



heratch

D I S C O T E C A

LA FANTASIA EN LA ARQUITECTURA
LA IDENTIDAD LATINOAMERICANA

ensayo

de

teoría

S
ARQUITECTURA
A 958A
1993
C1

S
ARQUI
A958A
1993
C1
C

7 ENE 2002
MAR 26 30



MARCO AVILA A
alumno
JORGE MOREAU L
profesor guía

TEMA DE AROUITECTURA
teoría

ESCUELA DE AROUITECTURA
FACULTAD DE AROUITECTURA
UNIVERSIDAD DE VALPARAISO

A quién más podría dedicar este ensayo si no es a ella, a la mejor de todas... a mi madre.

ESTRUCTURACION

Es a partir del estudio de la discoteca Scratch, y en el afán de búsqueda de sus valores arquitectónicos, que se descubren en una sucesión imaginaria ambas ramas de este ensayo teórico.

Por un lado, se tiene el capítulo referido al tiempo del ocio, seguido de aquel que toca la importancia del juego en la arquitectura, para concluir este primer ramal con el capítulo concerniente al rol que ocupa la fantasía en el ámbito arquitectónico.

Por el otro lado, tenemos el estudio de Amereida, la Ciudad Abierta, finalizando con el capítulo en el cual se desarrolla la problemática de nuestra identidad latinoamericana.

Las últimas hojas corresponden a la conclusión final, texto globalizante de los temas tratados en este desvarío.

Desearía que el lector que tome este ensayo, descubriese a medida que va develándolo, la diferencia entre sentir y entender.

Los textos venideros seducen por su verdad, pero como dice El Principito, los ojos son ciegos. Hay que buscar con el corazón.

ESQUEMATIZACION

	OCIO capítulo 2	JUEGO capítulo 3	FANTASIA capítulo 4	
SCRATCH capítulo 1				CONCLUSION capítulo 7
	AMEREIDA capítulo 5	IDENTIDAD capítulo 6		

INDICE	PAG.
ESTRUCTURACION	3
INDICE	4
SCRATCH	
PROLOGO	7
PRESENTACION	9
UBICACION	11
LA ESTACION COMO CONTEXTO	13
CUANDO CAE LA NOCHE	16
LA EXPERIENCIA	17
VALORES ARQUITECTONICOS	21
CONCLUSION	24
PLANIMETRIAS	25
EL OCIO	
PROLOGO	34
ACERCA DEL SER DISCOTECA	35
ESPACIOS PARA EL OCIO	39
CONCLUSION	41
PLANIMETRIAS	42
EL JUEGO	
PROLOGO	46
INTRODUCCION AL JUEGO	48
JUEGO Y CULTURA	50
JUEGO Y LENGUAJE	56
JUEGO Y COMPETICION	58
JUEGO, DERECHO, GUERRA Y SABER	62
JUEGO Y POESIA	63
JUEGO Y ARQUITECTURA	66
JUEGO, SCRATCH Y CONCLUSION	68
FANTASIA	
HOMBRE Y PERCEPCION	72
APROXIMACION A LA FANTASIA	76
REALIDAD, IRREALIDAD Y FANTASIA	79
SENTIMIENTO Y FANTASIA	82
EL PODER DE LA FANTASIA	84
MITOS Y FANTASIA	89
MITOS AMERICANOS Y FANTASIA	91
ARQUITECTURA, SCRATCH Y FANTASIA	93
CONCLUSION	94

AMEREIDA

PROLOGO	96
EL RUSTICISMO	97
LA ARQUITECTURA DE LA CIUDAD ABIERTA	97
CONCLUSION	102

LA IDENTIDAD AMERICANA

PROLOGO	104
INTRODUCCION	106
CULTURA E IDENTIDAD	109
HISTORIA, ORIGEN E IDENTIDAD LATINOAMERICANA	112
EL HOY LATINOAMERICANO	117
CONCLUSION	120

CONCLUSION FINAL

CONCLUSION FINAL	124
BIBLIOGRAFIA	128

SCRATCH

Carmen Zegers/ Jose Rojas	arquitectos
Felix Lazo Día	ingeniería
Juan Gallardo Morales	construcción
Javier Matheu	iluminación/ sonido/ video
Jorge Leighton	decoración
Pablo Langlois/ Luis Valdivieso	diseño gráfico

Ubicación	Pasaje Bohn 970/ Viña del Mar
Destino	discotheque
Superficie de terreno	907,73 m2.
Superficie construida	907,73 m2.
Mandante	Jose Manuel Godoy
Materialidad	... fierro/ hormigón/ ladrillo/ madera
Año de construcción	1989

PROLOGO

Creo que ha llegado el momento de decir lo que está más allá de unos apuntes de teoría de la arquitectura, y demostrar lo que aparece como una maduración de lo que creo es una experiencia arquitectónica. Para lograr llegar a concretar la crítica frente a la problemática de una vivencia espacial, encaminaré este ensayo por la vía del análisis, y no como la emisión de un juicio.

Mi intención es hacer de este ensayo teórico una crítica comprensible para quien quiera leerlo, y lograr develar los valores reales que confieren a la obra escogida el apelativo de obra de arquitectura.

Hay en mí la permanente cuestión:

¿Qué es lo arquitectónico en la obra elegida? ¿Cuales son sus valores?

Trataré de liberarme de esquemas preestablecidos y de llegar a encontrar en su origen lo que la obra quiso ser, para así develar finalmente lo que la obra es hoy.

Total, no hay creatividad sin libertad.

La obra elegida, la discoteca Scratch, posee caracter, no se arraiga a ningún estilo arquitectónico (¿Brutalista?, ¿Deconstructivista?... tal vez), se inserta en la ciudad con un programa muy específico, puntual, soslaya en lo mítico, en la leyenda, en la moda, en la magia y en la fantasía... como un compañero me dijo en uno de esos tantos encuentros de pasillos:

'Creo que es una máquina de efectos'.

¿Es esto arquitectura?

Son muchas las preguntas a responder, pero como me dijera el profesor guía:

'El trazado de la cancha lo hacen los arquitectos, y el juego las personas'.

Con este rollo empiezo, en busca de encontrar cierto orden a las formas y a descubrir las leyes que rigen al juego.

Marco Avila



PRESENTACION

Al iniciar este trabajo, creo que es pertinente señalar el origen de la elección de mi obra.

Surgió en la mañana de un día jueves, donde se discutió sobre los cambios superficiales y los cambios estructurales en una obra.

Al tratar el tema, se habló de la cosmética de la arquitectura, como sería el pintar la casa de otro color, y de los cambios profundos, donde tienen que agregarse nuevos elementos para alterar las relaciones existentes y generar un caracter diferente a partir de nuevos vínculos.

Se concluyó que nada se puede hacer en el mundo sin hacer un cambio, y lo motivante del tema en discusión, fue la llave para dar con lo que buscaba.

Sabía de la existencia de la discoteca Scratch, de sus características, pero no la conocía, y no porque no hubiese sentido antes alguna curiosidad, sino simplemente porque no soy adicto a este tipo de bohemia.

Finalmente fui al lugar, y me maravilló.

Un poco mezcla de lo chocante, con ordenes geométricos irregularmente ordenados, la libertad de su construcción, la fantasía de estar en un espacio sin tiempo, en donde los sentidos te entregan información a mil por hora, morada de luces que dibujan y desdibujan siluetas en una atmósfera teñida de aventura, donde la materia queda definida en su calidad de luz/materia. Fig. 1

Un todo que me conquistó y me motivó a hacerla material de mi meditación teórica en el nivel de cuarto año.

Creo firmemente en que el hombre necesita un tiempo propio para el ocio recreativo, y esto implica poseer lugares que puedan albergar y darle forma a este acto.

Lugares donde caminar, trotar, jugar, y pasear al perro. Bancas donde sentarse a conversar. Áreas para mostrar al viajero. Contacto con nosotros mismos, con el espacio, con el aire, con la naturaleza.

Veamos a las personas como niños y enamorados. ¿Donde van a jugar ?

Si falta plata, recordemos que sobra espíritu.



UBICACION

La discoteca pertenece a José Manuel Godoy, el Pela'ó, propietario además de otra discoteca en Santiago, que mientras se hizo este ensayo se llamaba Balta's, pero hoy, luego de una transformación diseñada por los mismos arquitectos de la Scratch de Viña del Mar, paso a llamarse igual que su original.

El Pela'ó tiene su residencia en Santiago, por lo que para el manejo de la discoteca en Viña del Mar está el Fico, que es el administrador.

Ya en las labores propias del rodaje de la discoteca están, en el servicio del bar dos barman, un cajero, un copero y dos garzones. Además, dos niñas en guardarropía, una niña en el stand de revistas durante los meses de verano, un disjockey/programador, un vigilante en el baño, y tres guardias de seguridad. Ver Planimetrías 4 y 5.

Durante el día hay tres cuidadores que se turnan, encargados del aseo y de las compras, y un supervisor de los mismos.

Para el mantenimiento general se cuenta además con un eléctrico.

La discoteca Scratch se encuentra en Viña del Mar, en la zona adyacente a la Estación de F.F.C.C. del Estado, ocupando una antigua bodega de trenes. Ver Planimetría 1.

Está ubicada en calle Bohn 970, en el pasaje que es el remate de la calle, en medio de bodegas, maestranzas y barracas. Figs. 2, 3, 4 y 5.

Entonces...

¿Qué es lo que hace a esta discoteca tan atractiva?, ¿Por qué se constituye como el lugar in, donde la nata de Viña del Mar se da cita nocturna los fines de semana, y en el verano, casi todos los días?



2



3



4



5

Su valor céntrico puede ser un factor, aunque haya que llegar en auto por seguridad, pues esta en una zona conflictiva de la ciudad; y así lo demuestra su slogan:

'Más allá, donde termina el Harlem y comienza el Bronx, encuéntrate con Scratch' . .

Está a cinco minutos a pie de la plaza Vergara de Viña del Mar, y nadie podría decir que no es un producto de marketing, y que su relación de parentesco con la estación de F.F.C.C. informa de su ubicación, aunque... ¿Aportará tan solo la referencia ?.

LA ESTACION COMO CONTEXTO

La imagen arquitectónica de una estación de ferrocarriles, cualquiera que sea, es según creo, la detención de un movimiento.

Existe un movimiento implícito a todo lo que guarda relación con este medio de movilización, que en momentos se manifiesta en la ciudad cobrando forma en el paso de los trenes, y en otra instancia más permanente se manifiesta en el movimiento detenido, expresada en la forma de estación.

La imagen de la estación, es la de una fuerte imagen grabada en la memoria y en las retinas de los ocupantes de la ciudad de Viña del Mar, aunque en esta ciudad la estación está enclavada en la imagen urbana, centenaria y municipal, desde su mismo origen, y no por su forma.

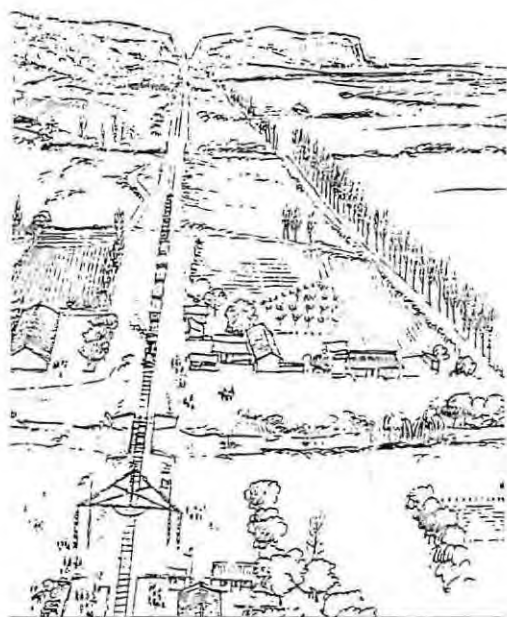
Lo que importa es el peso del origen.

Carlos J. Larraín decía en 1962:

'Viña del Mar, que era en sus comienzos una tranquila hacienda con unos cuantos ranchos de inquilinos, rodeada de potreros y de algunas vides, comenzó a mostrarse activa con la llegada del ferrocarril. La estación, su infraestructura, se convirtió en punto principal de atracción por su dinámica de gente y mercadería, y fue su entorno el que inició el desarrollo del incipiente poblado'. Fig. 6.

Si he de citar, Roberto Silva Bijit apuntaba en 1958:

'Viña del Mar nació como pueblo con la llegada del ferrocarril. Fue entonces cuando las primeras casas, los primeros habitantes y las primeras actividades comenzaron a manifestarse. La estación de Viña del Mar fue ubicada en un potrero, en el sitio más o menos actual. Ya en 1863 fue





7

construido el primer local especialmente destinado para la estación de ferrocarriles.' Fig. 7.

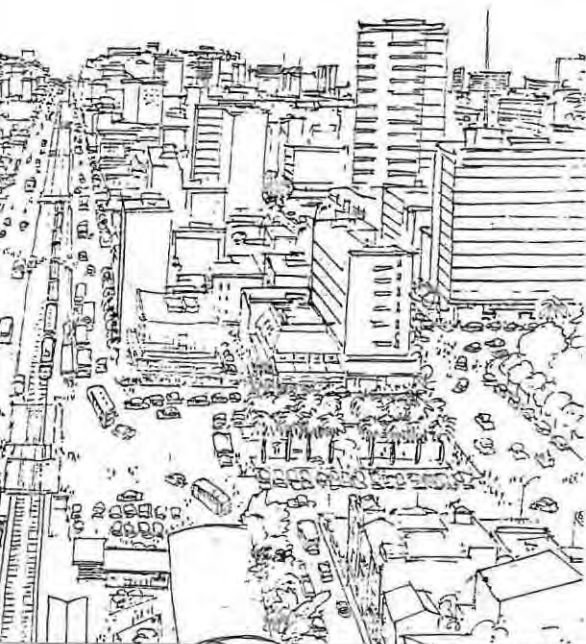
Don Benjamín Vicuña Mackenna decía en sus crónicas viñamarinas:

'En su sentido estrictamente histórico, la moderna Viña del Mar es hija más de los rieles que de los racimos y de las olas que entretejen su nombre.'

Carlos J. Larraín cierra este paréntesis diciendo:

'La línea férrea constituye para Viña del Mar su verdadera acta de fundación, porque desde ese momento fue para chilenos y extranjeros el sitio de atracción mas interesante de la región.'

8



El cruce en el lugar de la plaza de Viña del Mar es, según creo, el más importante de esta ciudad, por la alta utilización que tiene tanto vehicular como peatonal, y por estar ubicado en el centro de la ciudad. Se agrega a esto, además, la existencia de un variado equipamiento en su entorno que aumenta la conflictividad.

Durante la temporada de verano se deduce que la mayor cantidad de vehículos y peatones se dan en el cruce de la plaza de Viña, por razones obvias de equipamiento comercial, cultural y de esparcimiento. Fig. 8.

Entonces.

¿El ferrocarril 'tiñe' de significado a la discoteca? ¿Es la estación realmente su contexto?

Creo que la carga significativa es inmensa, y es absorbida por el espacio 'interior' de la discoteca, donde es posible reconocer y seguir viendo el galpón, donde la materialidad está constituida básicamente por los restos de un vagón abandonado, pero...

¿Qué pasa con la lectura exterior ?

Pienso que en un programa tan particular como el ser discoteca, la presencia de la obra en la ciudad se debe cobrar cuando realmente el espacio diseñado este actuando, y en este caso, es la noche la que permite sustentar el acto que en el día cesa.

Lo importante es que no hace ruido, no molesta visualmente en la luz, y lo único que acusa un ser discoteca son un muro tratado rústicamente, y unas barandas que dicen de algo que pasa, pero que no está. Figs. 9, 10 y 11.



9



10



11

CUANDO CAE LA NOCHE

Cuando la noche se presenta, aparece en la memoria colectiva la Scratch como lugar para el ocio recreativo.

Se va con una finalidad.

Se paga para adquirir magia, esa magia que aparece de la búsqueda en la ciudad de mayores límites propios, donde bajo el amparo de la oscuridad se inicia una aventura llena de emociones y de sensaciones.

Lo que se busca es extender el amparo que poseo en 'mi casa', en 'mi pieza', en 'mi cama', a un lugar que es ajeno pero que resulta propio, o a lo menos, apropiable.

Que la Scratch posee lo mágico, lo mítico, lo de leyenda no hay duda, es una aventura que hay que experimentar, la cual se avala por una carga de marketing consumista que asegura un ambiente exclusivo.

Frente a esto, se responde con una actitud sensible de parte de los arquitectos frente a lo natural, a lo poético, y con un no rotundo al lujo, y a través de crear magia por antimagia, produce y provoca un sin fin de huellas que van dando formas cargadas de significado para el que las conoce, y llena de una atmósfera cautivante para el que llega por primera vez. Figs. 12, 13, 14 y 15.

El tipo que valora lo material, que posee el último modelo de BMW y tiene su regia casa, es este tipo el que goza de sobremanera la liberación al estereotipo discoteca con finas terminaciones, y se sumerge en lo lúdico como contrapartida a la sociedad materialista...

...claro que está consciente de que es por un rato.

12



13



14



15



LA EXPERIENCIA

Nemesio Antunez, en uno de sus programas de 'Ojo con el Arte', dijo:

'El hombre del siglo veinte no puede entender más el espacio que habita sino a través de un lenguaje abstracto, que no habla directamente de lo que mira, sino de relaciones'.

Al entender la obra escogida como reciclaje de una estructura, puedo inferir que el encargo a los arquitectos fue hacer una discoteca en una antigua bodega de ferrocarriles, la cual es un espacio finito, con límites claros, y que ya tiene una condición dada por el antiguo destino:

Un gran hueco de 10.50 mts. de altura para dar cabida o campo.

Lo que me parece de inmediato atractivo es el suelo continuo, un gran y único suelo que da cabida a la gran espacialidad. Fig. 16.

Al ganar la magnitud horizontal propuesta por el lugar, se regala un gran suelo donde los desplazamientos de quien transita y de quien baila son en completa libertad, sin límites, y es así como, consecuentemente a mi parecer con el acto, no lleva divisiones de ninguna especie.

La fluidez se palpa, la continuidad y el libre desplazamiento, tanto para el que bebe un trago en la barra como para el que baila o simplemente recorre el lugar. Figs. 17 y 18.

Según la Calú Zegers, una de los arquitectos, cito:

'...es una especie de ritmo único para quedar inmersos en el lugar sin el quiebre de grandes fugas.'

Por otro lado, el puente que define territorios de mayor intimidad en el segundo piso, es lo que en el

16



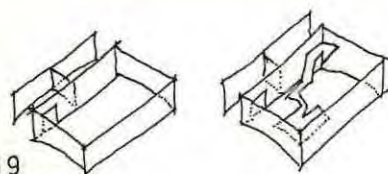
17



18



19



fondo cualifica y cuantifica los espacios. Fig. 19.

Este galpón, que debe ser aislado acústicamente como interior hermético, dispone de alturas de alrededor de ocho metros, suficientes para extenderse en la vertical.

Al trazar el puente como eje de circulación principalmente, uniendo zonas de carácter íntimo en la zona superior, posibilita un balcón hacia la pista y hacia la pantalla gigante; se constituye como horizonte de toda la espacialidad de la discoteca, a lo largo y a lo ancho, de modo de surcar este vacío.

La altura de 2.50 mts. del puente respecto del piso debía, según la Calú Zegers, dar cuenta del mirar desde la borda de un barco a la orilla del puerto... bastante anecdótica su justificación.

Lo que es a mi juicio realmente rescatable, es que en el lugar se tiene un soporte dado, con un campo sin medida y cuya figura esta dada por perímetros regulares. A esto se le agregó un horizonte de líneas quebradas, que atraviesa el lugar como un rayo y logra multiplicar lo que antes fue una sola cosa.

Es decir, relaciona de distinta manera las partes que antes eran una sola cosa, y así define sectores, zonas o como se les quiera llamar, dentro del recinto: pista de baile, fig. 20; barra de bar y cafetería, fig. 21; sector pantalla de video, figs. 22 y 23; acceso, figs. 24 y 25; baños, fig. 26; etc.

Después de afinar un poco el ojo a la oscuridad y de lograr estar cautivado por la forma, llama la atención la baranda como una suerte de fusión entre líneas curvas y rectas, de modo de ganar en el despliegue de su propio recorrido, su envergadura.

En el fondo es un aumento del espesor de la medida del





26



27

horizonte/puente, y se conforman por un módulo que se repite con otro para construir un todo entremezclado. Fig. 27.

Existen además otros factores que hacen de esta experiencia de estar en la Scratch, una aventura que se va descubriendo y que no se agota de una ni de dos miradas... las escalas, como soluciones al ascenso y descenso, sin que por ello deban respetar los 28 cms. de huella y los 17 cms. de contrahuella que tanto se nos cobra en taller, figs. 28, 29, 30 y 31; o los baños, con latones pintados verdes pero con artefactos de excelente calidad y secadores eléctricos, fig. 32; o la caseta de monitoreo que domina desde un rincón toda la discoteca, fig. 33.

Creo que la potencia de la discoteca es lograr una economía en cuanto a luz del reciclaje. Es un espacio por llamarle algo, leve, donde se construyó con la menor cantidad de elementos.

Para que sus líneas cobraran presencia se trabajó de un modo macizo, texturado y no acabado.

Desde un comienzo se usaron materiales de reciclaje, para así atrapar la condición del espacio.

Según Pepe Rojas, el otro arquitecto, cito:

'Esta forma de enfrentar el encargo no obedece a la economía mirada desde un punto de vista del ahorro, sino a un cálculo; una real intención de que cada elemento cobre presencia por su propia luz.'

'La obra como tal, es en estricta medida la luz de cada uno de los elementos que la componen, por medio de la materia en su estado más primario.'

Estas citas me aclaran enormemente acerca de lo que venía



29



30



31

pensando, que lo que comparece en la Scratch es un estado de la materia, estado que es una construcción de la luz en cuanto luz/materia, y no en cuanto a fina terminación... y creo que me entrega una lección acerca de un modo americano de construir, y de llegar a descubrir la luz dorada que nos ilumina, que siento debiese ser nuestra real motivación:

la búsqueda de nuestra identidad americana.

32



33



VALORES ARQUITECTONICOS

¿Cuál es esta primera lección de lo que es vivir una experiencia arquitectónica ?

¿Qué ordenamientos espaciales hay en la obra que aprecio y me resultan bellos ?

Finalmente ¿Qué de artístico y de arquitectónico posee la Scratch ?

La influencia del arte es difícil de aclarar, y aquí cito del texto 'Para la comprensión de la arquitectura', del profesor Moreau:

'... aunque no cabe duda que posee influencia del arte del momento que identificamos una manera artística de construir, que es justamente la arquitectura'.

En la Scratch, cada remache que se asoma entre las vigas de las escaleras, la estructura a la vista del puente superior, el dibujo de los moldajes de los pilares, los muros de ladrillo sin estuco, o el cemento afinado en el piso y en el mesón de la barra son aquí la obra misma, y no un mero descuido. Figs. 34, 35, 36, 37, 38 y 39.

