



FRANCISCO VIVANCO:

“Aprendí los límites de lo posible”

En 1983, a los 24 años de edad, este destacado arquitecto viñamarino se encontró armando, en la Plaza de Armas de Ovalle, una desafiante exposición sobre los avances comunales, donde tuvo que hacer de todo; desde **crear el diseño de los paneles modulares**, hasta recopilar la información necesaria. **Aprendió, ganó autosuficiencia y consiguió un contrato** en la municipalidad de la comuna.

POR **DIEGO TRUJILLO S.** FOTOS **SOLANGE REYES**

Francisco Vivanco hoy es un próspero arquitecto. Tiene su propia oficina en Reñaca, construye edificios de departamentos, algunas casas puntuales, oficinas y hoteles en varias ciudades, como Viña del Mar, Santiago, La Serena y Concepción. El hombre que diseñó el Casino de Viña del Mar y el de Coquimbo se mueve, debido a esto, por varios lugares. “En mi oficina trabajan varios arquitectos: una es mi brazo derecho, coordina y supervisa los proyectos más complejos, y hay

otros que van viendo 2 ó 3 proyectos medianos”, cuenta entusiasmado. “Debajo de ellos hay arquitectos jóvenes y dibujantes, estos últimos son muy importantes porque es gente que tiene mucha experiencia y la tienes que ir formando, que es lo que yo trato de hacer. Hay gente que lleva muchos años conmigo”.

Es notoria la importancia que le da al aprendizaje este destacado profesional, casado, con 4 hijos y una nieta. Cuando tenía 24 años y había terminado su carrera en la Universidad Católica de Valparaíso, de hecho se dedicó a las ayudantías. Era profesor instructor. Eso hasta que recibió una interesante propuesta, prove-

niente nada menos que del norte del país. “En ese tiempo trabajaba en Ovalle un ingeniero viñamarino que estaba a cargo de la Secretaría Regional de Planificación y Cooperación (SERPLAC) y él me ubicaba”, rememora. “Y el arquitecto que estaba a cargo de las asesorías urbanas también era de Viña, de mi escuela, así que nos conocíamos”.

El llamado no sólo ofertaba mejores horizontes salariales, sino también un desafío interesante. Era 1983 y la Municipalidad de Ovalle estaba interesada en realizar una exposición pública de las obras que se estaban llevando a cabo en la comuna en ámbitos como

inversión, desarrollo y aplicación de políticas gubernamentales. La idea era montar módulos informativos en la plaza de la comuna. “Fue muy interesante, porque había que inventar un aparato que funcionara, que tuviera unos paneles que fuesen modulares, de distintos colores, que permitieran exponer en cada uno cosas de diverso tamaño, desde una maqueta de la ciudad, completa, a una exposición de fotografía”, relata. El lugar escogido fue la Plaza de Armas, por lo que al frente, como suele ocurrir, estaba el teatro, lo que en términos arquitectónicos resultaba exigente. “Había que construir un volumen frente a los árboles, pero

a su vez también tenía que enfrentar una calle de fachada continua. Entonces eran unos triángulos bastante grandes, de 3 metros y medio de alto con casi 3 metros de ancho, donde iban puestos unos paneles inclinados, de forma bastante novedosa. Y lo

bueno es que funcionó, tuvo mucha aceptación, la información pudo exponerse y desde el punto de vista de la propuesta formal, todo se consiguió bien”, explica Vivanco.

El sacrificio valió la pena. Con escasos recursos, no sólo tuvo que recopilar información, planificar el diseño y hasta preocuparse de las fotografías, sino que debió separarse de su familia, que se quedó en Viña del Mar por los tres meses que duró el proyecto. “Mi mujer estaba esperando nuestro segundo hijo, pero bueno, siempre se pierde algo a cambio de otra cosa, en la vida nada es gratis”, reflexiona.

UNA COSA LLEVA A LA OTRA

De armar módulos de información, Francisco pasó a ser funcionario de la Municipalidad, trabajando en urbanización y en la dirección de obras. Se llevó a su esposa e hijos con él y se quedó hasta 1986. Entremedio realizó un magister en Urbanismo. Como había un déficit de vivienda, se le encargó “inventar” alguna solución para el problema y él llegó a la conclusión de que no habiendo más material que la tierra, había que hacer casas de adobe. Entre 70 y 80 viviendas de este tipo, es decir, dos barrios

completos, se construyeron en esa época en Ovalle. “Y yo de adobe sabía lo mismo que pedagogía en danzas infantiles, así que tuve que aprender sobre el tema. Como había maestros que sabían, uno empieza a aplicar técnicas. Por ejemplo, el adobe funciona con techos muy pesados, entonces como no tiene capacidad de resistir la tracción, tienes que comprimirlo, es igual que agarrar muchos libros juntos y apretarlos, no se caen. Entonces inventamos un sistema de amarrar el adobe con alambres de púas y aplicarles compresión, porque no había tejas para hacer los techos, era muy caro, entonces eran de lata”, señala. Hasta el esce-

narario del Festival de la Canción de la comuna tuvo que diseñar en su paso por el municipio. “Aprendí muchísimo de legislación, porque nadie te enseña, tienes que resolver los problemas solo. Entonces te empiezas a meter en los temas y ganas independencia, no hay nadie que te apadrine a diferencia de lo que pasa en las oficinas, donde siempre tienes un jefe, esto otro ayuda a que seas autosuficiente, diagnosticas los problemas pero también tienes que encontrar la solución”, enfatiza.

Viajando en la máquina del tiempo, Francisco no ve diferencias sustanciales si compara tiempos pasados con actuales. “En el fondo, las cosas no han cambiado nada. Lo que sí ha cambiado son los medios para expresar las cosas. Es decir, la computación. En vez de dibujar en papel, con tinta y escuadra, dibujas en una pantalla, con píxeles”, afirma. Tanta tecnología puede tener sus bemoles. “El computador disfraza las cosas, porque te hace creer que estás pensando algo muy complejo y haciendo un análisis muy profundo, cuando lo que haces es operar con un montón de actividades programadas y mecánicas, a pesar del entrenamiento que obviamente requiere”, advierte. Para él, quien dibuja con lápiz y escuadra siempre se va a acercar un poco más a la realidad que quiere plasmar. Pensamiento romántico tal vez, pero proveniente de un experto en crear cosas que, hasta entonces, no existen. **EC**

