit habitacional en el mundo, estandarización de los espacios públicos o privados, rol del Estado v/s privados. Identificar perspectivas ideológicas divergentes y preparar argumentaciones (Historia, Geografía y Ciencias Sociales) (Lenguaje y Comunicación) (Filosofía).
- Investigar los modos de producción de otros artistas chilenos que han creado obras que reflexionan sobre problemas contemporáneos, poniendo en relación arte, arquitectura, patrimonio y tecnología** (Artes Visuales).

* La propuesta de acciones es fruto de la articulación de contenidos de Artes Visuales, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Lenguaje y Comunicación y Filosofía, tomados de los programas oficiales de 3° y 4° medio.

** Obras propuestas: *Skoghall Konsthall* (Alfredo Jaar, 2015) y *Estación Utopía* (Leonardo Portus, 2015).



Descargar set de fotografías para análisis en:
www.cultura.gob.cl/arquitectura-propuestapedagogica-monolithcontroversies/

Preguntas guía

- ¿Qué cambios tecnológicos podemos observar respecto del mundo moderno?
- ¿Qué nuevas formas de comunicación han surgido de la relación entre arte y tecnología?
- ¿Es posible leer la historia a partir de un objeto? ¿Podemos leer las imágenes?

Énfasis de las claves artísticas:

Ver Panel KPD (página 22). Analizar los conceptos de *ventana de observación de la modernidad*, *resignificación*, *monolito e instalación*. **KPD (2014) Videos de Gianfranco Foschino** (página 26). Analizar el concepto *videoinstalación*, *videoarte y arte contemporáneo*.

DURANTE

Visitar el panel KPD u otro referente local (un edificio emblemático, un barrio, un parque, una calle, un monumento, etc.). Deben considerar que la elección del lugar debe permitir la observación de diferencias y cambios producto de la llegada de la modernidad. Por ejemplo, una calle donde sea posible observar una casa colonial y un edificio de departamentos moderno.

- Realizar un recorrido por el lugar donde se encuentran el o los referentes, buscando cambios que introdujo la estética moderna en el diseño de los espacios y objetos que conforman su ciudad.
- Registrar observaciones y reflexiones por medio de escritos, dibujos, fotografías, videos y notas, configurando narraciones individuales en torno a los cambios experimentados en la ciudad producto de la modernidad.
- Reflexionar sobre problemáticas contemporáneas (Artes Visuales) (Lenguaje y Comunicación).
- Los docentes implementan ejercicios de construcción colaborativa de conocimiento en torno a las siguientes preguntas: ¿qué otras reflexiones sobre problemáticas contemporáneas pueden canalizarse mediante instalaciones artísticas que combinan arte, cultura y tecnología? ¿Qué problemas de la modernidad persisten en el mundo contemporáneo?

DESPUÉS

- A partir de *Monolith Controversies* discuten sobre las posibilidades de reflexión que permite el arte (Artes Visuales).
- Inspirados en la operación estética que se aplica en *Monolith Controversies* y en la experiencia de observar críticamente el entorno urbano, proponen nuevas interrogantes acerca de la sociedad y/o la ciudad contemporánea, y producen colaborativamente instalaciones con las que intervienen el aula u otro espacio dentro o fuera del establecimiento educacional (Artes Visuales) (Filosofía).

ANEXOS

GLOSARIO DE TÉRMINOS

ARQUITECTURA

Es el arte y la técnica de proyectar y diseñar edificios, estructuras y espacios. El arquitecto configura una amplia gama de proyectos como soluciones habitacionales, diseño de espacios públicos y urbanismo, así como labores de recuperación, intervención y puesta en valor del patrimonio. Tradicionalmente, se ha dicho que esta disciplina descansa por igual sobre tres principios —la Belleza, la Firmeza y la Utilidad—, ninguno de los cuales puede superar en importancia al otro, para crear espacios con sentido donde los seres humanos puedan desarrollar sus actividades. Es en este “tener sentido” en que la arquitectura se distingue como arte de la mera construcción, y es precisamente por ello que es capaz de condicionar el comportamiento, tanto físico como emocional, de las personas en el espacio.

ARTE CONTEMPORÁNEO

Dependiendo del contexto en que se use, tiene distintas acepciones. En un sentido literal, refiere al que es producido en nuestra época, es decir, el arte actual y así está planteado en este documento.

AXONOMETRÍA

Sistema de representación gráfica de un cuerpo en un plano mediante las proyecciones obtenidas según tres ejes espaciales: altura, anchura y longitud (o profundidad).