Pero...

¿Qué es lo que hace que sea agradable ?

¿No son, las anteriores, falencias constructivas ?

Christopher Alexander acalla mis dudas. Cito:

'...lo que cuenta en un edificio o en una ciudad, no es únicamente su forma exterior, su geometría física, sino los acontecimientos que allí tienen lugar'.

'... no se trata de un método externo que puede imponerse a las cosas, es un proceso que reside en nuestro interior y necesita ser liberado.'



38



Allí hay algo, lo que creo puede fundamentar la especial 'habitualidad' al espacio de la Scratch; no te hace sentir en una caja de sorpresas, sino que pareciese que cualquiera pudo haber ayudado a construirla, hasta el mocoso mas chico... Y esto encariña, porque uno se siente participe de ello.

39



Ya situada lejos de lo que puede considerarse como tectónica, que es el simple construir, el construir sin arte, creo que el valor mítico, artístico, mágico es realmente su condimento.

Pero...

¿Cómo reconocer cuando es arquitectura, y poder allí reconocer lo que hace el arte ?

Cito del texto 'Para la comprensión de la arquitectura', del profesor Moreau:

'Hacer del mundo real algo que no es. He ahí el truco de la prestidigitación, he ahí la divina y permanente metamorfosis en que todo arte consiste; generosa potencia que liberta, como mágicamente, a cada cosa del confinamiento inexorable en la limitación de su destino.'

'...que consiga en un mágico instante evadirse de su habitual condición, y goce de ese poder de poder ser otra cosa.' (Atributo fundamental del ser mitológico).

Pero en el mundo de la fantasía musical y luminosa, el espacio se entrega a un ritmo que varia respecto a formas y sonidos, donde el color y la música transforman formas y generan otras nuevas, lo que provoca un constante dominio de imagenes que están y no están, en medio de la flexibilidad del espacio, entendida como luz/materia.

Ahora bien...

¿Qué es lo que permitió que la Scratch se convirtiera en símbolo de



la vida in nocturna viñamarina, y exclusivo centro juvenil ?

¿La moda es por un valor arquitectónico ?

Cito del texto 'Realidad y símbolo', del profesor Moreau:

'La capacidad expresiva de la arquitectura es incompleta comparada con las demás artes, pues queda limitada más bien a la manera e intenciones de una colectividad, al decir de un pueblo.'

A la manera como una comunidad habita se le llama estilo.

Entonces...

¿Es el contraste de estilos lo que introdujo la Scratch respecto al 'estilo' de sus clientes ?

Lukas definía así a la viñamarina, en sus 'Apuntes viñamarinos':

'La viñamarina es 'ella'. Fina, modelada por el deporte, con los ojos habituados al mar, con cuatro idiomas en la boca y un film de continentes en el recuerdo, instruida y culta, erguida la cabeza, al aire la melena, resuelta la actitud y la sonrisa ancha de goce de salud, camina firme, distante y distinta... marcha hacia el golf, hacia el tennis, hacia el mar.'

... o hacia la Scratch.

Podría asegurar que así es, es la moda, pero se me ha inculcado que toda arquitectura parte de ciertos principios estilísticos de un pueblo, no de unos exclusivos de un arquitecto.

Y así nació la Scratch.

Lo que se hizo fue, simplemente, lo que la juventud viñamarina buscaba, y lo que la juventud chilena de status alto y medio/alto busca, por lo que la hizo centro de encuentro y es plena en este hoy, elevándose a la categoría de símbolo de la noche viñamarina. Figs. 40, 41, 42 y 43.

40



41



42



43



CONCLUSION

Si la nuestra es una sociedad de consumo - 'el consumo por el consumo' - la moda es el bien de consumo por excelencia, y como fue definida por Luciano Bráncoli en una entrevista de televisión dada en 1992:

'Es el conjunto de fenómenos económicos, sociales y estéticos, temporales y cambiantes.'

Que la arquitectura es el resultado de acciones humanas es necesario recordarlo, para no caer en una homotecia geométrica y constructiva.

'Fuera de estas acciones, la arquitectura no es nada.'

Guiándome por esta frase se transparenta el valor de la discoteca Scratch.

Es arquitectura existiendo en las acciones que se generan donde los materiales terminan.

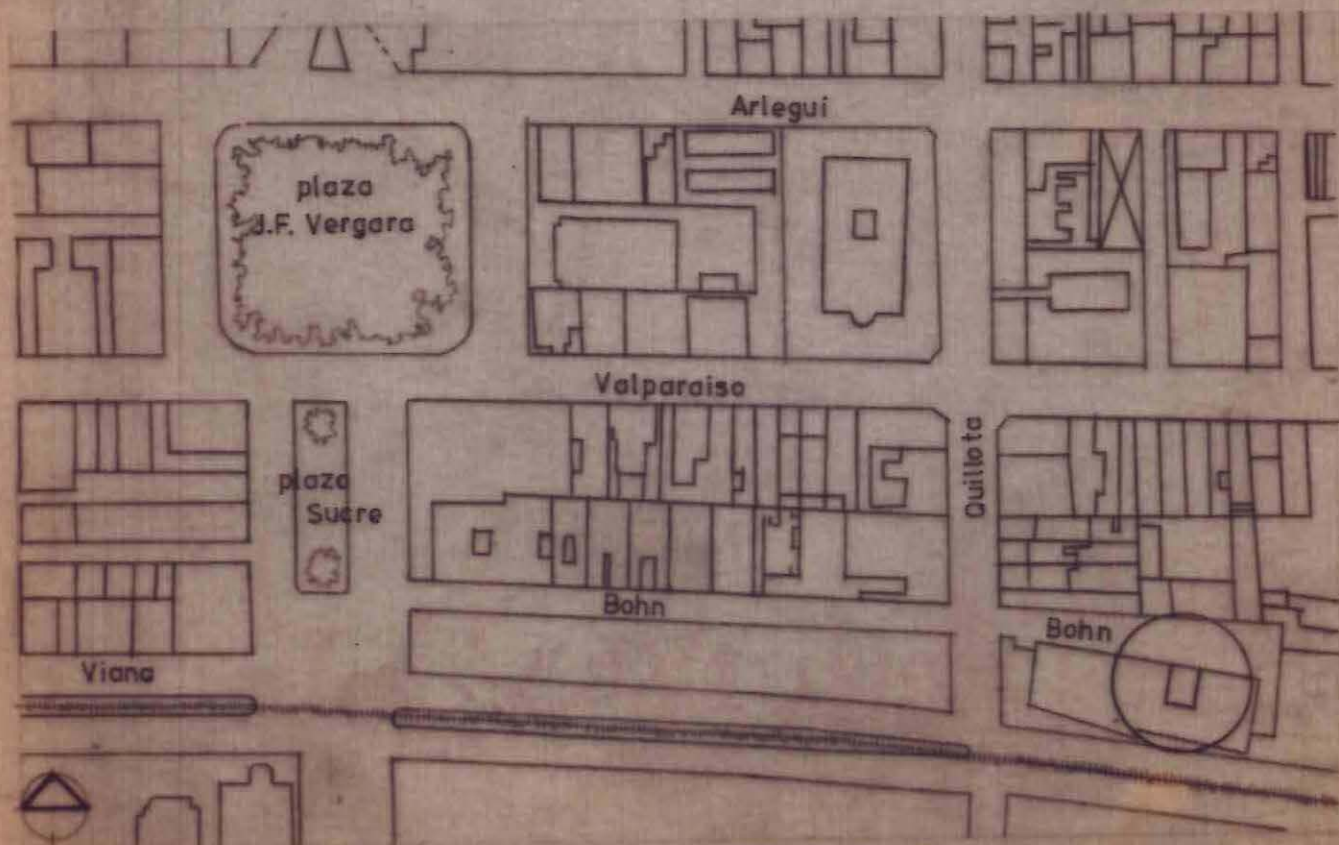
El baile, el apoyarse en la barra a tomar un trago y mirar el ambiente, el sentarse a ver un buen video, esto es lo que en plenitud se acoge y lo que me lleva, finalmente, a poder concluir que la discoteca Scratch es, sin lugar a dudas, una obra de arquitectura.

Y por ello, un buen caso para ser motivo de un ejercicio teórico.

PLANIMETRIA 1

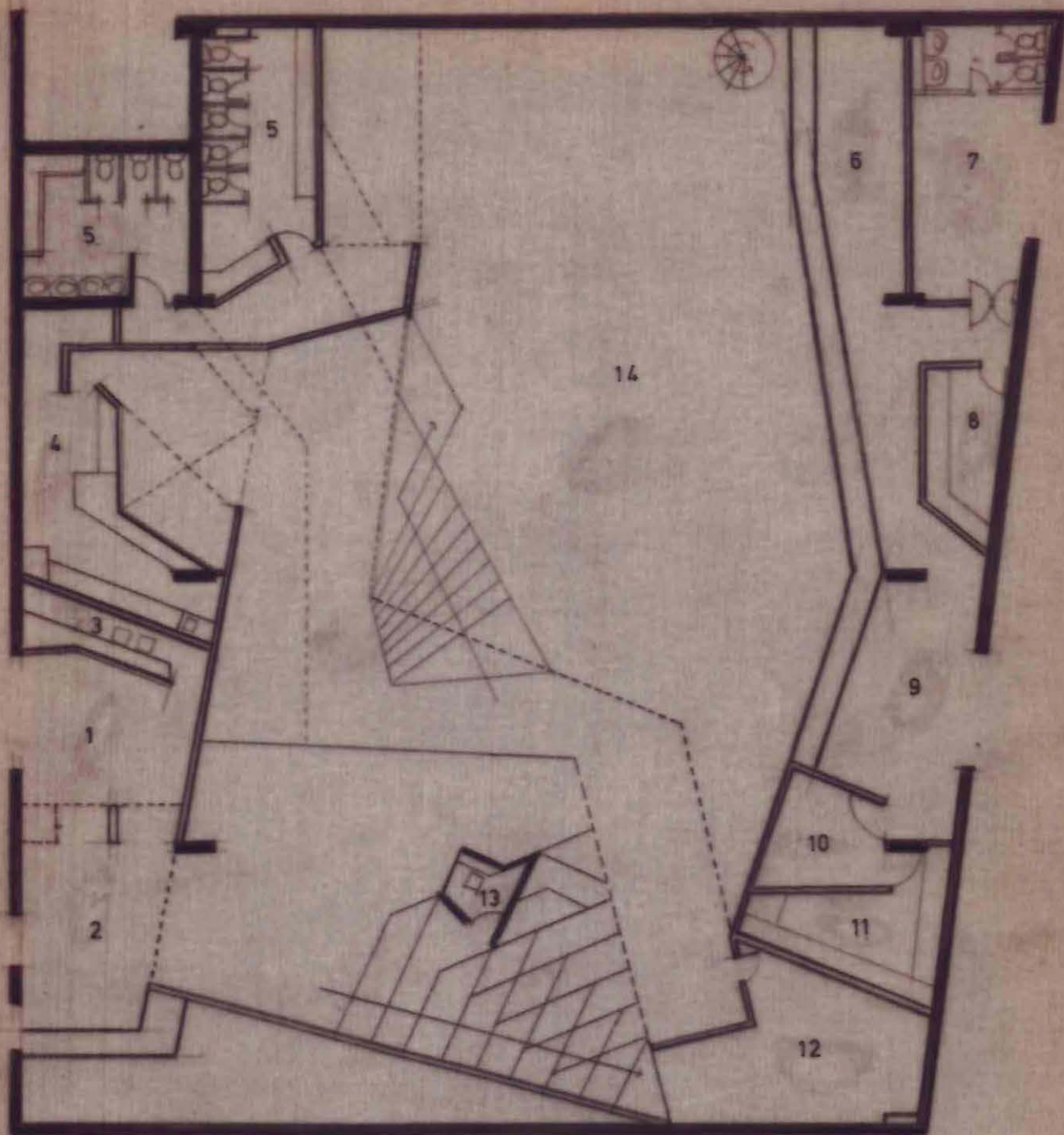
PLANTA DE UBICACION DISCOTECA SCRATCH

PLANTA DE SITUACION DISCOTECA SCRATCH



PLANIMETRIA 2

PLANTA PRIMER NIVEL DISCOTECA SCRATCH

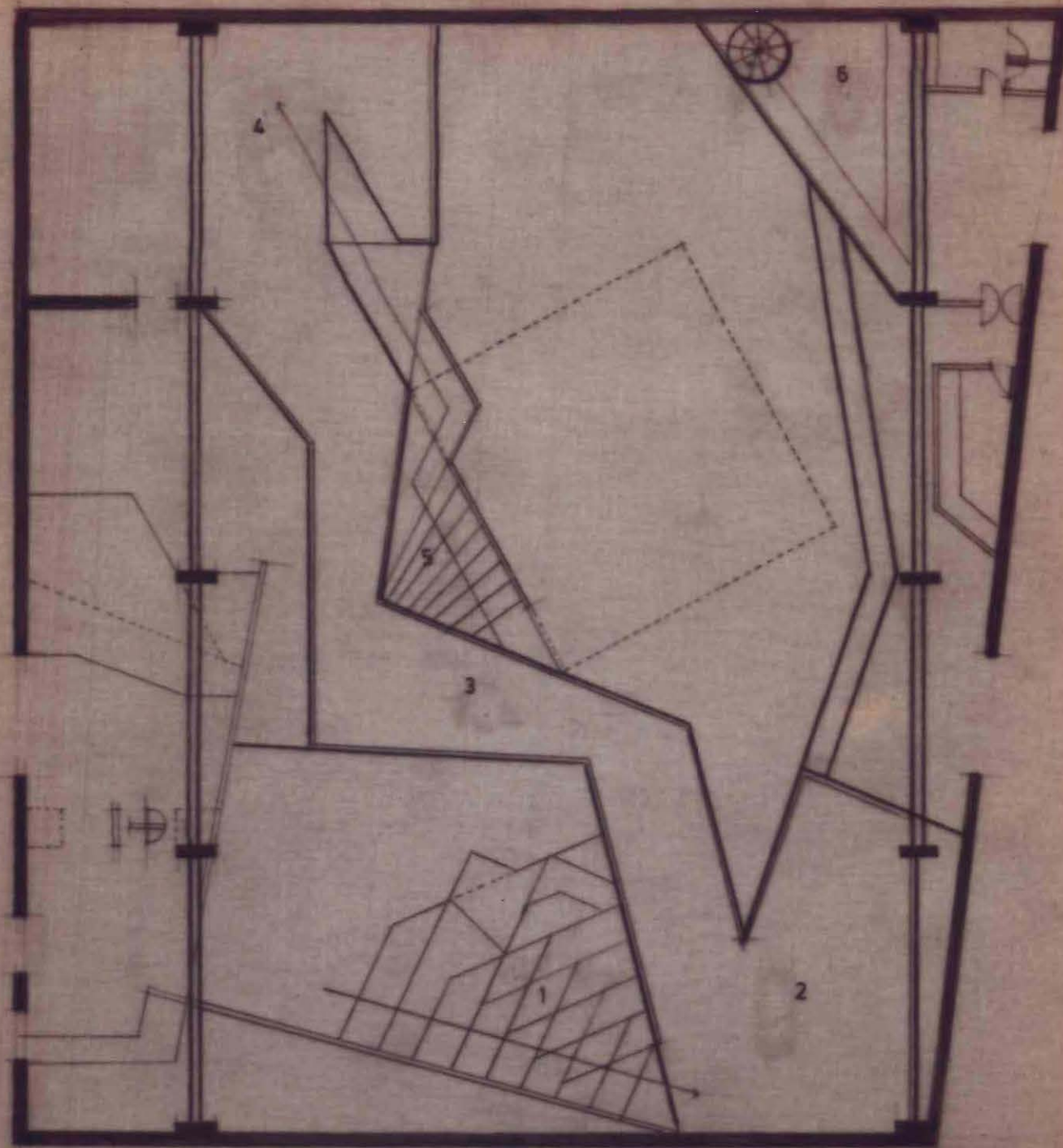


PLANTA PRIMER NIVEL DISCOTECA SCRATCH

1	hall de acceso	8	bodega
2	control entradas y salidas	9	bar principal
3	boleteria	10	oficina de administracion
4	cafeteria	11	bodega
5	baños	12	oficina de gerencia
6	mini bar	13	stand de revistas
7	lavacopas	14	pista de baile

PLANIMETRIA 3

PLANTA SEGUNDO NIVEL DISCOTECA SCRATCH



PLANTA
DISCOTECA SCRATCH

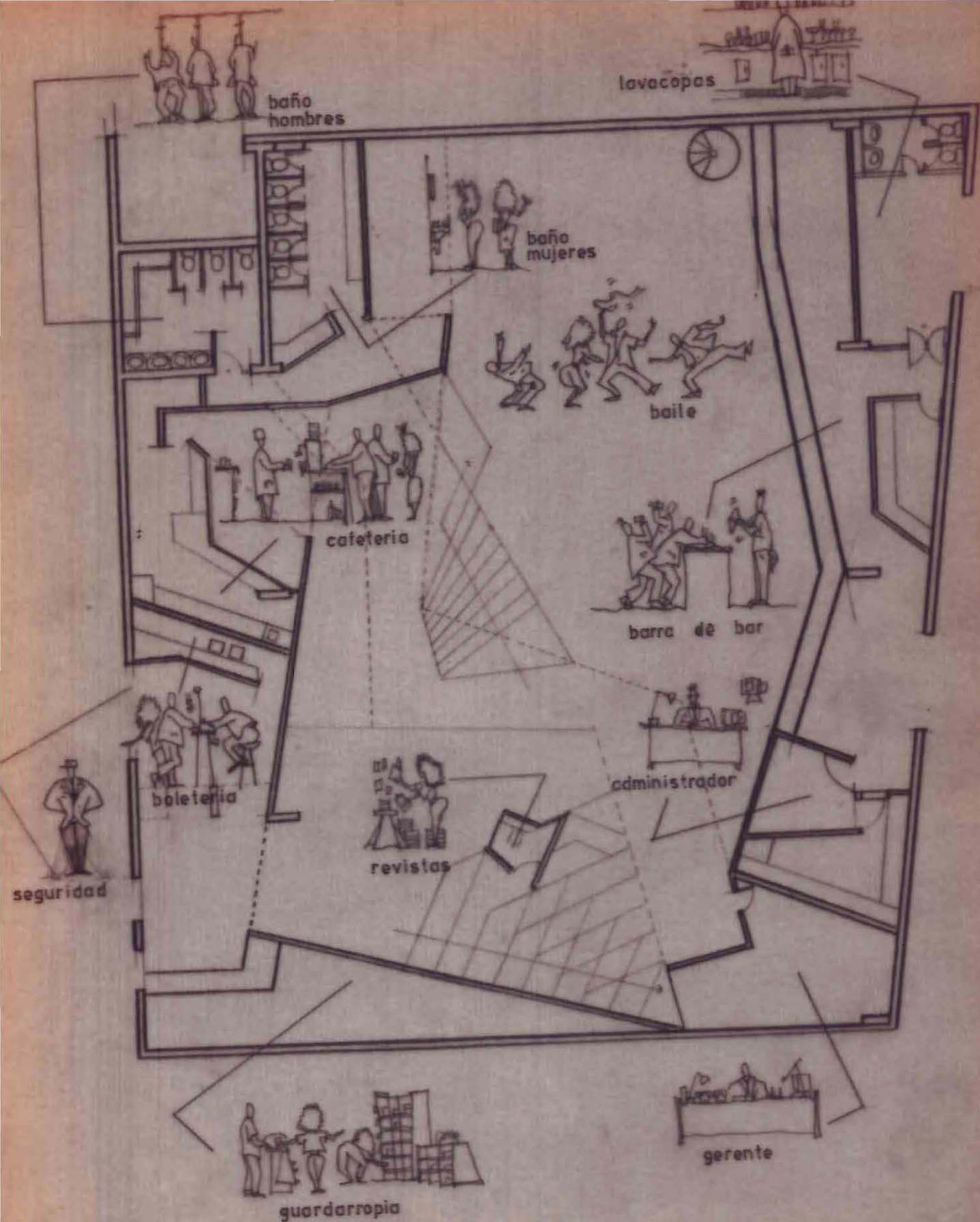
SEGUNDO NIVEL

- 1 escalera - anfiteatro
- 2 balcón
- 3 puente de circulación
- 4 balcón-mirador
- 5 escalera central
- 6 caseta de sonido

PLANIMETRIA 4

PLANTA PRIMER NIVEL DISCOTECA SCRATCH

relación animada de función y espacios principales

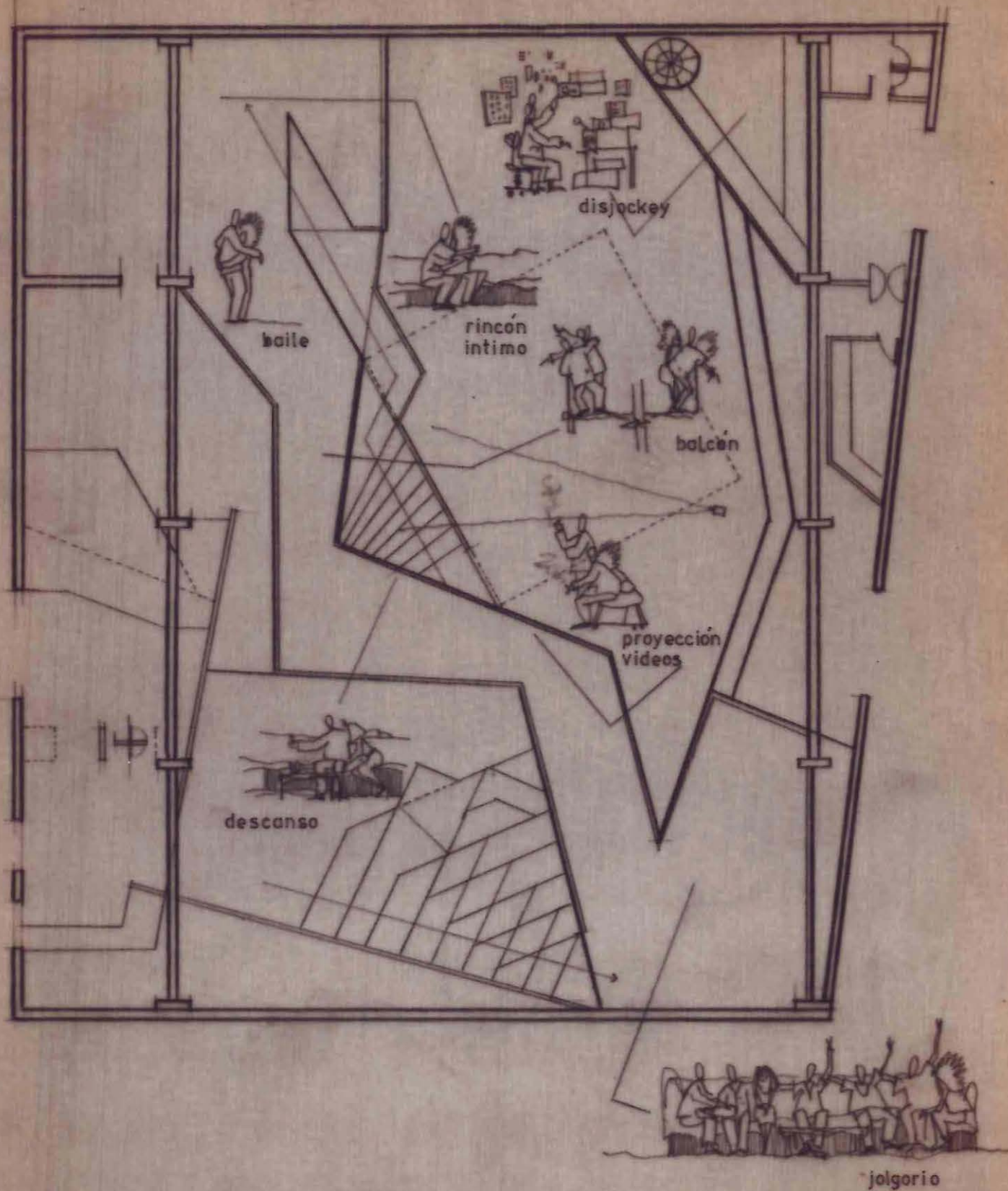


PLANTA DE ACTOS

PRIMER NIVEL DISCOTECA SCRATCH

PLANIMETRIA 5

PLANTA SEGUNDO NIVEL DISCOTECA SCRATCH
relación animada de función y espacios principales

