



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSTGRADO

La Gran Capital

REPRESENTACIÓN DE CIUDAD

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER EN ARTES
MENCIÓN ARTES VISUALES

Autor:

Leonardo Suárez Molina

Profesor guía:

Enrique Matthey Correa

Santiago de Chile

2017

Índice

Resumen.....	5
Introducción.....	7
1 10	
El Arte de la representación en arquitectura	11
1. El Arte de la representación en arquitectura	13
1.1. Arquitectura y representación.....	13
1.2. A(r)nte-proyecto de arquitectura.....	16
1.3. Obra representada v/s obra construida	19
2 24	
Magister en Artes Visuales: Primera aproximación concreta a la obra artística propia. ..	25
2. Magister en Artes Visuales: primera aproximación concreta a la obra artística propia.....	27
2.1. Referentes: intereses preconcebidos de un proceso visual a explorar.....	28
2.2. Primeros ejercicios de obra: cruce entre encargos y referentes visuales.....	37
2.3. Nuevo foco de reflexión visual.....	51
3 58	
“La Gran Capital”.....	59
3. “La gran capital” juego de mesa	61
3.1. Descripción del juego.....	61
3.2. Todos crecimos jugando La Gran Capital: Significado y simbolismo personal para con el juego	63
3.3. Origen: de Monopoly a La Gran Capital.....	65
3.4. La Gran Capital: representación de ciudad.....	68
4 80	
La Gran Capital: Ejercicios de obra.....	81
4. La Gran Capital: Ejercicios de obra	83
4.1. Tres jugadores jugando el juego.....	84
4.2. De la Gran Capital a la “Gran capital”	92
4.3. Mirror Arquitectos Ltda.	106
Conclusión.....	118
Referencias Bibliográficas	120

Resumen

Si bien esta tesis lleva por título *La Gran Capital: representación de ciudad*, tiene como inicio el contexto de por qué como arquitecto de origen decido cursar un Magister en Artes Visuales. Reconozco esta instancia como la primera aproximación directa con un cuerpo de obra visual propio. Esta experiencia en un principio está sujeta al cruce entre un interés preconcebido con un fuerte protagonismo de referentes visuales que limitan entre la arquitectura y el arte y los primeros ejercicios realizados en los talleres del Magister, pero que una vez se avanza en el programa académico es cuestionado para dar paso a un nuevo proceso de obra que tiene como recurso visual y discursivo al juego de mesa *La Gran Capital*, como un jarabe o concentrado de la real ciudad de Santiago desde la cual se origina como juego y representación.

Introducción

La presente tesis debe su fundamentación a reconocer primero que la experiencia como estudiante del Magister en Artes Visuales de la Universidad de Chile, constituye mi primera aproximación concreta a la obra de arte, es decir, el primer acercamiento a un cuerpo de obra propio bajo procesos y fundamentos netamente artísticos y visuales.

Por ello considero pertinente hacer mención que el portafolio visual de obra que se nos pedía como parte de los requisitos para postular al Magister debió la mayoría de su contenido a encargos de terceros, es decir, representaciones de proyectos de arquitectura ajenos con el fin de tener una previsualización de lo que sería su obra. Por lo tanto asumo la no existencia de un cuerpo de obra y veo el Magister como un escenario para poder desarrollar una visualidad propia.

Reconozco también que mi mayor interés en la arquitectura está en los procesos de creación y diseño de ésta, a través de su “representación” más que en la construcción de la obra misma. Esto vinculado a un sentimiento de frustración ante la baja probabilidad de adjudicarse, diseñar y luego construir un encargo de arquitectura sobre todo en los primeros años de ejercicios de la profesión. Es por ello, que al momento de ingresar al Magister sólo tenía claro que mi mayor interés era explorar las técnicas de representación propias de la disciplina, como el croquis, fotomontajes, modelos tridimensionales tanto análogos como digitales, pero ahora desde las artes visuales prescindiendo de las restricciones propias de la obra de arquitectura. Entonces aparece la interrogante, ¿Cuál sería esta visualidad y cómo se vería influenciada por la arquitectura como disciplina de origen?, ¿qué podría decir como arquitecto desde las artes visuales?

Las primeras respuestas a esta interrogante se vinculan a los primeros ejercicios de obra realizados en los talleres del Magister, convirtiéndose éstos en el escenario propicio para la puesta en práctica de un interés previo fuertemente cargado por el imaginario de referentes, pero que a su vez presentan un vacío en cuanto a contenidos o fundamento tras su proceso visual. Se cuestiona entonces su resultado al entenderlo desde el origen disciplinar de la arquitectura, y se queda en la ambigüedad entre el objeto y el espacio.

Durante el desarrollo del Magister toma fuerza un re-direccionamiento de intereses sobre los cuales seguir trabajando, influenciados en parte por ciertos tópicos planteados en los talleres y cursos del mismo programa académico, y por el surgimiento de la necesidad de poder comunicar una incomodidad y crítica personal hacia ciertas prácticas de la arquitectura que venía sosteniendo desde el pregrado, particularmente vinculadas al área del mercado inmobiliario y como éste repercute en la manera en que se construye y toma forma la ciudad, en la que pareciera que todo se rige por la especulación del valor del suelo y las propiedades, convirtiendo a la ciudad contemporánea en “un espacio privilegiado de posibilidades para la sobrevivencia del capitalismo en nuestros días” (Hidalgo, Pereira, 2008, p.12).

Es en este contexto entonces, que aparece el juego de mesa “La gran Capital”¹ como figura y recurso visual para poder representar y explorar visualmente este nuevo interés. Veo en éste juego y sus componentes un verdadero potencial de representación de la ciudad de Santiago, cargado de simbolismo y significado con respecto a ciertos comportamientos y prácticas propias de la vida en la ciudad, poniendo en valor su contingencia y pertinencia con problemáticas urbanas, político-sociales, arquitectónicas y visuales de la ciudad real que son llevadas al juego y viceversa.

¹ Adaptación chilena del popular y mundialmente conocido juego de mesa “Monopoly”.

Toma fuerza también la idea de ver este juego de mesa como un modelo a escala de la ciudad vinculado a un medio de representación tradicional de la arquitectura como lo es la “maqueta”, en la que aparece la figura de “la casa” como objeto y como símbolo unívoco del “bien de consumo máximo”, muchas veces cargado de connotaciones aspiracionales y pretensiosas que se pueden ver reflejadas en la popular frase “El sueño de la casa propia”, el cual es a su vez alimentado por una serie de imaginarios ajenos principalmente vinculados a su difusión en los medios.

Es así como esta tesis se organiza en cuatro capítulos, alineados principalmente por la búsqueda de un proceso visual propio que tiene a la arquitectura como origen pero vista ahora desde el plano estético y reflexivo de las artes visuales. Dicha búsqueda tiene su inicio en ciertas experiencias e intereses previos que contextualizan mi decisión de ingreso al Magister, sobre las cuales hago referencia en el primer capítulo, para luego continuar en el segundo con la reflexión en torno a cómo estos se cruzan y reaccionan frente a la experiencia de ser estudiante de este postgrado, y cómo también a partir de esto aparece un nuevo interés representado en el juego de mesa “La Gran Capital”, el cual es objeto de análisis en el tercer capítulo de esta tesis, para finalmente en la cuarta y última parte, decantar en una serie de tres ejercicios de obra realizados en diferentes talleres cursados en el Magister, en los que se reflexiona principalmente en torno a la ciudad y la vivienda, a veces con un perfil más crítico y otros simplemente más visuales o representacionales de la ciudad de Santiago.

1

El Arte de la representación en arquitectura

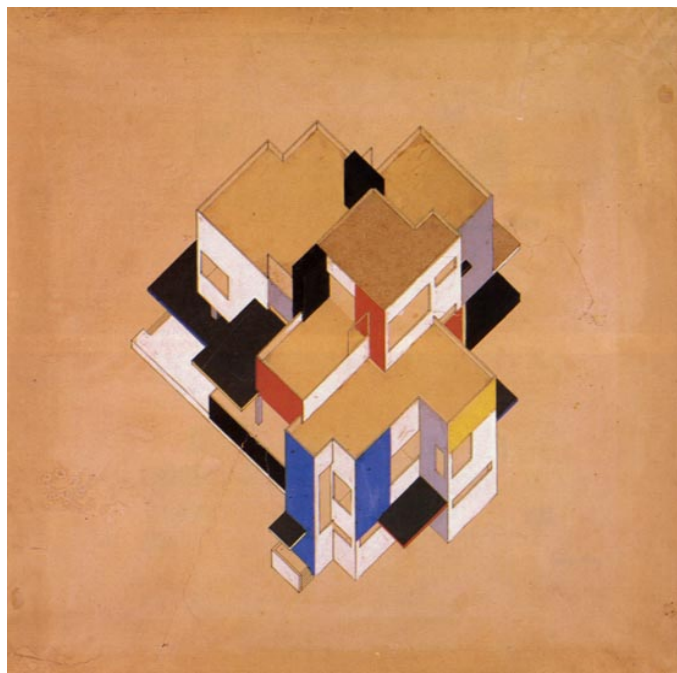


Fig.1

La casa particular, (1923)

Theo Van Doesburg

1.El Arte de la representación en arquitectura

La primera parte de esta tesis tiene que ver con una serie de experiencias previas al desarrollo del Magister que buscan dar contexto a mi interés como arquitecto en realizar un programa académico de postgrado relacionado a las artes visuales, reconociendo un claro interés por los procesos de representación en arquitectura y como se pretende trasladar este interés al plano artístico.

1.1. Arquitectura y representación

“La Representación no es más que un cuerpo de expresiones para comunicar a los demás nuestras propias imágenes”. (Bachelard, [re-ed.] 2011, p.186).

Parto reconociendo entonces que mi mayor interés en la arquitectura tiene que ver con la visualidad que tiene lugar durante los procesos proyectuales de ésta ligados principalmente a su representación, llámense a éstos croquis, maquetas, planimetrías, esquemas, modelos tridimensionales, tanto análogos como digitales. Veo en esta instancia un cruce entre arte y arquitectura, hasta el punto de diluir su límite. Por ejemplo, es en este estado de representación en que la arquitectura por lo general goza de pureza conceptual y formal, es en este estado que ha tenido cabida en el espacio museo, es decir, pasa a estar del lado del arte siendo clasificada como tal. Esto quizás parece muy obvio al pensar que por su escala y condición de inmueble, la arquitectura no puede ser llevada en sí misma a un espacio expositivo que no sea mediante algún tipo de sistema de representación, ya que si esto sucede es la misma obra la que se convierte en espacio contenedor de sí misma, convirtiéndose en un “edificio museo”. Ya sea por fines de preservación en sí misma o de representatividad del legado de su creador, como ha sido

el caso de la mayoría de las obras de Le Corbusier, el arquitecto de mayor representatividad del “Movimiento Moderno”, quien hoy en día cuenta con gran parte de su obra arquitectónica convertida en un espacio representativo del contexto, ideales y conceptos propios de la época en que se originó.

Me interesa entonces la riqueza visual que se puede encontrar durante el desarrollo de los procesos creativos ligados a la gestación de un proyecto de arquitectura, ya sea a nivel conceptual, formal, cromático, o de la pureza y simplicidad tras una idea matriz como germen de un proyecto, y principalmente como procesos ligados a la “Representación”, que en arquitectura es más bien entendida como una mirada cargada de previsualización durante el desarrollo de un proyecto, constituyéndose como un proceso de descubrimiento y presentación para luego ser mostrado nuevamente.

“La práctica arquitectónica está en permanente tensión por la necesidad de ir adelante, proyectar y anticipar: anticipar usos y hábitos a los que habrá que dar lugar, anticipar relaciones entre las preexistencias y los edificios por construir, anticipar el buen envejecimiento de las estructuras o anticipar la visualización de una construcción que aún no existe. La más evidente de las operaciones, como la producción de instrucciones a través de dibujos y textos para la construcción de nuevos edificios involucra, también, la capacidad de adelantarse a los hechos. Hechas para un cliente, para el constructor, para la opinión pública, para un lector estudioso, para un lector desprevenido, más o menos pictóricas, puramente técnicas, bidimensionales, tridimensionales, incluso incorporando las más recientes animaciones y videos, las representaciones ocupan un espacio central en los procesos de intercambio y transferencias que la arquitectura promueve.” (Mardones, 2012, p.10)



Fig.2

Arriba: Representación en maqueta de obras de arquitectura. Emilio Marín

Abajo: *El espacio entre las cosas*. Emilio Marín

1.2. A(r)nte-proyecto de arquitectura

Previo a realizar el Magister recuerdo algunas aproximaciones indirectas con la obra de arte que tuvieron que ver con referencias plásticas que se nos daban durante los primeros años de formación como estudiante en la Escuela de Arquitectura de la P.U.C., situación que llamaba profundamente mi atención al no necesariamente tener referencias directamente ligadas a la arquitectura. Al parecer ésta es una práctica común en la disciplina, como lo comenta Cristina Bechtler (2006, p.8)² al referirse a las obras de Jacques Herzog (arquitecto) y Jeff Wall (artista fotógrafo): “Los arquitectos se inspiran a menudo en el arte contemporáneo, no sólo en su presencia háptica y material o en el tratamiento imaginativo de los materiales, sino también en su examen analítico de la sociedad.” Bajo la idea de las referencias e inspiraciones es que recuerdo el taller de 3er semestre dirigido por el arquitecto Teodoro Fernández, en que para desarrollar una de las tareas iniciales se nos asignaban arbitrariamente los llamados “referentes plásticos”. De esta forma me fue posible conocer la obra de una serie de artistas, como Martín Puryear, Richard Long, Sol Lewit, Eduardo Chillida, David Hockney, Jorge Oteiza, entre otros. En palabras de uno de los profesores:

“Los ejercicios de construcción en torno a lo que se denomina preforma, constituyen una modalidad a través de la cual una serie de ejercicios derivados de una exploración escultórica permiten transitar hacia proyectos con programas de arquitectura, informándolos con los instrumentos de la profesión” (Rosas, 2008, p.168).

Podemos interpretar entonces que el objetivo de este ejercicio buscaba hacer descansar la primera aproximación formal del proyecto de arquitectura en una obra de arte, asegurando de cierta forma el primer esbozo formal de proyecto, para que de esta manera el estudiante pueda enfocarse en resolver temas pertinentes a la arquitectura como la organización del programa, sistema estructural, iluminación, etc.

² Prólogo, Una conversación entre Jacques Herzog y Jeff Wall

Recuerdo de forma particular la obra del escultor norteamericano *Martin Puryear* que me fuera asignada como referente, y desde la cual (sumando más variables obviamente) tuve que desarrollar y diseñar una hostería rural. Esto no fue fácil, ya que había cierta resistencia de mi parte en abandonar la expresión formal y conceptual resultante en aquel ejercicio para luego, como menciona Rosas en la cita anterior, “informar con instrumentos de la profesión”, que en la mayoría de los casos terminan sobre informando la forma del proyecto distanciándolo de aquella riqueza visual que le dio su origen. Reconozco entonces que siempre llamaron más mi atención como estudiante de arquitectura, aquellos ejercicios iniciales de proyecto, sobre todo su representación que en la mayoría de los casos se aproximaba más al arte que a la arquitectura como expresión, sobre todo al momento de presentarla y exponerla al resto de los compañeros y profesores, en que los muros de las salas de clases se convertían en verdaderas galerías de obras en formato seriable, ya que a pesar de ser el mismo encargo para todo el grupo de alumnos, nunca existía un resultado igual a otro.

Estando inserto ya en el ejercicio profesional, agradezco haber tenido la posibilidad y suerte de diseñar una decena de proyectos, pero con muy pocos de ellos llevados a obra, debido a la complejidad y volatilidad de los factores que se deben alinear para que un proyecto se llegue a construir. Sin embargo puedo decir que la relación representación v/s ejecución de obra tuvo características muy similares a las de los proyectos realizados durante la carrera, es decir que gran parte de la riqueza conceptual desarrollada en la representación que dio origen al proyecto fue moldeada al ir acercándose a su etapa de construcción por diversos factores más bien técnicos, como el confort de habitabilidad, leyes normativas según lugar y ubicación, leyes constructivas derivadas de la física de la gravedad y transmisión de fuerzas, etc., elementos que en la mayoría de los casos terminan desvirtuando la pureza de las ideas proyectuales que se aprecian con gran claridad en las representaciones iniciales de un proyecto de arquitectura. Por ejemplo, cuando un modelo tridimensional análogo, comúnmente llamado “maqueta”, que por su condición volumétrica puede ser ligado directamente a una escultura en las artes

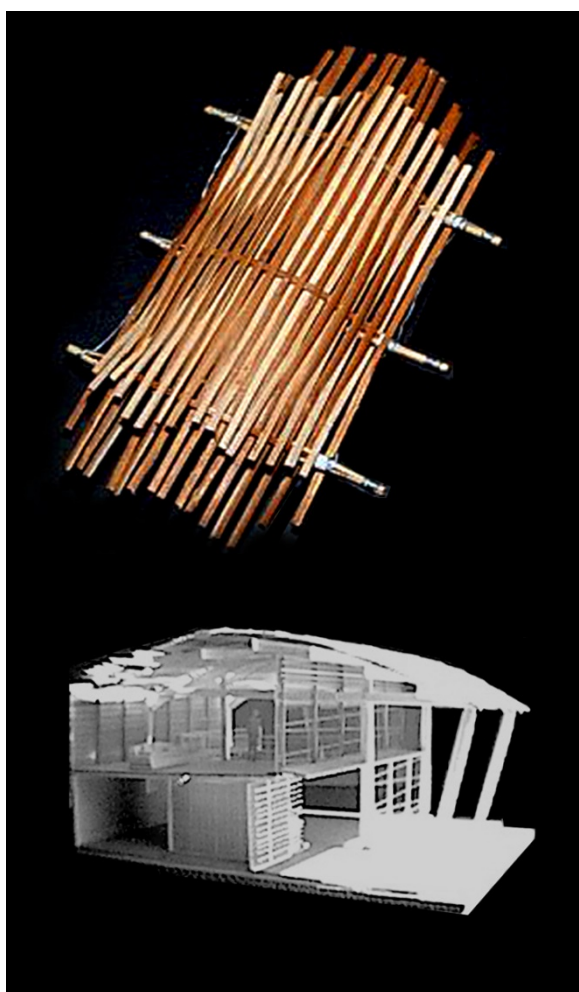


Fig.3

Arriba: Martin Puryear

Abajo: Maqueta Proyecto Taller de Formación 3

Autor

visuales, cambia de escala con el fin de convertirse en un espacio real y habitable, proceso en el que comienza a incorporar una serie de elementos menores que permitan la operación de éste por parte del usuario o habitante, como por ejemplo mecanismos de puertas y ventanas, manillas, focos, interruptores, enchufes, barandas, rejas de protección, etc.

Con respecto a la representación conceptual y simplificada de un edificio que puede ser sintetizada en una maqueta, José Jaraíz (2013) hace referencia al trabajo del arquitecto Mendes da Rocha y sus maquetas de papel: “Es importante estudiar en primer lugar la sencillez como idea. El proyectar usando papel y sus cortes obliga a pensar el edificio de una manera sencilla...Esto obliga, por tanto, también a pensar de forma intensa el proyecto. No hay lugar para perderse, ni para centrarse en lo accesorio, no hay distracciones. El papel no lo permite”. Con esto último quiero insistir en el interés y atractivo visual que siempre me ha generado el proceso proyectual en la arquitectura.