BIENAL

En el ámbito del arte y de la arquitectura, el término bienal denomina un tipo de encuentro de exhibición de obras de arte, de carácter nacional o internacional, que se realiza cada dos años. En un principio, las bienales surgen vinculadas a las artes plásticas, siendo la Bienal de Arte de Venecia la primera del mundo (se inauguró el 30 de abril de 1895), para luego integrar otras disciplinas artísticas y ser replicadas en distintas ciudades. Organizadas principalmente como muestras de producciones contemporáneas, las bienales se perfilan como centros de interés mundial, ya que en ellas cada país participante presenta una selección de su escena local. En el transcurso de su historia, la concepción de bienal ha sufrido constantes transformaciones como consecuencia de los principales acontecimientos que el mundo ha experimentado: guerras mundiales, revoluciones, crisis políticas y económicas, entre otros. En los últimos años, las bienales han sido cuestionadas en su validez como espacios representativos de la diversidad del arte mundial, suscitando polémicas y debates teóricos.

CURATORÍA O CURADORÍA

Énfasis o enfoque específico que se le otorga a una exposición o exhibición de arte o arquitectura. Los/as encargados/as de desarrollar una curatoría reciben el nombre de curadores/as. Estos/as suelen ser profesionales formados

principalmente en la historia del arte o la estética, y son los responsables de la investigación, selección y el diseño del montaje de las obras, otorgándole a la muestra orden y sentido.

ESTANDARIZACIÓN

Proceso de unificación de las características de un producto, servicio o procedimiento. La estandarización busca ajustar varias cosas semejantes a un tipo o norma común, para de esta forma ofrecer un producto “estándar”, es decir, ajustado a un modelo o patrón.

FUNCIONALIDAD

En términos generales, se refiere a las cualidades de facilidad, utilidad o comodidad de un diseño. Sin embargo, en el ámbito de la arquitectura se amplía el concepto a *funcionalismo*, entendido como la relación de coherencia entre el diseño y la función de una propuesta arquitectónica. Entre sus preceptos, la arquitectura moderna asume el principio de que “la forma debe seguir a la función”, considerando de este modo que el tamaño, la composición o la materialidad de un edificio estarían definidos por la función de este. Por lo tanto, si se satisfacen los aspectos funcionales, la belleza arquitectónica habría de surgir de forma natural. En la práctica, los arquitectos funcionalistas comienzan a prescindir de la excesiva ornamentación propia de la arquitectura tradicional por carecer de una función práctica, privilegiando formas puras y racionales. Exponentes de la arquitectura moderna, que se puede considerar funcionalista son tanto el arquitecto alemán Mies van der Rohe como el suizo Le Corbusier, quienes buscan la simplificación y las síntesis de las formas geométricas, llegando este último a decir que “la casa es la máquina en qué vivir”.

HABITAR

Del latín *habitare*: ‘ocupar un lugar’, ‘vivir en él’. La arquitectura tiene como función dar soluciones a las necesidades espaciales para mejorar el habitar humano.

HORMIGÓN (PANEL DE HORMIGÓN PREFABRICADO)

También llamado *concreto*, es un material altamente utilizado en la industria de la construcción. Está compuesto por una mezcla de distintos elementos: un aglomerante (cemento), agregados (áridos: grava, gravilla o arena), agua y algunos aditivos específicos. Para su preparación, se hidrata el cemento con una proporción de agua y se añaden los áridos. Luego, la mezcla se deposita al interior de moldes rígidos, llamados encofrados, donde el hormigón fragua hasta obtener una consistencia pétreo. Si bien este material resiste muy bien las fuerzas de compresión, no soporta del mismo modo las de tracción o flexión, por lo que es habitual incorporar armaduras de acero en su interior para una mayor resistencia, denominadas hormigón armado, el material por excelencia para la construcción de edificios, puentes, túneles o diques.

INSTALACIÓN

Es un tipo de obra de arte contemporáneo que nace a fines de la década del 50. Como lo dice su nombre, el artista instala la obra en un espacio determinado (ya sean expositivos, urbanos o incluso espacios naturales) transformándolo. Los elementos individuales dispuestos dentro de un espacio dado pueden verse como una obra única y muchas veces han sido diseñados para un espacio particular; aquellas que no pueden instalarse en ningún otro espacio —ya que el entorno que las contiene forma parte de la obra— se llaman *Site Specific*. Las instalaciones se caracterizan esencialmente por ser efímeras y provocativas.