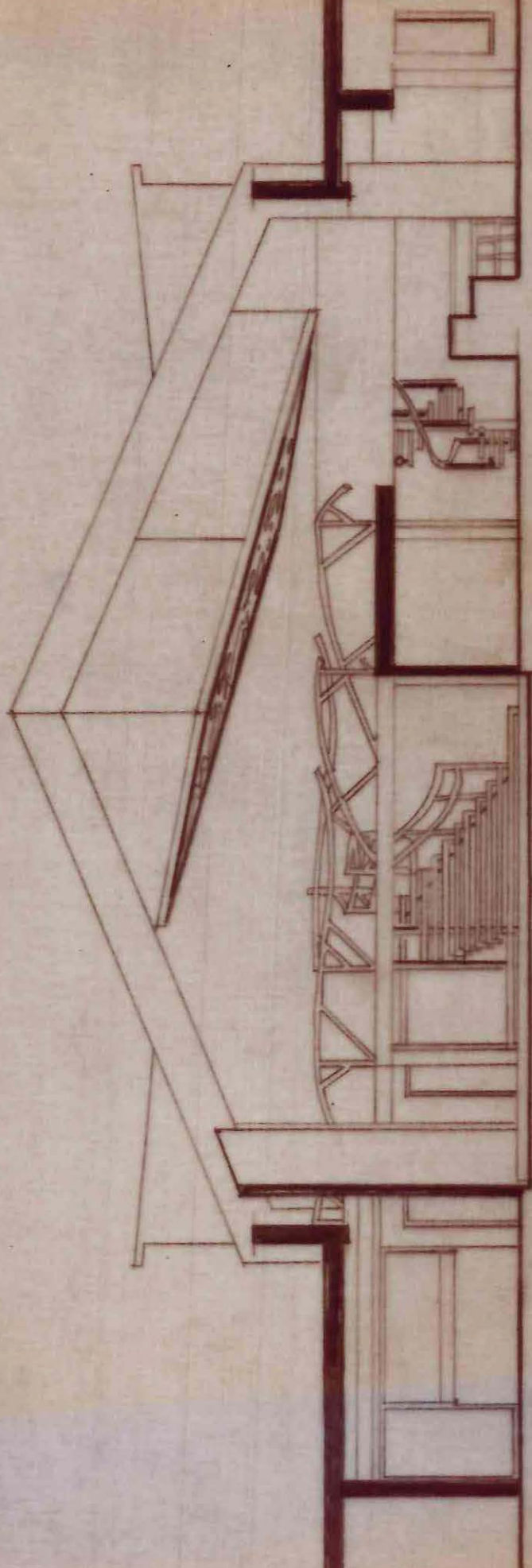


PLANTA DE ACTOS

SEGUNDO NIVEL DISCOTECA SCRATCH

PLANIMETRIA 6

CORTE TRANSVERSAL DISCOTECA SCRATCH

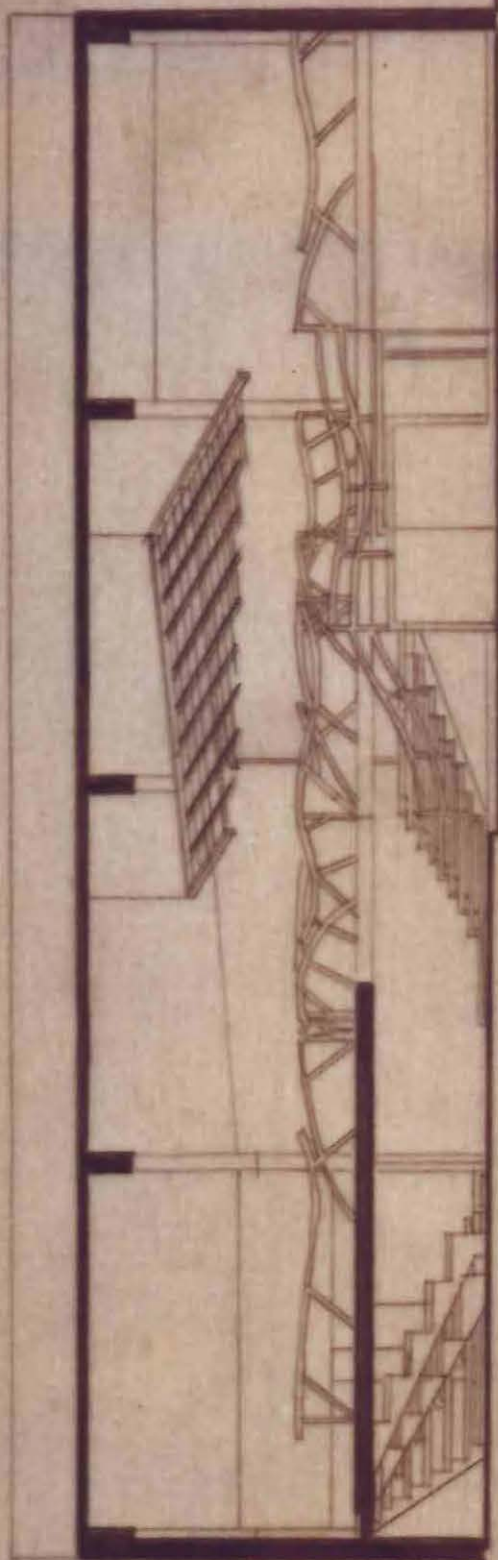


CORTE TRANSVERSAL

DISCOTECA SCRATCH

PLANIMETRIA 7

CORTE LONGITUDINAL DISCOTECA SCRATCH



CORTE LONGITUDINAL

DISCOTECA SCRATCH

'En la ciudad existimos en cuanto a funciones. Se es obrero o gerente, profesor o alumno, cajera o cliente. Nos relacionamos con otros en cuanto a las funciones desempeñadas, no en cuanto personas en su totalidad. A lo largo de un día el cajero puede ver cientos de clientes sin saber quienes son ni cómo son sus vidas. Sólo ve manos cobrando cheques.

Cada función implica una reglamentación implícita de la conducta, que va desde la manera de vestirse a la de hablar. Un empleado de banco debe vestirse como empleado de banco, pensar como empleado de banco, y tener casa y señora de un empleado de banco.

La vida en la playa, en cambio, más que un descanso del cuerpo es un descanso de esas reglamentaciones. Ahí a nadie le interesa la función, status o trabajo del vecino. Dejamos de ser engranajes para convertirnos en personas, y las relaciones que se entablan son mas globales, mas humanas.

O sea que la felicidad de la playa es su ambiente humano. Es una gran fiesta'.

fragmento de Lo Comido y Lo Bailado
capítulo La Playa Fiesta
Pablo Huneus
1980

PROLOGO

Cuando aparece por motivo de la corrección de un trabajo de teoría de la arquitectura, una frase como la siguiente:

'... agregue lo que estime necesario el resto del año.'

Se abren horizontes amplios, un mundo a abordar y nuevas problemáticas que son posibles de encauzar, para así poder preguntarme y cuestionarme frente a la meditación arquitectónica que aflora por el estudio de la obra.

'No habría proceso alguno en el mundo si no hubiera nada irresoluto, nada que constituya un obstáculo, nada que no deba ser.'

La idea del espacio de la discoteca Scratch debe estar de acuerdo al gesto humano, es decir, al espacio en cuanto a discoteca, al ser discoteca, y no quedarme absorto tan solo en su plástica.

Es fundamental partir aclarando que las bondades de un espacio están en relación a lo que allí se hace; tal como fue discutido en clases, no tiene sentido una discoteca sin vida, sin fiesta, sin música ni baile, sin la fantasía con que se vive y explora.

La particularidad de la discoteca Scratch se extiende, ya sea por ser la discoteca de moda, ya sea por su plástica, o tal vez por regalar ese marco especial, cuyas características elevan y optimizan el tiempo libre que allí se da.

Reconociendo que el ocio recreativo implica un tiempo y un espacio distintos, más allá de los habituales, me esforzaré por establecer las variables que introducen aun otros efectos, que me situarán en el camino de tomar conciencia sobre mi futuro quehacer arquitectónico.



ACERCA DEL SER DISCOTECA

Al mirar y continuar visitando la Scratch, teniendo presente que ella es una discoteca, con una función determinada dentro de la ciudad, es fácil percatarse de que posee un lenguaje, una manera de hablar que la particulariza y diferencia de otras muchas formas discotecas... es esta constatación la que abrirá los fuegos del presente anexo.

En Viña del Mar existen variadas discotecas, dirigidas a distintos grupos socio/económicos, y de distintos tamaños y calidades.

Está la discoteca Scala, que cuenta con una salsoteca, y se encuentra ubicada en Caleta Abarca, en un piso subterráneo respecto del nivel de estacionamiento de dicho balneario. Fig. 1.

Es la más accesible de todas, entendiendo por accesibilidad la dualidad costo de entrada y ubicación.

En las dunas de Reñaca, con muy poco tiempo de vida, esta la discoteca Excalibur, emplazada a dos minutos en auto del conocido restaurant 'Donde la Cuca', y consiste básicamente en una casa donde se puede ir a bailar, lejos de la ciudad y en medio de la naturaleza. Fig. 2.

Pero mi atención la dirijo, especialmente, a aquellas que poseen una imagen propia, un carácter propio, o mejor dicho, una identidad.

Ambas con una presencia urbana potente, factor del cual carece la discoteca Scratch, y en el cual centraré mi crítica.

Me refiero a las discotecas Cesar y Topsy-Topsy.

La discoteca Cesar está ubicada en Concón, figs. 3 y 4, y tal como la Scala, se encuentra bajo el nivel de lo que es el balneario de Playa Amarilla. Figs. 5, 6, 7, 8 y 9.

Esta discoteca, con sus pilares





5



6



7



8



9



10

cuyos capiteles se contornean con luces de neón, y que evocan a un imperio romano un tanto livianamente, fue el punto in hace tres años aproximadamente, y con mas exactitud, desde que apareció la Scratch.

Pero si el Cesar no es más que un anecdótico afuera, no es más que unas columnas que indican que algo distinto pasa adentro, junto a un invernadero con una llamativa iluminación, fig. 10, lejos de ello esta la conocida discoteca Topsy-Topsy, que a mi juicio es la otra obra capaz de acoger en plenitud el acto lúdico de bailar y del recreo nocturno. Figs. 11, 12, 13, 14, 15 y 16.

Yo me centraré en el Topsy 2, siendo el Topsy 1 más nuevo, menos plástico, más pequeño, y además, porque gracias al Topsy 2 es que ha trascendido su fama más allá de nuestras fronteras.

Este local de esparcimiento nocturno está ubicado en las colinas que enfrentan el mar, en Reñaca, comuna perteneciente a Viña del Mar. Figs. 17, 18 y 19.

Fue inaugurado la noche de año nuevo de 1970, y su arquitecto, Rodolfo Hoffman, dispuso tan solo de ocho meses para concebir, proyectar y ejecutar este insólito edificio, configurando espacios y formas inusuales, y cuyo proyecto original nunca llegó a realizarse completo.

Según su arquitecto, cito:

'... imagínate, ciento ochenta días para excavar, fundar y levantar una estructura de hormigón armado y ferrocemento, con todas las dificultades que presentan los elementos resistentes de sección variable y de perfiles cambiantes.'

Todo ello, entrelazado con invenciones mecánicas, nervaduras



11



12

electrónicas y una dosis generosa de bien estudiados disparates, hicieron del Topsy una real aventura, tanto ayer como hoy.

El corte que incluyo al final del anexo, muestra el proyecto original completo del Topsy 2, donde se aprecia el perfil del partenoster, o rueda elevadora de personas. Puede también apreciarse el tobogán, del cuarto al primer nivel, construido en el aire cual escultura de ferrocemento. Planimetría 2.

El globo y el nivel quinto nunca llegó a construirse, y es así, como hoy aparece constituyendo su fachada de acceso, un edificio tumbado, al modo de una espléndida escenografía ciudadana.

La planta, correspondiente al estado actual de la discoteca, indica una parte de cada uno de los niveles construidos: el cuarto nivel, de ingreso superior; la escala de caracol que comunica con el nivel inferior, y el comienzo y proyección del tobogán. Fig. 20. Del tercer nivel se muestra la rueda partenoster, fig. 21 y 22, y parte del mural/cascada, ejecutado por María Martner. Muestra también ciertas aberturas estratégicas que permiten la visión de los dos niveles inferiores, indicándose, el estanque de agua, sus islas y los recintos 'encapsulados' por láminas de ferrocemento. Planimetría 1.

Por todo lo anterior el Topsy es un espacio múltiple, plural, en que las luces que se prenden y se apagan con la música, van mostrando muros, texturas y colores.

Cito de texto:

'Si un arquitecto hace un proyecto que ostenta un admirable estilo personal, no es, estrictamente hablando, un buen arquitecto'.

¿Es el Topsy un producto de la genialidad de un arquitecto con un



13



14



15



16



17



18



19

'admirable estilo personal'?

Y si regresamos al problema en cuestión.

¿Es la Scratch un producto de la genialidad de dos arquitectos con un 'admirable estilo' que en este caso, es compartido?

Tratándose de discotecas, no me parece que nos encontramos ante estilos arquitectónicos personales. Estos 'estilos', si así pudieran llamarse, no trascienden el uso 'discoteca', sino más bien, todo está en el desafío que exige a un diseñador el tema discoteca: crear un mundo loco, fantástico y descuadrado.



20



21



22

ESPACIOS PARA EL OCIO

Resulta difícil precisar la noción de 'ocio'.

Sociólogos, filósofos y otros especialistas difieren en su definición, y la mayoría lo hace en un sentido negativo: vendría a ser el tiempo del no trabajo.

Según Joffre Dumazedier, autoridad belga en la materia, entrega en su tratado de sociología del trabajo la siguiente definición, en 1967. Cito:

'El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar, para divertirse, para desarrollar su participación social voluntaria, su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de todas sus obligaciones profesionales, familiares, o sociales.'

Observemos que la palabra latina 'negotium' proviene de otium y un prefijo negativo.

Negocio era la despreciable actividad destinada a la obtención de bienes materiales, opuesta al ocio, es decir, al tiempo invertido en las funciones dignas del ser humano: el arte, la política, la filosofía.

Pienso que el hombre, en cuanto ser libre, ejerce dicha libertad, haciendo cosas con gratuidad, cuya finalidad última no está predefinida. (En oposición al afanarse en negocios, que lo definí como la negación del ocio).

Según Francisco Otava, arquitecto chileno, cito:

'En oposición al trabajo, que intenta modificar la realidad útil, el ocio es la actitud que no modifica la realidad, sino que se complace en ella

y se deja impresionar'. 1967.

Así, la discoteca Scratch busca crear una realidad mágica, o una supra/realidad; y ya nos encontramos con su ejercicio de la libertad, que cobra sentido a partir de la de cada uno.

Creo que antes de pretender ordenar la vida de los hombres, es necesario entenderla, y por ello se debiese aclarar la razón de ser de las llamadas 'horas o tiempos libres', que reclamarían una 'arquitectura para el tiempo libre'.

Pero me surge la pregunta acerca de la duplicidad de engendrar lugares para el ocio intra/urbanos (como puede ser una discoteca), y lugares de esparcimiento extra/urbanos (como parques, balnearios, plazas), con lo cual quiero decir, que ambas instancias son urbanas.

Daniel Meyer, en 1984, en su libro 'Por un nuevo derecho del hombre', dice:

'Para que el reconocimiento del ocio se torne realidad cotidiana, y que este nuevo derecho del hombre esté definitivamente adquirido, es menester que desaparezca la concepción paternalista que presenta el ocio como algo superfluo, y generosamente otorgado. Entonces sera por fin aceptado como algo legítimo, indispensable por todos'.

A nosotros, llámese a arquitectos y a los que deseamos llegar a serlo, nos cabe la tarea de concebir el marco físico que permita el desarrollo de tan importante acción.

Así como no es posible la educación sin escuelas, la salud sin hospitales, tampoco es posible el esparcimiento sin su correspondiente espacio.

CONCLUSION

Al ya empezar a concluir el presente anexo, queda algo amargo, pero a la vez dulce dentro.

Tal vez sea porque el mundo no está hecho como uno quisiera. Pero si no fuese así...

¿Cuál sería la real motivación para meter las manos en el oficio?

Creo que la dimension que debiésemos manejar, es una dimension más proxima al hombre, al hombre actuando.

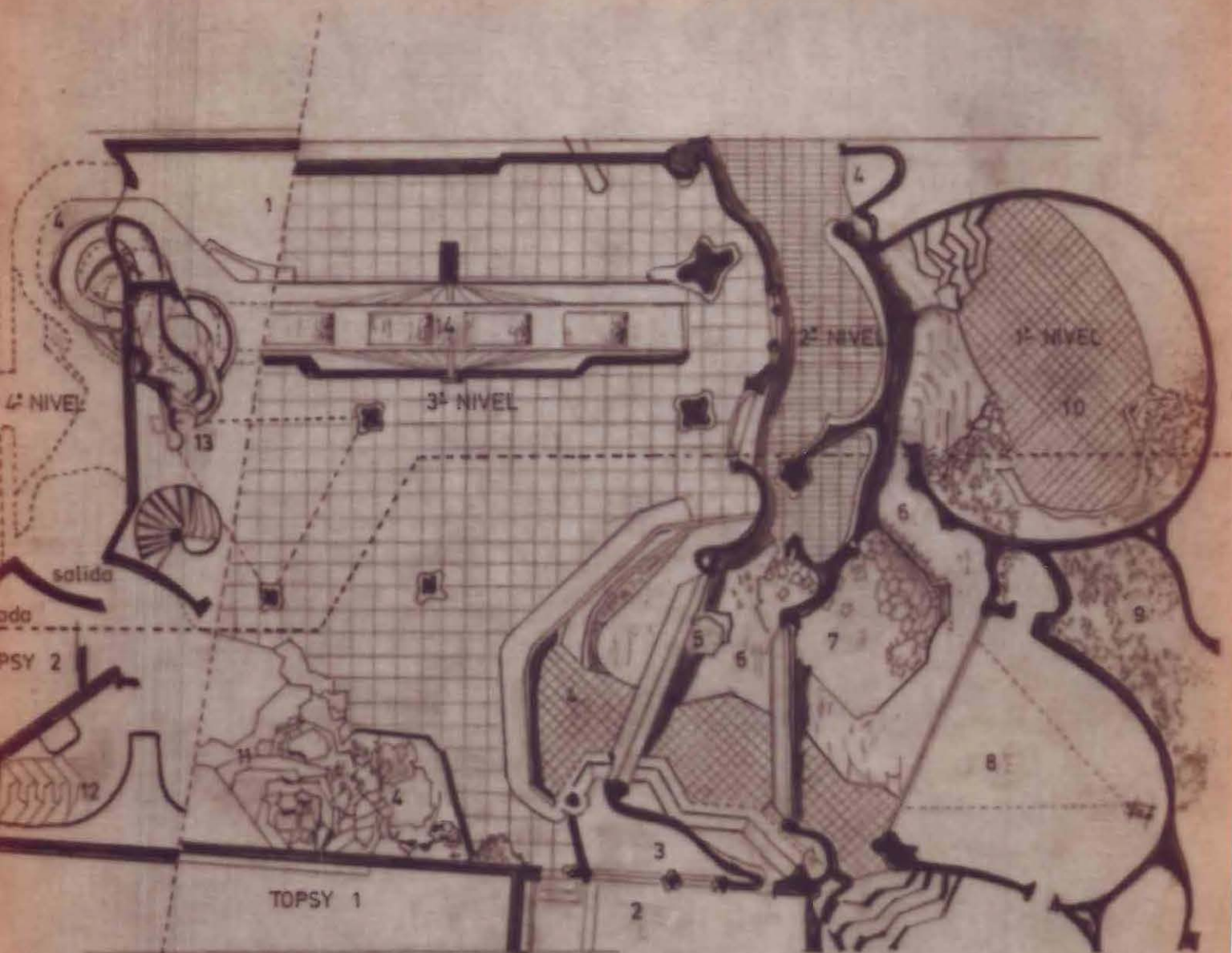
Yo creo que la realidad es más aprehensible, está más cerca del hombre.

Habemos algunos que ya estamos cansados de los grandes proyectos de cartón que hacemos en taller, y que resultan utópicos para nuestra realidad.

No sé si es el método, o tal vez no nos damos cuenta que las condicionantes condicionan los proyectos... tal vez sea porque ni siquiera nos preguntamos de vez en cuando, qué es lo que hace posible ser a una obra de construcción, una obra de arquitectura.

