

el arquitecto. de dios a convidado de piedra*

A los arquitectos nos gusta usar una definición de la arquitectura algo parca: **“la arquitectura es la voluntad de una época traducida al espacio”**. Corresponde a Ludwig Mies van der Rohe y data de 1923. La usamos muchas veces por ser una metáfora agradable y fácil de recordar, y otras por la grandiosidad que resulta del sentirse intérpretes de nuestro tiempo y responsables mayúsculos de su construcción –al menos en su acepción literal-, nos convierte en semi-dioses.

Nos detendremos en dos de los términos usados por Mies para comenzar a entender el rol de la arquitectura en la sociedad actual, globalizada, virtual, informática o como queramos llamarla. Uno es voluntad, el otro, traducción.

La **voluntad** no implica directamente al presente como figuración inmediata, la voluntad es más bien, un tender hacia, es tener una intención conciente de realizar algo, en definitiva, es una proyección, y es allí donde Mies sitúa su definición y su arquitectura, en el poder leer del presente esa voluntad futura y materializarla, construirla. De lo que podemos deducir que el segundo término, **traducción**, hacer algo inteligible, significa para él hacerlo desde la construcción –como bien se encargó de demostrarlo en su actividad y sus discursos- **no desde la representación**.



Hasta aquí, la situación se desenvuelve en un ámbito puro, no contaminado, ideal, tan bien representado por el arquitecto de Sironi. En este ámbito parecería imposible resolver (y hasta plantearse) una cuestión como la que nos presentan estas imágenes:



3

4

La paradoja que plantean estas dos imágenes en paralelo pareciera ponernos frente a ese tipo de juego: “descubra los errores”. Buscar esos errores es, modestamente, lo que trataré de esbozar, tratando de no escaparme del campo específico de la arquitectura y, especialmente, de la responsabilidad de los arquitectos en esta quimera.

Creo que, para comenzar, se hace necesario compartir algunos conceptos que hacen a la arquitectura en su esencia. La arquitectura es, por naturaleza, un arte autónoma, abstracta y conservadora. Autónoma porque tiene sus propias reglas, y debe rendir tributo a las mismas, fruto de siglos de construcción y afianzamiento; basta como comprobación, repasar los tratados desde la antigüedad para aceptar que la arquitectura ha buscado siempre valerse de figuras universales: la naturaleza y la creación. Cuando en el s.XX, especialmente con el cuestionamiento al racionalismo pos-Auswitz, se comenzó a desconfiar de su capacidad de autonomía, ya sea por la semiótica, la sociología, la filosofía o la ecología la arquitectura cayó rápidamente en la desconfianza sobre la capacidad propia y disciplinar, la arquitectura culmina siendo sustentada desde discursos extra-disciplinares mientras no responde a sus propios principios. Es abstracta porque, al igual que la música, no debe representar algo, sus códigos formales pueden provenir de distintas áreas, pero eso no implica una representación cabal de determinadas figuras (imágenes o ideologías), es harto sabido que la representación directa culmina en un fetiche pasatista y kitsch, que la arquitectura, por su finalidad social, no puede permitirse. Por último, debemos aceptar que siendo un arte útil, útil al hombre, la arquitectura es conservadora. Basta pensar que las funciones biológicas del hombre no cambiaron desde el *homo sapiens*, mientras las funciones sociales, las segundas a las que atiende la arquitectura, sufren cambios muy lentos en el desarrollo de la humanidad, aceptar que atravesar habitaciones para ir de un lugar a otro o que era necesario tener un lugar separado para el baño no era correcto, llevó siglos. A estos cambios sociales, la arquitectura responde con cambios tipológicos ayudada, obviamente, por la técnica.

Como vemos, si aceptamos estas tres características, el campo de acción de la arquitectura se vería limitado a satisfacer aquellas necesidades “conservadoras”, innovando con códigos formales provenientes de los progresos técnicos o de las vanguardias plásticas acordes a su tiempo –o si volvemos a Mies, acorde a la voluntad de su tiempo-. Pero debemos aceptar que, más allá de las funciones sociales y biológicas, el hombre ha necesitado siempre de la expresión, del demostrar una cierta posición frente a la vida, a la sociedad y a su tiempo. Hablo de esa expresión que se manifiesta especialmente en el “parecer”, no en el “ser” constitutivo, y la arquitectura no escapa a ese anhelo. Por ende, la representación (si bien es otra representación de aquella mimética) se supone ausente de la naturaleza misma de la arquitectura, asume un rol para nada despreciable en la construcción del hábitat. Y, por qué no, del modo en que la arquitectura se manifiesta y desarrolla.

En esa aparente necesidad de representación de la arquitectura y en cómo ella influye sobre el medio que habitamos, es donde podemos encontrar algunas respuestas al acertijo planteado por las imágenes.