MODERNIDAD

Periodo de la historia de la humanidad vinculado a la configuración actual de nuestro mundo. Si bien aún permanece abierta la discusión sobre su origen (siglo XV) y su final (siglo XX), existe cierto consenso de que se trata de una etapa de ruptura y de surgimiento de nuevas formas de comprensión de la realidad, durante la cual se antepone la razón por sobre la religión, determinando de este modo el predominio de un orden social marcado por visiones utópicas de bienestar que se presentan en oposición. La escolarización, la industrialización, y el positivismo son algunos de los fenómenos característicos de la modernidad que influyeron en distintos ámbitos. La arquitectura moderna durante el siglo XX, por ejemplo, determinó nuevos rumbos en la forma de proyectar y construir. Los materiales tradicionales como la piedra y el ladrillo son reemplazados por el hierro y el cristal, que, sumados a las nuevas tecnologías, permitieron levantar grandes edificios, estaciones de ferrocarril o puentes en pos de un ideal de progreso. Con ello surgen nuevos lenguajes arquitectónicos que, en una clara intención por alejarse de las formas tradicionales, comienzan a sintetizar sus formas, geometrizar los volúmenes, aludir a una deliberada estética de la máquina, privilegiar la funcionalidad por sobre la ornamentación o emplear la producción en serie. Todo esto permitiría el surgimiento de mega-ciudades por todo el mundo.

MONOLITO

De latín *monos* (uno) y *lithos* (piedra). Referido al contexto arquitectónico se utiliza para referirse a los menhires u otras construcciones de grandes dimensiones y connotaciones simbólicas.

PATRIMONIO CULTURAL

La palabra patrimonio proviene del latín *patri* (padre) y *monium* (recibido), de ahí que en su sentido literal refiere a “aquello que hemos recibido de nuestro padre”. En un enfoque más amplio, el patrimonio cultural es la herencia material e inmaterial, propia del pasado de una cultura o comunidad, que se transmite hasta las generaciones presentes y pervive, otorgando un contexto cultural bajo el cual estas viven en la actualidad. Este conjunto de valores culturales se divide en patrimonio inmaterial (cosas o situaciones intangibles como el lenguaje, la tradición oral, las costumbres, etc.) y patrimonio material. A este último podemos circunscribir el patrimonio arquitectónico, que está conformado por edificios, casas, monumentos o ruinas, que han adquirido un valor que trasciende

al originalmente asignado, ya sea por motivos culturales, históricos, técnicos o emocionales.

PLANTA Y ELEVACIÓN

Conceptos de la arquitectura para representar gráficamente una realidad tridimensional. Ambos términos permiten la comprensión visual de un volumen desde un enfoque bidimensional. La planta muestra una sección horizontal del proyecto vista desde una perspectiva aérea o "a vuelo de pájaro". Podemos diferenciar distintos tipos de plantas, por ejemplo, planta de fundaciones, planta de primer piso, planta de segundo piso, etc. La elevación muestra una sección vertical del volumen y se emplea para representar sus distintas fachadas o "caras".

PREFABRICACIÓN

Sistema constructivo basado en el diseño y producción de componentes elaborados generalmente en serie al interior de una fábrica, y que buscan la simpleza, precisión y reducción de las labores de trabajo. Esta cualidad propia de la arquitectura moderna apunta a facilitar y agilizar los procesos constructivos y de producción.

PRODUCTIVISMO

Política económica de origen moderno, aún vigente en el orden actual, que se basa en la creencia de que la productividad económica es el principal factor de beneficio social, en tanto es medible y permite la distribución de los beneficios sociales del trabajo. En este modelo, el crecimiento (económico) es el fin último de la organización humana. Si bien estos principios son integrados transversalmente por el capitalismo y el socialismo, en la actualidad sus detractores lo critican porque no respeta la diversidad ambiental ni cultural, generando una devastación del planeta en términos ecológicos e instalando la supremacía de un criterio cultural que barre con las diferencias culturales.

RESIGNIFICACIÓN

Alude a la acción de reinterpretar el enfoque tradicional de una situación, un objeto, una idea o concepto para darle un nuevo valor y significado. Un ejemplo común de esta acción es sacar las cosas de su contexto original para insertarlos en uno nuevo. En el arte podemos mencionar como ejemplo paradigmático los *ready-made* de Duchamp.

VIDEOARTE

Forma de creación artística que utiliza el video como soporte. Surge como producto del desarrollo de las nuevas tecnologías en la segunda mitad del siglo XX, alcanzando su apogeo en la década de 1970, exhibiendo un fuerte contenido experimental.

VIDEOINSTALACIÓN

Recurso artístico que utiliza el video como elemento central y que relaciona la imagen con otros objetos y materialidades dentro de un lugar específico.