1.3. Obra representada v/s obra construida

Aquel interés en la representación de los proyectos de arquitectura sigue tomando fuerza al inicio de mi etapa como profesional, pero reconociendo un dejo de frustración a la hora de poder diseñar y luego poder concretar la construcción de una obra de arquitectura, siendo este último un escenario muy lejano para la mayoría de los arquitectos recién titulados o en ejercicio durante los primeros años de la profesión. La ilusión formada con tanta dedicación como estudiantes, de diseñar una obra de arquitectura resolviendo en gran parte de los casos el encargo de un edificio, para simular luego sus procesos de construcción mediante planos de detalles, especialidades técnicas, maquetas, imágenes foto-realistas, etc. queda para la gran mayoría en el plano académico. Así lo hace ver el arquitecto Jorge Lobos al citar una encuesta realizada por el postítulo de asentamientos humanos de la Universidad Politécnica de Madrid:

“En un estudio se descubrió que sólo el 10% de los arquitectos del planeta se dedica al diseño arquitectónico. De ellos, a su vez, sólo el 10% se dedica al diseño por encargo, es decir, el 1% del total y generalmente en los sectores más acomodados del planeta. Esto resulta una gran paradoja, pues gran parte de la enseñanza de arquitectura tiene la modalidad del diseño por encargo”. (Lobos, 2008, p.42).

Reflexionando entonces sobre esta realidad veo en la representación del proyecto de arquitectura un lenguaje y manera de pensar que no tiene por qué siempre tributar a su concreción como obra construida, sino que más bien puedo verla como un lenguaje de previsualización transversal y universal, por lo mismo es que hace ya cinco años me desempeño como académico en la escuela de arquitectura, específicamente en el área de taller y representación entregando las herramientas básicas y esenciales de representación a alumnos que se inician en la carrera, introduciéndolos de esta manera en el lenguaje propio de la disciplina que les permitirá visualizar sus ideas proyectuales para sí mismos y también como medio de comunicación e intercambio de ideas entre sus compañeros y profesores. Esta formación académica busca no sólo comunicar la correcta presentación final del proyecto, sino que también pone en valor el proceso creativo previo, con tal de que el alumno aprenda a valorar y apreciar el recorrido desde la idea inicial hasta su concreción como proyecto.

La decisión de ingreso al Magíster asume entonces el poder desarrollar una representación que de cierta forma constituye una renuncia o cese a la obra de arquitectura como actividad profesional exclusiva o neta, debido en parte por la poca factibilidad de producir obra durante los primeros años de ejercicio de la profesión como lo hace ver el arquitecto Jacques Herzog (2006, p.15) al referirse a su obra junto a su socio Pierre de Meuron: “éramos demasiado jóvenes y nuevos en el mercado como para producir encargos y, por tanto, no podíamos producir edificios -técnicamente hablando- con la facilidad que un artista puede producir imágenes”, sobre lo que insiste luego al comparar la complejidad de la materialización de una obra de arquitectura con la de un artista como Jeff Wall:

“Una gran diferencia es que Jeff puede producir imágenes -y se espera que las produzca- en mayor medida que las que producen los arquitectos.” (Herzog, 2006, p. 15).

Asumiendo entonces la poca viabilidad de la materialización de la obra de arquitectura por la dependencia de muchas variables externas como factores económicos, políticos, climáticos, etc., que no dependen necesariamente de su autor, se instala la pregunta: ¿por qué no explorar una visualidad que prescindiera de los procesos e implicancias constructivas de una obra de arquitectura a través de su representación?, es decir, imaginar, crear y representar escenas, situaciones o espacios que asuman como premisa su condición conceptual netamente tal, y que puedan ser validadas o justificadas desde los procesos del Magister y de esta forma reforzar mi interés en el área de la representación en arquitectura pero ahora inscrita en el territorio del arte.

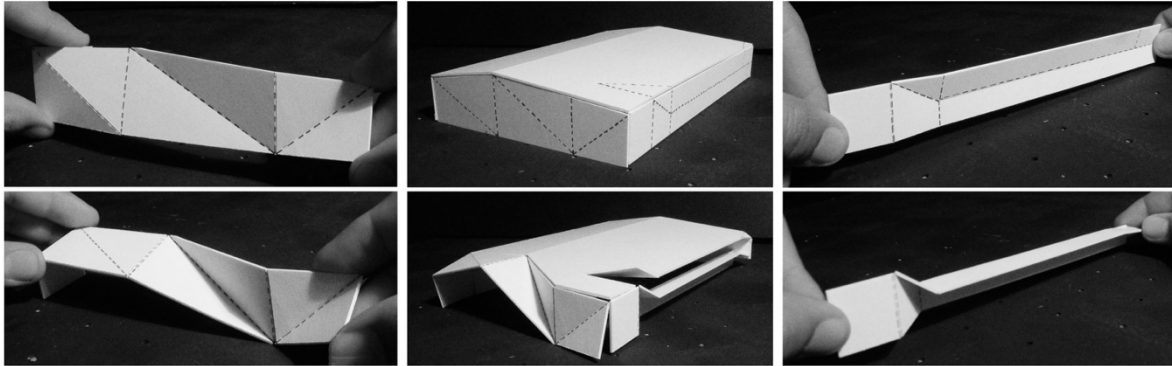


Fig.4

Arriba: Maqueta de cartón anteproyecto Bodegas y Oficinas Huanacu,
tFPS (taller Fam, Pinochet, Suárez arquitectos)

Abajo: Fotografía obra construida

Autor

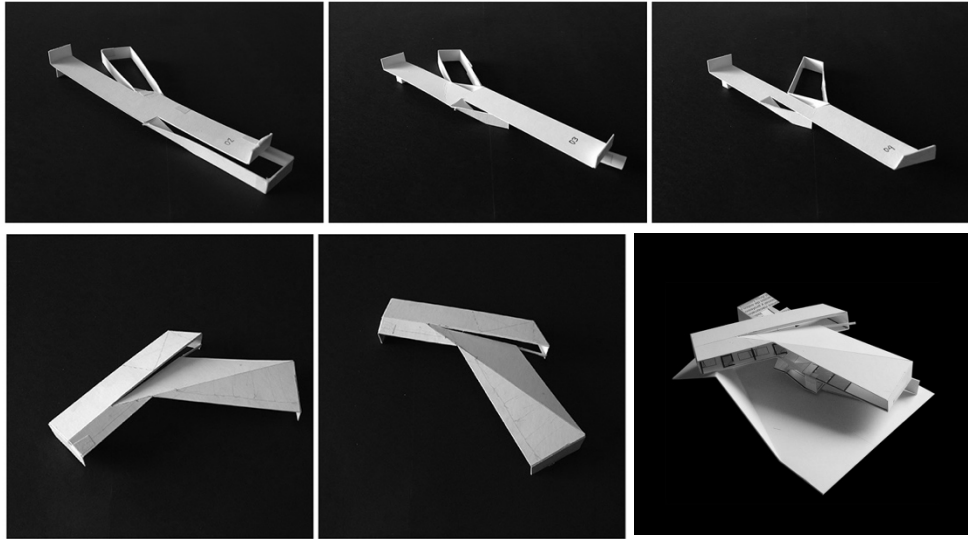


Fig.5

Arriba: Maqueta de cartón anteproyecto Casa FT,
tFPS (taller Fam, Pinochet, Suárez arquitectos)

Abajo: Fotografía obra construida

Autor

2

**Magister en Artes Visuales:
Primera aproximación concreta
a la obra artística propia.**



Fig.6

Imágenes objetivo

Encargos de representación de proyectos de arquitectura.

Autor

2. Magister en Artes Visuales: primera aproximación concreta a la obra artística propia.

Si bien para poder ingresar al Magister se nos pidió acompañar nuestra postulación con un portafolio visual de obras, debo comentar que en mi caso la mayoría de su contenido se dividía entre imágenes de proyectos de terceros, es decir, representaciones de proyectos de arquitectura ajenos pero realizadas por mí con el fin de tener una previsualización de lo que sería su obra, e imágenes de obras de referentes visuales que se aproximaban a mis intereses a explorar en el Magister. Por lo tanto, asumo la no existencia de un cuerpo de obra y veo a este programa académico como un escenario para poder desarrollar una visualidad propia.

El inicio del Magister constituye entonces mi primera aproximación concreta con las artes visuales, caracterizándose por ser una etapa de cruce entre mis intereses preconcebidos antes de ingresar a este programa y los ejercicios encargados y desarrollados en los primeros talleres. Estos intereses o motivaciones tienen que ver con una serie de referentes acumulados durante mi formación como estudiante de arquitectura, caracterizados todos por representar edificios, espacios, lugares o artefactos que se desentienden del tecnicismo más duro y concreto de la disciplina, dando lugar a visualidades y estéticas libres. Veo entonces en el Magister el campo de juego propicio para poder desarrollar y ejercitar herramientas que hasta ese momento estaban sometidas a la representación netamente arquitectónica de proyectos propios o ajenos, enfocadas en la pre visualización de espacios imaginados, sus usos, sus cualidades materiales y lumínicas, permitiendo tener una comprensión más bien real del espacio proyectado. Estas herramientas en el contexto del Magister me permitirían proponer una nueva visualidad que estaría en el límite entre la arquitectura y el arte, asumiendo que su origen

y concreción estarán siempre inscritos en su representación, sin tener por qué tener que llegar necesariamente a ser espacios construidos.

2.1. Referentes: intereses preconcebidos de un proceso visual a explorar.

Si bien, gran parte de la arquitectura como obra se justifica netamente en lo funcional, ligado a su vez a la calidad y cualidad habitable de sus espacios y formas tanto proyectadas como construidas, el arte, por su lado, tiene el atributo de ignorar o quebrar lo funcional, llevándolo a contextos irreales, pudiendo caer por ejemplo en lo anecdótico o sin sentido, o también en un estado de suspensión, duda y rareza.

Para dar contexto a los referentes y primeros ejercicios desarrollados, creo necesario hacer énfasis en una de las últimas palabras del párrafo anterior, “rareza”, asociándola obviamente a la idea de lo “raro”, que la Real Academia Española define como:

raro, ra

Del lat. rarus.

- 1. adj. Que se comporta de un modo inhabitual.*
- 2. adj. Extraordinario, poco común o frecuente.*
- 3. adj. Escaso en su clase o especie.*
- 4. adj. Insigne, sobresaliente o excelente en su línea.*
- 5. adj. Extravagante de genio o de comportamiento y propenso a singularizarse.*
- 6. adj. Dicho principalmente de un gas enrarecido: Que tiene poca densidad y consistencia*

El énfasis mencionado tiene su origen desde la siguiente perspectiva: desde la arquitectura la palabra “raro” tiene para mí una connotación más bien negativa, más bien cercana a la primera definición dada por la RAE, “que se comporta de un modo inhabitual”, acusando un mal hacer, un error o un desajuste, ya que toda buena obra es la que pasa desapercibida permitiendo el uso fluido de sus espacios al momento de ser habitada. En cambio en el arte contemporáneo -a mi parecer luego de haber cursado el Magister de Artes Visuales- “lo raro” tiene a veces una connotación más bien positiva, ya que propicia un estado de

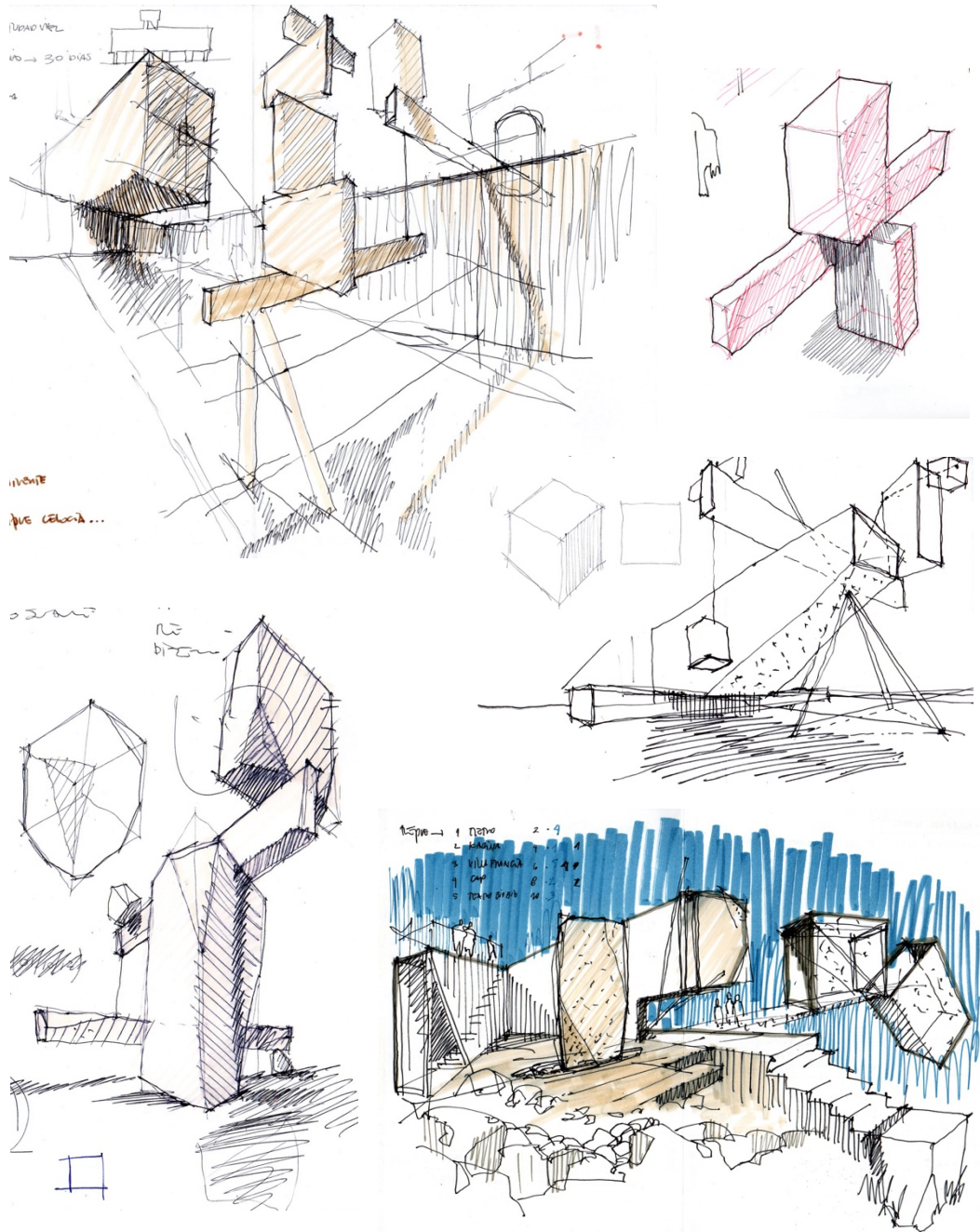


Fig.7
Croquis artefactos
Autor

suspensión o duda con el fin de llamar la atención y generar cierta reflexión sobre algún tema en cuestión. Esta condición o licencia del arte, es una de las que inicialmente más me interesó, ya que permite desentenderse de las normas o reglas que sostienen la obra de arquitectura como reflejo del sentido común, trasladándola a un escenario ficticio, fantástico o irreal y, más aún, coqueteando en ciertas instancias con lo absurdo.

De esta forma la arquitectura puede posicionarse en el plano del arte y viceversa, apropiándose de sus elementos, interviniéndola y trivializándola. Transformando a partir de su representación algo que “va a ser”, en algo que “podría ser” o que “supuestamente es”. Visto de una forma más concreta, cuando un proyecto diseñado para convertirse en obra y albergar una situación, función o programa específico, pasa a no tener función ni la necesidad de acoger un programa, sino que más bien se rige por una exploración ya sea formal, espacial, material, conceptual, anti-gravitacional, etc., sin estar sometido necesariamente a las restricciones de la disciplina.

A modo de ejemplificar esto último, creo pertinente comentar la obra de una serie de artistas y arquitectos que trabajan parte de su obra a partir de esto, y que se constituyeron como referentes de este primer interés o idea preconcebida a explorar en el programa académico:

Parto con el caso del artista belga *Filip Dujardin* especializado en fotografía de arquitectura, quien a partir de fotomontajes de edificios reales y el collage crea obras arquitectónicas que presentan estructuras inverosímiles, que en una primera instancia dan la impresión de normalidad, pero que luego revelan un carácter absurdo, acusado por la presencia de leves detalles incongruentes con la lógica estructural o arquitectónica.

De manera similar pero en otra escala, aparece *David Trautimas* con su serie denominada *Habitat Machines*, en la que el artista canadiense genera a partir de la combinación y alteración de elementos y máquinas domésticas unas especies de edificaciones o formas

propias de la arquitectura. Dentro de estos objetos es posible distinguir balanzas, rayadores, ventiladores, tostadores, etc., que al ser descontextualizados de su ambiente doméstico y colocados en un nuevo contexto, más bien urbano o urbanizado, adquieren un nuevo valor, el que se potencia con la incorporación de manera digital de elementos propios de la arquitectura como puertas y ventanas.

Por otro lado encontramos al ilustrador británico *William Heath Robinson* con su serie de dibujos llamados “*Máquinas inverosímiles*”, consistentes en ilustrar una solución simple a través de algo innecesariamente complejo. Sus dibujos responden esencialmente a una caricatura de la “era de la máquina” (asociada a la inventiva e imaginario de la revolución industrial), utilizando para ello elementos convencionales, pero dispuestos como piezas en un sistema o mecanismo complejo, lo que sumado al uso de perspectivas absurdas, acusa la desproporción del uso de los recursos en función de resolver situaciones triviales.

Desde la arquitectura, siempre ha llamado mucho mi atención la obra del arquitecto norteamericano *Lebbeus Wood*, con sus proyectos visionarios y desafiantes que cuestionan los límites de la arquitectura. En su obra podemos encontrar una inquietud latente por imaginar cómo serían las construcciones si las leyes del mundo fueran distintas, partiendo desde las leyes físicas a las que se somete toda construcción, como a leyes sociales y políticas. Estos cuestionamientos lo llevan a imaginar una obra regida por el caos como por ejemplo aquella en que propone una construcción que no sólo es capaz de resistir a los terremotos, sino que se origina a partir de éstos. En muchos de sus proyectos concibe espacios ficticios, que surgen en medio de ciudades devastadas por algún desastre, o también de las “heridas” de un edificio afectado por la guerra. Su obra imagina estructuras utópicas semejantes a costras, cascarones o parásitos, que a partir del uso de los sistemas típicos de representación arquitectónica, replantean la idea misma del espacio y de sus posibilidades. En este caso, podría decir, que toda su obra habita en el límite entre arte y arquitectura.