PLANIMETRIA 1

PLANTA SIMULTANEA DE CUATRO NIVELES DISCOTECA TOPSY 2



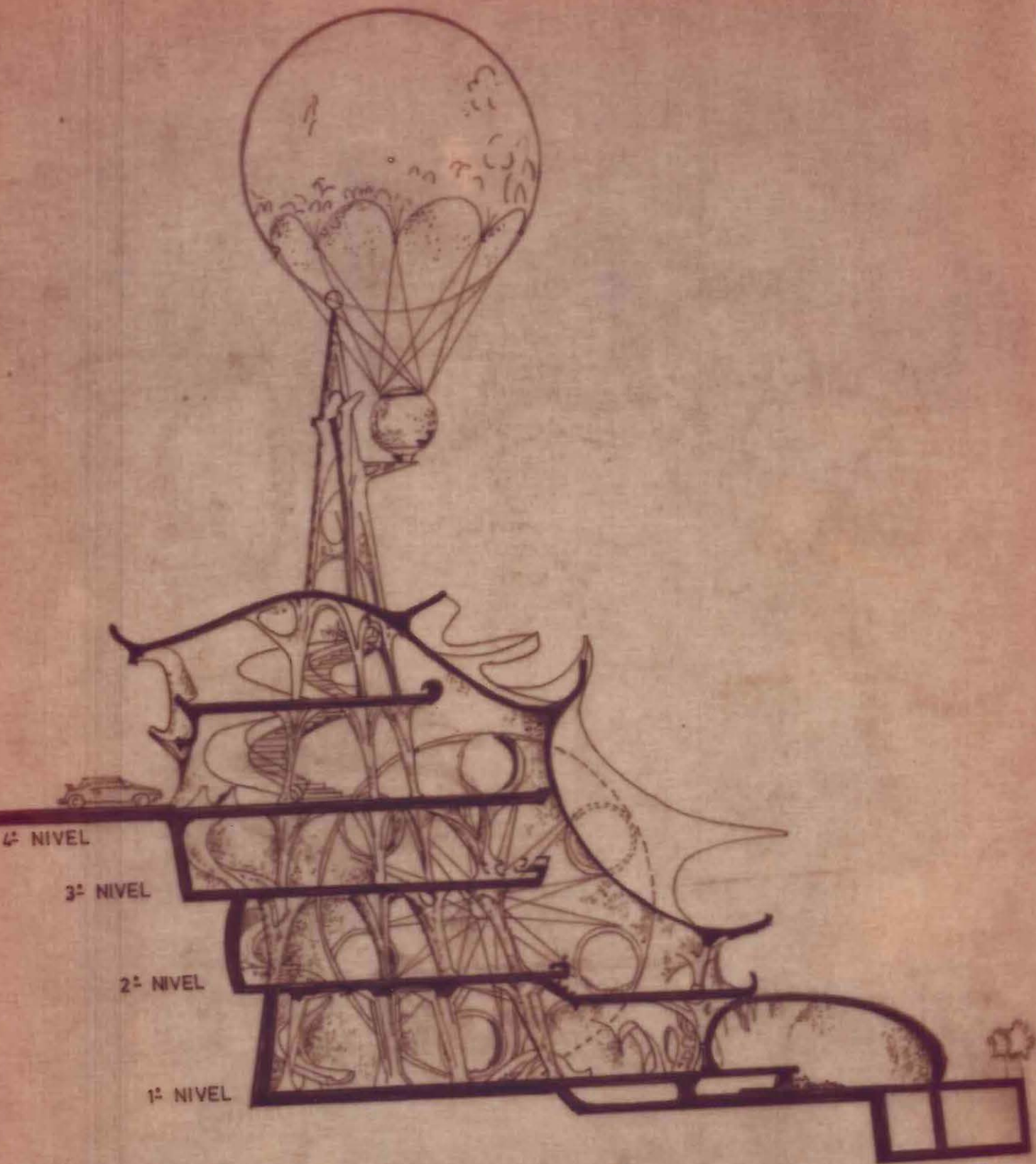
PLANTA SIMULTANEA

PROYECTO ORIGINAL TOPSY 2

- | | | | |
|---|-------------------|----|----------------------|
| 1 | baños | 8 | sala de proyecciones |
| 2 | terraza | 9 | jardín |
| 3 | caseta de control | 10 | gruta |
| 4 | vacío | 11 | cascada |
| 5 | base agua | 12 | túnel |
| 6 | piscina | 13 | tobogán |
| 7 | isla | 14 | rueda partenoster |

PLANIMETRIA 2

CORTE PROYECTO ORIGINAL DISCOTECA TOPSY 2



CORTE LONGITUDINAL

PROYECTO ORIGINAL TOPSY 2



Mefalda / habría que empezar de nuevo, haber si
sale mejor.

Miguelito / de acuerdo.

Papá / ¿A qué se juega ?

Mefalda / ¡A nada, hombre!... hablábamos de la
humanidad.

Quino.

PROLOGO

¡Cuántas pequeñas contestaciones y energías se pierden si pensamos en las cosas realmente importantes por las cuales hay que luchar de verdad!

No es de extrañar que, después de meditar un tiempo sobre esta exclamación, yo, como estudiante y aprendiz de arquitecto, acuse a veces una falta de interés, una saturación y una desconfianza hacia todo lo que hoy se dice en torno a la arquitectura, e incluso a la misma escuela.

La idea de proyecto y de planificación, estimuladas además por el método, 'la metodología moderna', el 'estructuralismo', que reina en nuestros talleres de arquitectura, siguen siendo muy tentadoras. Entender, como decía Baudelaire:

'... si nos conformamos con las reglas de los profesores, la belleza desaparecería muy pronto de la tierra'.

Inquieta y desespera, y debiésemos reaccionar.

¡Qué mundo tan extraño!

Pocos conocen o recuerdan a aquel '¡Ah!' emocionado que todos deberíamos poder y saber emitir cada día al abrir la ventana por la mañana. Hay cosas muy simples que quizás nos aclaran más a la arquitectura que cualquier interpretación racional, cualquier 'lectura' y cualquier idea expresada en palabras. Empezando por todo lo que representa ese '¡Ah!' tan espontáneo, o las exclamaciones...

'¡Es emocionante!', '¡esto me gusta!', '¡me entusiasma!'.

que provocan en nosotros las grandes obras. ¿Hace falta más?, ¿hay que analizar y desmitificar más?

Me parece, a esta altura del curso, que para pensar en arquitectura

o en lo que sea, siempre sera mejor acercanos a ello con la misma pureza que el que ve el mundo cada mañana como si fuera nuevo.

Las bestias, por mucho que queramos algunas, no razonan, no imaginan (que es la forma sublime de razonamiento), ni vibran con emociones. Estamos construyendo un mundo que avanza en lo racional pero que retrocede en lo emocional.

De tanto reprimir sentimientos, terminamos no generándolos.



INTRODUCCION AL JUEGO

'La música profunda de todo gran poema sólo está para escucharla y sorberla en silencio, y se resiste a todo análisis'.

Walt Whitman

Tener personalidad, en arte y por ende en arquitectura, puede ser algo más simple y a la vez más complicado de lo que muchos piensan, cosa que será siempre muy difícil de explicar, pero que será por sobre todo más difícil de entender, especialmente para aquellos que se inclinan por las definiciones racionalistas mas o menos digeribles. A estos, todo cuanto represente una posible aureola de espiritualidad les debe parecer cosa poco seria.

¿Puede ir la arquitectura más allá?

Para nosotros, carecer de personalidad ha significado siempre carecer quizás de la cualidad principal para ser arquitectos. Quiere decir ir a remolque de otro: copiar, plagiar.

Sin embargo, nuestra personalidad podría basarse en un 'estilo propio' que consistiría en no tener ninguno, en ser 'interpretes' en el sentido mas riguroso de la palabra, si es que creemos en la arquitectura como un servicio realmente social y humano.

El presente capítulo, basado principalmente en el libro 'Homo Ludens', de Johan Huizinga, escrito en 1968, constituye un desarrollo de la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar, convencernos de la importancia del paralelismo que existe entre el juego y la actividad creativa, artística y arquitectónica.

No se trata de un estudio para establecer el lugar que al juego le

corresponde entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en que grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.

No se debe olvidar que este estudio teórico es el fruto de una maduración de otro estudio, el de la discoteca Scratch, y que si bien las ideas más importantes del libro están presentes en este ensayo, este estudio no constituye un resumen.



El juego, en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico, o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico.

Es una función llena de sentido.

En el juego 'entra en juego' algo que rebasa el instinto inmediato de conservación, y que da un sentido de 'ocupación vital'. Cito:

'Todo juego significa algo'.

La mayoría de las explicaciones ajenas al 'Homo Ludens', se ocupan de la cuestión de qué y cómo es el juego en si mismo, y que significa para el que juega. No se logra atender la peculiaridad del juego, profundamente enraizada en lo estético.

Entonces,

¿Dónde está el chiste del juego?

¿Por qué se entrega el jugador a su pasión?

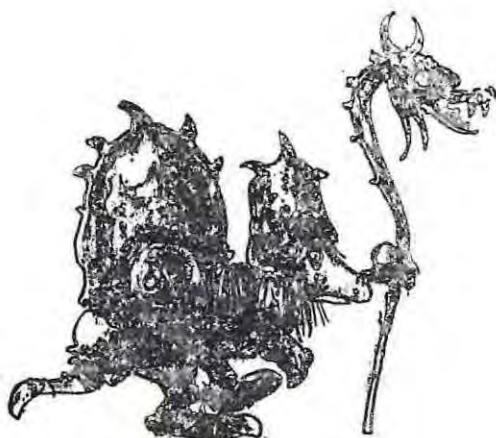
¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre?

El caso es que la naturaleza nos ofrece al juego con toda su tensión, su alegría y su broma. Cito:

'La 'broma' del juego resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica'.

En el juego nos encontramos con una categoría vital absolutamente primaria. La realidad 'juego' abarca tanto al mundo animal, como al humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón, lo limitaría al mundo de los hombres.

'Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos



que jugamos; somos, por lo tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional'.

• Así, las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Por ejemplo, el lenguaje, supremo instrumento de comunicación.

El lenguaje, en una palabra, nombra. Es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu.

Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje, constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora, y tras ella, un juego de palabras.

A través del mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en una amalgama divina. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente, juega un rol protagónico el espíritu inventivo, colocándolo al borde de la seriedad y de la broma.

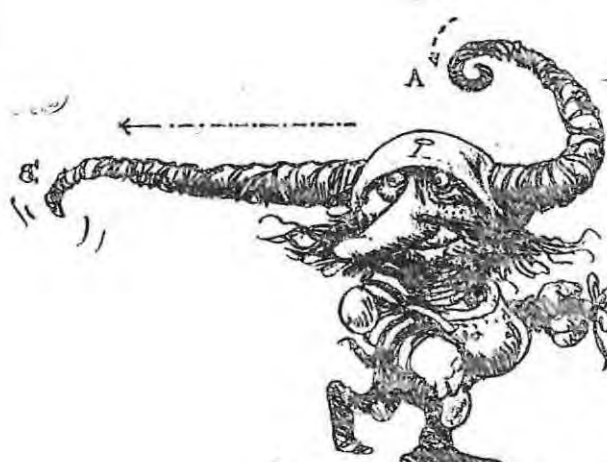
Más de un poeta ha comparado al mundo con un escenario donde cada uno desempeña o juega su papel. Es comparar la vida con una pieza teatral.

En nuestra conciencia, el juego se opone a lo serio.

Distinto es decir 'el juego es lo no serio', a decir, 'el juego no es cosa seria', pues acá el juego puede ser muy bien algo serio.

Y cito:

'La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los jugadores de ajedrez juegan con la más profunda seriedad, y no sienten la menor inclinación a reír'.



Lo que digo de la risa vale para lo cómico. El juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador. Lo cómico guarda estrecha relación con lo necio.

Pero el juego no es necio.

Entonces...

¿Podría el juego caer en los dominios estéticos?

Huizinga dice que la cualidad de 'ser bello', no es inherente al juego como tal, pero este propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza.

La alegría y la gracia están presentes en el juego, tal como la belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego, y éste se ha impregnado de ritmo y armonía.

Pero asalta una duda.

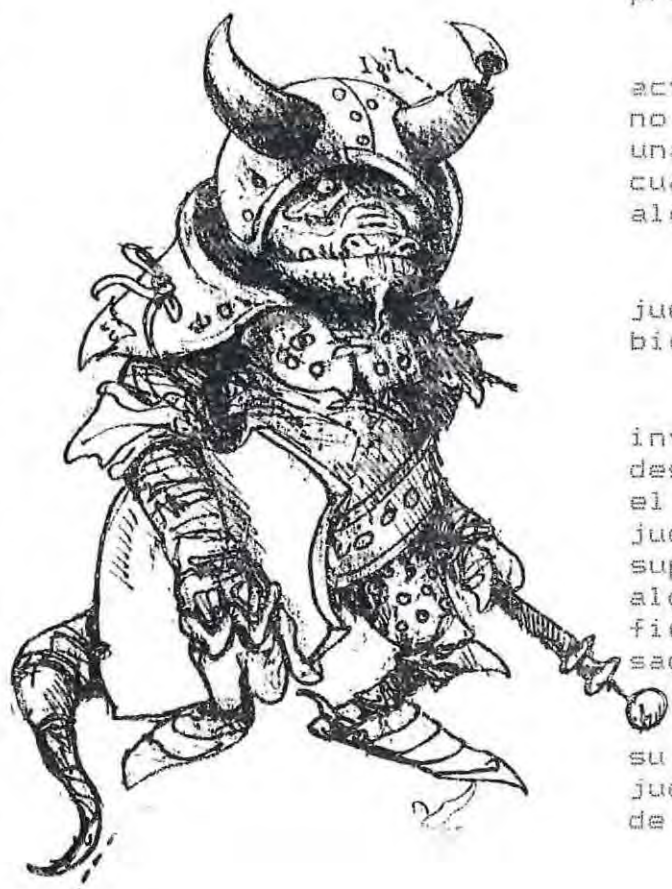
¿Cuales son las características principales del juego?

Todo juego es ante todo, una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Para el hombre adulto es una función que puede abandonar en cualquier momento, llegando a parecer algo superfluo.

Se juega en tiempo de ocio. El juego no es la vida corriente, más bien consiste en escaparse de ella.

Además, todas las investigaciones señalan el carácter desinteresado del juego. Se juega por el placer de jugar, sin embargo, el juego humano en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta y del culto, a la esfera de lo sagrado.

Otra característica del juego es su estar encerrado en si mismo, y se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Dentro del



campo de juego existe un orden propio y absoluto. El juego es orden, crea orden, exige un orden absoluto.

Quizás esta conexión juego y orden sitúe al juego dentro del campo arquitectónico.

Incluso las palabras con que se suele designar los elementos del juego, corresponden al dominio estético:

'Tensión, traba, equilibrio, oscilación, contraste, variación, liberación, profundidad, desenlace'.

Entre estas calificaciones aparece la tensión, que quiere decir: incertidumbre, azar.

El juego oprime y libera; el juego arrebatata, electriza, hechiza.

Es esta tensión la que pone a prueba las facultades del jugador, porque en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, dentro de los límites de lo permitido en él.

La arquitectura, ¿no hace algo parecido a esto ?

Esto nos lleva a considerar las reglas del juego.

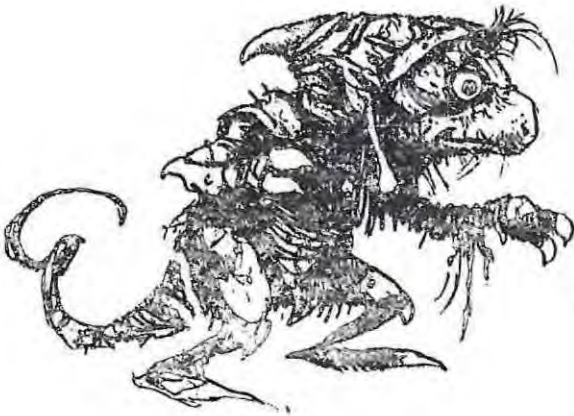
Paul Valery dice:

'Frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo'.

Por tal, aquel que infringe las reglas es un aguafiestas, ya que este le arrebatata al juego la ilusión.

Además, el equipo de jugadores propende a perdurar aún después de finalizado el juego. El sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y de sustraerse de las normas, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego.

El amor es el superlativo de juego.



La excepción que corresponde al juego se pone de manifiesto en la facilidad con que se rodea de misterio, aumentando el encanto si se hace del juego un secreto.

En la esfera del juego, las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. Nosotros 'somos' otra cosa y 'hacemos otras cosas'.

Ese ser otra cosa y el misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. La extravagancia del juego es aquí completa.

Si vemos la arquitectura como una cierta forma de vestido, ¿no es la verdadera obra arquitectónica un ámbito indispensable del disfraz? ¿No nos exige, acaso, un cierto disfraz greco/romano la arquitectura clásica? ¿No nos llama al 'maquinismo' la arquitectura moderna?

Resumiendo hasta aquí, puedo decir que el juego en su aspecto formal es una acción libre, situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

'El juego es una lucha por algo o una representación de algo'.

En la vida de niño fuimos príncipes, padres, vaqueros, doctores, brujos, hadas, ladrones.

Pensemos un poco en lo siguiente:

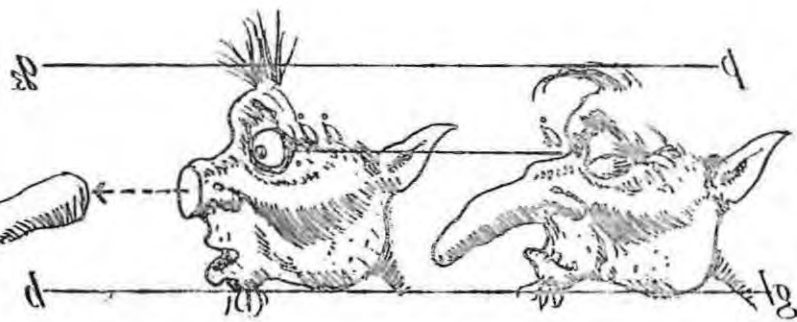


El niño juega con una seriedad perfecta y, por qué no decirlo, santa. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo juega y sabe que juega. El deportista juega con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive un mundo mas alla y por encima del habitual, y sin embargo, sabe que esta ejecutando, o mejor dicho, jugando.

¿No se podría seguir hasta el culto, y afirmar que también el sacerdote, al practicar su rito, sigue siendo un jugador ?

Entonces, los conceptos rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían en el campo del concepto juego.

El hombre juega, como niño, por gusto y por recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar, por encima de este nivel, juegos de belleza y juegos sagrados.



JUEGO Y LENGUAJE

Ya recién ahora, estaríamos en la condición de acercarnos a una definición de juego.

Se puede entender el concepto de Huizinga como sigue:

'El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente'.

¿Acaso esta definición no se acerca a lo que debe ser una experiencia arquitectónica?

¿No estaré hablando, indirectamente, de arquitectura?

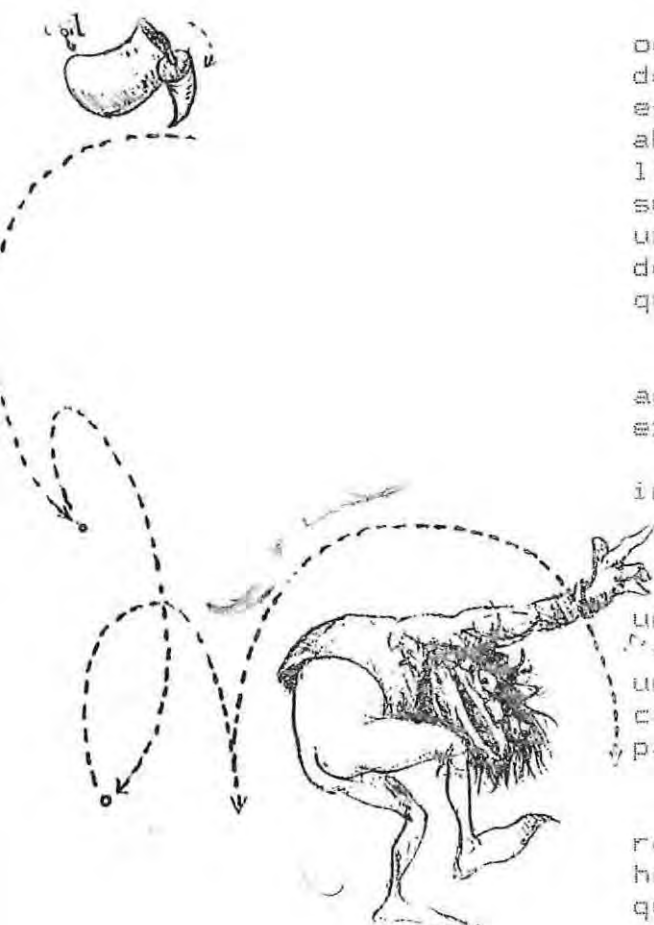
Sigamos.

En su danza mágica el salvaje es un canguro. Para él significa un 'ser', mientras que para nosotros, es un jugar. Ha adoptado el 'ser' de un canguro, y nosotros decimos 'juega' el papel de canguro.

Por otro lado, para Huizinga resulta especialmente importante el hecho que en ninguna de las mitologías que conoce se haya encarnado el juego en una figura divina o demoniaca, mientras que, por el contrario, muy a menudo aparece una divinidad jugando.

Desde la perspectiva semántica, tenemos el latín, que con una sola palabra abarca todo el campo del juego: ludus, ludere, de donde deriva lusus. Junto a ella tenemos iocus, iocari, pero con la significación especial de chiste o broma.

La base etimológica de ludere se puede emplear para expresar las alegres evoluciones de los peces en el agua. Ludus abarca el juego infantil, el recreo, la competición. La expresión lares ludentes, significa



danzar.

Otro punto importante, es que tendemos constantemente a debilitar la idea de jugar, y lo mismo se puede decir del jouer francés, del to play inglés, o del alemán spielen, convirtiéndolo en un concepto que señala determinada actividad, pero no conservando del jugar más que una de las propiedades inherentes al juego, ya sea ligereza, tensión, inseguridad, incertidumbre, libertad.



JUEGO Y COMPETICION

En lo que a estas páginas concierne, trataré de mostrar que la cultura surge en forma de juego; que la cultura, al principio, se juega.

Cito:

'Parece obvio que la conexión entre cultura y juego, habrá de buscarse en formas superiores de juego social, en las que se presenta como actuación de un grupo o comunidad, o de dos grupos que se enfrentan'.

Ahora bien, cuando el juego es un bello espectáculo, se da inmediatamente su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiera carácter cultural.

El espectáculo sagrado y la fiesta agonal (competitiva), son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego.

Como dice un refrán alemán:

'No importan las canicas, lo que importa es el juego'.

La expresión 'algo está en juego', expresa de la manera más rotunda la esencia del juego.

Es muy esencial en todo juego, que uno pueda vanagloriarse ante otros de que le haya salido bien.

El concepto de ganar, guarda estrechísima relación con el juego, y se presenta cuando se juega contra otro.

Pero.

¿Qué quiere decir ganar?

¿Qué es lo que se gana?

Ganar quiere decir mostrarse en el desenlace de un juego superior a otro.



Pero la validez de esta superioridad tiende a convertirse en una superioridad en general. Y con esto, se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor.

Y aquí reside otra propiedad importante del juego: el éxito logrado en el juego se puede transmitir, en alto grado, del individuo al grupo.

En primera y en última instancia, se juega por la victoria misma, pero por lo general, al terminar el juego, a la ganancia acompaña algo más que el simple honor. Se suele jugar algo, suele haber una apuesta.