CONJUNTOS KPD - VEP EN CHILE

Conjuntos KPD - VEP en Chile				
ID	Nombre Conjunto	Nº edificios documentado (1)	Comuna	Ubicación Geo (Lat / Long)
1	Estero Viejo, El Belloto	33	Quilpué	33° 3'46.15"S / 71°24'31.34"O
2	Lambert, Villa Alemana	18	Villa Alemana	33° 3'0.72"S / 71°23'0.96"O
3	Preventorio, El Belloto	9	Quilpué	33° 2'48.10"S / 71°24'1.92"O
4	Villa Carmen	4	Quilpué	33° 2'54.46"S / 71°26'25.38"O
5	Meseta El Gallo	30	Viña del Mar	33° 1'11.25"S / 71°31'3.11"O
6	Santa Julia	2	Viña del Mar	33° 0'1.28"S / 71°30'31.57"O
7	Schell	1/2	Quilpué	33° 2'51.68"S / 71°26'30.52"O
8	Jardín del Mar	6	Reñaca	32°58'39.24"S / 71°32'13.39"O
9	Quilín / Castillo Urizar (Santa Carolina)	17	Macul	33°29'4.47"S / 70°36'33.58"O
10	Macul / Juan Gómez Millas	3	Ñuñoa	33°27'42.54"S / 70°35'53.47"O
11	Holanda / Irrarázaval	1	Ñuñoa	33°27'14.26"S / 70°35'48.22"O
12	Pedro Torres	1	Ñuñoa	33°27'12.53"S / 70°35'23.37"O
13	Recoleta / Raquel	1	Recoleta	33°24'0.50"S / 70°38'35.02"O
14	Dardignac	1	Recoleta	33°25'58.30"S / 70°38'28.81"O
15	Irrarázaval / Mons. Eyzaguirre	1	Ñuñoa	33°27'13.24"S / 70°36'47.25"O
16	Curicó / San Camilo	7	Santiago	33°26'37.02"S / 70°38'9.21"O
17	Vital Apoquindo	13	Las Condes	33°24'26.83"S / 70°32'0.96"O
18	Viña del Mar (Cincuentenario)	1	Viña del Mar	33° 0'42.04"S / 71°33'3.96"O

RELACIONES CURRICULARES

7° BÁSICO

<p>Artes Visuales</p>	<p>Unidad 2: El diseño en la vida cotidiana</p> <p>AR07 AE 2.01</p> <p>Reconocen las principales áreas del diseño en la vida cotidiana.</p> <p>AR07 AE 2.02</p> <p>Identifican algunas características fundamentales del diseño a través de la observación de objetos domésticos.</p> <p>AR07 AE 2.04</p> <p>Aplican conceptos básicos del diseño, tales como forma, estructura y funcionalidad, en la elaboración de diseños simples.</p>
<p>Lenguaje y Comunicación</p>	<p>Unidad 3: Lectura y comprensión de poemas y textos no literarios</p> <p>LE07 AE 3.02</p> <p>Leer textos expositivos de manera autónoma para informarse sobre diversos ámbitos (histórico, científico, político, deportivo, artístico, tecnológico, etc.).</p> <p>LE07 AE 3.04</p> <p>Sintetizar la información relevante de los textos expositivos leídos en clases.</p> <p>LE07 AE 3.05</p> <p>Ordenar en un organizador gráfico la información que será utilizada para escribir, estableciendo el tema y subtemas a tratar.</p>
<p>Tecnología</p>	<p>Unidad 1: Relaciones entre el producto tecnológico y el ambiente</p> <p>TE07 AE 1.01</p> <p>Reconocen que la elaboración de cualquier producto tecnológico implica la producción o extracción de recursos y procesos de transformación de los mismos.</p> <p>TE07 AE 1.02</p> <p>Identifican procesos de transformación de recursos en el contexto de productos locales.</p>
<p>Orientación</p>	<p>Unidad 4: Trabajo escolar</p> <p>OR07 AE 4.02</p> <p>Desarrollan una actitud de cooperación y aceptación responsable de tareas y funciones en el trabajo de equipo.</p> <p>OR07 AE 4.03</p> <p>Muestran interés y respeto hacia las ideas, valores y soluciones aportadas por otros en el trabajo escolar.</p> <p>OR07 AE 4.08</p> <p>Colaboran en la creación de un ambiente de estudio y trabajo en el que se valoran las diversas capacidades, los diferentes ritmos de aprendizaje y los aportes personales.</p> <p>OR07 AE 4.09</p> <p>Valoran y reconocen la función social del trabajo.</p>