Quizás uno de los casos más inspiradores en lo que pensar una arquitectura desde su representación es *Archigram* (1960), constituido por un grupo de arquitectos ingleses que a través de proyectos más bien utópicos o hipotéticos proponen y reflexionan sobre una nueva ciudad que combinaba radicalmente la sociedad consumista y la tecnología de punta. De esta manera aparecen propuestas como la *Walking City*, *Instant City* o la *Plugin City* (1964). Por ejemplo esta última se caracteriza por ser una visión de una ciudad nómada, una “hipotética ciudad de fantasía, que contiene unidades residenciales modulares que se conectan a una máquina central de mega infraestructura...no es una ciudad, sino una mega estructura en constante evolución que incorpora residencias, transporte y otros servicios esenciales, todos transportables por grúa.” (Merin, 2013)

En el contexto local uno de los artistas que ha llamado mi atención e interés es Leonardo Portus, sobre todo con su trabajo más reciente, el que no tiene mayor vínculo con los casos anteriores, pero que ha centrado su interés en las huellas del Movimiento Moderno que encontramos en la arquitectura local, evidenciando su estado actual sobre el concepto de utopía social que representaba dicho movimiento arquitectónico. Este interés radica a su vez en mi experiencia como habitante desde hace ya doce años de este tipo de vivienda, reconociendo en ella una especie de imaginario formal estético. Dentro de la obra de Portus llama mi interés también sus métodos o procesos de trabajo determinados por un lado por la fotografía y por otro las maquetas, para luego ser fusionados en la creación de retablos.



Fig.8

Referentes

Arriba: *Filip Dujardin*

Abajo: *David Trautimas*

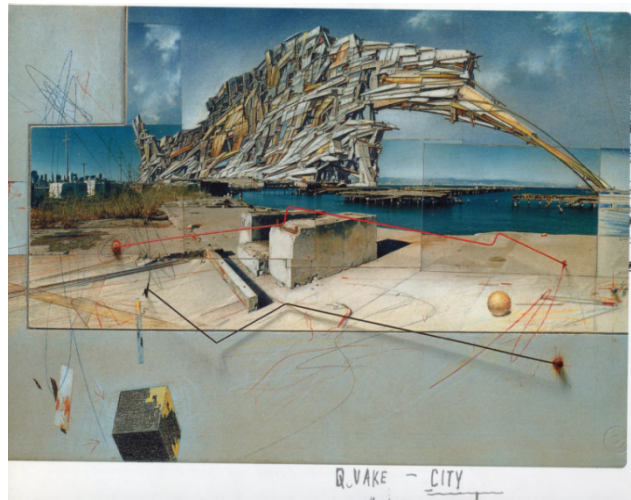
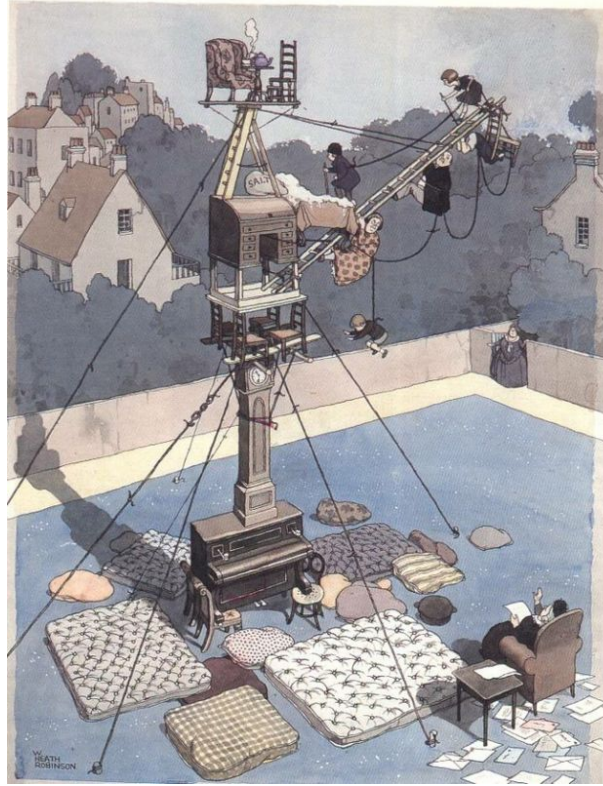


Fig.9

Referentes

Arriba: *William Heath Robinson*

Abajo: *Lebbeus Wood*

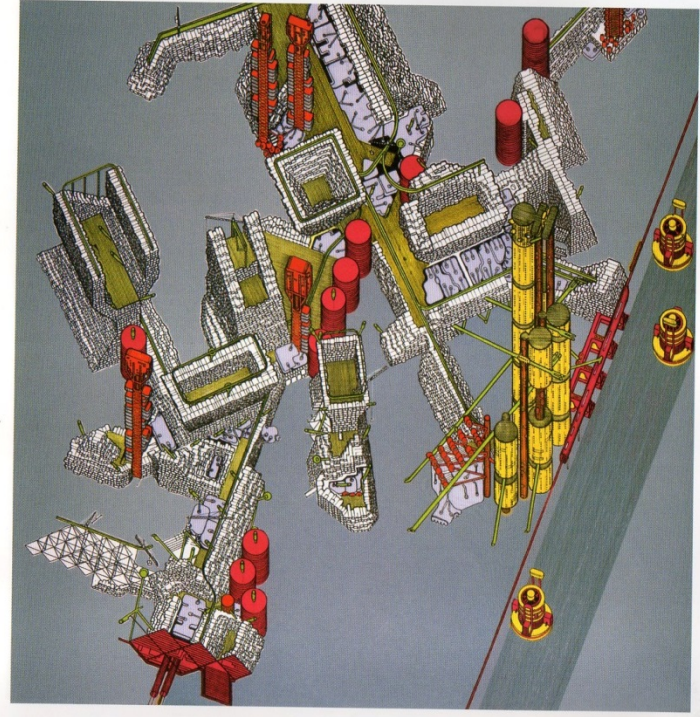


Fig.10

Referentes

Arriba: *Archigram*

Abajo: *Leonardo Portus*



Fig.11

Referentes

Conjunto Habitacional Matta Viel
Bresciani, Valdés, Castillo, Huidobro

Todos los casos anteriormente citados provienen ya sea del arte o la arquitectura constituyéndose como un imaginario que tiene y conjuga elementos de ambas disciplinas, pero que creo están mucho más cerca de los límites del arte, apropiándose de un sin fin de elementos propios de la arquitectura, que sólo puede tener espacio a través de la representación.

Es en este sentido que se justifica mi interés inicial por el área de la representación en arquitectura, sobre el cual hablé en la primera parte de esta tesis, pero ¿cuál sería el contenido o concepto a desarrollar en esta nueva visualidad propia? ¿Qué alimentaría este proceso?

Una primera respuesta estaría en el cruce de este imaginario con los ejercicios de obra originados en los primeros talleres del Magister.

2.2. Primeros ejercicios de obra: cruce entre encargos y referentes visuales.

A continuación me referiré la experiencia de los primeros ejercicios abordados en los talleres iniciales del Magister, seleccionando seis de ellos y organizándolos en dos grupos según el tipo de exploración visual desarrollada.

2.2.1. Grupo A: Al modo de los referentes

Éste coincide con los primeros ejercicios de obra realizados en el Taller de Análisis Visual I dirigido por Enrique Matthey y tienen en común la exploración de una visualidad preconcebida basada en los referentes descritos anteriormente pero cruzados con el encargo particular de cada ejercicio. A su vez estos ejercicios se desarrollan a partir del cruce de herramientas análogas y digitales como medios de representación, que hasta el

momento (como lo he mencionado anteriormente), sólo han sido aplicados en la representación de encargos de terceros.

A.1.- Figura de Lo Figueroa

Este ejercicio es el primer intento de búsqueda de una visualidad propia o de lo que se podría considerar como cuerpo de obra, y está totalmente acotado por la pauta del primer ejercicio del Taller, el que pedía visitar un lugar no conocido, por un tiempo determinado y apropiarse de la visualidad presente en él con el objetivo de proponer una obra que remitiera a aquella estancia.

Una semana luego de haber recibido el encargo, visito la localidad de Lo Figueroa, pequeño poblado agrícola al nor-poniente de Talca, con el fin de ayudar a mi hermano en su obra de título con la que se titularía como Arquitecto en la Universidad de Talca. Era la primera vez que visitaba el lugar y me dediqué a recorrerlo en una deriva cargada por su condición agrícola fotografiando una serie de artefactos, herramientas y objetos propios del lugar con los que luego respondería al encargo montando una imagen inspirada en algunos de los referentes mencionados anteriormente. La idea fue entonces usar las mismas herramientas que hasta ese momento utilizaba para la previsualización de proyectos de arquitectura (croquis, perspectiva, fotomontaje, SketchUp, Photoshop), para representar ahora una imagen rural conformada por la serie de objetos registrados fotográficamente durante la visita a la localidad de Lo Figueroa, buscando evocar la precariedad y funcionalismo de las construcciones rurales del campo de la zona central del país, las que gozan de estar en un estado de equilibrio entre el colapso y su funcionalidad. A pesar de la fuerte componente fotográfica de la visita, no puede dejar de bocetar o croquear una serie de posibles imágenes, que en su mayoría representaban a un artefacto o máquina agrícola.

Citando a los referentes anteriormente descritos, el resultado de este ejercicio visual se aproxima más a la obra del ilustrador *William Heath Robinson* por su condición de artefacto o máquina, lo que instala una tensión entre artefacto y edificio, en la que la

precisión sobre la escala representada supone un punto crítico de reflexión al momento de realizar un magister de artes desde la arquitectura como disciplina de origen, en que si bien la imagen corresponde a una representación bidimensional, se aproxima más una condición de escultura que a una instalación o manifestación arquitectónica. Esta tensión se mantendrá en ejercicios posteriores.



Fig.12

Figura de lo Figueroa

Dibujo lápiz tinta sobre papel diamante digitalizado, fotografía digital, montaje y edición en Photoshop.

A.2.- De edificio a objeto

El encargo esta vez pedía realizar un cruce entre la obra propia y la de un artista de libre elección pero que opere de manera opuesta a la nuestra.

Considerando ahora de manera más consciente la tensión de escala entre artefacto y edificio comentada anteriormente, se busca explorar la ambigüedad entre un edificio y un objeto tomando como referencia la obra de *David Trautimas*. En este caso el referente elegido realiza fotografías a partir del montaje de objetos domésticos que en su composición recrean una escena urbana, escena que se ve reforzada al incorporar digitalmente elementos propios de la escala o grano de un edificio, como lo son las puertas y ventanas. Se decide entonces abordar el encargo utilizando las mismas herramientas de representación del ejercicio anterior de manera tal de seguir explorando mi interés inicial de representar un límite difuso entre arquitectura y arte. Siguiendo con la premisa del montaje digital como medio se fotografían objetivos de escalas distintas, por un lado un retrato de ciudad y por otro objetos domésticos, para luego ser fusionados a partir de un montaje digital haciendo comparecer en una misma imagen elementos de escalas distintas, mezclando sus granos de materialidad y confundiendo sus escalas al articular en un mismo cuerpo construido elementos de edificios que remiten a la condición habitable de la ciudad y objetos cotidianos que remiten a su condición manipulable. La imagen resultante sugiere la ambigüedad entre un edificio de departamentos y un mueble tipo cajonera, sobre el que se disponen atuendos y objetos decorativos, sumando como fondo un cielo representado por una pared de ladrillos pintada color azul.

Así como en el ejercicio anterior, se mantiene la tensión arquitectura-objeto pero esta vez de manera más dirigida, ya que la idea de conjugar ambas escalas en una sola imagen es una premisa auto impuesta. La operación por ejemplo de usar como fondo un muro de ladrillo pintado en tonos de azul que por color remitiera a un cielo, dota a la imagen de cierta ambigüedad entre las escalas de espacio y objeto, propiciando entonces un estado de suspensión y rareza a los ojos del espectador, situación que forma parte de mis

intereses iniciales a explorar, aproximándose de cierta forma a la obra de *Filip Dujardin* como parte del set de referentes.



Fig.13

De edificio a objeto

Modelo digital3d, fotografía digital, montaje y edición en Photoshop.

A.3.- *Peso contra peso*

Un tercer encargo nos pide realizar un nuevo ejercicio de obra pero utilizando un soporte material totalmente distinto al usado hasta ahora, pero manteniendo la visualidad propia de nuestra obra.

En mi caso decido dejar de lado el montaje digital de fotografías, para dar paso a la exploración del objeto y su condición material. La obra se concentra entonces en dar cuerpo a una búsqueda de formas basadas en el juego de pesos y contrapesos a partir del ensamble y equilibrio de piezas de madera de pino cepillado, tarugos de raulí y fragmentos de piedra que en su disposición se encuentran sometidas a un equilibrio entre fuerzas de compresión y tracción como principios básicos de la física estructural de un edificio. Al igual que en los montajes digitales busqué explorar estructuras al límite de su funcionalidad y que solidarizan entre sí para lograr un equilibrio de fuerzas, sugiriendo un estado de suspensión y tensión entre elementos y partes puestas en equilibrio.

Se reconoce en estos tres ejercicios de obra un común denominador caracterizado por una constante tensión entre arquitectura y objeto, que en el último caso se podría asociar a la maqueta de una instalación, a una escultura o a un objeto en sí mismo. De esta forma se comienza a instalar una interrogante sobre el contenido de mi cuerpo de obra, que hasta ahora sólo ha remitido al cruce entre los encargos y los referentes visuales. A su vez se cuestiona si ¿la visualidad a explorar debe estar condicionada plenamente desde la arquitectura como disciplina de origen llevándolo todo a operaciones espaciales? o ¿desde el arte poder desarrollar una visualidad que tiene como base la arquitectura y su representación?



Fig.14

Peso contra peso

Madera pino cepillado dimensiones variables, tarugos de raulí y piedra.

2.2.2. Grupo B: derivas de obra

A continuación he seleccionado tres ejercicios de obra más bien dispersos tanto en su contenido como en su técnica, productos de una mezcla entre la búsqueda de una visualidad propia y de los factores puestos en juego por los talleres siguientes, algunos más libres y otros bajo la modalidad de encargo, lo que genera una serie de ejercicios más bien dispersos que distan del grupo descrito anteriormente.

B.1.- orgánico e inorgánico

Un nuevo taller (Operaciones visuales I) nos abre la posibilidad de explorar libremente ejercicios de obra que sean de nuestro interés, es decir obras en las que nos encontremos trabajando, lo que en mi caso abre una deriva de posibles ejercicios de obra a desarrollar influenciados ya no por los referentes iniciales sino que más bien por una serie de ideas del momento.

El ejercicio consistió en el montaje digital (simulación) de una posible instalación en el espacio público, consistente en la intervención de un material inorgánico propio de un sistema constructivo de arquitectura que incorpora elementos orgánicos correspondientes a secciones de órganos del cuerpo humano ilustrados por Frank H. Netter en su conocido Atlas de Anatomía Humana. El resultado, la superficie de un muro de hormigón pigmentado rojo, otro revestido en madera y otro de adobe, en los que aparecen una serie de incrustaciones de restos de tejido vivos, generando una ambigüedad material entre lo orgánico e inorgánico, lo vivo y lo inerte. Transparencia versus opacidad, tejido versus materia. Si bien este ejercicio no tiene su foco en la misma componente estructural de los ejercicios anteriores, sigue siendo una manipulación digital de fotografías y dibujos como herramientas de representación de una idea que mezcla partes de distinto origen, generando una ambigüedad visual.

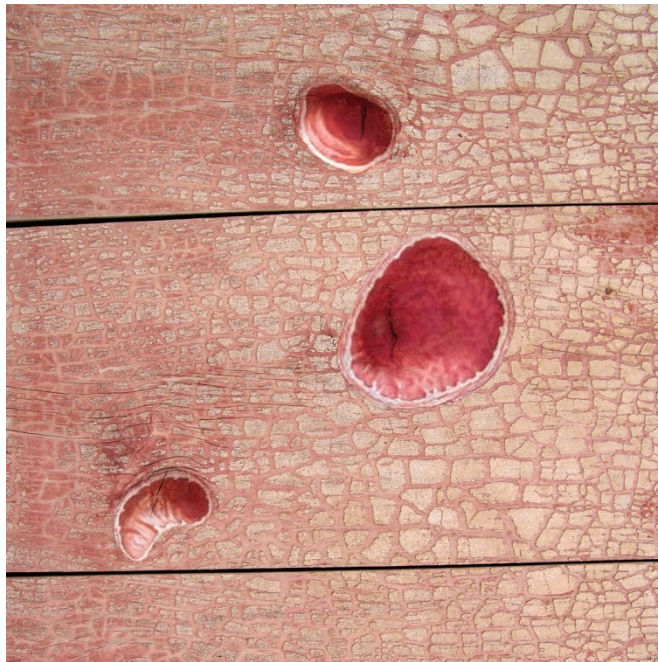


Fig.15

Recortes escaneados de libros de anatomía humana, fotografía digital, montaje y edición en Photoshop.

B.2.- plano sobre plano

Inscrito en el mismo taller anterior en este ejercicio de obra decido explorar una visualidad más cercana a la disciplina a partir del uso de un lenguaje más propio como lo son los dibujos planimétricos de proyecto, representaciones más bien técnicas de futuras edificaciones que son usadas como base para la generación de una nueva imagen geométrica de color y variación tonal, a partir de la superposición de una serie de dibujos de arquitectura de una misma obra, como por ejemplo el uso fundido de plantas, cortes y elevaciones para generar una geometría de formas simples, resultando un objeto pictórico más bien ambiguo que abandona la legibilidad característica de un plano como medio de comunicación técnica. En este caso la obra de arquitectura propia es la materia prima para una nueva manera de visualizar la misma, pudiendo distinguir ciertos códigos técnicos de ésta pero abriendo a su vez nuevas posibilidades para su comprensión por parte de un público transversal y menos especializado.

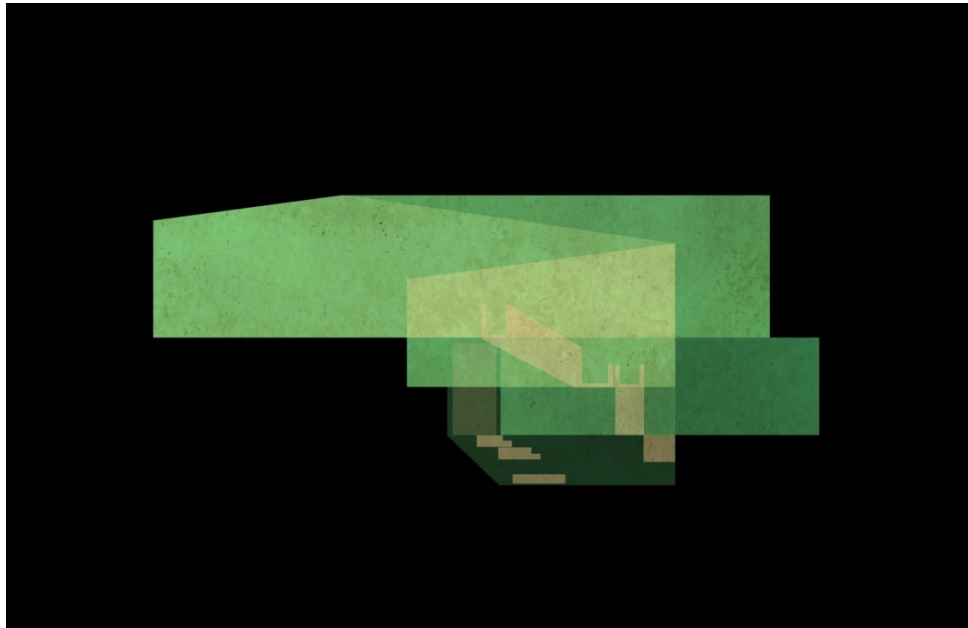


Fig.16

Plano sobre plano

Planimetría obra de arquitectura propia, papel digitalizado,
montaje y edición en Photoshop.