Los términos usados como disparadores de esta mesa plantean una dualidad presente en cualquier discusión, términos muy manoseados si se quiere, términos que puestos a definir nos presentan una situación que sabemos existe –desde Mc Luhan al menos- pero que cuesta mucho más definir exactamente que poder representarla con imágenes o cualidades que nos vienen inmediatamente a la cabeza asociadas a dicha dualidad. Hagamos una prueba:

Términos

	ciudad industrial	ciudad global
	ciudad real	ciudad virtual
	capitalismo de producción	capitalismo de información
	aldea local	aldea global

Representaciones

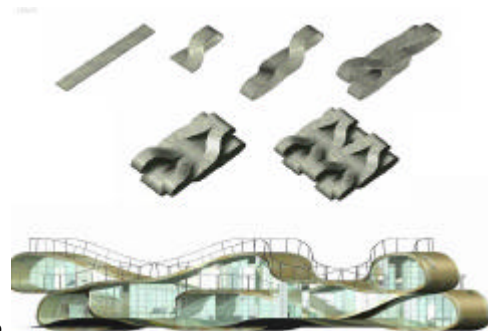
material	evanescente
firme	volátil
concreción	proyecto
táctil	visual
concreto	imaginario
opaco	transparente
tierra	aire
sólido	líquido
estático	dinámico
estructura	red
obrero	yuppie
peso	ligereza
pasado	futuro

La columna de la derecha, es parte del imaginario colectivo al que los arquitectos, entendidos como *fashion designers of the future* según Van Berkel, están abocados a encontrar su representación en la arquitectura.

El repertorio formal de la arquitectura se encuentra entonces en la difícil encrucijada de “tener” que construir aquello a lo que los medios han dado ya forma. Y lo han logrado justamente porque no han debido construir y, mucho menos, brindar cobijo. Los fascinantes diagramas tridimensionales que tenemos frente al ordenador han servido para explicar avances científicos de las más variadas disciplinas, han sido explotados por la gráfica, han creado un mundo desde el cine –donde la ciencia ficción ya parece abandonar lo de ficción-. Por eso, toda esta construcción ideal es ya un código formal aceptado; pero, como decía Ray Bradbury muchos años atrás, la ficción ya existe, ahora debemos construir la realidad. Y esa realidad que tenemos en frente como arquitectos se da contra, al menos, dos cuestiones: primero, como decíamos, la arquitectura depende de cambios sociales muy lentos y, sobre todo, de funciones biológicas inalterables, “trivialidades” tales como que el piso debe ser horizontal o que las personas físicas no pueden atravesar muros. Segundo, se debe poder construir y mantener en el tiempo, con materiales que realmente existan y que, por ser tales, respondan a una lógica de aplicación con determinados límites.



5



6

Si, como decíamos, las sociedades de cada tiempo se han sentido representadas por un determinado lenguaje presente en su envoltorio vital, debemos reconocer que la actual, tal como lo muestran las imágenes sólo recibe confusión desde la arquitectura.

Atrás quedó la búsqueda de la modernidad heroica donde la factibilidad técnica existía antes que la demanda social, donde su repertorio formal si bien nacía desde las vanguardias plásticas, se apoyaba especialmente en el vocabulario latente de los nuevos materiales, en especial el hormigón y el acero, que ya habían sido usados por la ingeniería del s.XIX, en la estética de la máquina, de los silos, de los buques y los puentes.

Esa confusión, que a primera vista pareciera no incumbir más que cuestiones superficiales o, al menos estéticas, tiene un componente de mayor importancia, es el de dejar un vacío, un "todo vale", tierra fértil para la especulación más banal que, como bien sabemos, implica el desplazamiento de la arquitectura y del arquitecto del campo de decisiones, la aparición del emprendedor que "realmente" sabe interpretar la necesidad de la sociedad ocupa cómodamente el lugar del dios de Mies, mientras al arquitecto participa de esta construcción como mero convidado de piedra.

Ricardo Sargiotti

**ponencia en ocasión de una mesa redonda con artistas plásticos argentinos y catalanes sobre el tema: ciudad real - ciudad virtual. audit. Diego de Torres, Cba., julio 2006*

lista de imágenes

1. Christoph, el "dios" arquitecto de Truman Show
2. il Architetto, Mario Sironi, 1926
3. Doppelhaus en el Weissenhoffsiedlung de Le Corbusier con un Mercedes Benz de la época, 1926
4. 2007, el ingreso del edificio Grand Bourg en Buenos Aires junto a un modelo de Peugeot de próximo lanzamiento.
5. Lara Croft, personaje nacido de un juego de la web, llevado al cine por Angeline Jolie
6. Esquemas de casas Moebius, de Foreign Office Architecture

"La arquitectura es la voluntad de una nueva época trasladada en el espacio viviente y cambiante. Ni ayer, ni mañana, solamente la actualidad puede darle forma".

M.V.d.R., 1923