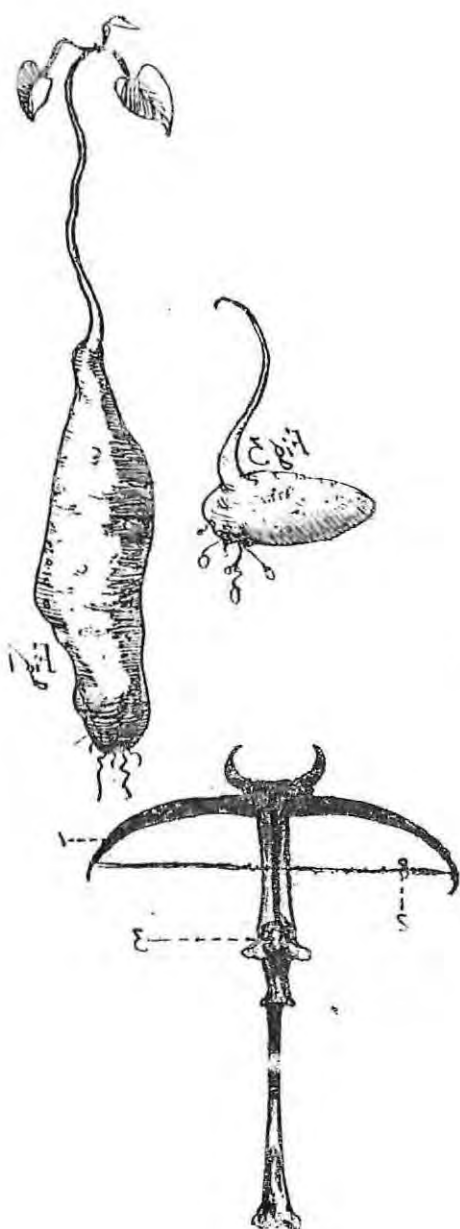
Desar, inseguridad del resultado y tensión, constituyen la esencia de la actividad lúdica.

La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, y cuando crece, hace que el jugador olvide que está jugando.

Una muestra de esto, es el ejemplo que da el autor sobre el fundamento competitivo de la vida cultural de las comunidades arcaicas, haciendo una descripción de los usos de la tribu Tlinkit, con motivo de la celebración llamada Potlach.

El Potlach es una gran fiesta de regalos, donde un grupo despilfarra regalos al otro, y el otro debe, después de un plazo determinado, superarlo en cantidad y en calidad. Se cuenta que no se demuestra superioridad tan sólo con el regalo de los bienes, sino, en forma más decisiva, con la destrucción del patrimonio propio. Y cito:

'Cuando un cabecilla quería humillar a otro, mataba cierto número de esclavos, por lo que el otro, para vengarse, se veía obligado a matar a un número todavía mayor de su propia gente'.



Otro ejemplo es el que describe R. Maunier, en el mismo libro. Cito:

‘Dos gitanos egipcios tuvieron una pelea. Para decidirla, acordaron que, en presencia de la tribu reunida solemnemente, cada uno mataría sus propias ovejas y luego quemaría sus billetes de banco. Por fin, uno de ellos viendo que iba a perder, vendió sus seis asnos para asegurarse la victoria, derrochando el precio de la venta. Cuando llegó a su casa a recoger los asnos, su mujer se resistió, por lo que él la apuñaló’.

En ambos casos, hay algo más que una explosión pasional momentánea y espontánea.

El juego de la sociedad es un juego serio, un juego fatal, un juego sagrado, y, a pesar de todo, un juego.

Ya creo haber mostrado y expuesto lo suficiente para empezar a preguntarnos si toda nuestra vida es un juego.

¿Será que más que pensamos, sabemos, hacemos, conocemos... jugamos?

Desde la vida infantil hasta la más alta de las actividades culturales, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento y la constante superación, es el deseo de ser alabado y honrado por la excelencia.

Se alaba a los demás.

Se alaba uno mismo.

Se desea la satisfacción de haberlo hecho bien. Haberlo hecho bien significa haberlo hecho mejor que otros. Para ser el primero hay que demostrar serlo.

¿No es así la vida universitaria, compañeros?

¿No es así la vida profesional, profesores?

Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan, desde un principio, en el



círculo de la competición, es decir, del juego. La idea de la competición como uno de los elementos principales de la vida social, es un hecho.

La significación de la competencia para la cultura es la marcha en 'lúdica competición a la cultura'.

A veces, este proceso de competición sofoca a la vida cultural y pierde, al mismo tiempo, su valor lúdico, sacro y cultural, para degenerar en una mera pasión de rivalidades.

Y es simplemente porque la vida se tomó en serio.

La vida es demasiado hermosa para tomarla en serio.

En el juego 'bien jugado' se apareja al sentido lúdico, un espíritu que persigue el honor, la dignidad, la superioridad y la belleza. Así, todo lo místico y lo mágico, todo lo heroico, todo lo músico, lo fantástico y lo plástico, buscan su forma y expresión en un juego noble.

La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, como asegura Huizinga, un juego.



JUEGO, DERECHO, GUERRA Y SABER

'Quien dice porfía, dice también juego'.

A primera vista la esfera del derecho, de la ley, parece estar muy apartada de la esfera lúdica.

Más que hablar del derecho, debemos focalizar la atención en el proceso que conlleva, con toda su pugna y su juego.

Ya en la competencia, las partes, acusador y acusado, deben presentar sus argumentos, y estos están determinados por un fin específico: ganar. Ya sea para absolver como para condenar.

¿Merece mayor comentario para darnos cuenta cuanto de lúdico tiene el derecho?

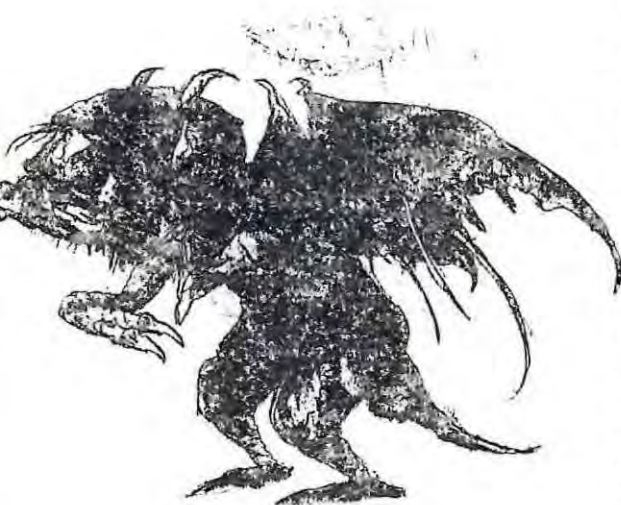
¿No es un juego con sus correspondientes leyes?

Desde que existen las palabras para designar a la lucha y para designar al juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha.

Muchas veces, ambos conceptos parecen confundirse.

La guerra y la batalla, tal como la describen viejas fuentes chinas, es una confusa mezcla de fanfarronerías e insultos, de generosidades, cortesías y ofensas. Es más bien un encuentro con armas morales que con armas efectivas. Se podría considerar como un juego de armas, que no excluye sus consecuencias sangrientas.

Pero debiésemos recordar, que al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para que dentro de ciertos límites espaciales y temporales, se realice algo en determinada forma y bajo reglas claras, que da por resultado la resolución de una tensión, y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida.



JUEGO Y POESIA

Pues mientras el derecho, la guerra y el saber parecen perder gradualmente, en las formas altamente organizadas de la sociedad, los contactos con el juego, la poesía nacida en la esfera del juego, permanece en ella, como en su casa.

Cito:

'Poiesis es una función lúdica'.

'Se desenvuelve en el campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea. En él, las cosas tienen otro aspecto que en la vida corriente, y están unidas por vínculos muy distintos a los lógicos'.

La poesía se halla más allá de lo serio, en aquel recinto más antiguo, donde habitan el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez, de la risa y de la fantasía. Para comprender la poesía hay que ser capaz de anixar el alma, de investirse con el alma del niño que llevamos dentro como una camisa mágica, y de preferir su sabiduría a la del adulto.

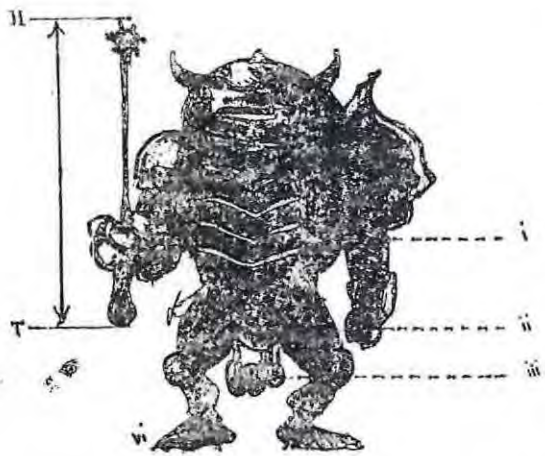
No hay nada que esté tan cerca del puro concepto de juego, como esa esencia primitiva de la poesía.

La poesía, en su función original, como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego.

Todo lo que es poesía surge en el juego: en el juego sagrado de la adoración, en el juego festivo del cortejar, en el juego competitivo de la fanfanorrería, del insulto y de la burla, en el juego de la agudeza y de la destreza.

Pero.

¿En qué medida se conserva la cualidad lúdica de la poesía, a medida que la cultura se va desarrollando y



complejizando?

Según Huizinga, en cualquier forma que el mito haya llegado a nosotros, es siempre, poesía.

Así, en forma poética y con los recursos de la fabulación, se nos ofrece un relato de cosas que se presentan como ocurridas. Puede ser que el mito se eleve, jugando, a unas alturas donde no le puede seguir la razón.

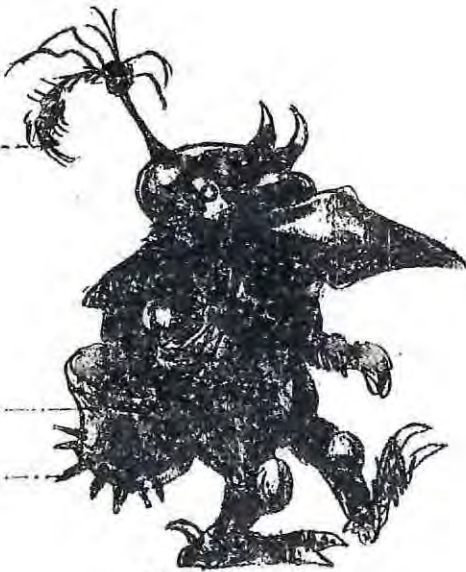
Apenas se puede desconocer que todas las actividades de la formación poética, como son la división simétrica o rítmica del recurso hablado o cantado, la conciencia de rimas o asonancias, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa de la frase, pertenecen por naturaleza, a la esfera del juego. Cito:

'Quien designe a la poesía como un juego con las palabras y el lenguaje, lejos de hacer una trasposición del sentido, da en el sentido mismo del vocablo'.

No solamente en la forma exterior del discurso existe una conexión entre poesía y juego.

De manera igualmente esencial, se nos presenta en las formas imaginarias y en los motivos, en el modo en que estos operan y se expresan. Ya sea que se trate de imágenes míticas o éticas, dramáticas o líricas, la finalidad consciente o inconsciente es siempre la de provocar, mediante palabras, una tensión que hace presa al oyente o al lector.

Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego. El lenguaje poético se distingue del lenguaje corriente porque se expresa deliberadamente en determinadas imágenes que no todo el mundo digiere. Así entendido, es poeta quien puede hablar el lenguaje artístico.



Entonces

¿Será arquitecto quien pueda

Me parece que es bastante más



JUEGO Y ARQUITECTURA

Ya vimos sólidamente anclado el elemento lúdico en la esencia de la poesía. Lo mismo ha de decir Huizinga de la conexión entre juego y música.

Muy distinto es lo que pasa con la arquitectura.

Por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede jugarse tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos.

El arquitecto decanta su impulso estético en la materia, con un trabajo aplicado y lento. Su creación dura y es permanentemente visible. Cito:

‘Una vez acabada, la obra de arquitectura, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que la vivan’.

A consecuencia de la ausencia de una ejecución en espectáculo, en que la obra de arquitectura se hace viva y es disfrutada, parece a simple vista que no hay lugar para el factor lúdico en el dominio de la arquitectura.

Por mucho que el arquitecto se halle poseído de su afán creador, trabaja como un artesano, con seriedad y tensión, en continua prueba y corrección. Su entusiasmo libre y desembarazado en la concepción, tiene que someterse, en la ejecución, a la habilidad de la mano formadora.

Huizinga dice, que si por un lado, no encontramos el elemento lúdico en la realización de la obra de arquitectura, tampoco aparecerá en su disfrute y goce.

Sin embargo esta conclusión, aunque sea de Huizinga, la encuentro corta y mezquina!

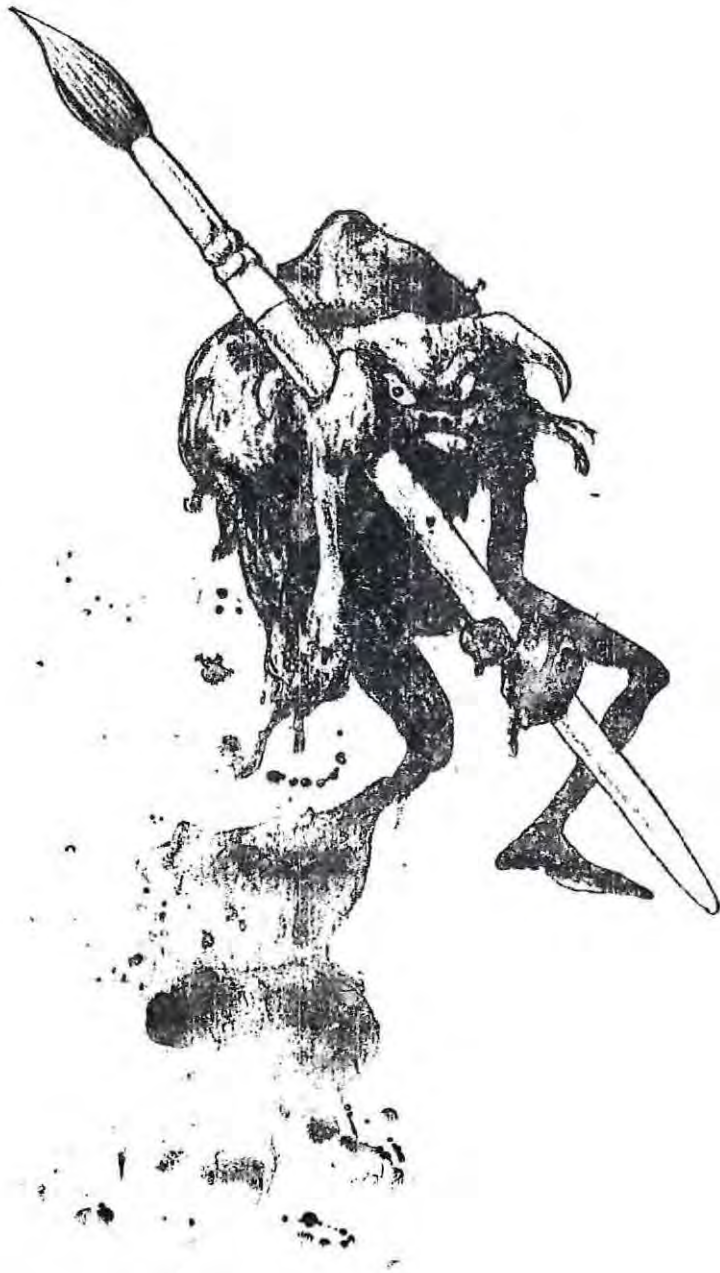
Aunque Huizinga diga que la producción de la arquitectura



transcurre al filo de la esfera del juego, lo lúdico aparecerá en las formas de la fiesta, de la diversión y de los acontecimientos sociales que sucedan producto de la obra.

Yo creo que lo lúdico de la arquitectura no está en las fiestas y diversiones a que da cabida, sino que en el 'ethos espacial', el 'locus' fantástico que crea y acompaña, al modo de la escena, al juego de hacer la vida humana.

Porque la vida humana es inventada, tan inventada como lo es el juego.

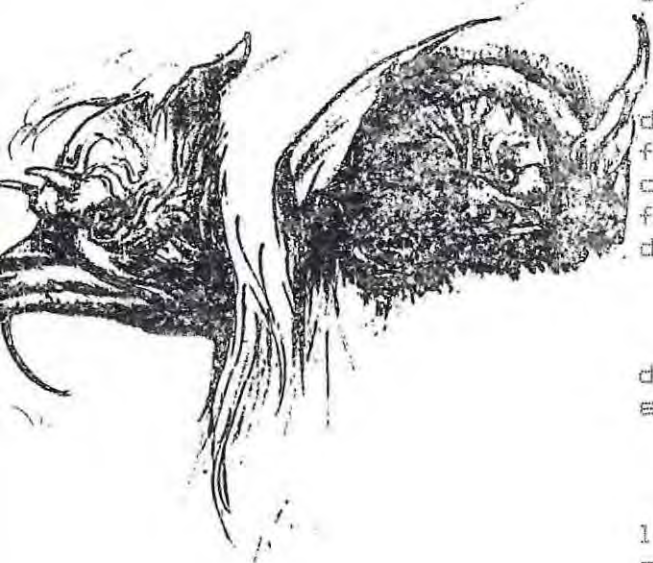


JUEGO, SCRATCH Y CONCLUSION

Vimos entre las características formales del juego, que la más importante era la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En este espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas.

¿Qué ocurre con la actitud y el estado de ánimo en las fiestas sagradas?

¿Se justifica esta pregunta para asociarla a lo que es y significa ser discoteca?



La palabra celebrar lo denuncia. Se celebra el acto sagrado, es decir, que se cae en el ámbito de la fiesta. Danzas sagradas, competiciones sacras, misterios, fantasías, todo se halla incluido dentro de las fronteras de la fiesta.

La vida se halla suspendida.

Banquete, festines y toda clase de desenfrenos, acompañan a la fiesta en toda su duración.

Cito:

'Entre las realidades anímicas, la fiesta es una cosa por sí, que no se puede confundir con ninguna otra en el mundo'.

Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de ambas, las más estrechas relaciones. Y es la danza donde ambos conceptos, según Huizinga, parecen presentarse en su más íntima fusión.

Cito:

'Parece ser que los hombres no tienen ningún miedo a los espíritus que, durante la fiesta, deambulan por todas partes y que aparecen a la vista de todos, en sus momentos culminantes'.

Entonces, el dominio de la

fiesta corresponde a la esfera del juego. Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y celebración.

Los elementos dinámicos del juego, que se dan en un ser discoteca, en un ser la Scratch, son el poner obstáculos, el sorprender, la resistencia simulada, el elemento de tensión, confabulado por su principal aliado, la oscuridad. Todo esto pertenece al campo del flirt y de la conquista.

Si se tiene en cuenta aquello, se deberá admitir que la palabra jugar admite significación erótica, por muy extendida que se encuentre.

Entendido esto, tiene y cobra sentido el agrupamiento por sexos, en ellas y en ellos, como sucede con la oposición china entre el Yin y el Yang, el principio femenino y el masculino, que se van reemplazando el uno al otro y, con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida.

Esto se manifiesta en la separación concreta en grupos de muchachas y de muchachos que, sin embargo, se atraen recíprocamente mediante miradas, gestos, roces... todo forma parte del juego.

Ahora bien, la esfera espiritual en que tiene lugar la fiesta es la del honor, la de la exhibición, la de la fanfarronería y el reto.

Nos movemos en un mundo de orgullo caballeresco y locura heroica. No es el mundo de la preocupación por el sustento, del cálculo de la ventaja, o de la adquisición de bienes útiles. El esfuerzo se orienta hacia un prestigio, una presencia, un 'estoy aquí', hacia la superioridad sobre otros.

Este es el escudo que se utiliza en la conquista, y que da valor para romper el hielo y establecer contacto,



más no sea con un... ¿Bailamos?

Tal como vimos anteriormente, la música y la plástica se desenvuelven en espacios distintos, y la danza ocupa un lugar fronterizo.

La Scratch es, a la vez, música y plástica. Música porque el ritmo y el movimiento constituyen sus elementos vitales principales, sin embargo, está siempre vinculada a la materia.

Está es la dualidad que tiene una respuesta nueva, distinta, reaccionaria en la Scratch frente al modo de ser discoteca:

Una plástica diferente.

Una música en otra, vertiginosa, rítmica, distinta.

Finalmente, concluyendo el marco teórico del presente anexo, la conclusión es que la cultura se juega. No surge del juego como un fruto vivo que se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego, y como juego.

'En el juego se halla la raíz del amor y de la amistad, de toda fuente de afecto, de la apreciación de la belleza, de la necesidad de la creación artística, de la insaciable curiosidad que aspira al conocimiento'.

No me queda mas que invitarlos a asumir el juego que desde que nacieron, vienen jugando... el de sus propias existencias.



- ¿Tu crees que las flores...?

- ¡No, no creo nada! Te he respondido cualquier cosa para que te calles. Tengo que ocuparme de cosas serias. Me miró estupefacto.

- ¡De cosas serias!

Me miraba con mi martillo en la mano, los dedos llenos de grasa, e inclinado sobre algo que le parecía muy feo.

- ¡Hablas como las personas mayores!

Estaba realmente irritado; sacudía la cabeza, agitando al viento sus cabellos dorados.

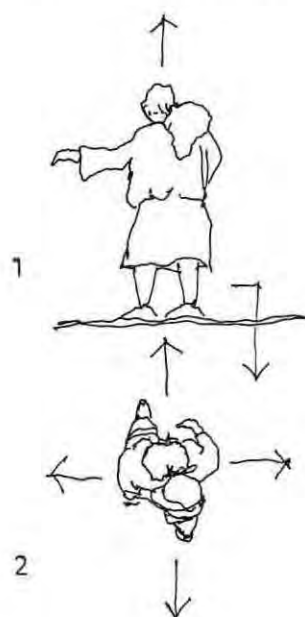
- ¡Lo confundes todo... todo lo mezclas...!

Y añadió.

- Conozco un planeta donde vive un señor muy colorado, que nunca ha oído una flor, ni ha mirado una estrella, y que jamás ha querido a nadie. En toda su vida no ha hecho más que sumas. Y todo el día se lo pasa repitiendo como tú: '¡Yo soy un hombre serio, yo soy un hombre serio!...' Al parecer esto le llena de orgullo. Pero eso no es un hombre, ¡es un hongo!

fragmento de El Principito
 Antoine de Saint-Exupéry
 1943

HOMBRE Y PERCEPCION



El primer lenguaje, sin duda alguna, fue gestual, y acompañado de sonidos articulados, pero sin ninguna concreción. Sería un lenguaje constituido por un conjunto de movimientos de todo el cuerpo (ojos, nariz, cuello, hombros, cabeza y manos), mutuamente asociados.