8° BÁSICO

<p>Artes Visuales</p>	<p>Unidad 3: Desarrollo de la arquitectura en el siglo XX</p> <p>ARO8 AE 3.01</p> <p>Reconocen la presencia y sentido de la arquitectura en diferentes espacios de la vida cotidiana: la vivienda, la escuela, templos, hospital, municipalidad, comercio, otros.</p> <p>ARO8 AE 3.02</p> <p>Identifican y aprecian características estéticas y funcionales en la expresión arquitectónica del siglo XX y la actualidad, tanto del patrimonio nacional como universal.</p> <p>ARO8 AE 3.03</p> <p>Aplican medios y lenguajes de la expresión arquitectónica del siglo XX y contemporánea en la elaboración de proyectos arquitectónicos a escala, considerando relaciones entre estética y funcionalidad.</p>
<p>Historia, Geografía y Ciencias Sociales</p>	<p>Unidad 4: El siglo del liberalismo: Revolución Industrial y burguesía (siglo XIX)</p> <p>HIO8 AE 4.02</p> <p>Explicar cómo la Revolución Industrial se relaciona con las principales transformaciones sociales y económicas del siglo XIX e influye en ellas, considerando: internacionalización de la economía, desarrollo económico, consolidación de la burguesía, surgimiento del proletariado industrial, conflictos entre clases, “cuestión social”.</p> <p>HIO8 AE 4.04</p> <p>Contrastar corrientes ideológicas surgidas frente a la “cuestión social”, incluyendo: la visión de mundo imperante: idea de progreso indefinido y control sobre la naturaleza, el sentido del orden, el constitucionalismo y el individualismo; formas políticas imperantes en el período: democracias liberales y parlamentarismo; nuevas corrientes ideológicas asociadas a los conflictos sociales de la segunda mitad del siglo XIX.</p> <p>HIO8 AE 4.06</p> <p>Evaluar, apoyándose en diversas fuentes, proyecciones ambientales, tecnológicas y sociales de la Revolución Industrial en la sociedad actual.</p>
<p>Lenguaje y Comunicación</p>	<p>Unidad 1: Lectura y análisis de textos narrativos e informativos. Escritura de textos narrativos y expositivos. Opiniones e interpretaciones sobre las lecturas realizadas.</p> <p>LEO8 AE 1.02</p> <p>Leer textos no literarios de manera autónoma para informarse sobre diversos ámbitos (histórico, científico, político, deportivo, artístico, tecnológico, etc.).</p> <p>LEO8 AE 1.05</p> <p>Planificar la escritura de un texto expositivo, considerando: un propósito comunicativo: ¿para qué voy a escribir? ¿a quién estará dirigido mi escrito?; el contenido: ¿sobre qué tema voy a escribir?; coherencia temática.</p>

	<p>LE08 AE 1.06</p> <p>Escribir textos expositivos que: denoten una investigación exhaustiva y una organización pensada de las ideas; contengan vocabulario preciso y conectores adecuados; respeten los signos de puntuación (e incluyan comillas y guiones).</p>
<p>Tecnología</p>	<p>Unidad 2: Procesos tecnológicos</p> <p>TE08 AE 2.01</p> <p>Comprenden la noción de proceso tecnológico como la transformación de insumos para lograr un producto.</p> <p>TE08 AE 2.02</p> <p>Identifican en una actividad productiva los insumos de entrada, el producto de salida.</p> <p>TE08 AE 2.03</p> <p>Identifican la transformación de materiales y usos de energía en procesos productivos.</p> <p>TE08 AE 2.06</p> <p>Representan gráficamente procesos tecnológicos simples.</p> <p>TE08 AE 2.08</p> <p>Comprenden que la automatización implica procesos de control.</p>