B.3.- *Rebeca*

El ejercicio se inscribe en el Taller de Análisis Visual II y fue desarrollado en forma colectiva por tres integrantes del grupo curso. El encargo pedía intervenir un lugar de la Escuela de Arte, creando y proponiendo un ambiente a partir de un fragmento de la película *Rebeca* (1940) del director Alfred Hitchcock.

Nuestra obra se puso como objetivo generar un espacio de tensión entre el espectador y un elemento único, dispuesto a la altura de los ojos en una sala oscura de aproximadamente 5 x 3 mts. El objeto de tensión es una manilla de puerta en bronce, que es sutilmente iluminada por una luz led superior concentrando toda la atención del recinto. La manilla de puerta aparece como cita de muchas de las escenas de transición entre los recintos y habitaciones de la casa en que se desarrolla la historia de la película, como situaciones de tensión y suspenso en el encuentro entre sus protagonistas.

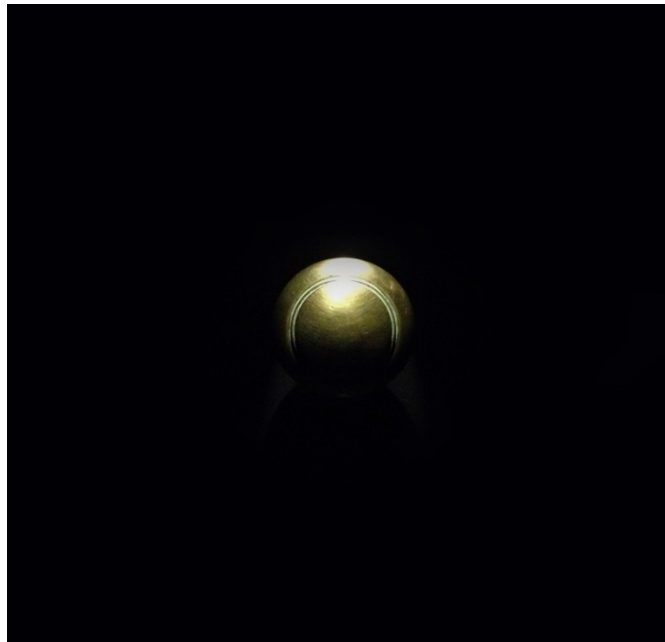
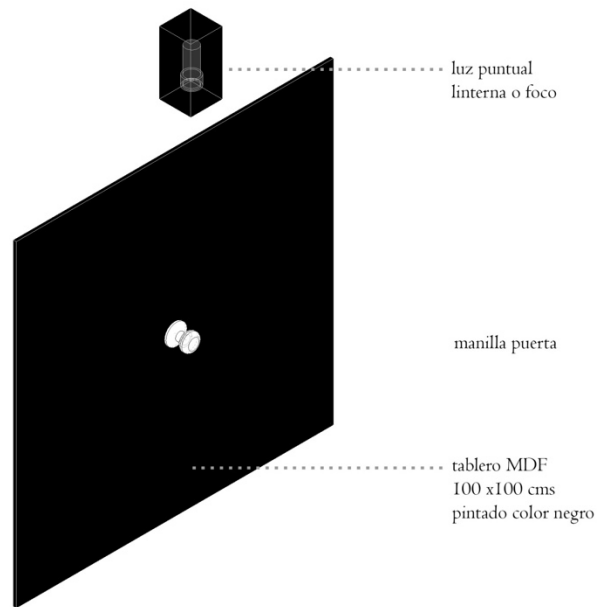


Fig.17

Rebeca

Manilla de puerta en bronce y atornillada sobre base de madera pintada color negro y colgada en el muro de un recinto vacío y oscuro, e iluminada por un sistema led.

Como menciono al introducir los últimos tres ejercicios, éstos constituyen la exploración de una visualidad aleatoria que responde de manera particular ya sea a un encargo de taller o a un interés personal del momento, y no necesariamente a un interés sobre un tema de estudio o exploración que podría seguir desarrollándose en ejercicios posteriores, ni como continuidad al grupo anterior. En su materialidad también son muy diferentes entre sí, ya que el primero parte de la manipulación digital de fotografías, el segundo de un recurso más gráfico y técnico, y el último como una instalación espacial a partir de la disposición de objetos y la manipulación de la situación lumínica de un recinto.

Esta deriva de obras genera cierta incomodidad al momento de plantear una nueva, instalándose así otra interrogante ¿Qué tengo o puedo expresar desde mi perspectiva más bien personal como arquitecto, a través de los procesos visuales que he comenzado a desarrollar y explorar en el Magister de Artes Visuales?

Aparece entonces el cuestionamiento de la obra propia desde la arquitectura v/s el pensamiento reflexivo desde el arte para con la arquitectura, y a medida que voy avanzando en los cursos del Magister, comienza a aparecer un cambio en el foco de los intereses iniciales a ejercitar y desarrollar en las obras tanto de los talleres como ramos teóricos. Este cambio de foco tiene que ver con la necesidad de tener algo que decir a través del proceso de obra y de su resultado visual, algo que se acerca más a una cierta incomodidad o desconformismo con la arquitectura misma y que puede tener cabida en las artes visuales desde la crítica y su representación.

Sobre lo mismo me hace sentido citar la siguiente definición que hace la RAE sobre la palabra “arte” como la “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”.

El Magister entonces se re-convierte en la plataforma propicia para desarrollar una visualidad que tiene su origen en la arquitectura como una crítica a sí misma y al entorno

profesional que la rodea, que tiene que ver con la manera de diseñar y construir la ciudad. Comienza a quedar de lado el afán de visualizar una arquitectura fuera de los formatos técnicos de la disciplina que puede prescindir tanto del usuario como de su lógica constructiva y gravitacional simulando escenarios ficticios y utópicos, para dar paso a una obra que toma la realidad y contingencia de la profesión como recursos a explorar visualmente, pero manteniéndose en el plano de lo pertinente a la representación en arquitectura, es decir, desde el trabajo de elementos a escala que representan una realidad a veces crítica y otras veces pintoresca de la manera en que la arquitectura es la pieza clave en la formación de una ciudad y por consecuencia del modelo de vida de sus habitantes y usuarios.

2.3. Nuevo foco de reflexión visual

Las primeras reflexiones en torno a este cambio de interés tienen que ver con la finalización de los talleres de primer semestre Taller de Análisis Visual 1 y Taller de Proyectos, cuyos ejercicios finales sugieren desarrollar obras con un sentido más crítico y reflexivo. Surge entonces la necesidad de un pronunciamiento con respecto a la arquitectura pero desde las artes visuales, manifestando una primera aproximación al trasladar una idea originada en el Taller de Proyectos hacia el encargo de cierre del Taller de Análisis Visual I.

El Taller de Proyectos se nos presenta como un ejercicio colectivo entorno a una exposición final como grupo curso y tiene como premisa el desarrollo de obras entorno a las “Estéticas del Desacuerdo”, como se describe en el catálogo del taller en un manifiesto colectivo que involucra a todos sus integrantes como autores de una misma obra:

“En el marco del Taller de Proyectos, se nos propone establecer una serie de reflexiones en torno a Estéticas del Desacuerdo; meditar sobre los “40 años del golpe”, una invitación a situarnos en las diferencias semánticas entre las palabras Golpe y Pronunciamiento Militar,

entendiendo éstas como las únicas rotulaciones específicas posibles para referirse a una misma cosa, a un mismo evento. Pero a su vez, teniendo en cuenta las salvedades que poseen, que detentan en su distinción. Al no tener una significancia equivalente, ambos términos tendrían, en su diferencia, la posibilidad de trazar sutilmente un límite, un resquicio, una fisura”.³

El proceso de obra se desarrolla en torno a un modelo de laboratorio, en el que cada estudiante presentaba al resto de los integrantes del taller su postura con respecto a las “Estéticas del desacuerdo” mediante una idea de representación que podría ser idealmente permeada por las del resto de las obras de los integrantes del grupo curso, pero que como se menciona antes, finalmente se diluyó en una operación colectiva:

“La obra consistió en invitar –con una linterna– a visitar una ruina de banco a figuras que se encuentran en el entramado de la política del arte, es decir, catedráticos de la facultad , artistas, teóricos, críticos (...) a una hora determinada; 7:30de la tarde.”

“Dar con una ruina bancaria emplazada en la ciudad, funcionando como una mera ruina (privada), y su posterior apropiación por parte de nosotros fue encontrar una estética del desacuerdo en su todo esplendor, pues acumulaba en su imagen un sesgo totalizante de los sedimentos históricos que la habían construido. Querellas, desavenencias estéticas y políticas operando a un nivel que superaba cualquier intento de representación que pudiésemos llegar a construir y constituir como obra de arte.”⁴

Como se menciona anteriormente la propuesta del taller era llevar a cabo una exposición colectiva en que cada alumno desarrollara un tema de interés entorno al marco teórico planteado, proceso que queda truncado al momento de decidir realizar una única operación colectiva en el Banco. Sin embargo el avance de obra desarrollado hasta el momento en el laboratorio, dio pie para trasladar este proceso al taller de Análisis Visual 1, que nos pedía como último ejercicio una obra “puntuda y económica”. Se abre la

³ Texto extraído del catálogo de la obra “Estéticas del Desacuerdo” Taller de Proyectos 2013, Magister en Artes Visuales U. de Chile.

⁴ Ídem.

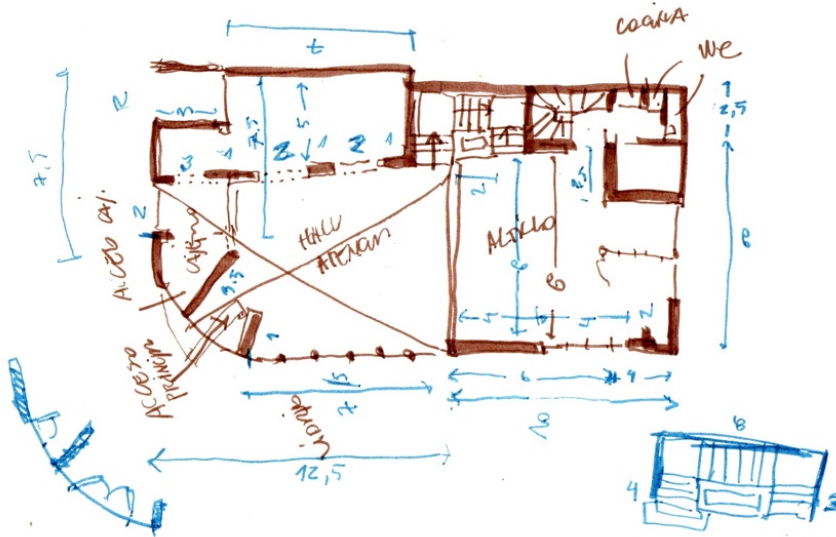


Fig.18

Arriba: Invitación consistente en una caja de cartón con una linterna en su interior.

Abajo: croquis de levantamiento en pasos de la planta principal del banco.

Taller de Proyectos 2013

posibilidad entonces de poder continuar el proceso creativo en función del este último encargo, que pasaría a ser la primera aproximación en torno a un nuevo interés de exploración visual a desarrollar.

La resolución de la obra colectiva en el Banco despierta el sentido de crítica e introspección en la obra propia, viendo la posibilidad de usar el Magister como escenario para comunicar visualmente un interés que atañe a mi formación de arquitecto, y como desde esta perspectiva es posible representar un discurso crítico en torno a ciertas prácticas en las que se desarrolla la profesión. Dicho interés no es algo nuevo, si no que ha estado presente desde mis tiempos de estudiante de pregrado y tiene que ver con una postura crítica con respecto a gran parte de la línea inmobiliaria a la que los arquitectos nos vemos sometidos y como ésta pasa a desarrollar porciones de ciudad sin una planificación comprometida con el lugar, sino que más bien responde a una rentabilidad de suelo bajo la fórmula de la repetición indiscriminada de un mismo modelo de vivienda o de la variación de un modelo que se diseña en torno a aspiraciones y pretensiones del consumidor más que a las necesidades de sus usuarios y un adecuado emplazamiento y orientación de la obra en el lugar, como lo hace ver el arquitecto Sebastián Gray (2015) en una de sus columnas de crítica periódica “Tierra de nadie”:

“Chile es un país de un vasto territorio aún por conquistar y sus principales ciudades (que concentran el 80% de la población) se encuentran en pleno proceso de expansión, a una velocidad tal que los instrumentos de planificación parecen ir siempre reaccionando a las tendencias del mercado. El resultado es que tenemos una industria inmobiliaria dinámica en ciudades que crecen pero sin mayor calidad arquitectónica ni diseño urbano”.

Lamentablemente los arquitectos somos uno de los actores protagonistas dentro de este escenario, tanto como diseñadores responsables de la ciudad como usuarios de la misma, pero, como bien dice Gray (2015), a veces por necesidad o falta de compromiso se cae en la “irresponsabilidad de desentenderse del mandato de levantar una ciudad bella y armónica con tal de asegurar sus rentas”.

Asumir con cierta frustración (como lo mencionaba en la primera parte de esta tesis) la imposibilidad de poder diseñar y construir una arquitectura correcta y bien intencionada, es la situación que detona mi decisión de hacer un cruce entre esta posición crítica y la posibilidad de poder manifestarlo a través de las artes visuales.

Este cruce se ve complementado con otro interés personal que tiene como referencia el juego de mesa *La Gran Capital*, más popularmente conocido a nivel mundial como “Monopoly”, que en un principio se asoma como recurso visual en mi propuesta para el Taller de Proyectos, que recordemos tiene como marco teórico las “Estéticas del desacuerdo” y su posible vínculo con los “40 años del golpe militar”, donde propongo un cruce visual entre el desarrollo inmobiliario propiciado por el nuevo modelo económico neoliberalista impulsado en dictadura, y el juego de mesa *La Gran Capital* que como indica en su tapa “consiste en comprar los terrenos para poder construir casas y edificios de departamentos, cobrar renta (arriendo), vender o hipotecar las propiedades, etc., para lograr con astucia y entretenidas negociaciones comerciales, llegar a ser el jugador más rico y afortunado.”⁵ Lo que en el marco de esta tesis se considera como una especie de jarabe o concentrado de la realidad consumista y capitalista que caracteriza a la actual ciudad de Santiago.

Insistiendo sobre el tema cito a Rodrigo Hidalgo (2004, p.34), quien en su artículo *De los pequeños condominios a la ciudad vallada: las urbanizaciones cerradas y la nueva geografía social en Santiago de Chile (1990-2000)*, publicado en la Revista EURE, hace referencia al escenario que posibilita este modelo:

“Estas formas de acceder a la vivienda en Santiago, tuvieron grandes modificaciones con el cambio de modelo de desarrollo económico que sufrió el país con el advenimiento del Gobierno Militar, que tuvo como paradigma fundamental el creciente protagonismo de las leyes del mercado y la retirada del Estado de aquellos sectores

⁵ Texto introductorio del reglamento presente al interior del juego

donde entorpecía el libre juego de la oferta y la demanda. En este escenario, el sector inmobiliario se convierte en uno de los modelos protagonistas del desarrollo económico nacional, y particularmente de las ciudades. La empresa y capital inmobiliario asociado es concebido como un elemento dinamizador de la economía, considerando el efecto multiplicador que genera en otros sectores, en términos de mano de obra y servicios asociados”.

La obra representaría entonces las diferencias en torno a la vivienda a lo largo del “anillo de circunvalación” metropolitano constituido por la Avenida Américo Vespucio y lo trasladaría a la visualidad del tablero de juego que también corresponde a un “anillo” como eje radial articulador de diferentes calles e hitos del territorio metropolitano denominado como “Gran Santiago”.

Aparece entonces la figura del juego de mesa *La Gran Capital* como recurso visual a explorar en una serie de ejercicios de obra posteriores, tanto por su simbolismo cultural, político, económico, ético y poético y sobre todo arquitectónico como representación de ciudad, como también por el potencial de ver los componentes del juego desde la representación arquitectónica como parte de mi reconocimiento inicial de intereses, y por último una carga autobiográfica del juego en mi experiencia como visitante y luego habitante de la ciudad de Santiago.

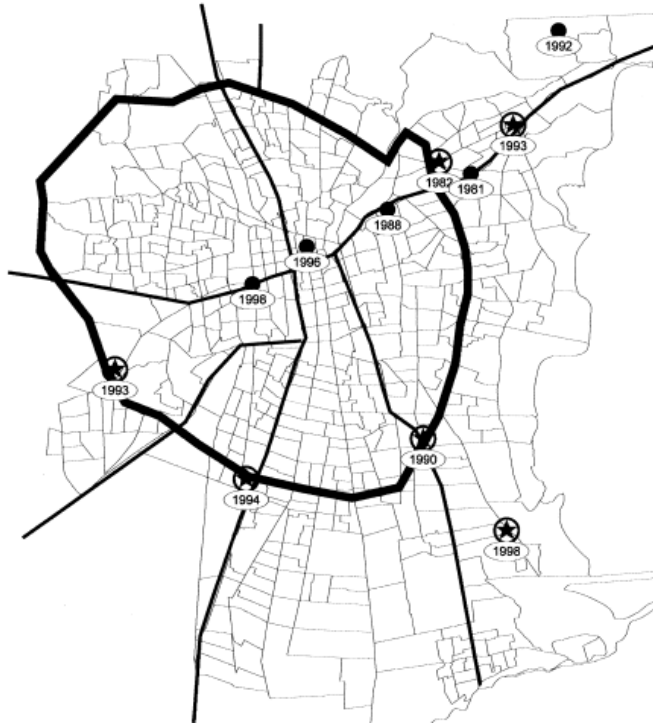


Fig.19

Mapa anillo circunvalación Américo Vespucio en Santiago.