La fijación de los gestos, de los movimientos, de los desplazamientos espaciales y de las acciones, cargadas de significados, combinados con la manipulación mágica de los objetos, dio lugar a algo cargado de consecuencias prácticas: la orientación en el espacio.

El ser humano vive la experiencia del movimiento en el espacio circundante. Lentamente toma conciencia del espacio y de su corporalidad, al tiempo que fija unas categorías básicas espaciales: las referencias (atrás, adelante, arriba, abajo, izquierda, derecha, sobre, bajo), los puntos cardinales, la geometría espacial. Fig. 1 y 2.

'No hay más que un templo en el universo, y ese es el cuerpo humano'.

El cuerpo es el intermediario entre nosotros mismos y el mundo que nos rodea. Es el filtro de estímulos e imagen ante los demás. Es lo primero que percibe la otra persona y, sin embargo, poca gente tiene conciencia, según creo, de la importancia que tiene su cuerpo.

Ser conscientes de las reacciones del cuerpo abre una puerta mágica: la del bienestar. Es darnos cuenta de lo que sentimos. Es como diría Ling Yutang:

'...Aumentar nuestro conocimiento interior'

En nuestra sociedad fundamentalmente racional, cuando

hablamos de nosotros mismos, decimos 'pienso que ...' y apenas utilizamos el 'siento que...'

¡Qué diferentes me suenan las frases 'pienso que estoy alegre' y 'siento que estoy alegre'!

El 'pienso que...' es opinable e incluso discutible; pero el 'siento que ...' es propiedad individual. Es aquello que uno siente y que nadie puede sentir por uno.

Entonces, si tenemos en cuenta que cada uno ve la realidad a través de sus propias fibras y fantasmas, al hablar de nuestro sentir, estaremos comunicando esa visión que es original, única y vivida por cada uno de nosotros.

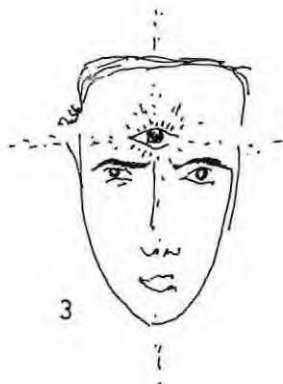
Nuestro cuerpo es un bello instrumento que vibra con la emoción que surge del 'encuentro', entre nuestras propias intimidades y el mundo que nos rodea.

De hecho, nos es posible describir el mundo que habitamos, el mundo del hombre. Pero aquí la dificultad es otra: nos es tan familiar, estamos tan dentro de él, que nos cuesta trabajo contemplarlo 'desde afuera'. Es lo que algunos llaman abstracción.

El ojo ha adquirido una dimensión simbólica que va más lejos de la simple percepción de los objetos. Las frases que utilizamos a diario 'hay que tener vista', 'tiene ojo', 'miras pero no ves', se refieren al sujeto que es capaz de darse cuenta o no, de lo que hay más allá de lo que ve.

Al abrir los ojos y mirar, estamos creando el mundo que nos rodea. Cerramos los ojos y nos sumergimos en la oscuridad.

Los ojos permiten aprehender la realidad.



Lo esencial en el ser humano es 'ampliar la visión'. Para expresar mejor esa nueva visión, las tradiciones sagradas hindúes hablan del tercer ojo. El tercer ojo expresa el presente absoluto, el instante inmediato, donde no existe más que la realidad del aquí y del ahora. Fig. 3.

A través de la mirada se expresan sentimientos, y en todas las culturas encontramos el mito del 'mal de ojo'. Se debe a que desde siempre se ha conocido la influencia del poder de la mirada sobre otras personas.

Un indio brujo yaqui, de México, decía:

'Un hombre puede aprender a ver. Un hombre puede ir más allá. El hecho de haber aprendido a ver cambia a un hombre en todo, no quedando nada'.

'Entre él y los demás, la única diferencia reside en el hecho de que él ve y controla su locura, mientras sus semejantes, los hombres y mujeres comunes, no lo pueden conseguir'.



En la discoteca Scratch hay otro sentido que cobra real importancia: el oído. Oír nos orienta en un entorno de sonidos, haciéndonos saber el lugar de donde partió el estímulo, si está cerca o lejos, o donde se coloca con respecto a nosotros. Fig. 4.

Por otro lado, los aromas que inundan la atmósfera de la Scratch lejos están de ser el olor añejo de una bodega de trenes.

Ese no es el real sentido que cobra.

Es ante todo un espacio para la conquista y los (as) conquistadores (as). Es aquí donde cobra sentido nuestra sociedad, en la cual gastamos mucho dinero en lociones, desodorantes, suavizantes del aliento, perfumes, y otros olores artificiales.

El olor corporal es en nuestra sociedad signo de suciedad y descuido. Sin embargo, compramos un producto comercial que nos da un olor pretendidamente natural.

Dice el refrán:

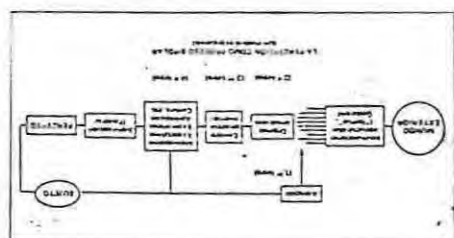
'Sobre gustos no hay nada escrito'.

Siempre, claro está, que la bebida o la receta culinaria que se nos sirva, no vaya contra nuestras costumbres y nuestros prejuicios culturales.

APROXIMACION A LA FANTASIA

Hablaré de sensación, cuando un estímulo provoca una excitación en un receptor determinado, y esta excitación es transmitida por las vías nerviosas hasta el cerebro, que regula la conducta global del ser vivo.

Allí es donde están registradas todas las experiencias sensitivas anteriores, de manera que sirven de punto de referencia para producir una conducta más adaptada al estímulo actual. Fig. 5.



'Parte de lo que percibimos proviene, a través de los sentidos, del objeto que tenemos delante. La otra parte, procede siempre de nuestra propia mente'.

La percepción depende, en parte de las características de los estímulos que activan los órganos de los sentidos, y, en otra parte, de las características de la persona que percibe (experiencias, motivaciones, expectativas, aptitudes, personalidad, etc.).

Por ello, no somos puros 'espectadores pasivos' cuando percibimos. La percepción es un fenómeno activo, en el que interviene toda la persona, aunque no nos demos cuenta de ello.

Los filósofos medievales dijeron:

'Todo lo que se recibe, se recibe según el modo del recipiente'.

Cada animal percibe en su medio especialmente aquello que le permite sobrevivir, lo cual demuestra el carácter adaptativo de la percepción. Si el hombre posee una riqueza perceptiva tan grande es porque es el más desvalido de todos los animales, y necesita utilizar más medios que ningún otro. Figs. 6, 7, 8 y 9.

Sin embargo, el mundo del hombre



es mucho más rico que el de cualquier animal.

Sólo el hombre tiene 'mundo'.

Juzgo oportuno hablar, además de los cinco sentidos clásicos, de otro tipo de sensibilidad, que nos sirve para sentir nuestro cuerpo en el espacio circundante. Esta sensibilidad nos informa de la posición de las diferentes partes de nuestro cuerpo, y también sobre el movimiento y sobre la posición del cuerpo en el espacio. Es el sentido propioceptivo.

El ser humano, quede claro, no se limita a captar los estímulos.

Trata además de darles sentido, de interpretarlos dentro de su experiencia, donde son comparados con otros más antiguos y reconocidos, o en el caso de no tener ninguna referencia, serán interpretados como nuevos.

Toda esta operación, de reconocer el tipo de estímulo, su procedencia y darle un significado, integrándolo a la experiencia individual, se conoce con el nombre de percepción.

La percepción es el acto por el cual tomamos conciencia del mundo exterior.

Sin embargo, el sujeto no es un mero espectador pasivo de un mundo inmóvil, sereno, de formas eternas. La actitud perceptiva se debe entender como un proceso complejo donde el contenido del mundo no es copiado, sino constituido.

No se trata de 'leer' el mundo, sino de 'construirlo'.

Muchas veces percibimos lo que estamos dispuestos a percibir, lo que queremos percibir, lo que nos interesa, lo que esperamos percibir, lo que hemos aprendido a ver.

Es decir, en la percepción

influyen las motivaciones, las expectativas anteriores, la cultura, el aprendizaje, la propia personalidad.

Por otro lado, la cultura ejerce un papel fundamental en el momento de percibir. Nos han enseñado a percibir y este aprendizaje determinará toda nuestra actividad perceptiva posterior. El hombre de la ciudad está 'ciego' para muchas cosas que el hombre del campo percibe en su propio terreno. Lo mismo ocurre al revés.

¿Cómo nos saben las bebidas y platos de otro país, y hasta de otra región? ¿Cómo ve la chicha y la 'empaná' el turista europeo?

REALIDAD, IRREALIDAD Y FANTASIA

Por otro lado, en la realidad objetiva se incluye todo lo percibido, siempre que cumpla la condición de ser una experiencia común y accesible a todos los demás, y no una construcción individual y subjetiva.

Así, por ejemplo, si estamos en un parque, observamos los árboles, la humedad del césped, sentimos la frescura del aire: son experiencias que conforman la 'realidad' del concepto 'parque', que es por todos nosotros aceptado. Pero si digo que los árboles me hablan, que el césped representa los cabellos de las ninfas del estanque, podrá ser una imagen poética, o formar parte de mi locura, pero lo cierto es que no forma parte de la experiencia común y observable por todos. No es percepción en definitiva.

Ocurre que la Scratch, e intuyo que cualquier obra de arquitectura, que se precie de tal apelativo, evoca imágenes fantásticas que ocurren dentro de cada uno, pero lo innegable es que ocurren gracias a un gatillo, y afloran bajo una experiencia que sí es compartida y común.

La 'percepción' debe tomarse como un fiel testimonio de la realidad. Esta es una de sus características: 'la certeza de realidad'.

Sin embargo, acá hay un punto delicado, pues creo que también tiene realidad para cada uno, la existencia de un mundo interior constituido por nuestros deseos y fantasías.

Pero sigamos, antes de adentrarme en este mundo interior de la fantasía y de la imaginación, con esta 'realidad exterior'.

Cuando nosotros identificamos de mundo, el estímulo es vinculado a una experiencia anterior, a un objeto conocido antes por nosotros. Si

10



11



12



ejemplifico, vemos la obra Scratch, apreciamos su forma de bodega, sus muros en bruto, sin maquillaje, un muro de ladrillo rústico, unas barandas de acero que se contornean, su tamaño, su color, reconocemos que es 'habitable'. Después le unimos el concepto 'discoteca': aquí es donde la identificamos, y si le sumamos su carga significativa, completamos la Scratch. Figs. 10, 11 y 12.

Gracias a este mundo perceptivo y a nuestra capacidad de 'ensimismarnos', se afirma que sólo el hombre tiene mundo.

Ernst Cassirer, filósofo francés, decía allá por 1951:

'Las experiencias de dos organismos diferentes son inconmensurables entre sí. En el mundo de una mosca, encontramos sólo 'cosas de mosca', en el mundo de un erizo de mar encontramos sólo 'cosas de erizo de mar'... cada organismo, hasta el más ínfimo, no sólo se halla adaptado en un sentido vago, sino que esta enteramente coordinado con su ambiente'.

Por esta razón, los animales más que 'mundo' poseen 'medio vital' o 'medio ambiente', al que están perfectamente adaptados, pero en el que viven también cerrados.

Sólo el hombre está abierto al mundo.

Aunque no salgamos de nuestra ciudad o nuestro pueblo, 'sabemos' que ese lugar nuestro no es sino una parte del ancho mundo.

'Para la ardilla no existe la hormiga que sube por el mismo árbol. Para el hombre no sólo existen ambas, sino también las lejanas montañas y las estrellas'.

Entremos un poco más todavía.

Mi cuerpo se convierte para mí, en cierto sentido, en el centro del mundo.

La percepción no me crea el mundo, obviamente.

Los edificios, los árboles, el mar, el 'mundo', está ahí sin necesitarme para existir. Pero este mundo que percibo, lo percibe mi cuerpo, y al percibirlo, se llena de sonidos, de colores, de olores y sobre todo, de significaciones de que carece el mundo físico.

Tal como dijo Humberto Maturana, en un recorte que llegó a mis manos, es a su luz que me aclaro esta problemática:

'En el momento en que percibo una cosa, experimento que ya estaba allí antes que mí, más allá de mi campo de visión. Un horizonte infinito de cosas disponibles rodea el reducido número de las que yo puedo de hecho percibir. El silbido de la locomotora en la noche, la sala de teatro vacía en que penetro, hacen aparecer, como en un relámpago, cosas dispuestas para la percepción, espectáculos de nadie, tinieblas plagadas de seres.

Pero al mismo tiempo caigo en la cuenta de que cada cosa, después de todo, tiene necesidad de mí para existir. Cuando descubro un paisaje, oculto, hasta entonces detrás de una colina, es solamente entonces cuando llega a ser plenamente paisaje, y no es posible concebir lo que sería una cosa sin la inminencia o la posibilidad de mi mirada sobre ella. Este mundo que tenía todo el aire de existir sin mí, de envolverme y superarme, soy yo quien le hace existir. Yo soy una conciencia, una presencia inmediata en el mundo, y nada puede pretender existir, sin estar incluido de alguna manera, en el tejido de mi experiencia'.

SENTIMIENTO Y FANTASIA

Lo que llamamos sensibilidad es la capacidad de cada individuo para 'vibrar' en su interior con aquello que percibe.

Estas 'resonancias' van a hacer surgir un estado de ánimo, una emoción, un mundo de sentimientos que vive bajo los procesos conscientes de la razón, que es poco conocido y frecuentemente despreciado.

Desde el punto de vista claro y preciso que nos entrega la razón, los sentimientos parecen ser un proceso de forma imprecisa, indefinida, resbaladiza, y por lo tanto, poco fiable.

En nuestra cultura, lo que tiene que ver con lo afectivo es, comunmente, descalificado y unido a connotaciones negativas.

¡Eres un sentimental !
¡Ustedes son unos románticos !

... son frases que no van unidas a admiración y respeto, precisamente.

Es que los otros nos han enseñado a percibir el mundo. De niños aprendimos de nuestros padres y de los que nos rodea a percibir, valorar y dar significación a la realidad. La cultura adquirida, y que constantemente seguimos adquiriendo, es el gran filtro de nuestra futura contemplación del mundo.

La gente sospecha que el sentimiento es, quizás, una tontería y una locura, porque cuando es intenso es desconocido. Nuestra mente prefiere tomar las riendas y evitar situaciones cargadas de afecto que podrían perturbar las relaciones.

Así, el sentimiento es confinado y reprimido.

Esta, pienso que es una actitud ciega, porque debajo de toda



percepción, todo pensamiento y toda acción, late el efecto.

Los aspectos diversos de la realidad externa enlazan fácilmente con el mundo interior. Es así como la percepción interna se despliega transformándose en sentimiento.

Ahora, si este es intenso, puede convertirse en imágenes y formar una fantasía cargada de emoción.

Es una 'percepción' guiada por el 'corazón' y no por el 'cerebro'.

Es lo que sucede en la experiencia de la Scratch, un espacio de fantasmas. De hecho, el ser discoteca imprime un sello lúdico y fantástico.

En la noche, todos los gatos son negros.

Con esto no afirmo que cualquier espacio de baile constituye 'per se' obra de arquitectura.

Sin embargo, en la zona de Valparaíso y Viña del Mar, la discoteca Cesar, la discoteca Topsy-Topsy, si constituyen obras de arquitectura, por el valor que adquiere la experiencia en una espacialidad plena para ese fin. Es allí donde encuentran su real sentido. Figs. 13 y 14.

Hay otro punto más que cabe señalar, antes de entrar de lleno al poder de la fantasía, y es que el real significado de lo interno no puede ser comprendido hasta que no lo vivimos de algún modo. Por eso, fantasear situaciones es imprescindible.

La fantasía guarece en nuestro mundo interior, y no acarrea peligros. En ella podemos matar, morir, y renacer en minutos.

Descubrir y utilizar esta capacidad, es la mayor terapia que podemos hacer con nosotros mismos, con nosotros seres humanos.

EL PODER DE LA FANTASIA

'El hombre necesita ahora, para salvarse, una cosa: abrir su corazón al gozo'.

Bertrand Russell.

Como dice Mercedes Velasco en su libro 'Creatividad, sensibilidad y fantasía', escrito en 1966, cito:

'El rasgo mas peculiar del ser humano occidental tecnificado, estriba en la actitud racionalista con que se entiende a si mismo y a su entorno. De este modo, su actuación va a ir unida a la utilidad, a la productividad. Sus actos tienen como finalidad, obtener una utilidad material'.

'El misterio, el enigma, han sido reemplazados por la razón y el intelectualismo. La ingenuidad por la sabihondez. El interés por el otro, por el del propio cuerpo. Y progresivamente se va exterminando todo lo que no se atiene al análisis racional: la imaginación, la expresión de la fantasía, lo mágico, lo mítico...'

La razón está al servicio de la técnica del 'bienestar', cuyo producto, la 'civilización' del bienestar, nuestra 'civilización', es una 'des-civilización', en la que se alían la deshumanización, la despoetización, el desencanto.

Es lo que siento. Lo vivimos día a día. Es cosa de mirar al lado y detenerse un momento: la crisis generacional, la crisis de la pareja, la búsqueda de otros modos de vida en las filosofías orientales, la búsqueda de otros mundos al consumir drogas que nos evadan de la cruda realidad, son elementos que hablan de la honda crisis por la que atraviesa nuestra cultura occidental.

Paradójicamente, a pesar de la aproximación física, aglomeración en ocasiones, en las grandes ciudades la

comunicación inter/humana es cada vez menor.

La comunicación, el encuentro, las relaciones de reciprocidad y de correspondencia, han sido suplantadas por el utilizar y manipular al otro en beneficio propio, y por las relaciones de competencia.

Hemos sustituido la cooperación por la competencia, la tranquilidad por la prisa, la capacidad para entender el dolor humano, por el miedo a la enfermedad y a la muerte.

'Estamos bloqueados de nuestras propias percepciones. Las puertas de la percepción se han cerrado, los umbrales del sentimiento se han sellado, los senderos de la sensación se han obstruido, los caminos de la imaginación se hallan tapiados, los campos de la conciencia se han cubierto de smog'.

Allen Ginsberg
poeta E.E.U.U.
generación Beat. 1969.

La imaginación es la facultad que el racionalismo margina. Así como el racionalismo es la capacidad de concatenar y relacionar conceptos, la imaginación es la capacidad de inventarlos, de crear imágenes.

Una capacidad que, como no sigue el pensamiento racional, es marginada.

Sin embargo, es una capacidad vital para el progreso mental, ya que inventa lo que aun no existe, sacándolo del limbo de las posibilidades y convirtiéndolo en un proyecto.

La imaginación es la filosofía poética por excelencia. Es una facultad sintética, mientras que la razón es analítica. Como diría Mercedes Velasco:

'El intelecto divide, la imaginación relaciona'.

Ya Aristóteles decía que la razón es la facultad calculadora, es la facultad que pone fronteras.

En esta escuela en que estamos, en esta sociedad en que vivimos, siento que debemos reivindicar el derecho a imaginar. Quienes no imaginan, amputan su parte creativa.

¿Que tienes imaginación !

Si es una frase llena de admiración, pues es más fácil pensar racionalmente que imaginar, porque razonar es repetir, mientras que imaginar es crear.

Pero en un mundo en constante cambio, sólo se encuentran a gusto los que crean.

¿O debería decir, nos encontramos a gusto los que creamos, arquitectos ?

Para ejemplificar mejor, con la ayuda de Neruda y una pizca de irreverencia, cito:

'Razonar es dar la vuelta al mundo en ochenta días, mientras que imaginar es dar la vuelta al día en ochenta mundos'.

¿Está más claro ?

Ahora bien, ante este panorama tan poco agradable, se abre paso nuestra producción mental, que posibilita la realización de deseos que no podrían expresarse de otra forma. Estoy hablando de la fantasía.

Es una compensación. Nos retraemos de la realidad a 'lugares imaginarios', donde no existen las frustraciones, y donde todos nuestros deseos son satisfechos al instante.

Soñar despierto se diferencia de soñar, porque en la primera actividad podemos dirigir la producción fantástica.

La producción de fantasías es nuestra válvula de escape. Realizamos deseos que no podrían conseguirse de otro modo y, por otro lado, la tensión se descarga, evitándose los efectos nocivos que tendría el vivir en la frustración en toda su plena realidad.

La capacidad de reequilibrio a través de la fantasía, procede de que en este proceso mental, el deseo todo lo puede. No sólo podemos ser en la fantasía lo que deseamos, sino que expresamos en ella nuestro deseo de poderlo todo.

La fantasía esta ligada al pensamiento infantil, porque en esta época de niños, ante la realidad, sufrimos una frustración constante por no tener recursos suficientes para manipularla, y porque nada podíamos frente al adulto. Únicamente se les vence en el nivel de la fantasía.

Como residuo que es de la actividad infantil, la fantasía implica infantilizarse.

Para expresarse, la fantasía se va a apoyar en todo el caudal de experiencias pasadas, y en la sensibilidad de cada persona.

El producto van a ser imágenes, porque la fantasía es, fundamentalmente, imagen. Imágenes subjetivas sin limitación de tiempo, espacio y lugar. Podemos viajar a través del tiempo, visitar ciudades exóticas, descubrir civilizaciones perdidas... , sin movernos de un sillón.

Sabemos que no tiene por qué existir un estímulo real presente y, además, puede ser evocada voluntariamente. Pero...

¿No hace la obra de arquitectura, acaso, las veces de sillón ?

¿No existen espacialidades que nos suspenden, y nos invitan al mundo

de la fantasía ?

Es conocida la frase que dice:

'Vale más una imagen, que mil palabras'.

O la otra:

'Un arquitecto vale por lo que hace, y no por lo que dice'.

Yo, estudiante de arquitectura, me esfuerzo por tener las cosas un poco más claras, mi esfuerzo se encauza a aclarar estas cosas del mundo que me rodea; y si bien son palabras, como dice el profesor Moreau, detrás de toda obra de arquitectura existe una teoría de arquitectura, lo que no significa necesariamente que una buena teoría asegure una gran obra, pero sí, ilumina.

Es por ello que sigo escribiendo, iluminado en el decir:

'No hay mejor arquitecto, que el que uno mismo quiere ser'.

MITOS Y FANTASIA

Hablar de símbolos es preciso porque el mundo fantástico se va a apoyar continuamente en ellos.

Así tendremos símbolos mágicos, míticos, místicos y estéticos.

La inclusión de los mitos dentro de la fantasía se debe a que, vistos desde la perspectiva actual, los calificamos como productos de la imaginación del ser humano.

Cuando surgieron tenían un sentido real y fundante de la conducta humana, en su necesidad de explicar y encontrar modelos para lo que se hacía o se debía hacer.