1º MEDIO

<p>Artes Visuales</p>	<p>OF1. Explorar y registrar visualmente su entorno natural, a través de diversos medios de expresión; reconocer las características geográficas, los materiales y el paisaje.</p> <p>OF2 Apreciar estéticamente, sensibilizándose frente a obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.</p> <p>OF3 Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.</p> <p>OF4 Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de la observación sensible del entorno natural; evaluar los trabajos realizados en función de sus características visuales, organizativas, técnicas, expresivas y creativas.</p>
<p>Historia, Geografía y Ciencias Sociales</p>	<p>Unidad 1. El mundo en crisis durante la primera mitad del siglo XX</p> <p>AE 03 Caracterizar, apoyándose en diversas fuentes de información, las principales transformaciones políticas y económicas en el mundo de entreguerras.</p> <p>AE 05 Analizar, apoyándose en diversas fuentes de información, antecedentes, el impacto y la magnitud de la Segunda Guerra Mundial.</p> <p>Unidad 2: Hacia una historia global: el mundo en la segunda mitad del siglo XX</p> <p>AE 01 Reconocer, apoyándose en diversas fuentes de observación, las principales transformaciones sociales, políticas y económicas de la segunda mitad del siglo XX.</p> <p>AE 02 Describir la Guerra Fría, considerando sus principales características.</p> <p>AE 03 Distinguir los nuevos actores políticos que surgen en el escenario mundial dentro de las dinámicas de la Guerra Fría, incluyendo.</p> <p>AE 04 Analizar, integrando diversas fuentes de información, los principales procesos políticos de fines del siglo XX.</p>
<p>Lenguaje y Comunicación</p>	<p>AE 06 Comunicación oral.</p> <p>Expresar opiniones sobre un tema, fundamentándolas con argumentos que:</p> <ul style="list-style-type: none"> › estén claramente relacionados con el tema; › estén sustentados en información obtenida del texto literario que está en discusión, en ejemplos, citas o conocimientos adquiridos en clases; › sean extraídos de otras fuentes que el estudiante es capaz de mencionar o citar.

	<p>AE 07 Comunicación oral. Evaluar los argumentos utilizados por otros para defender una postura.</p> <p>AE 08 Comunicación oral. Dialogar para profundizar, desarrollar, sintetizar y aclarar ideas, comprendiendo que es una manera de entender y comunicarse con otros.</p>
Tecnología	<p>OF1 Entender que el resultado de un proceso tecnológico está relacionado con: las expectativas y necesidades de los usuarios, las restricciones y el contexto, la planificación y ejecución de las tareas, la capacidad organizacional y de trabajo en equipo.</p> <p>OF2 Conocer y aplicar los procesos tecnológicos básicos involucrados en la elaboración de soluciones tecnológicas, en la transformación de los materiales, en la composición de los objetos y comprender que en estos procesos no hay respuestas únicas.</p> <p>OF3 Analizar posibles necesidades de servicios, explorar ideas y proponer diferentes soluciones para escoger la más funcional en un contexto determinado, teniendo presente la calidad de vida de las personas, el cuidado del medio ambiente y aspectos éticos involucrados.</p>

2° MEDIO

<p>Artes Visuales</p>	<p>OF1 Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.</p> <p>OF3 Reflexionar sobre la experiencia del cuerpo, a partir de la creación personal y la apreciación artística.</p> <p>OF4 Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.</p>
<p>Lenguaje y Comunicación</p>	<p>AE 06 Comunicación oral. Exponer su interpretación de un texto leído:</p> <ul style="list-style-type: none"> › desarrollando un punto de vista personal; › fundamentando sus planteamientos; › presentando la información de manera estructurada; › utilizando recursos de cohesión; › utilizando un vocabulario variado, pertinente y preciso; › adecuando el registro al contexto de la exposición. <p>AE 07 Comunicación oral. Expresar opiniones fundamentándolas con argumentos que:</p> <ul style="list-style-type: none"> › estén claramente relacionados temáticamente con la postura u opinión expresada; › estén sustentados en información obtenida del texto literario que está en discusión, ejemplos, citas o conocimientos adquiridos en clases; › son extraídos de otras fuentes que el estudiante es capaz de mencionar o citar.
<p>Tecnología</p>	<p>OF1 Entender que el resultado de un proceso tecnológico está relacionado con: las expectativas y necesidades de los usuarios, las restricciones y el contexto, la planificación y ejecución de las tareas, la capacidad organizacional y de trabajo en equipo.</p> <p>OF2 Conocer y aplicar los procesos tecnológicos básicos involucrados en la elaboración de soluciones tecnológicas, en la transformación de los materiales, en la composición de los objetos y comprender que en estos procesos no hay respuestas únicas.</p> <p>OF3 Analizar posibles necesidades de servicios, explorar ideas y proponer diferentes soluciones para escoger la más funcional en un contexto determinado, teniendo presente la calidad de vida de las personas, el cuidado del medio ambiente y aspectos éticos involucrados.</p>