3

“La Gran Capital”

Juego de mesa

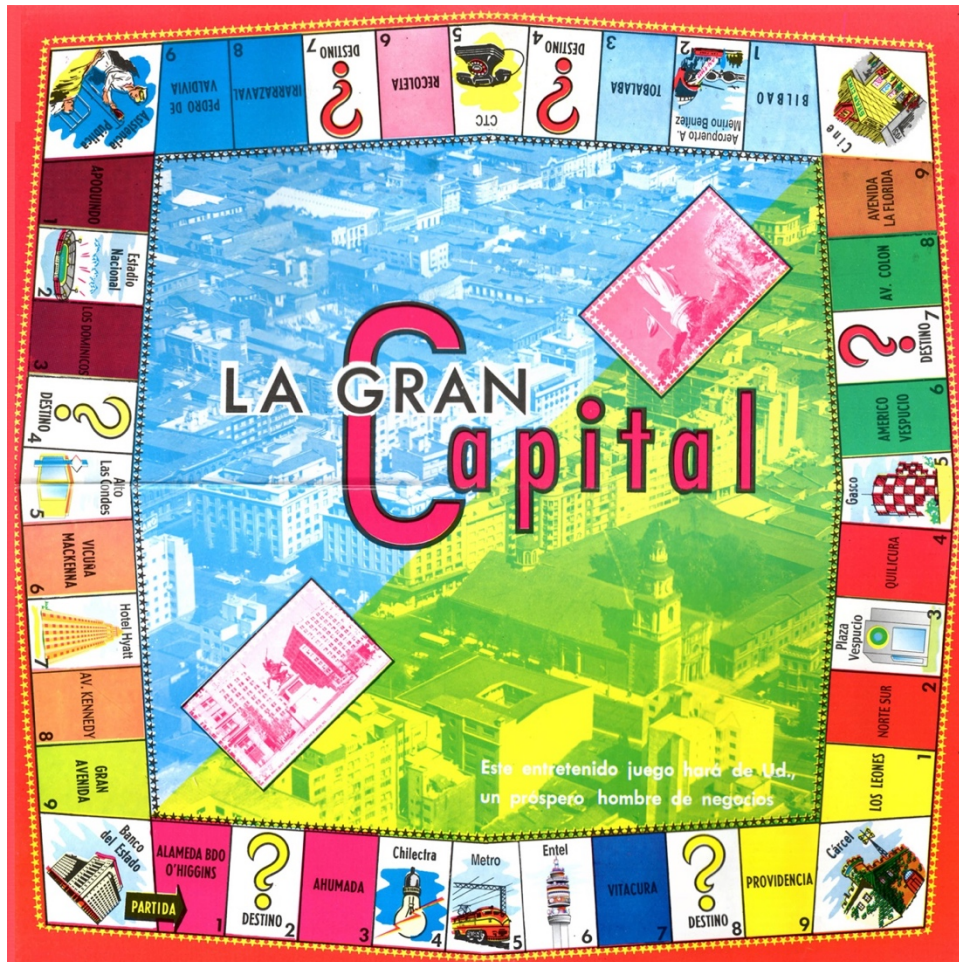


Fig.20

Digitalización tablero de juego *La Gran Capital* versión actual.

3. “La gran capital” juego de mesa

En la tercera parte de esta tesis me referiré a las posibilidades y potenciales que veo en éste juego de mesa para poder generar un cuerpo de obra, tanto en el Magister como también para futuros ejercicios de obra fuera del programa académico. Por ello creo importante contextualizar la descripción del juego de mesa como objeto, el simbolismo autobiográfico del juego, sus orígenes como juego, y mi interpretación de éste y sus componentes como representación de ciudad.

3.1. Descripción del juego

El texto de descripción del juego presente en una de las caras exteriores de su caja, lo define así:

La gran capital:

“En este entretenido juego podrás encontrar la oportunidad de invertir, comprar, vender, hacer importantes negocios imaginando que eres un influyente empresario, ocupando tu ingenio e inteligencia.”

Forma de jugar:

“El juego consiste en un tablero demarcado con casilleros con nombres de calles, conteniendo también una serie de tarjetas de propiedades, tarjetas suerte, peones de juego y dados. Avanzas por el tablero comprando calles instalando casas y hoteles, cobrando y pagando arriendos, vendiendo propiedades y teniendo agradables y también desagradables sorpresas, al sacar tarjetas suerte. Todas las transacciones se realizan con dinero en efectivo emitido por el gran Banco Mundial”

Contenido de la caja versión actual⁶:

- 1 tablero plegable de cartón micro-corrugado de 38 x 38cms, impreso por una cara sobre la que se organizan 40 casilleros demarcados y dispuestos en forma de anillo correspondientes a 20 calles, 6 casillas de destino o suerte, y 14 casillas de servicios y entretenimientos, destacándose sus 4 esquinas conformadas por el Banco del Estado (Partida), la Cárcel, el Cine y la Asistencia Pública.
- 20 tarjetas de propiedad que representan las siguientes calles en orden de recorrido del tablero: Alameda Bernardo O'Higgins, Ahumada, Vitacura, Providencia, Los Leones, Norte Sur, Quilicura, Américo Vespucio, Avenida Colón, Avenida la Florida, Bilbao, Tobalaba, Recoleta, Irrazábal, Pedro de Valdivia, Apoquindo, Los Dominicos, Vicuña Mackenna, Avenida Kennedy y Gran Avenida.
- 10 tarjetas de servicios y entretenimientos, en orden de recorrido del tablero: Chilectra, Metro, Entel, Plaza Vespucio, Gasco, Aeropuerto Arturo Merino Benítez, CTC, Estadio Nacional, Alto Las Condes, y Hotel Hyatt.
- 20 tarjetas de destino color rojo y 20 de color amarillo.
- 20 fichas de casa
- 12 fichas de edificio
- Series de billetes de distintos valores \$50.000, \$10.000, \$5.000, \$1.000, \$500 y \$100, que en total suman \$ 2.379.000
- 6 fichas de peón (participante o jugador)
- 2 dados

⁶ El juego ha sufrido algunas modificaciones traducidas en actualizaciones de algunas calles y lugares representados en el tablero. Se hará una referencia más detallada más adelante.

3.2. Todos crecimos jugando La Gran Capital: Significado y simbolismo personal para con el juego

Como provinciano de origen el juego constituye mi principal imaginario de infancia en torno a la ciudad de Santiago, debido a haber pasado tardes enteras jugándolo en compañía familiar o de amigos, en que si bien el fin principal del juego (como se indica en la tapa superior de su caja) es convertirse en “un gran emprendedor y hombre de negocios” a partir del mercado inmobiliario construyendo, comprando y arrendando propiedades y servicios, lo que más llamaba mi atención era el contenido visual del juego, los lugares representados en él, las principales calles de Santiago, cada una en distintivos tonos de color, también las tarjetas de “destino” en colores rojo y amarillo y con un gran signo de interrogación impreso en su cara superior que al tomarlas se leía al reverso una serie de situaciones azarosas de la vida en la ciudad a veces positivas y otras negativas asociadas por lo general a oficios como el sastre o el zapatero, pero por sobre todo lo que más cautivó mi atención fueron los hitos arquitectónicos de la capital representados en el tablero, que con ansiedad esperaba y buscaba conocer en mis visitas a Santiago desde Talca, mi ciudad de origen. Entre ellos recuerdo, y digo recuerdo ya que me refiero a la versión original del tablero de juego que se correspondió con mi infancia, la Compañía de Teléfonos de Chile, la Estación Mapocho, el Banco del Estado que también aparecía en la portada de las libretas de ahorro del mismo banco, o las Torres de Tajamar que por un tiempo fueron las torres más altas de Santiago, consideradas también como íconos del progreso en la ciudad y generando tendencia ya que algunas capitales regionales del país gestionaron la edificación de sus propias “Torres de Tajamar” para pretender así estar a la par con el desarrollo de la capital. Mención especial doy a la Compañía de Gas representada por la pareja de grandes gasómetros cilíndricos con su característica cuadrícula en rojo y blanco que se pueden apreciar al llegar a Santiago desde el sur por la carretera, instancia que para mí marca hasta hoy el hito de llegada a Santiago, o más bien dicho la sensación de estar ya en la ciudad.

Por la data de su creación (1956) esta adaptación del juego representa la ciudad de Santiago de los años 60-70, en la que primaban los servicios y las compañías, sin embargo al revisar el tablero de juego hoy en día, llama mi atención la renovación de algunas calles e hitos apareciendo ilustraciones nuevas, reemplazando por ejemplo la Estación Mapocho por el Mall Plaza Vespucio, el Club Hípico por el Alto Las Condes, el Hotel Carrera por el Hyatt, o las Torres de Tajamar por Entel, de la misma forma se renuevan sólo los nombres de lo que originalmente eran compañías por un nombre o “marca”, como por ejemplo Estación Central es renovada por Metro y la Compañía de Gas por Gasco. Dicha renovación realizada a fines de los 90 (García, 2011) pretendió actualizar el juego como reflejo de la ciudad contemporánea, lo que no estuvo exento de críticas por parte de los jugadores que gustaban del juego clásico. Viéndolo desde un punto de vista más crítico el cambio no es más que el reflejo de una ciudad entregada al consumismo y a la cultura del *mall*, donde este último aparece hoy como un lugar de fuerte identidad urbana en la ciudad de Santiago.

Con respecto a las calles y barrios se reemplazan los nombres Arturo Pratt, Matucana, 10 de Julio, San pablo y Villa el Dorado, por las calles Norte Sur, Quilicura, Avenida La Florida, Los Domínicos y Avenida Kennedy, reflejando entonces la clara expansión y crecimiento de la ciudad de Santiago ya que las nuevas calles constituyen importantes ejes de conectividad en la ciudad.

Junto con la atracción que me generaba el contenido visual del tablero, como todo niño o, mejor dicho, competidor en este juego de mesa, disfrutaba cuando se lograba el objetivo mayor apropiándome de la mayor cantidad de propiedades y servicios posibles y cobrando la correspondiente renta, hipotecando o vendiendo, así como también sufría desde la vereda del frente al endeudarme para poder sobrevivir ante quienes lograban hacerse dueños del capital. Viéndolo desde este punto de vista se podría cuestionar la impronta valórica como trasfondo del juego como lo hace ver Diego Uribe (2016) al referirse a la versión original del juego (*Monopoly*) en una entrevista de un programa de

radio⁷ sobre la creación de un juego de mesa alternativo llamado *Granjeros*: “El *Monopoly*, es el juego que ha predominado en los últimos 25 años a nivel mundial, que como juego es un buen juego, pero que como sistema valórico y la impronta que te deja es que tú tienes que salir a correr, competir y avasallar al del lado” hasta llevarlo a la quiebra. Sin embargo investigando en el marco de esta tesis sobre el origen del juego, que como ya he mencionado se trata de una adaptación chilena de la versión norteamericana del juego llamada *Monopoly*, me parece pertinente hacer notar que en sus orígenes fue creado para promover una impronta enraizada en el socialismo, como me referiré a continuación.

3.3. Origen: de Monopoly a La Gran Capital

El origen del juego en Chile se remonta a 1956 cuando Enrique Grau, fundador de la fábrica *Juguetes Meyer* (1937), decide adaptar el juego de mesa ya conocido mundialmente como *Monopoly* a una versión chilena encarnada en la ciudad de Santiago como capital nacional, de ahí su nombre *La Gran Capital* (García 2011), que a su vez tuvo también otras versiones con nombres como “El Gran Santiago” o “Metrópoli”.

De acuerdo a un artículo web llamado *El poco conocido pero autentico origen del Monopoly* basado a su vez en una publicación de la revista *Harper's Magazine*, el juego original data de 1904, siendo inventado por *Elizabeth “Lizzie” Magie*, bajo el nombre *The Landlord's Game*, de gran éxito inicial en los Estados Unidos y del cual se desprendieron varias versiones, hasta que luego en 1933 el norteamericano *Charles Darrow*, luego de enfrentar un paro laboral de la empresa de reparación de radiadores en la que trabajaba, lo redescubre patentando una nueva versión bajo el nombre de *Monopoly* basado en la ciudad norteamericana de *Atlantic City* donde pasaba gran parte de sus vacaciones de niño. Luego de un corto tiempo *Darrow* vende los derechos de producción a la empresa juguetera *Parker Brothers* masificando el juego alrededor del mundo.

⁷ *Un País Generoso*, de Radio Zero.

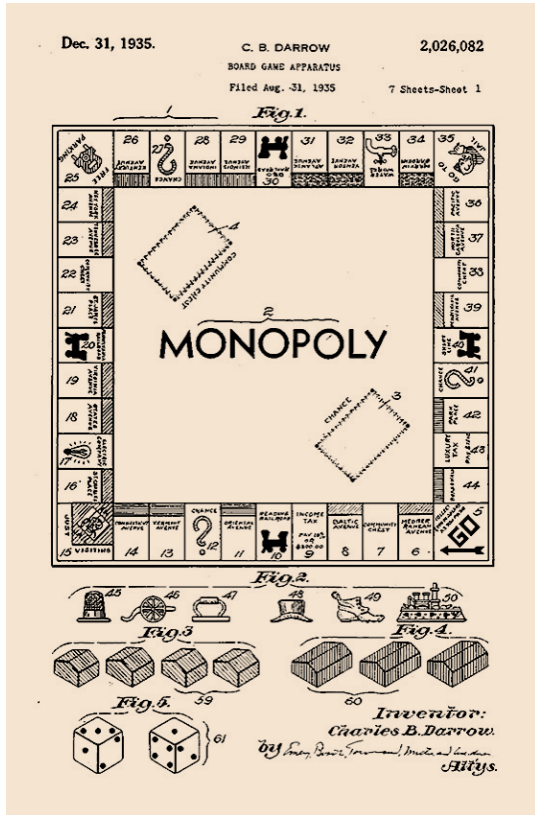
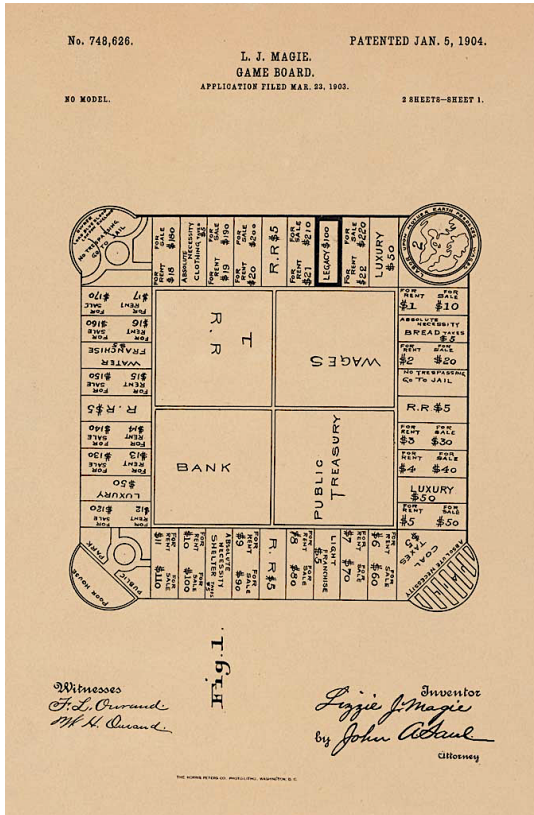


Fig. 21

Izquierda: Patente del juego original creado por *Lizzie Magie*

Derecha: Patente del juego adaptado por *Charles Darrow*

Actualmente el juego pertenece a la cadena multinacional de juguetes *Hasbro* quien se hace de los derechos en 1991, convirtiéndose hoy en uno de los juegos de mesa más populares y vendidos del mundo (Ketchan, 2012).

Más allá de la historia de sus creadores parece importante destacar, como lo mencionaba anteriormente, que si bien la principal característica del juego es promover el monopolio comercial como beneficio personal sobre el resto de los jugadores, su origen paradójicamente tiene que ver con alertar sobre el peligro de los monopolios, como lo deja ver el artículo antes citado:

“Los verdaderos orígenes del juego no son mencionados en la literatura oficial. Tres décadas antes de la patente de *Darrow*, en 1903, una actriz de *Maryland* llamada *Lizzie Magie* creó un proto-Monopoly como una herramienta para la enseñanza de la filosofía de *Henry George*, un escritor del siglo XIX que popularizó la noción de que ninguna persona puede pretender tener tierra «propia». En su libro *Progreso y Pobreza* (1879), *George* llama a la propiedad de la tierra privada un “principio erróneo y destructivo” y sostiene que la tierra debería celebrarse en común, con miembros de la sociedad que actúen colectivamente”. (Ketchan, 2012).

El artículo deja ver también que los jugadores ganaban y perdían más o menos como en el actual juego, pero por ejemplo podían *votar* no pagar las rentas cooperando entre ellos para aprovechar los terrenos de forma gratuita. (Ketchan, 2012).

Todo lo comentado hasta ahora sobre este juego de mesa nos deja claro que al igual que la versión más popular del juego, la adaptación nacional de éste mantiene el mismo objetivo pro-monopolio, haciéndolo muy interesante al pensar que todos o gran parte de las personas crecimos jugando este juego, lo que de cierta forma se puede ver reflejado en la cultura consumista y capitalista imperante en la actualidad. Esto sumado a mi interés por su contenido gráfico constituyen el detonante principal de una infinidad de aristas posibles a desarrollar y explorar desde la visualidad, por ejemplo la gráfica del tablero y

su condición urbana, el contenido de las tarjetas de destino y la contingencia nacional, las fichas que representan las edificaciones de casas y edificios como estereotipo de la vivienda, el imaginario y simbolismo presente en cada calle e ícono arquitectónico, la repartición y concentración del capital, el dominio de las propiedades y su valor comercial, hasta el reflejo duro de la misma ciudad de Santiago, su evolución y modelamiento urbano a partir de sus reales normativas legales de construcción y de mercado inmobiliario.

3.4. La Gran Capital: representación de ciudad

“Las edificaciones han acompañado a la humanidad desde su historia primera. Muchas formas artísticas han surgido y han desaparecido. Pero la necesidad que tiene el hombre de alojamiento sí que es estable. El arte de la edificación no se ha interrumpido jamás. Su historia es más larga que la de cualquier otro arte, y su eficacia al presentizarse es importante para todo intento de dar cuenta de la relación de las masas para con la obra artística” (Benjamin)

A continuación me referiré al traslado conceptual sobre el cual se reflexiona en esta tesis al ver el juego de mesa *La Gran Capital* como representación de ciudad tanto desde la actual ciudad de Santiago de Chile, como desde la representación en arquitectura.

3.4.1. El Juego como maqueta

Por mi formación de arquitecto es casi imposible desligarme de la idea de ver el juego y sus componentes como un medio de representación típico de la disciplina, como es el modelo tridimensional a escala de origen análogo, más bien conocido como “maqueta”. Pensar en que el juego es un modelo a escala de la ciudad de Santiago, que va tomando forma a partir de la mezcla entre el azar (juego de dados), las decisiones y transacciones comerciales y económicas de cada jugador, que sólo aspiran a construir y aumentar su capital a partir de la renta de sus inmuebles y servicios, fomentando así la adquisición de capital inmobiliario, es una de las ideas que se pretende reflejar en esta tesis al cruzarla con la manera en que la ciudad de Santiago se ha ido “desarrollando” principalmente durante los último 30 años.

La ciudad actualmente es el territorio de los agentes inmobiliarios que articulan en base a sus intereses el desarrollo de la urbe. Las formas del crecimiento de la ciudad son producto de la acción del negocio inmobiliario, quien guía y modifica las directrices de los instrumentos de planificación urbana. De esta forma, es fundamental re-concebir

el diseño y gestión de dichos instrumentos y adentrarse en el campo de los agentes para realizar con ellos esa labor.⁸ (Hidalgo, 2004)

Las posibilidades visuales que este cruce puede tener al relacionar su esquema de juego con la contingencia, ya sea en temas urbanos, de espacio público, vivienda, tipologías, agrupación de masas, intercambio de capital, etc., convierten a los componentes de este

⁸Aunque el gremio de la construcción en Chile cobra fuerza desde la creación de la cámara chilena de la construcción en la década de 1950, es precisamente a fines del siglo XX, con la reforma neoliberal, que se comienza a formar un vigoroso sector inmobiliario, que tiene dentro de sus funciones construir pero que también abarca la gestión del suelo, la promoción de compra y venta del producto, así como la proyección de sus inversiones en aquellos lugares de la ciudad que pueden reportar mayores ganancias. (Hidalgo, 2004).