En nuestra vida cotidiana, empleamos expresiones sin pararnos a pensar en su procedencia, ni en su sentido original. Todos los grupos humanos y todas las culturas conocidas poseen, más o menos elaborada, su propia mitología.

Humberto Maturana decía, en una entrevista aparecida en el diario El Mercurio en mayo del año pasado. Cito:

'El país que no tenga leyendas está condenado a morir de frío. Pero el pueblo que no tenga mitos, ya está muerto'.

En un principio, los mitos eran manifestaciones solares, lunares, meteorológicas y vegetales. Poco le importaba al primitivo dar una explicación objetiva de las cosas que pasaban. Tenía la imperiosa necesidad de darle un significado subjetivo, que saliera de su interior, a todas las experiencias externas.

¿O acaso no se recuerdan de la película 'Los dioses deben de estar locos'?

Los mitos representan, hasta lo que yo se, el primer salto de la mente



humana hacia el conocimiento, puesto que totalizan, relacionan y aproximan simbólicamente aspectos diversos de la realidad, a la vez que los articulan en un sistema de creencias.

No son un producto arbitrario de la fantasía.

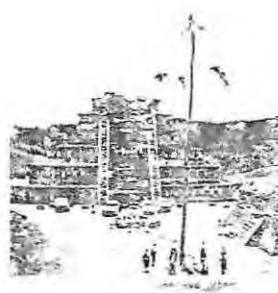


MITOS AMERICANOS Y FANTASIA

Tres eran las civilizaciones más importantes de América a la llegada de los españoles: la Azteca en México, la Maya en Guatemala y la Inca en Perú.

Para los aztecas, la creación de los dioses esta basada en un doble principio masculino y femenino, del que surgen todas las divinidades y también el ser humano.

La mitología azteca es de difícil comprensión, pues cada dios se representa con múltiples atributos, desdoblándose en ocasiones, un mismo dios en cuatro divinidades distintas.



La mitología maya se recoge en el extenso poema simbólico Popol Vuh. Su dios principal es Itzamna, el dios creador, que representa el día y la noche. Se le considera el señor de los cielos también.

El sol es, en los mitos incas, un símbolo máximo, dios y señor de todas las cosas. De esta manera, los incas se convirtieron en los 'hijos del sol', al que veneraban por encima de todo.

El mito responde a una necesidad básica del ser humano, cuyo fin es comprender el sentido tanto de si mismo como de lo que le rodea.

La tarea más importante, creo, es encontrarle el real sentido a nuestras vidas.

Cuando niños, nuestro pensamiento era muy parecido al del ser humano primitivo. Es decir, mágico. En el 'todo' poseía vida, y 'todo' podía suceder.

La capacidad de adornar el presente con fantasías, es lo que permite alcanzar el resto de los objetivos, porque con ello se pueden soportar las frustraciones experimentadas en la realidad.

Todos sabemos que cuanto más desesperados nos sentimos, más necesidad tendremos de evadirnos por la fantasía. Y, aunque la fantasía es irreal, la sensación agradable que nos proporciona respecto de nosotros mismos y de nuestro futuro, es real.

Si lo fantástico se opone a lo real, debe de estar lleno de situaciones y seres irreales, como en los cuentos de hadas, genios, brujas, hechiceros, sirenas.

Lo fantástico brota de lo subjetivo y más propio de cada uno de nosotros, en un determinado momento.

Pero...

¿Es posible comunicar esa fantasía con la de todos ?

ARQUITECTURA, SCRATCH Y FANTASIA

La esencia de lo fantástico, después de leer bastantito, reside en un cierto clima en el que sutilmente sueño y realidad se entremezclan, hasta el punto que desaparece toda línea de demarcación.

La fantasía está a mitad de camino entre lo real y lo irreal.

Puesto que lo fantástico 'puro' no nos presentaría sino lo desconocido, y entonces no tendría ningún tipo de contacto con nosotros, nos resultaría extraño. Para evitarlo, debe contener, sutilmente dosificado, lo conocido y lo desconocido.

Este es el real aporte de una obra de arquitectura como la Scratch.

Los arquitectos de la obra, que logra constituir una atmósfera para este mundo de fantasía, encuentran sus fuentes de inspiración en la experiencia cotidiana, en los acontecimientos vividos.

Solamente nos conocerá la obra, si no está compuesta únicamente de entidades abstractas.

Es el claro develar que tenemos en la experiencia de una obra como la Scratch.

CONCLUSION

La creación se ha considerado durante mucho tiempo como un misterio, y como algo que incumbía a la religión, o más ampliamente, a lo sobrenatural.

Este sentimiento de misterio que rodea a la creación, es casi un sentimiento universal. Se puede definir de manera bastante simple la creatividad, como la capacidad de aportar algo nuevo a la existencia.

Pero en el acto creativo divino, 'La Creación', se hace que exista algo donde antes no había nada. Puesto que nosotros no somos capaces de hacer algo a partir de la nada, el acto humano creador lleva siempre consigo un reajuste de materiales dados, ya sean físicos o mentales.

Lo 'algo nuevo' es una forma realizada mediante la reconstrucción de lo antiguo. Es la Scratch en el rigor del término, un cambio de sentido, una reestructuración, un reciclaje.

La creación implica renovación total. La Scratch es una obra de creación, en el más estricto sentido de la palabra, puesto que no solamente es el resultado de un acto creativo, sino que a la vez, crea nuevas condiciones de existencia humana.

Es una obra fresca, nueva, desusada, ingeniosa, original, óptima, plena.

Creo que toda creación, en el ámbito que nos atañe, la arquitectura, debe ser un producto humano, habitable, perceptible, observable.

Las fantasías que tenemos pueden ser muy novedosas y originales, pero no serán creativas hasta que no las expresemos en un poema, en una obra de arte, en una obra de arquitectura.



AMEREIDA

'No es un grupo determinado como el jet set local, ni una moda específica como fue la minifalda. La onda es más bien una mentalidad, una manera de pensar (o de no hacerlo) y principalmente una forma de consumir.

Es el alma de la sociedad de consumo.

Estar en onda es estar a tono con lo importado, lo joven y lo fácil.

Tiene algo arrollador la onda. Nadie la controla ni dirige, y sin embargo cunde. Apoyada por la fanfarria comercial, va manipulando anhelos y moldeando gustos hasta inculcarnos un nuevo estilo de vida.

Nos lleva a preferir el acrílico a la piedra, y el plástico a la madera. Así, hasta la fisonomía de la ciudad va cambiando a medida que entra en onda.

Hace que nos veamos nosotros mismos de otra manera, y por lo tanto, nos hace ser otros'.

fragmento de lo comido y lo bailado

capítulo La Onda

Pablo Huneus

1980

PROLOGO

La Scratch, al tiempo de expresar una liberación de la forma en cuanto a patrones convencionales de la forma discoteca, posee una particularidad plástica, pero una particularidad referida, pues posee correspondencia con otras obras en cuanto a lenguaje.

Se le puede reconocer un vínculo a partir de la utilización de un repertorio de elementos que generan diálogo con otras obras.

Pero aún así, la obra sigue expresando una liberación de su forma, la libertad de apartarse de un lenguaje cotidiano y gastado, proponiendo para un mismo tema, otra manera de expresión.

Ese recordar obras definidas, a partir del reconocimiento de patrones formales que a pesar de hacer a la obra en si misma, la conecta a una manera, a una tendencia estilística, a un precedente reciente, y la hace representativa de un modo de hacer arquitectura.

Pero, si entendemos por arquitectura un hecho humano, y pensamos que donde la arquitectura realmente existe es en las acciones que se generan donde los materiales terminan, dire que la Scratch es representativa de una estética, de un modo de construir.

La arquitectura no es, como dice un texto de clases, un modo de ser de los materiales, sino un modo de ser del hombre que usa los espacios que esos materiales definen.

Así, la arquitectura es lo que queda del hombre, de su gesto, y aunque esté ausente, el espacio se nos presenta como ejecutando el acto, dando testimonio de un dominio humano.



EL RUSTICISMO LA ARQUITECTURA DE LA CIUDAD ABIERTA



'...para que las personas estén en condiciones de hacer innovaciones y modificaciones según se requiera, deben introducirse nociones de cómo y por qué las cosas adquieren sus formas'.

Los arquitectos de la Scratch, Carmen Zegers y José Rojas, egresaron de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso, lo que los relaciona al ámbito de estudio de Amereida y de sus fundadores.

La concepción y construcción de Amereida, la ciudad abierta, en Punta de Piedra, Ritoque, constituyen el resultado de un quehacer colectivo en el que intervienen un grupo de arquitectos, escultores, pintores y escritores, sus familias y sus discípulos.

Manera particular de concebir el oficio, y que se funda en la relación poesía y arquitectura, y sus vínculos con la tierra americana.

Algo al Norte de la desembocadura del río Aconcagua está edificándose la Ciudad Abierta. El terreno lo compraron en 1969, y era cercano, amplio y barato. Bordea al Pacífico y ofrece el uso y el goce de la arena. Figs. 1 y 2.

Pero ¿por qué Amereida?

Según un reportaje publicado en la revista Summa, el nombre es una glosa de la Eneida, mito de la fundación de Roma, poema de la latinidad y del ansia de patria. En la nueva ciudad se pretende encontrar que es lo propio de América y de ser americano.

Fue fundada el 20 de marzo de 1970, a través de diversos actos poéticos.

Cuando se trató de indicar el





lugar central, se señaló que la ciudad no tendría un punto o un eje que ordenara y jerarquizara su desarrollo físico.

Lo común, una plástica, reconocida en la propia Amereida, de recursos y sistemas semiartesanales, utilizándose elementos baratos, de preferencia troncos, tablas y ladrillos. Figs. 3, 4, 5, 6 y 7.

Me llamó la atención la sala de música, edificio rectangular de madera pintado de blanco por el exterior, dedicado a conciertos y ubicado en una hondonada para aislarlo del ruido del mar. Fig. 8.

En ella, según me explicó el profesor Goli, arquitecto docente de la Escuela de Arquitectura de la Católica y morador con su familia en Amereida, se trabajó la relación entre espacio y música por medio de la luz. La gran sala se alumbra con una especie de pilar central de luz, manteniendo esta iluminación pareja durante todo el día. Fig. 9.

Lo otro que me asombro fue el concepto de hospedería, que es clave en la ciudad abierta. Todas las hospederías carecen de zona de recepción y de vistas hacia el mar. Figs. 10, 11, 12 y 13.



En 1976 se inició la construcción de un cementerio en la hondonada de la parte alta. Las diferentes obras realizadas en ese lugar experimentan las posibilidades plásticas del ladrillo. Figs. 14, 15 y 16.

Hacia 1980, se inició la construcción en los terrenos altos de 'el palacio del alba y del ocaso'. Figs. 17 y 18.

Amereida lo tengo claro.
Pero.
¿Por qué ciudad? ¿y abierta?

10



11



12



13



14



Según un texto de Alberto Cruz Covarrubias, se le llama abierta porque se trata de un ámbito humano, e intelectualmente abierto. Por otra parte, el desarrollo futuro de la organización social y espacial está también abierto.

En cuanto a ciudad, la Amereida jamás tuvo un plan que ordenaría su crecimiento. Si la obra logra conformar ciudad es para mí algo más problemático, sin embargo, es posible afirmar que una ciudad tiene carácter de tal desde el momento de su fundación.

En todo caso, me parece que la densidad es un poco baja para ser considerada una ciudad. Ahora, que el conjunto sea impuntual, que no exista plan, ni cerro, ni ejes, ni calles, ni plazas, ni casas en términos convencionales, va con la esencia misma de lo que se busca. Pero yo me pregunto entonces, si se trata de una ciudad o de otra cosa.

No hay calles sino senderos.
No hay casas sino hospederías.

Alberto Cruz contesta que más que un lugar de contemplación es un lugar de exploración.

En otras palabras, creo que no sólo esté tratando de formarse un ámbito físico, sino simultáneamente, un grupo social con sus modos de convivencia.

Y cito del texto 'para la comprensión de la arquitectura', del profesor Moreau:

El mundo nuevo que así aparece está hecho básicamente con la misma materia que el mundo natural, piedra, madera, ladrillo, vidrio, cemento. Pero el espacio así creado ya no es el mismo natural, menos aún es sólo un espacio físico o geométrico, pues ha adquirido esa multidimensionalidad de un espacio culturizado. Ha surgido por la mano y la mente del hombre un

15

16



17

18

espacio significativo, un lugar, una obra arquitectónica, se ha espaciado un espacio.

En ese sentido puede hablarse de una arquitectura viva'.

Para los amereidianos, la cuestión es 'cambiar de vida', pudiendo ser ellos mismos, clientes, constructores, arquitectos y usuarios.

Esto le da a mi juicio una inusual soltura para tomar decisiones urbanísticas y arquitectónicas, y variarlas en el camino.

Es claro que existe suspensión de las condiciones en que normalmente se da la arquitectura.

Permite, entre otras cosas, un desplazamiento de la arquitectura como profesión hacia la arquitectura como belleza artística, y elevarla a la categoría de arte.

En la ciudad abierta se cree en la innovación constante, en las formas libres, en la inversión de cánones tradicionales. Figs. 19, 20 y 21.

Donde creo conviene reflexionar con más detalle es sobre la relación de la ciudad con el mar y con la naturaleza en general.

En la franja costera de la playa no existe edificación alguna, y las construcciones que están 'esparcidas' en la arena no ven el mar. Las que están en los montículos sobre el camino si tienen una espectacular posición para verlo, pero se ha elegido evitar dichas vistas por medio de muros exteriores. Figs. 22, 23, 24 y 25.

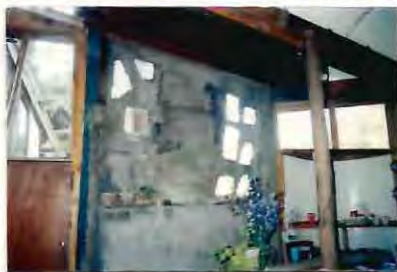
Y la explicación que me da el profesor Goli tiene que ver con Valparaíso.

Valparaíso tiene por su geografía una visión panorámica del mar. En la ciudad abierta se eligió no aceptar este don de la naturaleza, de tal modo que al no tener inmediatez con el mar, las obras quedan en

19



20



21



22



condiciones similares de visual, luz y otras.

La actitud es de no convertir a la naturaleza en paisaje.

Pero Amereida y sus fundadores hablan de una poesía que en sí es la fundadora de las obras de arquitectura y urbanas.

O dicho de otra manera:

'La poesía como palabra, debe ser simultánea a la arquitectura como acción'.

23



En la ciudad abierta, los parques son sólo naturaleza, y por lo tanto, no se gasta nada en cuidarlos.

Además se desecha toda idea tipológica.

Cada obra plantea algo nuevo y su construcción es artesanal, y las formas de expresión tienden a adecuarse a sistemas constructivos semiartesanales con materiales rústicos y a la vista. Es a mi juicio lo que siento como una arquitectura honesta. Figs. 26, 27, 28 y 29.

24



A los hombres no les basta con cobijarse de sus realidades físicas...

25



No al lugar para que no lo vean.
No al lugar para que no se moje.

No es eso realmente el problema arquitectónico, ya que las formas se cargan de significados, y producto de estos significados, con que se cargan las cosas del mundo, no sólo se vive en un mundo físico, sino en un mundo de significación.

26



De esta manera, se reconocen en Amereida formas libres, libres de toda conexión o precedente, libres de todo cánón. Figs. 30, 31, 32 y 33.

27



CONCLUSION



28



29

Alberto Cruz Covarrubias sintetiza la arquitectura como un dar forma a los cuerpos en acto, y construirles sus tamaños con pasos.

Y cito de una entrevista:

'Las obras las ejecutamos y las concebimos a partir del acto, y hemos de buscar los elementos (pavimentos, muros, vanos, cielos, cubiertas), que enmarquen los pasos dados.

En fidelidad al tamaño que dichos pasos construyen. Una obra es así la relación entre pasos fuertes y enmarcamientos que tratan de alcanzar la fidelidad. Y no al revés, que sería partir de los enmarcamientos, ellos determinados por la producción y que sólo pueden entregar por ende, interiores resultantes.

Tal cosa es para nosotros, un mero edificar y no oficiar la arquitectura'.

30



31



La discoteca Scratch, si bien nacedel mismo prisma, lo hace bajo la mano de discípulos, presentando fuertes rasgos de originalidad y de fidelidad a Amereida.

Así, la estructura a la vista, la rusticidad total de la madera, el ladrillo, el hormigón, el acero,...la concepción del muro como un plano de expresión diversa, conforman y cualifican los espacios.



32



33

Todo va en función de generar un espacio pleno para acoger la medida del ocio recreativo, y hacer de la Scratch, algo más que un espacio destinado al baile.

LA IDENTIDAD AMERICANA

'Que los objetos importados tengan nombres importados, no debería causar mucha sorpresa. La novedad, hoy día, es que ya no sólo estamos llamando en chilenglish a los objetos de procedencia extranjera: switch al interruptor, las hojas de afeitar que no se oxidan son stainless, las radios pasaron a ser decks, con equalizer y tuner, y los slips, que en inglés significa enagua, y para nosotros son calzoncillos.

Hoy nos empezamos a llamar nosotros mismos en ese... ¿dialecto?, ¿idioma?, ¿jerga?

Años de años atrás, a los Enrique se les solía decir Quique, o Quico. Eso quedó out. Un Enrique que se respete es Kike o Kiko. Lo mismo vale para las Enriquetas: Keta, Ketty, Keka. Tienen donde elegir.

Christián Machuca hace estupendo juego con Wellington Gutierrez (podrían ser hermanos), o con Pinkfloyd López o Herbert Martínez.

Sea como sea, la cosa entró.

Quico ya no compra huevos en un quiosco. Kiko compra sus huevos en un kiosko. Y si no nos cuidamos, un día de estos Kiko va a comprar wevos en un kiosko.

¡Wen dar !'.

fragmento de artículo
revista MasterClub
Un país importado
Guillermo Blanco
Enero 1993

PROLOGO

No es fácil definir mi concepto de qué es, o como debe ser la arquitectura.

Tal vez la necesidad más inmediata que tengo, a esta altura del campeonato, es poner en claro y en turbio lo que yo pienso, creo y siento de mi futuro quehacer arquitectónico.

Es por ello que quiero agradecer en este paréntesis lo que la escuela académicamente me ha entregado, y si bien todos lo damos por implícito, es bueno explicitarlo de vez en cuando.

¿Cuál es, entonces el modo que hoy agradezco de enseñarme a ser arquitecto? Y digo a ser arquitecto, y no a hacer arquitectura.

Es a mi juicio evidente que se me ha enseñado a ser creativo, al menos en el sentido de ser capaz de enfrentar y confrontar lo nuevo y lo antiguo, y a la vez, improvisar.

No se debe temer al cambio, sino que más bien, debemos poder sentirnos a gusto con el cambio y lo novedoso, e incluso disfrutar con ello.

Es cuando el deber se vuelve placer.

Se que a algunos no les gusta el termino 'novedoso' y prefieren 'original', pero a lo que yo voy, es que se nos ha entrenado para ser creadores aquí y ahora, a ser personas hábiles, preparadas y educadas de un modo muy diferente al habitual.

Siento que nuestra cultura, nuestras ciudades, nuestro pueblo, y aunque salga medio cebolla, nuestra gente, necesita arquitectos con mayúsculas, con ganas de hacer 'arquitectura', gente diferente de la persona común y corriente que enfrenta el presente como una repetición del pasado.

He puesto especial énfasis en esto, debido a la problemática que en este capítulo final toco, que creo, es capaz de cerrar y a la vez abrir todo el rollo de este ensayo teórico.

Es a partir de la Scratch, un lugar para soñar en voz alta, que se me ha abierto una ventana que aún permanecía tapiada por la modorra de nuestras construcciones, construcciones que conformen ciudades faltas de poesía, de ingenuidad, de originalidad, de identidad.

Es por ello que hay que abrir los sitios en donde se anuncia 'sin salida'.

Los textos que vienen son un grito de esperanza para situarnos en nuestros orígenes, y volver a colocar el problema de nuestra identidad en el protagonismo que merece.

...dedicado desde el mundo del creer para ver, a los del otro lado.

INTRODUCCION

La arquitectura sería tan solo construcción si no asociáramos a ella los sueños y fantasías de una vida más auténtica, más plena e intensa. Creo que aquí en América Latina este es un sueño difícil de soñar.

Nos encontramos pues, en una dualidad vital: entre el primer mundo (Europa, Estados Unidos), que tanto deseamos emular, y el tercer mundo, con el que tanto nos cuesta identificarnos.

¿De donde sacar futuro?

Tenemos la necesidad de soñar.

Tenemos el derecho a soñar.

Tenemos la obligación de soñar.

Podemos soñar.

Entonces aprovechemos este poder de la fantasía y soñemos.

No nos queda sino soñar nuestro propio sueño, el sueño de los americanos, aquel que corresponde a nuestro ser y a nuestra vida, a nuestros intereses de hoy, aquí, en América.

¿Qué podemos aportar, los arquitectos de la arquitectura latinoamericana, a la historia universal?

¿Qué podrían comunicar los intelectuales latinoamericanos sobre la cultura de nuestros pueblos, que pudiera ser de interés general?

¿Tenemos una cultura propia, en nuestros países plagados por la crisis económica, la lucha social, el hambre, la pobreza, el subdesarrollo?

¿Qué interés puede despertar para un público internacional, la arquitectura en países con problemas existenciales tan elementales como los nuestros?

Tenemos, pues, a nuestra espalda, el Occidente a través del Renacimiento español, y en la base, los sólidos cimientos de una tierra y



1



2



3



4

5



6



raza ancestralmente americana.

Alcanzar un estilo es una obra de la cultura. Nuestra cultura nació en el Renacimiento español y se forjó con el fuego del sol indoamericano. No digo que halla que ir en busca de un estilo único, sino más bien en busca de indentidades.

Basta situarnos en nuestras ciudades y experimentar el muestrario de las arquitecturas de otras latitudes transportadas a nuestras urbes, caleidoscopios de metrópolis europeas y desarrolladas. Figs. 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

América ha estado muy ocupada mirando hacia afuera y muy poco ocupada mirando hacia adentro. Se ha producido el fenómeno del deslumbramiento. Creo poder atribuirlo a la cultura de la imagen, a la ignorancia de lo propio, y a la admiración de lo ajeno.

Echemos una mirada a nuestro cuadro arquitectónico, y nos daremos cuenta desde este presente que hago abstracto, del momento de inquirir en nuestra conciencia artística que rumbo debemos tomar.

Particularmente, creo que no hay aun una fórmula, y si la hubiera, la desconozco. Es más, ni entiendo la posibilidad de una fórmula. No hay fórmula, no. Porque en el arte no hay fórmulas, pero sí hay expresiones libremente expresadas.

Pero no se me entienda mal.

No digo que mientras mayor es el disparate o el bodrio que construyamos, mas creativos.

Por favor.