3° MEDIO

<p>Artes Visuales</p>	<p>OF1 Explorar y registrar visualmente su entorno cotidiano, la arquitectura y el urbanismo, a través de diversos medios de expresión, ejercitando la percepción y la capacidad creadora.</p> <p>OF2 Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.</p>
<p>Historia, Geografía y Ciencias Sociales</p>	<p>OF7 Comprender que el conocimiento histórico se construye sobre la base de información de fuentes primarias y su interpretación y que las interpretaciones historiográficas difieren entre sí, reconociendo y contrastando diferentes puntos de vista en torno a un mismo problema.</p> <p>OF8 Buscar información histórica, analizarla y comunicarla en forma oral, escrita y gráfica.</p> <p>OF9 Valorar el esfuerzo desplegado por el ser humano en su desarrollo histórico, desde sus inicios hasta la actualidad.</p>
<p>Lenguaje y Comunicación</p>	<p>OF1 Comprender los procesos de comunicación centrados en la controversia generada por diferencias de opinión y el discurso argumentativo propio de esas situaciones.</p> <p>OF2 Reconocer y utilizar con propiedad los principales elementos, recursos y procedimientos del discurso argumentativo oral y escrito.</p> <p>OF3 Fortalecer el respeto por los puntos de vista divergentes, valorando sus aportes y alcanzado una evaluación crítica de la validez de los argumentos propios y ajenos; apreciar el aporte de estas actitudes para la formación personal y la convivencia democrática.</p>

4° MEDIO

Artes Visuales	<p>OF1 Explorar técnicas específicas de los lenguajes audiovisuales; reflexionar críticamente respecto a la dimensión estética y los contenidos de producciones audiovisuales y de televisión.</p> <p>OF2 Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.</p> <p>OF3 Pensar críticamente y reflexionar sobre las relaciones arte-cultura-tecnología, a partir de obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.</p> <p>OF4 Profundizar en el conocimiento de las principales manifestaciones de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas</p>
Historia, Geografía y Ciencias Sociales	<p>OF1 Identificar las grandes regiones geopolíticas que conforman el mundo actual, conociendo sus principales rasgos geográficos, demográficos, económicos, políticos y culturales.</p> <p>OF2 Analizar relaciones de influencia, cooperación y conflicto entre regiones y naciones; entender el carácter transnacional de la economía y el impacto de la tecnología en la globalización mundial.</p> <p>OF3 Conocer y analizar, desde diversas perspectivas, algunas de las principales características de la sociedad contemporánea, comprendiendo su multicausalidad.</p> <p>OF4 Entender la complejidad de algunos de los grandes problemas sociales del mundo contemporáneo, como son la pobreza y el deterioro medio ambiental; comprender que su resolución no es simple y que implica la acción conjunta de diversos actores sociales; valorar la solidaridad social y la importancia del cuidado del medio ambiente.</p> <p>OF5 Conocer los grandes procesos históricos mundiales de la segunda mitad del siglo XX, como antecedente de la conformación del orden mundial actual, reconociendo que la sociedad contemporánea es fruto de procesos históricos.</p> <p>OF6 Comprender la complejidad social y cultural actual de América Latina, identificando elementos de continuidad y cambio en los procesos históricos.</p> <p>OF7 Analizar la inserción de Chile en América Latina y el mundo.</p>