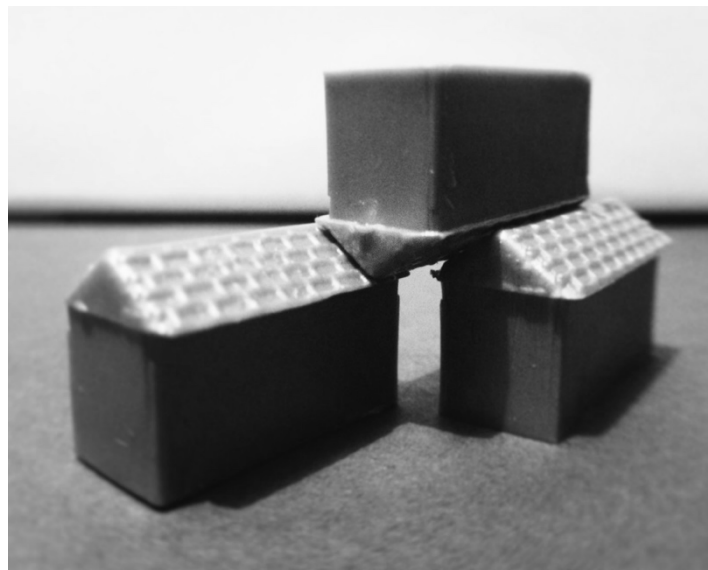
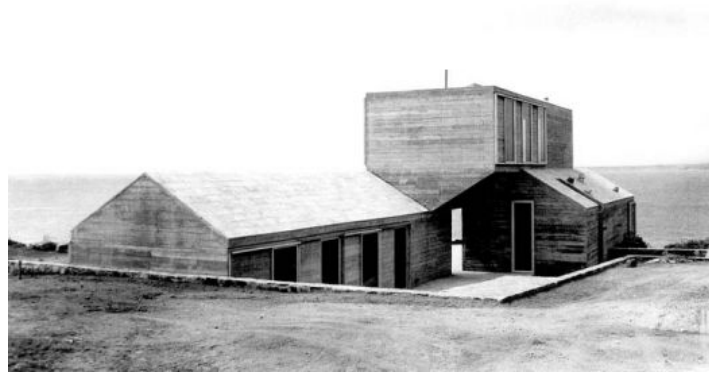


Fig.22

Arriba: Casa en Bahía Azul, *Cecilia Puga*

Abajo: Representación de la casa en Bahía Azul usando fichas del juego. *Autor*

juego de mesa en recursos visuales para representar mis intereses críticos comentados al finalizar la segunda parte de esta tesis, es decir, cómo desde el arte podría generar una visualidad a veces crítica y otras más bien pintoresca para con la arquitectura.

Siguiendo con la idea de los componentes del juego como recurso visual es que me planteo la siguiente interrogante que tiene su origen desde la arquitectura: ¿Cómo el bien de consumo máximo representado en la vivienda, “la casa”, se ha convertido en una mercancía, en la que la serialización de ésta por medio de la industria inmobiliaria la ha convertido en el cliché de una aspiración referenciada en modelos de vida ajenos, repercutiendo en el concepto de hábitat, de morada o de refugio como esencia de una necesidad humana?

La casa en la vida del hombre suplanta contingencias, multiplica sus consejos de continuidad. Sin ella el hombre sería un ser disperso. Los sostiene a través de las tormentas del cielo y de las tormentas de la vida. Es cuerpo y alma. Es el primer mundo del ser humano. Antes de ser “lanzado al mundo” como dicen los metafísicos rápidos, el hombre es depositado en la cuna de su casa. (Bachelard, 2011).

3.4.2. La casa y su representación

En el juego la representación del inmueble, en este caso una casa o un edificio, está dado por la abstracción más cliché de una solución habitacional, un volumen rectangular a dos aguas, imagen estereotipo de la vivienda que se puede apreciar tanto en los primeros dibujos de un niño, como en el logo de una institución benéfica como *Un Techo Para Chile*, o en la de una empresa multinacional como *Sodimac*. Pero la figura del techo inclinado, más allá de su tecnicismo, está asociado según Bachelard a la seguridad y confianza. “El tejado dice en seguida su razón de ser; protege al hombre que teme la lluvia y el sol. Los geógrafos no cesan de recordar que, en cada país, la inclinación del tejado es uno de los signos más seguros del clima. Se ‘comprende’ la inclinación del tejado. Incluso el soñador sueña racionalmente; para él el tejado agudo rebana las nubes”. (Bachelard, 2011)

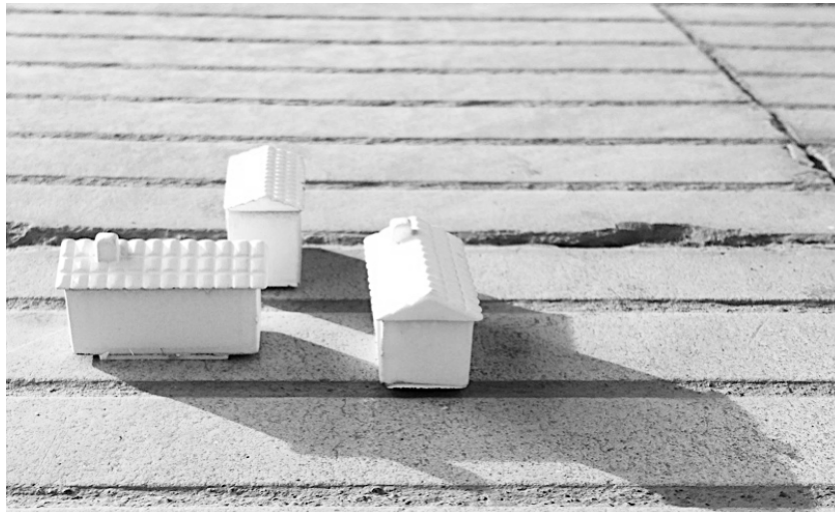


Fig.23

Fichas de juego que representan una casa o edificio.



Fig.24

Arriba: Logos corporativos Sódimac y Un Techo Para Chile.
Abajo: Dibujo infantil casa familiar en Rengo. *David Parada*

3.4.3. El sueño de la casa propia

La vivienda como el bien de consumo máximo representa a su vez el anhelo de todo habitante o familia con deseo de pertenencia, de consolidación y de bienestar, de ser parte un grupo o conjunto humano, ya sea en sus variadas escalas, como un barrio, una comuna o una ciudad, dando pie a una frase transversalmente utilizada ya sea por el actor político, medios de comunicación, instituciones benéficas, financieras y gubernamentales, que responde al gran anhelo habitacional de “el sueño de la casa propia”. Si trasladamos la idea de sueño a lo poético, según Bachelard (2011) “la casa soñada puede ser un simple sueño de propietario, la concentración de todo lo que se ha estimado cómodo, confortable, sano, sólido, incluso codiciable para los demás. Debe satisfacer entonces el orgullo y la razón, términos inconciliables”.

Sin embargo este “sueño” conlleva una serie de imaginarios alimentados por la más variada gama de referencias aspiracionales y de pretensión, como por ejemplo, una cubierta de tejas, el arco de medio punto, grandes pórticos de acceso en ladrillos o enchapados, rejas y protecciones metálicas recargadas de ornamentos, bow-window, falsas mansardas, etc., siendo la mayoría de éstas una mezcla entre la “casa de campo chilena” y las adaptaciones de tipologías de viviendas europeas o norteamericanas que han circulado en los medios, principalmente a través del cine y la televisión.



Fig.25

Imaginario de casas mediaticas, desde arriba abajo: La Pequeña Casa en la Pradera (1974), Los Simpson (1989), El Príncipe del Rap (1990), El Joven Manos de Tijera (1990), Mi Pobre Angelito (1990), Malcolm el del medio (2000).

3.4.4. La Ciudad Jardín

Otro estereotipo que se hace parte de la frase “*el sueño de la casa propia*”, tiene que ver con la aspiración de un tipo de vivienda referenciada a un tipo de organización residencial y de ciudad, que surge en Europa a finales del siglo XIX e inicios del XX, y que tendrá su punto máximo en las urbanizaciones de la postguerra mundial. Me refiero a la “*Ciudad Jardín*”, entendida como una comunidad perfecta y autosuficiente, síntesis de campo y ciudad y el concepto de la vivienda unifamiliar con jardín.

“Una ciudad jardín es un centro urbano diseñado para una vida saludable y de trabajo; tendrá un tamaño que haga posible una vida social a plenitud, no debe ser muy grande, su crecimiento será controlado y habrá un límite de población. Estará rodeada por un cinturón vegetal y comunidades rurales en proporción de 3 a 1 respecto a la superficie urbanizada. El conjunto, especialmente el suelo, será de propiedad pública, o deberá ser poseído en forma asociada por la comunidad, con el fin de evitar la especulación con terrenos.”
(Howard)

Lo anterior se podría sintetizar de forma un tanto caricaturesca en la aspiración de la casa propia referenciada al siguiente imaginario: una casa de construcción aislada y por ende con un patio a su alrededor que dé lugar a un jardín donde jugar con los hijos, la mascota de la familia y un automóvil. Esta descripción parece ser muy básica pero digamos que es una idea o imagen comúnmente aceptada por nuestra cultura local. En palabras de la arquitecta Monserrat Palmer:

“Todo santiaguino sigue hoy deseando tener un jardín y si bien existen diversas formas arquitectónicas de conseguirlo, la práctica hasta hoy es básicamente por medio de la casa-pabellón de 1 o 2 plantas. Aislada en lo posible dentro del predio, rodeada de jardín, en una calle con veredas arboladas.

Es una imagen que recorre toda la escala social y así como los niños dibujan la cordillera como fondo permanente de sus paisajes, todos dibujan también su casa como la de un cuento infantil noreuropeo: techo rojo a dos aguas, ventanas con visillos, chimenea, y un sendero curvo entre flores que va hasta la puerta de entrada.” (Palmer, 1984)

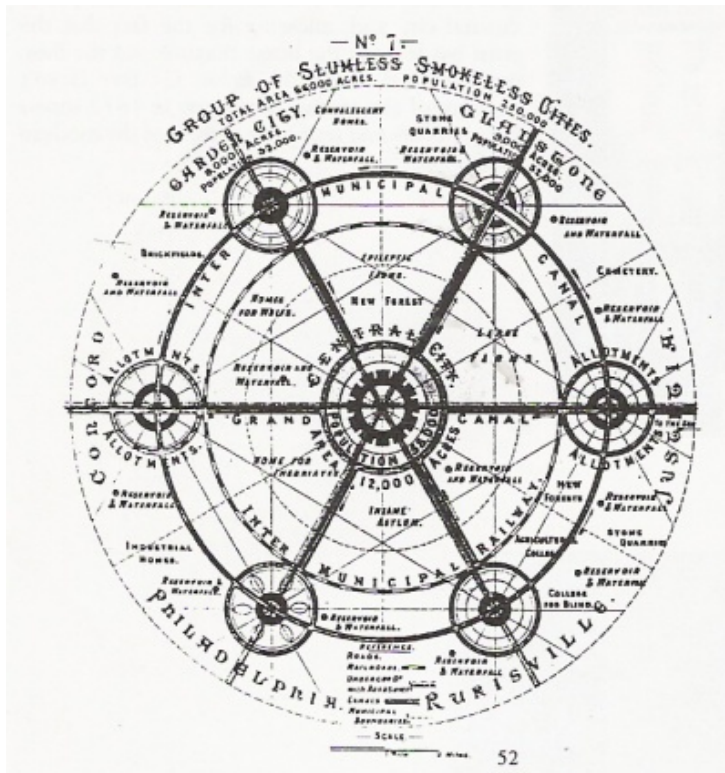


Fig.26

Esquema del concepto de Ciudad jardín

Ebenezer Howard

3.4.5. Casa / Mercancía

Retomando la idea del juego y su representación de ciudad, me referiré al carácter de mercancía que éste hace de la misma, entendiendo como tal al suelo y las propiedades, algo que es posible asociar a la conversión que la industria inmobiliaria hace de la anteriormente mencionada frase *el sueño de la casa propia*, convirtiendo a la vivienda en un objeto de mercancía que toma como referencia la idea de la ciudad jardín, por ejemplo, pero sometida a estándares de optimización de costos y rentabilidad de uso de suelos, es decir se hace uso de esta imagen de tipo de vida que limita entre lo urbano y lo rural, para capturar familias residentes en potencia y construir y hacer “ciudad” a partir de la industrialización y serialización del bien máximo de consumo como lo es la vivienda, morada, o residencia. En ese sentido “el sector inmobiliario residencial detecta que el producto ofrecido en torno a los condominios es aceptado cada vez más por los consumidores y termina por imponer una tipología de vivienda que en definitiva, es un producto más” (Hidalgo, 2004).

Al hablar de “aceptación por parte del consumidor” puedo hacer referencia también a otra frase bien acuñada por las empresas -independiente de su origen- que circula también en redes y medios, que justifica su producción en manos del consumidor, me refiero a la frase “es lo que quiere la gente”. Con respecto a este imaginario Rodrigo Hidalgo se refiere: “También existen connotaciones subjetivas en las decisiones de los nuevos habitantes que buscan espacios abiertos que evocan paisajes bucólicos campestres, en los cuales se pueden desarrollar actividades de ocio inmersas en la *naturaleza y medio rural*, como los campos de golf, clubes ecuestres y lagunas para deportes acuáticos”. Pero ¿se trata realmente de un “gusto o preferencia” o se trata de una imagen fabricada tras el marketing inmobiliario e instalada en el subconsciente del consumidor? Que también se puede vincular a una necesidad de pretensión o a una estética aspiracional por parte del mismo.

Hasta ahora sólo me he referido a la casa como vivienda aislada asociada a un patio, pero de la misma forma se puede hacer referencia a otro tipo de mercancía habitacional que se ha serializado y constituido como un cliché de otro tipo de vida en la ciudad, como los son los edificios y torres contenedoras de celdas residenciales, mejor conocidas como departamentos, en los que la densidad de habitantes por mt2 responde a grandes rasgos, por un lado, a la mayor rentabilidad del uso de suelo y, por otro, a la renovación del centro urbano.

Ambos tipos de vivienda se constituyen como rostros de tipos o estilos de vida, de un tipo de habitante, un tipo de familia, tipo de estatus socioeconómico, social, cultural, ya sea en su tipología a nivel organizacional o de disposición en el espacio, o también al pensar la *fachada* como rostro, que generalmente corresponde a un lado exterior de un edificio, a la parte delantera. Palabra que viene de la lengua francesa, que literalmente significa "*ataque frontal*" o "*cara*".

4

La Gran Capital: Ejercicios de obra

4. La Gran Capital: Ejercicios de obra

A continuación me referiré a una serie de tres ejercicios de obras desarrollados en distintos talleres del Magister, en los que pongo en práctica mi interés por explorar una visualidad en torno al juego de mesa *La Gran Capital*.

Siendo consecuente con el contenido del primer capítulo de esta tesis, aquella visualidad de interés se mantiene en el plano de la representación en arquitectura más bien vinculado a la figura de la maqueta y que desde el arte se convierte en objeto, dejando de lado la manipulación y montaje digital explorado en los primeros ejercicios realizados en el Magister que como recordemos, respondieron al cruce de los primeros encargos de los talleres y un interés preconcebido al momento de ingresar al programa académico.

Aparece de esta forma una nueva visualidad que busca convertirse en el inicio de un cuerpo de obra que tiene a la arquitectura de la ciudad y al juego como escenario. Dicha visualidad estaría representada en estos tres ejercicios de obra, los cuales abarcan distintas escalas y enfoques. Por ejemplo el primero se concentra en el juego de mesa mismo, en su tablero como objeto y en la escena del juego, mientras que el segundo busca ser una cita del juego en la ciudad real, abordando la escala de territorio y espacio público en la ciudad de Santiago y las tipologías edificatorias presentes en las calles representadas en el juego, y por último, un tercer ejercicio que tiene por objeto representar el crecimiento de la ciudad mediante del sistema de loteos inmobiliarios localizados en la periferia de la ciudad, en el que se explota la ficha del juego que representa la unidad residencial de casa y edificio como estereotipo de vivienda masificada y mercantilizada en función del imaginario de un tipo de vida aspiracional.

4.1. Tres jugadores jugando el juego.

El *Agon*, juego de competencia, es esencialmente *un tránsito desde la igualdad de oportunidades a la desigualdad de los resultados*. (Pérez de Arce, 2003)

Como lo menciono en el segundo capítulo de esta tesis, este ejercicio de obra tiene su origen en el traslado del proyecto de obra originado en el Taller de Proyectos al encargo final del Taller de Análisis Visual 1, quedando inscrito entonces en el cierre del primer semestre del Magister.

Recordemos que la idea original se inscribe en la posibilidad de reflexionar sobre el marco teórico propuesto por el Taller de Proyectos llamado “Estéticas del desacuerdo” a 40 años del golpe militar, desde el cual mi propuesta inicial fue representar el anillo de circunvalación Américo Vespucio de la ciudad de Santiago usando como recurso visual el anillo del tablero de juego *La Gran Capital*, poniendo el énfasis en las diferencias entre las soluciones habitacionales que se encuentran a lo largo de este eje radial que recorre toda la ciudad de Santiago, acusando que las diferencias residenciales eran reflejo del modelo económico impulsado en dictadura. Pero finalmente la obra consistió en una instalación que simulaba la escena de una partida del juego de mesa entre tres participantes.

La escena estaba compuesta por tres sillas organizadas alrededor de una mesa sobre la cual se dispone el tablero del juego “La Gran Capital”. Este último mostraba un juego ya avanzado que a primera vista parecía un juego más, pero que en realidad estaba organizado a partir de una serie de operaciones realizadas a los componentes del juego y su disposición en el tablero, bajo el supuesto de representar un escenario real de la ciudad de Santiago asociado a la distribución en su territorio de las clases sociales.



Fig.27

Tres jugadores jugando el juego (2013).

Recreación tablero de juego impreso digitalmente y pegado sobre cartón pluma blanco, fichas y contenido de un tablero de juego original, una mesa y tres sillas

La primera operación se remitió al tablero de juego, seleccionando tres de las veinte calles inscritas en éste, cuyo criterio de selección se rige por ser las más representativas de un tipo de vivienda, barrio y urbanización, y a su vez relacionadas con un nivel socio-económico promedio de sus propietarios. Para exacerbar esto se reemplaza una de las calles por Avenida Chicureo. Aparece así casa una única casa aislada en el terreno y de proporciones mayores en Chicureo, mientras que en Avenida la Florida aparece un conjunto de casas pareadas, seriadas y ordenadas monotonamente, y por último un tipo de vivienda que se funde entre la tipología pareada y la fachada continua, con una abundante presencia de autoconstrucciones y ampliaciones sin regulación en Recoleta. La idea acá es hacer una representación más bien tipológica de la vivienda presente en cada lugar, a partir de la disposición y composición de la misma ficha de juego que representa la casa.