No nos dejemos embeucar por juegos de malabares especiales, ni en una arquitectura para arquitectos, sino más bien en esto:

En cualquier obra, no persigamos tanto sólo el esplendor de dicha obra, sino como fin último, el esplendor de la vida que acoge, de su lugar, de la cultura insertada, de la ciudad, del país, del continente.

CULTURA E IDENTIDAD

En este ensayo no existe, si bien se habrá dado cuenta quien lo lee, una línea fronteriza donde termina la historia y comienza la teoría.

El mundo magazinesco que vivimos está lleno de obvios, y la mayoría de la gente está tan habituada a pensar en los términos que le entregan los medios de comunicación, que lentamente todos vamos siendo arrastrados por un plano inclinado hacia el no contemplar, hacia el no pensar la realidad mucho más rica y cambiante que los slogan de campañas publicitarias o pseudopolíticas que bombardean por estos días nuestros sentidos.

Tan desnudo escribo ahora que ni siquiera temo al error, simplemente escribo lo que pienso y no finjo pensar lo que escribo.

Constituir la problemática para ser desarrollada en este capítulo final, me costó más de un dolor de cabeza, un capítulo que en su temática nos toque a todos, y no se hasta qué punto, a todo habitante de nuestra América Latina, sin importar edad, credos religiosos, sexo, educación, nivel socio/económico, etc.

El punto de partida y de fin será el reconocer nuestra identidad, esa identidad sumergida que tanto cuesta entrever.

Existe bastante consenso, en definir nuestro momento histórico actual, como el de una profunda crisis de identidad cultural en toda América Latina, y esto lo digo por los Congresos Latinoamericanos de Estudiantes de Arquitectura que me ha tocado vivir.

Es crisis de identidad por cuanto no sólo afecta problemas del subdesarrollo, como el hambre, la desigualdad social extrema, etc., sino

también nuestro propio papel en el desarrollo de dichos problemas.

Cada vez más se extiende la conciencia de que los problemas nos desbordan, que no los entendemos, que nuestras predicciones no se cumplen, que los modelos elaborados entran en crisis con inusual rapidez. Y esto termina por afectar la seguridad de los sujetos en la percepción de sí mismos, en sus creencias y valores, en sus relaciones cotidianas, en sus visiones de futuro.

Por ello es que pienso se trata de una crisis de identidad.

La preocupación central en Latinoamérica ha sido la de conciliar la modernización con la identidad cultural de América Latina.

Y ya está expuesto lo que vengo madurando desde hace bastante tiempo.

Es necesario modernizar, pero sólo como expresión y materialización de la unidad cultural Latinoamericana.

América Latina sólo puede desempeñar un papel relevante en la historia mundial, si reconoce la especificidad de su aporte cultural, de su síntesis cultural.

En otras palabras.

Hay que ser latinoamericano para ser universal.

Por lo que me ha tocado conocer, me aventuro a creer que América Latina se ha universalizado, pero no desde su propia identidad cultural, sino por su participación en el mundo industrial desarrollado.

Si durante el desarrollo del tema he de volver la mirada al pasado, es para entender nuestra situación actual, y no para volver a nuestro origen.

La identidad cultural y la

modernización es el desafío inevitable.

Intuyo que la búsqueda de la identidad cultural latinoamericana no es un problema que pueda resolverse teóricamente. En el estado actual de desarrollo de este tema de arquitectura, es muy difícil llegar a conclusiones definitivas. Es más, aventurar conclusiones sería nuevamente plantear el problema de la identidad como un problema de opciones a escoger, y creo que no lo es.

Lo que si es claro, es que los pueblos de Latinoamérica, como todos los pueblos de la tierra, tenemos alguna identidad cultural, que, cualquiera sea, se encuentra sumergida.

El que no esté, no implica sin embargo que no exista. Yo pienso que esta allí, actuando desde el interior oculto de nuestro inconsciente colectivo, y condicionando desde lo profundo, la totalidad de nuestras vidas.

HISTORIA, ORIGEN E IDENTIDAD LATINOAMERICANA



Históricamente, el universo cultural prehispánico no era una totalidad homogénea, sino más bien, síntesis regionales distintas, facilitada por la constitución de diversos imperios mesoamericanos. Fig. 7.

Cuando llegaron los españoles y conquistaron estos imperios, la síntesis cultural existente se disolvió, quedando los elementos regionales dispuestos para una nueva síntesis con el conquistador europeo. Me refiero a elementos regionales tales como lenguaje, modos de vida, vestimentas, ritos, mitos, costumbres. Figs. 8 y 9.

El segundo momento de síntesis cultural está dado por la evangelización que realiza la iglesia de los terrenos colonizados.

El elemento determinante de esta etapa, es el apareamiento del mestizo, que ya no es indio ni tampoco blanco, pero que es la inevitable consecuencia del encuentro de ambos.

Y aquí la cuestión es la siguiente:

¿Desde qué punto de vista nos vemos los latinoamericanos a nosotros mismos?

¿Acaso nos avergonzamos de ser, originalmente, mestizos?

¿Si a alguien tú le llamas indio, acaso no resulta más ofensa que virtud?

Hay muchísimas cosas cotidianas que estamos errados en nuestro punto de vista. Lo desconcertante no es, pues, el egocentrismo europeo, sino el heterocentrismo de Hispanoamérica, que pareciera no tener identidad, y con ella, su capacidad de verse en sus propias categorías.

Latinoamérica sólo parece verse





10

11

a sí misma en los términos negativos de sus ausencias, en su no-ser en relación a otros.

Se sabe lo que no es, larga lista de defectos, carencias y frustraciones, pero no se sabe en qué consiste lo que sí es.

América, hija de padre español y madre precolombina, ha tenido su propia personalidad: el Barroco Americano, su pintura, su arquitectura, su propio estilo de cosmovisión y cosmovalorización de la existencia.

Más que vivir su propia vida, Latinoamérica ha quedado fascinada, haciéndose mímica externa, de la ajena vida del norte, siempre retrasada y torpe como un patito feo, esperando modelos importados de segunda mano, y procurando sin éxito aprehender sus movimientos.

¿Cómo puede vivir una sociedad cuyo lenguaje se vuelve inexpressivo de su realidad cultural, donde la gente dice otra cosa de lo que hace?

En Chile, la Ilustración fue un eco de tercera mano del Iluminismo, que renació a Europa hasta sus cimientos.

Nuestra arquitectura neoclásica no fue la ilustrada racionalidad que reaccionó en Europa contra los excesos del Rococó.

¡Si Chile casi no tuvo Rococó!
¿O no es así, profesor Moreau?

Se fue construyendo un medio en el cual a los potreros les llamaban prados, a las acequias arroyos, a los pavos, pajarillos.

Da risa, ¿no es verdad?

En Chile fuimos neoclásicos en plena Ilustración (Toesca) y en pleno Romanticismo (Brunet, Henault), y esta paradoja no nos llama siquiera la



12



13



14

atención.

Cuando se inició nuestra Eclecticismo, también importado de Europa, el trazado hispánico de nuestras ciudades asimiló muy bien la heterogénea sucesión de modas estilísticas. Figs. 10, 11, 12, 13 y 14. Basta darse un paseito por las calles de Valparaíso, como Pedro Montt, Condell, Esmeralda, Prat, Serrano.

Las ciudades fueron creciendo y desarrollándose, pero dentro de su mismo trazado de origen, que asegura la continuidad y la armonía de su identidad urbana. Figs. 15, 16, 17, 18, 19 y 20.

Y así, poco a poco, vamos llegando a nuestro hoy.

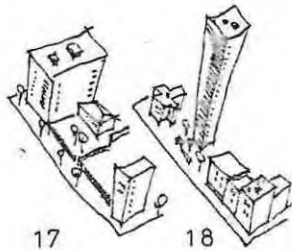
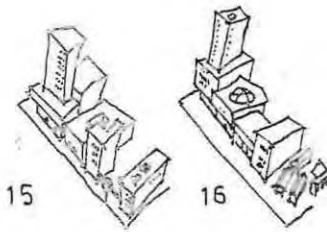
Cuando Europa cuestionó la calle corredor, y propuso la edificación aislada y las torres, nuestra respetuosa arquitectura hizo lo que había venido haciendo desde fines del siglo XVIII: siguió impertérrita mimetizándose, ahora de la nueva moda urbana. Figs. 21, 22, 23 y 24.

Y la armónica sonrisa de dentadura completa, de nuestras manzanas y nuestras calles, se fue trocando en la mueca de las muelas que faltan y de los desmesurados colmillos que sobran. Figs. 25, 26, 27 y 28.

La nueva ciudad jardín, que se funda en la tipología aislada de los espacios intermedios inexistentes, que es propia del norte (el edificio objeto), se vio fatalmente contradicha por nuestra innata predisposición al cerramiento de espacios exteriores.

Basta ver nuestra orgullosa Ciudad Jardín, con una Población Vergara y un Jardín del Mar, carentes de toda vida comunitaria y de espacios compartidos. Figs. 29, 30, 31 y 32.

Resultado.



23



24



25



26



27



28



Ni lo uno ni lo otro.

La ciudad pandereta, la ciudad adosamientos a la mala, sin patios y sin jardines.

¿Por qué no se nos hace ver esto en nuestro período formativo?

¿O es que debemos caer en el juego, y aprovecharnos del sistema, sin cuestionar más que la obra en sí, agregando pagotes a un todo ya bastante deteriorado?

La constante que yo atisbo, a mis cinco años de estar en este período formativo universitario, que más que aprender las lecciones de la arquitectura que nos llega, se ha copiado su gesto externo, descontextualizado de su origen histórico que le da sentido.

La arquitectura moderna surgió en Europa como una respuesta funcional y simbólica a los profundos cambios sociales de todo orden, derivados de la Revolución Industrial.

Según el arquitecto Enrique Browne, docente de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Chile, nosotros importamos esa arquitectura antes casi de que tuviésemos industrias.

Importamos las soluciones sin tener aun los problemas ¿cómo está?

Ahora, en medio de la crisis general del modernismo decimos que queremos reencontrarnos con el pasado.

Es la crisis post/moderna.

¿Esteremos esta vez, aprovechando la oportunidad de aprehender las lecciones que se derivan de esta tendencia?

Pienso que más que preocuparnos de el pasado y la historia, deberíamos centrar nuestra atención en nuestro pasado y nuestra historia.

29



30



31



32



La lección que debemos
aprehender es el reencuentro de cada
cual con su propia historia.

No es lo inverso.

El reencuentro con las raíces
ajenas.

Por ser ajenas no es tampoco
reencuentro, reencuentro con que, sino
más bien una especie de International
Style Modernista, pero ahora en
versión retro.

Que lejos esta la Scratch de
todo esto. Pero bien, sigamos.

120

Parciese que tanto tiempo sin identidad, nos ha desarrollado una cáscara que nos hace impermeables al reconocimiento de nuestras propias determinantes culturales.

Perdida de vista la correlación entre la historia y los edificios que origina, nos creemos que la historia de la arquitectura latinoamericana y chilena no puede ser más que el relato vacío de la sucesión de estilos que hemos importado.

Sabemos que en Latinoamérica somos copiones.

Pero más que copia, el nuestro ha sido un copismo enteramente carente de sentido. Este copismo es también parte de nuestra historia. Su reencuentro no radica en la repetición mecánica de formas, sino en cuanto expresión de nuestra hambre de identidad, que en su vacío, debía nutrirse de identidades ajenas que son vendibles.

Y así, sucesivamente, desde el siglo XVIII que hemos bailado fuera de compás.

En 1925, el poeta Vicente Huidobro lo veía así, en su 'Balance Patriótico'. Cito:

'Un país que apenas a los cien años de vida, está viejo y carcomido, no tiene derecho para llegar a la decadencia sin haber tenido el apogeo. Un país que se muere de senectud, y todavía en pañales. Un pueblo de envidiosos, sordos y pálidos calumniadores, un pueblo que resume todo anhelo de superación en cortar las alas a quienes quieren elevarse'.

La apremiante necesidad de desarrollo de América Latina, se pervierte por la negación de su realidad de origen, en la creencia absurda de una transmutación, desde

una realidad que ha desaparecido, hacia una idealidad que no es la suya.

Desinteresada de su propia realidad tantas veces descalificada, para salir del subdesarrollo, Latinoamérica no ha buscado modelos de sí misma, en sí misma, sino que según su 'copismo', los importó.

Obviamente, esta representatividad modelística era muy escasa respecto de la realidad nuestra, donde se le quiso implantar. Se pretendió que la realidad se ajustara al modelo.

Si un modelo económico está destruyendo, por ejemplo, la agroindustria de lechería del país, no se rectifica el modelo, sino que se responde a los agricultores que se comen las vacas.

Así somos los chilenos.

De centro, de izquierda, de derecha, civiles y militares, moros y cristianos. Todos estamos en guerra con nosotros mismos, sin darnos cuenta de ello.

Este sentimiento de estado de guerra contra nosotros mismos, contra nuestra propia realidad, no parece haber quedado circunscrito solamente a los chilenos, sino me parece, ser un sentimiento extendido en todo el Cono Sur de América.

Más allá de las diferencias de contenido, y de los grados de error que tal vez haya, lo relevante de la fábula que estamos siguiendo, es la negación y la descalificación de los valores de la identidad de nuestra propia realidad. Negada esta identidad, no sentimos ningún respeto por ella, y estamos siempre dispuestos a embarcarnos en cualquier aventura modelística, por heterocéntrica y autodestructiva que sea.

Es el pecado que nos une a todos, en el espacio y en el tiempo.

De la conciencia humilde de este pecado común, que no es más que el reconocimiento de esta verdad, quiero creer que pueden surgir las fuerzas para intentar alcanzar su redención en los 'actos' de nuestro porvenir.

Es por ello que la complejidad de nuestra identidad aun ocultada, depende bastante más que de un arquitecto y de un buen mandante. Es, creo, una cosa amorfa, colectiva y cotidiana, que nadie se atreve a ver y que pocos osan asumir.

Como dice Octavio Paz, en su libro 'Post-Data'. Cito:

'Cuando llegó el progreso a la moderna, nuestra casa, hecha con los despojos del mundo precolombino y con las viejas piedras de la civilización hispano/católica, se desmoronaba. La que hemos construido en su lugar aparte de albergar únicamente a una minoría de mexicanos, ha sido deshabitada por el espíritu. Pero el espíritu no se ha ido: se ha ocultado'.

Este es un problema que atañe a toda América Latina, y por ello a nosotros como chilenos, aunque se nos considere una isla por nuestros vecinos países, somos parte de esta cultura latinoamericana, y nuestra cultura forma parte sustantiva de la mayor, de la cultura del ser americano.

CONCLUSION

Saber de las historias ajenas más que una necesidad de cultura general, se ha convertido en una obsesión compulsiva.

La confección de una arquitectura con identidad propia debe pasar, necesariamente, por el conocimiento de la historia local.

La 'reconciliación' con la historia a que me refiero, no tiene que ver con una acumulación de información sobre el pasado, sino con el conocimiento profundo de nuestra geografía, de nuestras costumbres, de nuestros materiales y su comportamiento, de nuestros episodios sociales, culturales y técnicos, de nuestra realidad, y su relación con la arquitectura.

Pero al aterrizar en la cruel realidad, legislaciones, planes reguladores, costos, hacen extremadamente difícil, pero no por ello menos desafiante, el ejercicio de la arquitectura. Al contrario, mayor es el reto.

Ya me ha tocado vivir esta realidad. El cliente siempre quiere una cosa así no más. Por eso al cliente hay que pasarle liebre por gato.

Quedarse en una actitud pasiva, de que las cosas van arreglándose solas, de que existe una evolución natural, puede ser peligroso y a la vez, muy cómodo.

Tal vez sea verdad, pero junto con esto debe haber una crítica, una crítica que hace que las cosas se muevan mas rápidamente.

Si uno se mantiene alejado, no activa las cosas y no es mas que fermento, no esta bien.

Es la enorme tarea que ya es tiempo de comenzar con seriedad.

Por una parte, está el mundo de los conceptos ideales, de las declaraciones en favor de la belleza, del orden, de la arquitectura humanizada. Y por otro lado está la práctica cotidiana, envuelta en intereses que inexorablemente, llevan a la fealdad, al caos y a una arquitectura deshumanizada.

Mientras se sigue la carrera de arquitectura, se hace de la ética y de la estética una unidad indisoluble, que permite evaluar el mundo con crudeza, sin matices.

Por lo que ya he visto, a medida que comienza el ejercicio profesional, se van frenando los ímpetus críticos, y junto con aceptar el sistema, se va disolviendo esa unidad entre intenciones e ideales, y las posibilidades reales.

Como dice Serrat en una canción, se empieza a confundir lo que está bien con lo que conviene. Pocos son los que escapan de esta contradicción vital.

Comparemos, por ejemplo, un profesional actuando en Holanda, con otros actuando en Bolivia, en Chile, en Paraguay. El perfil del usuario, la realidad económica, el marco institucional, la tradición cultural, en fin, son muchos los distinguos que distorsionan cada quehacer.

Para el arquitecto latinoamericano, que ejerce la profesión no como un sublimado acto de amor al arte de la arquitectura, sino como una forma de ganarse la vida, el tema de la fidelidad a unos principios ideológicos pasa por coordenadas muy diferentes.

Numerosos arquitectos comienzan copiando edificios, por cuestiones de tiempo, y por que no decirlo, de capacidad.

No es la fidelidad de un modelo

importado lo que asegura la calidad de una obra, sino su correcta adecuación a una circunstancia social, cultural y física.

Pese a la claridad con que veo este problema, soy bastante pesimista en su solución. Es un fenómeno que se viene repitiendo desde que existe arquitectura en nuestro país. Somos repetidores, y si nuestros antepasados imitaban los estucos, nosotros lo imitamos todo.

Hay una gran cantidad de arquitectos que piensa que sólo cabe hablar de arquitectura a partir de ciertos niveles económicos hacia arriba, los cuales se dan en estratos sociales altos, y en temas determinados resueltos mediante edificios singulares.

Esto genera un mundo pequeño y cerrado, un lenguaje para arquitectos, en que cabe la vanguardia y el arte, pero que deja totalmente fuera la arquitectura cotidiana, esa que constituye el tejido urbano.

Lamentablemente, nuestras ciudades son un reflejo de esta disociación. Por un lado la arquitectura de elite, la de la calidad, la que se presenta a las Bienales. Por el otro, la de la masa, la de la cantidad, la que sus autores prefieren no mostrar ni asumir.



CONCLUSION FINAL

'Se encuentra el caminante con un anciano que llevaba una cucharita de té en la mano, y le preguntó:

- ¿A dónde vas ?

Y el anciano contestó:

- A mover esa montaña que tapa la luz a mi pueblo.

- Pero nunca podrás hacerlo.

- Lo sé - contestó el anciano - pero alguien tiene que empezar'.

Adagio Anónimo

CONCLUSION FINAL

El problema real es hacer una arquitectura original, original respecto a su origen.

No es el cómo originar formas nuevas por, sí, más audaces, más voladas, mas libres.

No es un problema de forma, sino de fondo.

No se trata de como producir objetos arquitectónicos, nuevos ceniteros. No hay que seguir buscando nuevas analogías y metáforas, sin ningún sentido.

El problema de fondo que enfrenta la arquitectura hoy, es el problema del hombre y su concepción. Es el problema de la arquitectura como esencia, el problema de la Identidad.

De esta manera, el problema que enfrenta hoy día la arquitectura no es solamente un problema estético, sino también ético, al hacer de la arquitectura un fin en si misma.

La actitud de querer destacarse, y no hacer de su edificio un simple colaborador de la conformación urbana, es un pecado de los más graves que tienen algunos arquitectos hoy día, y mayor es aún, cuando su aporte está lejos de llegar a trascender.

Ya en este plano conclusivo, hablar de la arquitectura como una síntesis feliz de una serie de aspectos, como función, estético, estructural, constructivo..., me resulta esencialmente incompleto.

Los principios Vitrubianos son el medio, no el fin.

No representan lo medular, la carga que el hombre es capaz de regalarle a la arquitectura, y sin la cual, no podríamos siquiera imaginarla.

Me refiero al carácter, a los valores significativos y simbólicos, a la identidad cultural.

En síntesis, al juego de la vida, con sus mas plenas fantasías.

Pienso que el arquitecto no está para enseñar a vivir a la gente, pero sí para dignificar a través del espacio, cada modo de ser diverso.

No olvidemos jamás que la obra es un producto cultural. Según el profesor Moreau :

'El hombre va dejando un residuo de creencias, ideas, usos y normas que se resumen en una manera de ver, pensar y actuar, lo que sumariamente identificamos con la palabra cultura'.

Por ello, toda obra de arquitectura forma parte, en menor o mayor medida, del legado cultural.

Si entendiésemos la idea de patrimonio como lo explicita el profesor Moreau, como:

'Todo rasgo que se integra o incorpora a una cultura, o que contribuye a construirla'.

Pensaríamos que tenemos por misión, hacer la obra de Dios, la más hermosa función creadora, darle a cada tierra una arquitectura propia, genuina, conscientes de que así contribuimos, dentro de nuestra esfera de acción, a formar patria.

Si ha de haber una salida a la crisis actual que sufre la arquitectura, esta pasa necesariamente por un cambio de actitud de parte de los arquitectos, reconociendo que la sociedad misma esta evolucionando.

Uno de los desafíos que tengo por delante, es lograr armonizar cantidad con calidad, diversidad dentro de la unidad, una Unidad de unidades que resulte ser Ciudad, la síntesis real y feliz entre patrimonio

y fantasía.

Hay que perder el temor al futuro y a la tecnología, asumamos la responsabilidad de dominar la técnica y ponerla al servicio de la mayoría de la calidad de vida de sus destinatarios.

En síntesis, después de este largo viaje que hemos venido siguiendo, me siento con la completa convicción, de la tremenda herida que poseen nuestras ciudades.

No me queda por ahora, más que desvelarme en procesos que algún día espero cumplir.

Es a partir de nosotros que la arquitectura reconozca su pasado y no tema al futuro, respetando su dependencia del lugar, respondiendo a las diferencias climáticas y culturales, se transforme en un medio que satisfaga bellamente las funciones reales del habitar, y que de cabida, también, a la expresión de las aspiraciones, anhelos y deseos de cada persona, como ella los concibe y quiere, y contribuya de este modo a su superación material y espiritual, en una América cada vez más americana.



BIBLIOGRAFIA

Este Tema de Arquitectura es, en la superficie y en el fondo, el fruto de las experiencias que como habitante/alumno tuve que decantar en el presente cuestionamiento teórico acerca del mundo y de sus formas arquitectónicas.

El desarrollo teórico ha sido realizado principalmente con el apoyo de los textos del curso Teoría I, asignatura dictada por el profesor Jorge Moreau Lazo.

Los libros, revistas, apuntes, periódicos, diarios, folletos, recortes, programas de televisión, conversaciones, correcciones, que han servido de fuentes de información, han sido identificados con sus respectivos autores y fechas de emisión, en el momento oportuno.

Universidad de Valparaíso
Chile



00001610