	<p>OF8</p> <p>Seleccionar, interpretar y comunicar en forma oral, escrita y gráfica información histórica, geográfica y social, utilizando una pluralidad de fuentes, incluyendo información difundida por los medios de comunicación social.</p> <p>OF9</p> <p>Valorar su propia experiencia de vida como parte de una experiencia histórica mayor, continental y mundial. 10. Valorar la diversidad cultural de la humanidad.</p>
Lenguaje y Comunicación	<p>OF8</p> <p>Afianzar el interés, la reflexión y la discusión acerca de temas y problemas relevantes del mundo actual, mediante la lectura comprensiva de textos literarios y no literarios referidos a ellos.</p> <p>OF9</p> <p>Producir textos que permitan la expresión de la visión personal acerca del mundo contemporáneo.</p> <p>OF10</p> <p>Analizar críticamente los mensajes de los medios masivos de comunicación, evaluarlos en relación a los propios objetivos y valores, y formarse una opinión personal sobre dichos mensajes.</p>
Filosofía	<p>OF1</p> <p>Entender la filosofía como una reflexión sobre la totalidad de la experiencia humana y como una forma de pensamiento crítico que busca proponer interrogantes acerca del sentido y los fundamentos de nuestras creencias, para la comprensión de la realidad y la orientación reflexiva de la conducta.</p> <p>OF2</p> <p>Distinguir como métodos específicos de la reflexión filosófica: el diálogo, el análisis de conceptos, la búsqueda de supuestos de nuestros conocimientos y evaluaciones y el desarrollo de argumentos, basados tanto en situaciones ficticias como aquellas de la vida cotidiana.</p>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, P. et al. (2014). *Monolith Controversies*. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Bajtín, M. M. (1982): *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Benjamin, W. (2005): *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- Careri, F. (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Corrada, M. (2014). *Fetichismo concreto. Monolith Controversies*. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Dysthe, O. et al. (2013). *Enseñanza basada en el diálogo*. Copenhague: Skoletjenesten.
- Efland, A., Freedman, K., Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Buenos Aires: Paidós.
- Errázuriz, L. H. (2006). *Sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Filosofía, Instituto de Estética.
- Koolhaas, R. (1994). *La ciudad genérica*. Traducción y adaptación: Gustavo Crembil y Gisela Di Marco. Disponible en <ftp://ftp.icesi.edu.co/jllorca/Ciudad%20Cine%20y%20arquitectura/Unidad.3/La%20Ciudad%20gen%20E9rica.pdf>. [Consultado en febrero de 2015].
- ——— (2002). *El espacio basura*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili. Disponible en http://doyoucity.com/site_media/entradas/docs/Rem_Koolhaas_-_Espacio_basura.pdf. [Consultado en febrero de 2015].
- Maldiney, H (1996) "Entrevista de Chris Younés a Henri Maldiney: À l'écoute d'Henri Maldiney" en Coloquio Arquitectura del cuerpo organizado. Escuela de Arquitectura de Clermont-Ferrand: Francia
- Palmarola, H. (2008). *Mujer, tecnología y belleza: fotografías de grueras de una fábrica de edificios soviéticos en el Chile de la Unidad Popular*. Disponible en <http://congresos.um.es/imagenyapariencia/imagenyapariencia2008/paper/view/2641/2591>. [Consultado en febrero de 2015].

Sitios web y artículos digitales

- 14ª Bienal Internacional de Arquitectura de Venecia. Web oficial: labiennale.org. Publicado: 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.labiennale.org/it/architettura/archivio/mostra-14/14mia/>
<http://www.labiennale.org/it/architettura/archivio/mostra-14/koolhaas/>
<http://www.labiennale.org/it/architettura/archivio/mostra-14/educational/>
- *Artishock, Revista de Arte Contemporáneo*. Web oficial: www.artishock.cl/

Publicado: 9 de diciembre de 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.artishock.cl/2014/12/gianfranco-foschino/>

Publicado: junio 7 de 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.artishock.cl/2014/06/pabellon-de-chile-gana-leon-de-plata-en-bienal-de-arquitectura-de-venecia/>

Publicado: 15 de diciembre de 2012. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.artishock.cl/2012/12/video-arte-en-chile-gonzalo-pedraza-en-conversacion-con-camilo-yanez-gianfranco-foschino-e-ivan-navarro/>

- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Web oficial: cultura.gob.cl.

Publicado: 07 de junio de 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.cultura.gob.cl/actualidad/chile-obtiene-leon-de-plata-en-la-bienal-de-arquitectura-de-venecia/>

- Escuela de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Web oficial: ead.pucv.cl. Publicado: 2014. [Consultado en febrero de 2015]. http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Conjuntos_Habitacionales_KPD,_V_Regi%C3%B3n

- Ministerio de Educación. Web oficial: Currículum en línea. Publicado: sin fecha. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/w3-channel.html>

- *Monolith Controversies*. Web oficial: monolith-controversies.com. Publicado: 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://monolith-controversies.com/>

- *Plataforma Arquitectura*. Web oficial: plataformaarquitectura.cl

Publicado: 25 de junio de 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623067/en-detalle-especial-sistema-de-panel-prefabricado-kpd>

Publicado: 24 de junio de 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623029/bienal-de-venecia-2014-chile-corea-y-el-espanol-andres-jaque-entre-los-ganadores>

Publicado: 6 de junio de 2014. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-367860/monolith-controversies-pabellon-de-chile-en-la-bienal-de-venecia-2014>

Publicado: 14 de abril de 2014. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-352002/entrevista-pedro-alonso-y-hugo-palmarola-pabellon-chileno-14a-bienal-de-arquitectura-de-venecia>

Publicado: 27 de septiembre de 2013. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-295634/resultado-concurso-de-ideas-pabellon-de-chile-14-bienal-de-arquitectura-de-venecia>

Publicado: 12 de julio de 2013. [Consultado en febrero de 2015]. <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-278016/concurso-de-ideas-para-el-pabellon-de-chile-en-la-14va-bienal-de-arquitectura-de-venecia-2014>