La segunda operación consistió en la distribución del dinero contenido en el juego representado por billetes, de forma notoriamente desigual entre los tres jugadores. El fajo mayor corresponde al jugador propietario en Chicureo, luego le sigue el jugador propietario en La Florida y por último el jugador propietario en Recoleta. Está más que claro que esta manera de repartir el capital del juego corresponde a una cita de sobre la desigualdad de socioeconómica y su distribución en el mapa del “Gran Santiago”, en el que las comunas ubicadas al nororiente concentran la mayor cantidad de los recursos económicos, mientras que hacia el sur oriente existe una fuerte componente de clase media, y hacia el norponiente un grupo más pobre. Esta operación alude también a la popular proverbio chileno “está mal pelado el chanco” para referirse a algo que no parece justo.

La tercera operación intensifica de cierta forma lo anterior al asociar casi todas las tarjetas de servicios y empresas al jugador propietario de Chicureo.

Por último, la obra tiene una segunda capa que está asociada con las tarjetas de suerte o destino que como se menciona en el tercer capítulo de esta tesis, corresponden a situaciones azarosas del juego que se revelan tomar una tarjeta destino al caer en un casillero con el “signo de interrogación” (?). Estas representan a veces oficios o profesiones, como por ejemplo *CUENTA DEL PROFESOR: por la educación de sus hijos, pague \$15.000 al jugador que tenga la tarjeta “Profesor” o la guarda hasta que otro la obtenga*. También la tarjeta indica en letra chica: *¿Y si se sacan malas notas?*. Otras cartas representan trámites legales como: *IMPUESTO DE CESANTÍA: Pague al banco \$500, Hoy por ti...* y otras representan sucesos de suerte y beneficio como *LOTERÍA: Al fin acertó un premio en la Lotería. Cobró \$30.000, Así da gusto jugar*.

Siguiendo con la idea de intensificar el juego como representación de un Santiago real asociado a las diferencias socioeconómicas de sus habitantes y su distribución en el mapa, decido intervenir el contenido textual de tres tarjetas que luego han sido asociadas a cada uno de los tres jugadores.

De esta forma la tarjeta de destino para el jugador propietario en Recoleta revela la siguiente frase: *MULTITIENDA: Estimado cliente su deuda fue re-pactada unilateralmente*. Haciendo referencia al bullado caso de la tienda *retail La Polar* que se caracteriza por estar orientada a un público de clase media y baja.

Luego la tarjeta asociada al jugador propietario en Avenida la Florida revela: *BANCO: Sírvase a pagar el cobro de mantención de su cuenta de ahorro vista, no estipulado en su contrato*. El texto hace referencia al caso que involucra a la institución financiera *Banco Estado* con una serie de cobros a sus clientes por comisiones de mantención en sus cuentas de ahorro a la vista, aludiendo a cláusulas abusivas en que “en algunos casos no se indicaba en el contrato que se podían cobrar comisiones y en otros existirían cláusulas que permitían al banco tomar decisiones a nombre del consumidor, sin preguntarle ni rendirle cuentas, como aumentar cobros por comisiones en cuentas de ahorro a la vista”.




Fig.29

Tres jugadores jugando el juego (2013).

Detalle tarjeta destino


(La Tercera, 2013). Al igual que el destino anterior la idea fue asociar un contenido que remitiera al nivel socioeconómico predominante en el sector (clase media).

Y por último para el jugador propietario en Chicureo la tarjeta dice: *EMPLEADA DOMESTICA: Atención! Su nana camina por su condominio...Que mal aspecto no?*. En este caso, el contenido se asocia a una falsa noticia (postverdad) emitida por el canal de televisión Chilevisión, en la que se tergiversa la entrevista dada por una de las residentes del condominio el Algarrobal 2 de Chicureo. “En un segmento de 15 segundos dijo que la nana tenía obligación de irse en el furgón “te imaginai todas las nanas y todos los obreros caminando y tus hijos ahí en bicicleta”.(El Mostrador, 2012) Lo que inmediatamente despertó las críticas de las redes sociales hacia la mujer, quien luego se defiende demostrando que la entrevista fue editada y manipulada por el periodista.



MULTITIENDA

Estimado cliente
su deuda fue re-pactada
unilateralmente.



BANCO

Sírvase a pagar el cobro de mantención de
su cuenta de ahorro vista, no estipulado en
su contrato



EMPLEADA DOMESTICA

Atención! Su nana camina por su condominio.

Que mal aspecto no?

Fig.30

Tres jugadores jugando el juego (2013).

Detalle tarjeta destino

4.2. De la Gran Capital a la “Gran capital”

Este ejercicio de obra se inscribe en el Taller de Análisis Visual III dirigido por Pablo Rivera, cuya premisa fue la operación de nuestra obras a partir de la noción de territorio y espacio público, lo que constituyó un nuevo escenario para continuar explorando un incipiente cuerpo de obra asociado al juego de mesa “La Gran Capital”.

Las operaciones de obra de cada alumno debían desarrollarse en el espacio público, por lo tanto viéndolo desde mi perspectiva representacional de maqueta y objeto, aparece la pregunta ¿cómo trasladar el juego al espacio público? Quizás tenía mucha relación ya que éste representa a la ciudad de Santiago y ésta misma es la que se propone en el taller como campo de acción, sin embargo mi idea era no abandonar el tema de la escala y el objeto. Decido entonces “citar” el juego en la ciudad, ¿Cómo? A través del recorrido, la búsqueda y el encuentro, para luego instalar algunos de los componentes del mismo juego en el espacio público a partir de las siguientes operaciones:

Primero: Identificar en un mapa de la ciudad de Santiago las veinte calles que están inscritas en el tablero de juego, cuya organización corresponde a un anillo en torno a los cuatro lados del mismo. De esta manera aparece un mapa sin forma reconocible, pero que representa la real magnitud de territorio que se representa en el juego.

Segundo: reconocer y recorrer en bicicleta cada una de las veinte calles, con el objetivo de encontrar en algún elemento de su espacio público, una materialidad o textura cuyo color sea el más cercano al tono que aparece en el casillero correspondiente a cada calle en el tablero de juego. Para ello es el mismo tablero (cartón) que se usa como *pantoneira* al superponer el color de cada calle en los posibles elementos seleccionados según su cercanía tonal. De esta forma se encuentran desde revestimientos de muros o suelos como cerámicas, enchapes, estucos, pinturas, etc. hasta elementos u objetos propios del espacio público como postes de iluminación, señaléticas de tránsito, grifos, bancas, quioscos, juegos infantiles, etc. que serían la base de la cita.

Tercero: Una vez identificada la superficie que presenta el color más cercano al que aparece en el tablero, se interviene ésta instalando tres elementos del juego; uno, el nombre de la calle; dos, el número del casillero; y tres, un grupo fichas de casas o edificios cuya disposición responde a una representación de la tipología arquitectónica presente en el lugar, siendo un recurso visual similar al de la obra descrita anteriormente, pero esta vez aplicado a todas las calles que figuran en el tablero. De esta forma se busca insistir en la idea del ícono, gesto o estereotipo que se puede representar usando la misma ficha del juego.

Cuarto: Finalmente la pequeña instalación se registra fotográficamente, con distintos encuadres, uno que evidencia la micro operación en el espacio público apareciendo siempre su contexto, y un segundo encuadre que se limita a un fragmento de la superficie intervenida, pero vista siempre a modo de una “planta de techos” con el objetivo luego de reconstituir el tablero de juego en la entrega final del taller⁹.

Haciendo referencia a las siguientes palabras de Bachelard (2011) “La casa es primeramente un objeto de fuerte geometría. Nos sentimos tentados de analizarlo racionalmente. Su realidad primera es visible y tangible. Está hecha de sólidos bien tallados, de armazones bien asociadas. Domina la línea recta. La plomada le ha dejado la marca de su prudencia y de su equilibrio”. Puedo decir que la idea en esta obra fue estilizar la representación de un inmueble, principalmente la casa y llevarla a una abstracción geométrica objetual condicionada por la manera en que se disponen las fichas del juego, de manera similar a lo que ocurre en el juego del *Tangram*, tradicional pasatiempo de origen chino, que consiste en formar siluetas de figuras utilizando siempre las siete piezas

⁹ Como parte del ejercicio sólo se consideraron los casilleros correspondientes a las calles, pero con la idea de hacer una operación similar con el resto del tablero, para de esta manera construir la imagen total del tablero a partir de registros fotográficos tomados in situ.

que lo componen, pero que en términos de esta obra la visualidad de la geometría resultante remite al imaginario de un cierto tipo de edificación según la arquitectura característica de cada calle. Aparecen así la fachada continua, el cité, las casas pareadas, las casas aisladas, las torres, etc.

Por último, esta obra tuvo a su vez el fin de citar el juego en la ciudad real, usándola como soporte para luego citar la ciudad en el juego, a partir de la reconstitución del tablero de juego, en el que comparecen en una sola imagen las diferentes fotografías tomadas in situ de las calles inscritas en él.



Fig.32

De la Gran Capital a la “Gran Capital” (2014).

Mapa de Santiago con ubicación calles representadas en el tablero de juego.



Fig.33

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.



Fig.34

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.



Fig.35

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.



Fig.36

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.



Fig.37

De la Gran Capital a la gran capital

Detalle de obra.



Fig.38

De la Gran Capital a la gran capital

Detalle de obra.

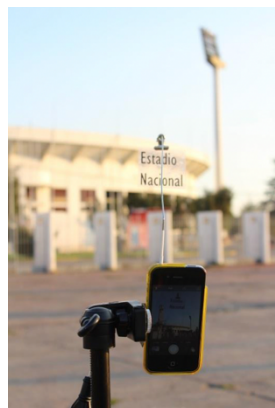


Fig.39

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.

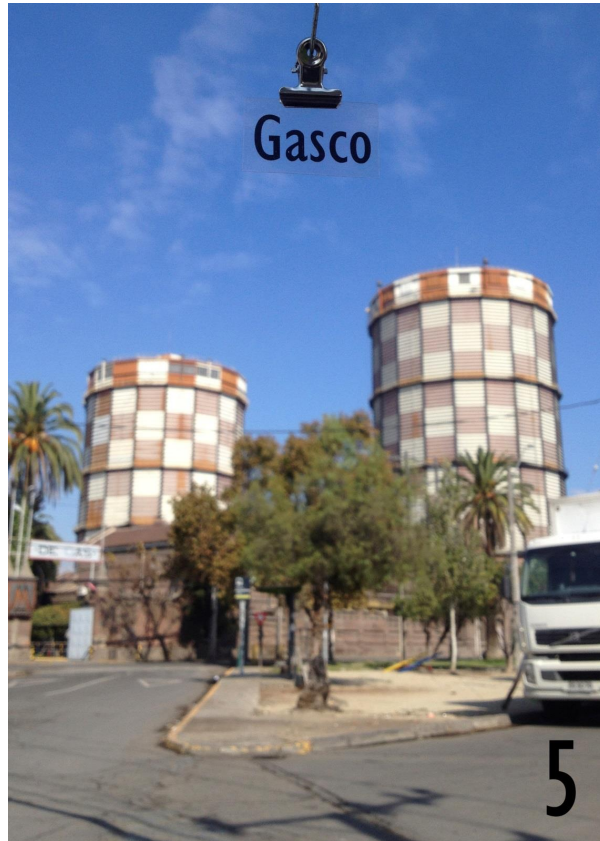


Fig.40

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.

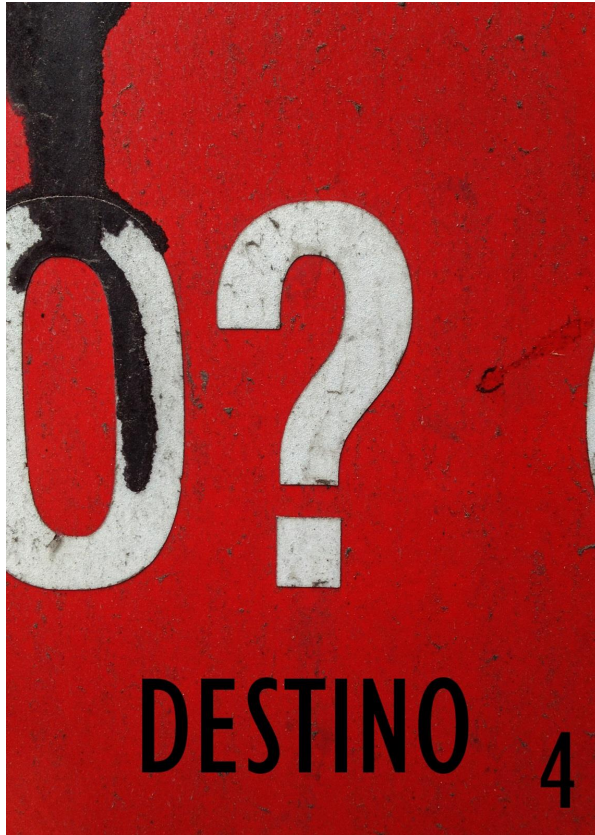


Fig.41

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.

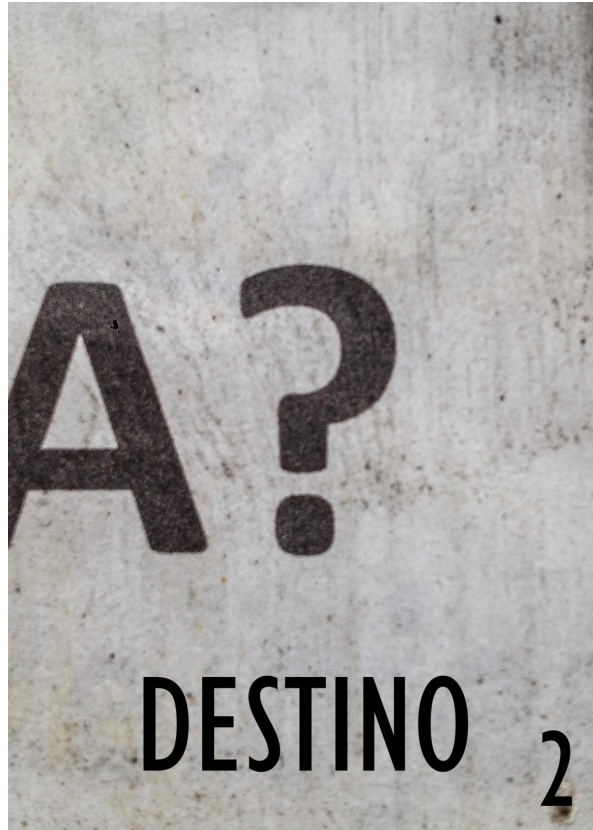


Fig.42

De la Gran Capital a la "Gran Capital" (2014).

Detalle de obra.

4.3. Mirror Arquitectos Ltda.

En estas condiciones si nos preguntaran cuál es el beneficio más precioso de la casa, diríamos: la casa alberga el ensueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz. No son únicamente los pensamientos y las experiencias los que sancionan los valores humanos. Al ensueño le pertenece valor que marcan al hombre en su profundidad. (Bachelard, 2011).

Las ciudades son una especie de campo de batalla; reflejan las fuerzas y las debilidades humanas de una manera física. (Herzog, 2006).

“La casa adosada es la ‘nueva choza’ que el sistema monopolista coloca en las cuadrículas de los terrenos inmobiliarios que rodean los centros urbanos. La planificación de estas cuadrículas sólo es en sí misma el fantasma del ideal de planificación, ya que todas las decisiones se basan en la extracción sostenida de plusvalía y en el mantenimiento de una vigilancia y control sin trabas de la población.” (Graham, 1978).

Antes de referirme a este último ejercicio de obra, me parece pertinente recordar el hecho de que el Magister constituyó mi primera aproximación concreta con las artes visuales y con ello los ejercicios de obra desarrollados en los talleres pasarían a constituir mi cuerpo de obra, que en la mayoría de los casos se concibe desde los encargos realizados por los talleres, por ello no puedo dejar de referirme al encargo y marco teórico en el que se inscribe el desarrollo de esta obra. En este caso corresponde al Taller de Operaciones Visuales II a cargo de Gonzalo Díaz y Pablo Ferrer, quienes luego de plantearnos la idea de “gesto” como marco conceptual, nos encargan como primera aproximación a la obra visitar el Archivo de la Biblioteca Nacional y consultar el diario del día en que nacimos con el objetivo de reconocer alguna noticia ya sea por su contenido textual o gráfico que se constituyera como el punta pie inicial del proceso visual de obra que desarrollaríamos en el taller, el cual terminaría en con una exposición que también sería parte de nuestro proceso de obra.



Fig.43

Mirror Arquitectos Ltda. (2015)

Casas plásticas del juego “La Gran Capital”, cajas cubicas en madera aglomerada MDF pintadas color negro, vidrio espejo y solar cool, papel color, tubo fluorescente.

En mi caso reviso todos los diarios del 27 de agosto de 1982, no encontrando noticia o suceso en particular que llamara mi atención, sin embargo decido coleccionar una serie de imágenes vinculadas a anuncios publicitarios sobre la venta de casas de la época, que van desde el tipo condominio, prefabricadas, bodegas, sitios, hasta la típica mediagua Hogar de Cristo. En ellos no sólo me interesa su gráfica o arquitectura, sino que también su frase publicitaria o *slogan*, como por ejemplo: “Segunda etapa Los Robles de La Florida, El nuevo Barrio alto de Santiago”, o “En Maipú: Oportunidad única para que usted tenga el privilegio de vivir en ‘Casas del Parque’ ”, ésta última también especifica: “En ‘Casas del Parque’ usted encontrará un privado y exclusivo centro residencial de 28 magníficas casas de excelente distribución, y finas terminaciones importadas a un precio y financiamiento que difícilmente se volverá a presentar. ‘Casas del Parque’ se encuentra en el centro del mismo Maipú. Enclavado en un paraje de gran belleza, con árboles centenarios y hermosos prados naturales que proporcionan agrado y tranquilidad.” (El Mercurio, 1982)

Aquella “colección de recortes” se constituye como la base de un proceso de obra cuya visualidad nuevamente se cruzará con los componentes del juego *La gran Capital*, pero que esta vez sólo se enfocará en la ficha de juego que representa a la casa, potenciando su condición de objeto y su asociación a la maqueta como medio de representación arquitectónica, desde la cual me será posible representar una de las maneras en que la expansión de la ciudad ha ido tomando forma bajo un absoluto protagonismo por parte del mercado inmobiliario y las políticas de vivienda social impulsadas por el Estado¹⁰:

¹⁰ Llevándolo a un contexto histórico, en Chile la máxima expresión de esta situación se produjo en 1979 con la Política Nacional de Desarrollo Urbano, que decretó que el suelo urbano no era un bien escaso y que su precio debía ser fijado por las fuerzas del mercado. Los efectos de dicha iniciativa se sintieron tanto en el precio del suelo como en la fragmentación del espacio social de Santiago. Una mayor disponibilidad de suelo no provocó una disminución de su valor, sino que por el contrario este aumentó debido a los procesos especulativos que ello generó en los territorios liderados por el mercado. (Hidalgo, 2008, p.36).



CASAS HOGAR DE CRISTO
PAQUETES INDUSTRIALIZADOS
DE 37 m² \$ 98.000 IVA incluido
CONSULTE SUS FACILIDADES
GERMAN YUNGUE 3825
FONOS: 793191 - 794164 - STGO.

PREFABRICACION RIELOFF
CASA PINGUINO 42 m²
\$ 90.000
AMPLIAS FACILIDADES
LOS ALERCES 2611 - C
RUROA



CASAS PREFABRICADAS 42 M2. LI-

SEGUNDA ETAPA

Los Robles de la Florida
SANTA AMALIA 1500 - TEL. 2212745

El nuevo barrio alto de Santiago!



DIVIDENDO SOLO 15,14 U.F.
Todo concreto armado
muros • tabiques • loza

RECOMPRAS LETRAS HIPOTECARIAS AL 100%
PRECIOS DESDE 1.499 U.F.
Facilidades
Consulte su plan de pago.
Cálculo hipotecario 10%
interés más comisión banco.

Características
• Superficie construida 70,28 m²
• Terreno desde 190 a 240 m²
• 2 dormitorios (doble servicio)
• Baño
• Garaje tipo import, color
• Ventanas de aluminio

Terminado de verano
• Póster mural importado
• Linóleo
• Entornamiento 2 años
• Alfombras muro a muro

ENTREGA SEPTIEMBRE / DICIEMBRE

CONSTRUYE Y VENDE
VIVIENDAS ECONOMICAS
Paseo Ahumada 131
Of. 125 Fono 745549

Horario de atención
De 9h a 18h, de lunes a viernes
1800 120 288 (horario
número 800) y Santiago
SANTA AMALIA 1500
FONO: 2212745



**En Maipú:
Oportunidad única
para que usted tenga
el privilegio de vivir en
"Casas del Parque"**

En "Casas del Parque" usted encontrará un privado y exclusivo centro residencial de alto nivel. 28 magníficas casas de excelente distribución y finas terminaciones superadas a un precio y financiamiento que difícilmente se sobrepasa a

"Casas del Parque" se encuentra en el centro mismo de Maipú, enclaustrado en un paraje de gran belleza, con árboles centenarios y hermosos prados naturales que proporcionan agrado y tranquilidad.

Aproveche esta excepcional oportunidad, la mejor alternativa para sus pesos.

Financiamiento
Precio desde 1.800 U.F.
5% a la firma de la promesa.
10% a la entrega.
10% a 36 meses.
U.F. a 15%
75% crédito bancario a 12 años, al 12% de interés anual, con recuperación de las letras hipotecarias al 100%. Dividendo: 0,23 U.F.

Amplio living-comedor.
3 dormitorios alfombrados.
2 baños con arrefracto importado.
Closets terminados.
Cocina equipada.



FINANCIAMIENTO
BANCO DE A. EDWARDS

VENDE ORGANIZACION
INMOBILIARIA METROPOLITANA LTDA.
R. P. 12.000.000 - FONO: 745.549 - 745.550

OLVIDESE DEL PIE
Queremos que Ud. tenga
su Bungalow de Lujo, hoy mismo

CALLE SAN PEDRO 300 ESQ. BACTERIOLOGICO
(A 3 cuadras de Vicuña Mackenna - Paradero 24)



Living-comedor, 3 dormitorios, closet, 2 lujosos - baños, cocina amoblada, lavadero, patio, jardín formado, entrada para 2 autos.

DESDE 1.350 U.F.
Inmediata Centros Comerciales, locomoción a la puerta.
Véales todos los días de:
11.00 a 13.00 y 17.00 a 20.00 horas

VENDE:
FELIPE JAVIER DUEÑAS
Paseo Ahumada 131 - Of. 915 ☎ 725277



Fig.44

Recortes de diarios 27 agosto 1982.

Archivo Biblioteca Nacional

“Los sistemas predominantes de producción de vivienda se encuentran asociados en Chile a dos modalidades preferentes. La primera dice relación con aquellas unidades que generan los promotores privados, las que generalmente son diseñadas bajo la modalidad de urbanizaciones cerradas o condominios. Una segunda alternativa corresponde a las residencias que construye el Estado para los grupos socioeconómicos medios y bajos, que no pueden acceder por sus propios medios a la oferta del mercado.

Ambas modalidades responden a causas diferenciadas y expresan una serie de procesos que han transformado de manera notable el paisaje urbano. Condominios y viviendas sociales son los ejes modificadores a través de los cuales se construye la actual geografía social de las ciudades chilenas y en especial de las grandes áreas metropolitanas. Son estas intervenciones ofrecidas por los agentes inmobiliarios a diferentes estratos sociales, las que dan contenido a una parte cada vez mayor de nuestras áreas urbanas.” (Hidalgo, 2004, p. 30).

Entonces la obra busca representar la serialización de la vivienda unifamiliar a través del mercado inmobiliario, y cómo éste fomenta -tal como se entiende en la cita anterior- una manera de construir y hacer ciudad en la periferia a modo de urbanizaciones tipo condominio, la que en prácticamente la mayoría de los casos se trata de un modelo basado en una aspiración y pretensión manipulada por el *marketing* inmobiliario y no en un real problema de arquitectura y planificación urbana. La cuestión aquí, como se menciona en el primer capítulo de esta tesis, es asumir con cierta frustración como la arquitectura representada en este caso por “la casa” que como bien, dice Bachelard (2011), es “nuestro rincón del mundo...un espacio que debe condensar y defender la intimidad”, pasa a ser un objeto seriable, una mercancía más, siendo esto sustentado por profesionales que a través de la repetición infinita e indiscriminada de un diseño arquitectónico de vivienda “planifican” la expansión de la ciudad, sin importar su pertinencia al lugar, ni cuestionar su orientación geográfica. El diseño sólo se rige por una optimización del uso de suelo basado en una vivienda a imagen de la “ciudad jardín”, pero que termina siendo sólo una caricatura de ésta.

Así mismo como la casa se convierte en una mercancía dirigida a “grupos socioeconómicos medios altos y altos, que migran hacia las áreas periurbanas en búsqueda de nuevos espacios residenciales, de mayor tamaño e inmersos en un hábitat supuestamente opuesto a la modernidad de la metrópoli.” (Hidalgo, Borsdorf y Zunino, 2008). en donde la frase “supuestamente opuesto” se podría considerar como una trampa, siendo también una mercancía para la clase más baja, como pretendía representar el artista *Dan Graham* en su obra *Alteration to a Suburban House*¹¹, en la que se refiere a la cuadrícula sub urbana como “una trampa histórica en la que la clase trabajadora y parte de la clase media cayeron empujadas por su verdadero deseo de liberación.” Sobre lo mismo Graham también plantea:

“las casas adosadas son las expresiones invertidas de la crisis económica no resuelta del imperialismo, impuestas sobre la idea del ‘suburbio ajardinado’ y de lo ‘bello urbano’.

El simbolismo de la ‘familia’, la ‘comunidad’ y la ‘vida privada’ es la base ideológica para el mantenimiento de un sistema de barrancones en el que las masas son amarradas a sus lugares mediante hipotecas y obligadas a convertirse en los consumidores del transporte privado en coches por autopistas pagadas con sus impuestos.” (Graham, 1978, p. 292).

Por otro lado, el nombre de la obra “Mirror Arquitectos Ltda.”, tiene en este caso dos entradas, por un lado hace referencia a la materialidad de la misma obra: una caja de madera mdf, forrada en su interior por espejos que por acción del reflejo “espejan” el fragmento de sitio urbanizado y diseñado presente al interior de la caja, con el fin de

¹¹ Se trata de un proyecto no realizado, en el que el artista basa su obra en el conceptualismo como “discurso que funde tres de las metáforas arquitectónicas más resonantes de este siglo (el rascacielos de cristal, la casa de cristal y la casa adosada suburbana) en una monumental expresión de apocalipsis y tragedia urbana”. La descripción de la obra, “Toda fachada de una casa típica suburbana ha sido retirada y sustituida por una plancha completa de vidrio transparente. A mitad distancia y en paralelo a la fachada frontal de vidrio, un espejo divide la casa en dos zonas. La sección frontal se muestra al público, mientras que la sección posterior, privada, no se muestra. El espejo, que da a la fachada de vidrio y a la calle, refleja no sólo el interior de la casa, sino que la calle y el entorno exterior de la casa. Las imágenes reflejadas de las fachadas de las dos casas situadas frente al corte abierto ‘llenar’ la fachada que falta”. (Graham, 1978, p. 279).

generar el efecto visual de la repetición infinita de una escena residencial tipo, la cual representa una o más viviendas vinculadas a elementos típicos de la urbanización de condominios como avenidas troncales, pasajes, bandejones, platabandas, plazas centrales, etc., y que en el juego de reflejos reacciona generando un paisaje residencial sometido a la cuadrícula y la estética de la perspectiva. La segunda entrada tiene que ver con suponer que el diseño, tanto del espacio urbanizado como de la arquitectura de la casa en la práctica profesional, responden al mismo efecto generado por los espejos en la obra pero desde el computador del arquitecto al (ab)usar del comando “MI”¹² del software de diseño Autocad el cual tiene la función de espejar un dibujo, suponiendo que de esta forma se “planifica” el crecimiento y desarrollo de la ciudad.

¹² Abreviación de la operación *Mirror* al ser digitada en el teclado de un computador.



Fig.45

Mirror Arquitectos Ltda.

Detalle de obra



Fig.46

Mirror Arquitectos Ltda.

Detalle de obra

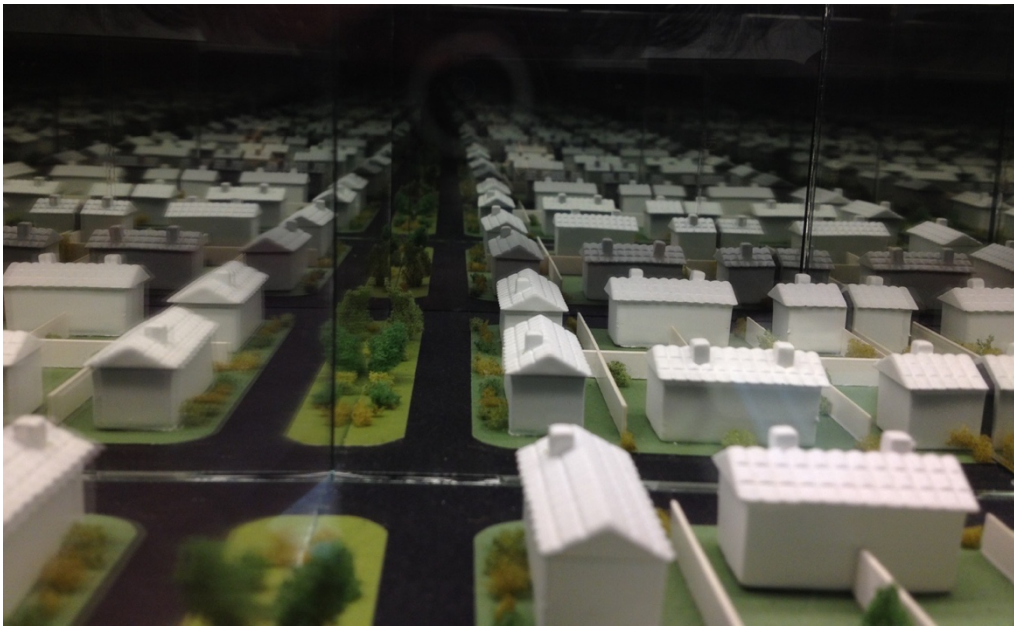


Fig.47

Mirror Arquitectos Ltda.

Detalle de obra



Fig.48

Mirror Arquitectos Ltda.

Detalle de obra

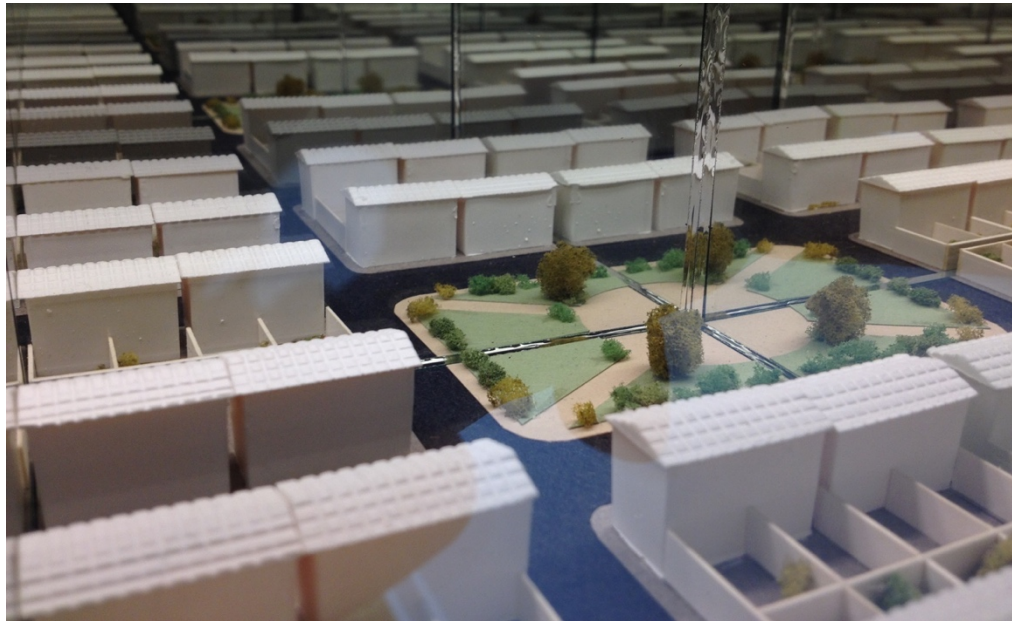


Fig.49

Mirror Arquitectos Ltda.

Detalle de obra

Conclusión

En algún momento inicial de este proceso de tesis pensé que debería estar enfocada sólo en la reflexión sobre el juego de mesa La Gran Capital y su representación de la ciudad de Santiago, pero ahora puedo decir que fue necesario y útil para reconocer mi proceso de obra visual reflexionar sobre las primeras aproximaciones que tuvieron espacio en los talleres iniciales del Magister, ya que nos hacían preguntarnos y cuestionarnos sobre los procesos que fundamentaban nuestro cuerpo de obra, que en mi caso, como lo comenté en prácticamente todo el desarrollo de esta tesis, concretamente no existía, es más, estaba limitado en su mayoría a encargos de terceros, y veía en el Magister un escenario de aplicación y búsqueda. Lo positivo fue que a pesar de que cada taller nos planteaba ciertos tópicos o marcos teóricos, pude poner en práctica mis intereses preconcebidos, pero que arrastraban una fuerte influencia visual al modo de mis referentes, artistas o arquitectos que en su obra expresaban más allá de una notable estética, una postura, una reflexión, una manera de representar cargada de personalidad y contexto.

De esta forma me fue posible cuestionar aquella búsqueda de una visualidad propia, en función de un discurso reflexivo para con mi profesión de origen y la ciudad como escenario de convivencia de diversas manifestaciones de arquitectura que no son más que el reflejo de fuerzas en pugna dominadas a veces por políticas de Estado, otras por intereses privados, otras por movimientos culturales y generacionales, creo que sobre todo generacionales, ya que siempre ronda en la ciudad y al arquitectura el fantasma del “todo pasado fue mejor”, o el “ya no se hacen las cosas como antes” reflejando cierta nostalgia por el pasado que muchas veces es valorado en retrospectiva. En ese sentido siempre me he cuestionado si llegará el día futuro en que la manera en que actualmente se está “diseñando” y construyendo la ciudad, impulsada principalmente por el mercado

inmobiliario, sea añorada y vista con nostalgia, así como por ejemplo se valora hoy a gran parte de la arquitectura residencial originada bajo el alero del Movimiento Moderno de arquitectura que a prácticamente 100 años, desde su origen en el mundo y poco más de 50 años de su introducción en nuestro país, representan un contrapunto muy distante en cuanto a calidad, cualidad, nobleza y política con respecto al desarrollo habitacional contemporáneo. Viéndolo desde esta última perspectiva pareciera que la ciudad que en algún momento fue pensada para ser habitada, hoy en su mayoría es pensada para ser consumida, o que en algún momento fue “jugada” y hoy es “competida”.

Por último, como se menciona en la introducción del cuarto capítulo, esta tesis pretende ser el inicio de un incipiente cuerpo de obra, teniendo como punto de partida los tres ejercicios de obra sobre los que se reflexiona una visualidad en torno a la ciudad y su arquitectura, cuyo imaginario es representado en el juego de mesa *La Gran Capital*, que a diferencia de la ciudad contemporánea como territorio de desigualdades, cada nueva partida se presenta como un escenario en que los jugadores se inician en igualdad de condiciones sin importar en qué lado del tablero se ubiquen, lo que dista mucho de la real ciudad de Santiago, en la que el resultado final del “juego”, las oportunidades y éxitos muchas veces quedan condicionados por el lado del tablero en que se parte.

Referencias Bibliográficas

- BACHELARD, G. (2011). *La Poética del Espacio: Casa y Universo*, Fondo de Cultura Económica, México.
- BECHTLER, C. (2006) *Una conversación entre Jacques Herzog y Jeff Wall*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España.
- BENJAMIN, W. *La Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica*.
- GARCÍA, G. (2011) *Jugar con Santiago*, artículo en Diario La Tercera.
- GRAY, S. (2015) *Tierra de nadie: 1000 ejemplos*, en Revista Vivienda y decoración, El mercurio, Santiago, Chile.
- GRAY, S. (2015). *Tierra de nadie: Crítica incisiva*, en Revista Vivienda y decoración, El mercurio, Santiago, Chile.
- HIDALGO, R. (diciembre 2004). *De los pequeños condominios a la ciudad vallada: las urbanizaciones cerradas y la nueva geografía social en Santiago de Chile (1990-2000)*, Revista EURE n°91, Santiago, Chile.
- HIDALGO, BORSODORF y ZUNINO, (2008) *Las dos caras de la expansión residencial en la periferia metropolitana de Santiago de Chile: Precariópolis estatal y Privatópolis inmobiliaria. Producción inmobiliaria y reestructuración metropolitana en América Latina*, Santiago, Chile.
- MARDONES, P. (2012) *Representaciones*, Revista ARQ°80, Representación y arquitectura, Santiago, Chile.
- HOWARD, E. *Concepto de Ciudad Jardín*.
- JARAÍZ, J. (2013) *Pájaros de papel, Sobre las maquetas de Paulo menes da Rocha*, DRA30 Arquitectura Paulista, Dep. Proyectos UPC.
- KETCHAN, C. (2012) *Monopoly Is Theft*, en Harper's Magazine, EEUU.
- LOBOS, J. (2008) *Necesidad de cambios en la enseñanza: El rol del arquitecto*, Revista CA 134, Colegio de Arquitectos de Chile, Santiago, Chile.
- MERIN, G. (2013) *Clásicos de la Arquitectura: The Plug-In city/Peter Cook*, Archigram, Plataforma Arquitectura, Santiago, Chile.
- PALMER, M. (1984) *La comuna de Providencia y la Ciudad-Jardín*, en revista EURE.
- PÉREZ DE ARCE, R. (2003) *Materia Lúdica*, en revista ARQ 55: El juego, ARQ ediciones, Santiago.

ROSAS, J. (2008) *Limitaciones en arquitectura e intensificación del arte*, En libro Teodoro Fernández: arquitectura en el paisaje, Editorial ARQ, Santiago, Chile.

URIBE, D. (2016) Entrevista programa radial Un país generoso, Santiago, Chile.

ESTÉTICAS DEL DESACUERDO, (2013). por Taller de Proyectos “et al”. Magister en Artes Visuales U. de Chile.