



1. Los lugares

Los lugares son estratificaciones de memorias orientadas. Son memoria y configuraciones. En ellos se concentran los indicios de los acontecimientos y transformaciones, los lugares conservan los restos de los edificios pasados y los de aquellos que existirán. Son también nudos de retículas espaciales donde convergen todas las configuraciones del entorno, las tensiones de los lugares lejanos aunque visibles y también las de aquellos invisibles pero relacionados. La configuración del lugar es pues el resultado de diversas componentes, todas presentes en distinta medida.

Son también estaciones del tiempo, lugares donde se cambian los caballos, admitiendo que el tiempo corra y vaya a alguna parte. El lugar, para quien sepa entenderlo, dice lo que es y en lo que quiere convertirse.

En los lugares de la ciudad histórica se encuentra toda la arquitectura: basta con encontrarla. El arquitecto se vuelve adivino (¿pero es la varita que vibra en sus manos la que encuentra el agua o son sus palpitaciones las que hacen brotar el agua de la tierra?). Miguel Angel mantenía que la estatua se encontraba ya en el bloque de mármol y que bastaba con picar un poco para encontrarla ¿es también la arquitectura un arte de quitar en lugar de poner? Estas dudas nacen frente a los lugares históricos, en los lugares ricos en memorias y en imágenes.

Después, hay lugares sin memoria y sin historia, que a pesar de ello no son «naturales» (los sitios naturales y salvajes ya no existen en nuestra experiencia). Frente a tales lugares, como todos los devastados por la bestialidad de los constructores, puede nacer un sentimiento de impotencia o de frustración. Se hiergue ante nosotros un muro de goma, una materia viscosa en la cual las imágenes fluyen y se confunden sin salir a la superficie. La ausencia de calidad de muchos lugares nos contagia con su desesperación. El contexto se vuelve ahora dato negativo, materia de la nada. Pero estos lugares precisan ser reconocidos por el mundo histórico, participar en una memoria colectiva. Las tierras asoladas necesitan signos y fronteras. Los lugares sin calidad esperan conseguirla.

Una investigación sobre el lugar, un reconocimiento, presenta, pues, diversas dimensiones. Para simplificar, diremos que surge en dos direcciones: en extensión (largo y ancho) para los componentes espaciales y en espesor (profundidad) para los temporales. Este modelo tridimensional de investiga-

ción remite a las cuatro dimensiones (tres del espacio y una del tiempo) de la realidad, y más allá de éstas a las dimensiones múltiples de la experiencia.

En el reconocimiento, el geómetra abandona entonces sus instrumentos, una vez sacadas todas las informaciones posibles, y usa una sonda en el espesor del tiempo. La sonda se sumerge en dos direcciones simultáneamente, en el pasado y el futuro (ya que el uno no se da sin el otro), y obtiene otras informaciones y proyectos.

El proyecto que se basa en un lugar para transformarlo es, sin embargo, algo distinto: introduce nuevas variables en los datos de la investigación. Estos son los sistemas sociales y las relaciones de clase, la concepción del mundo del proyectista y del grupo social al que pertenece, las técnicas de transformación, la nostalgia y las esperanzas. De esta forma, el lugar a través de estos encuentros produce otro lugar mediante un proceso que no es de clonación sino de hibridación. Un banal asunto de sexo.

2. Los elementos

La arquitectura es un sistema complejo compuesto de infinitos elementos. Estos se pueden subdividir por simplicidad en conjuntos y así podremos hablar de elementos primarios, morfológicos y constructivos.

Son elementos primarios de la arquitectura las ideas que la generan o que le son plenamente afines, como la idea del habitar, del protegerse, del estar juntos, del comunicarse, del representar... la idea del fuego, de la madre, del sustento, del sexo... del nacimiento, de la educación, de la ceremonia, del amor y de la muerte. La casa, la fábrica, el mercado, la escuela, las instituciones, el tiempo y la tumba son la traducción física de algunas de ellas pero, en cada construcción, todas concurren en diferente medida. Cada arquitectura es de hecho un microcosmos, y cada una contiene todas las demás.

Los elementos primarios, al igual que las estructuras de la psique humana, llevan hacia la satisfacción de las necesidades y deseos. Los elementos primarios no se ponen como modelo sino como estructuras y motivaciones. Como en la búsqueda de *la casa de Adán en el Paraíso* de la que habla Rykwert, en cada construcción estamos de esta forma en la pista de los elementos generadores, arquitectos del conocimiento.

Los elementos morfológicos son el lenguaje de la arquitectura. Ellos han sido durante mucho tiempo «los estilos» de la arquitectura. Los estilos, enorme obra de codificación colectiva, junto con los tratados, han permitido una gran circulación a las ideas de arquitectura, produciendo edificios legibles y muy a menudo «parlantes». (No se puede decir lo mismo de los lenguajes contemporáneos o de los «invariantes» de la arquitectura moderna, los cuales probablemente necesiten tiempo para madurar).

Los elementos constructivos son los pavimentos, los muros, las ventanas y las puertas, las columnas, las escaleras, los tejados, los servicios y las instalaciones. Análogamente a los elementos originarios, éstos, como palabra de una lengua, tienen una larga historia, hecha de transformaciones y permanencias.

Entre los infinitos elementos que concurren en un proyecto, se trata de elegir algunos como generadores.

En realidad, no se puede trabajar sobre cantidades infinitas (cuando no se dispone de tiempo indefinido) y se consideran algunas incógnitas como datos para poder operar. La elección de los elementos generadores del proyecto no deriva simplemente de un análisis de los elementos, ni tampoco de una síntesis, sino que transmite a estos dos mecanismos las motivaciones del proyectista.

Cada proyecto sirve en efecto para representar al mundo pero también para representarse a sí mismo, sacando a relucir aspectos inesperados de realidad.

El arte, decía Klee, *no representa lo visible sino que hace visible.*

3. Las figuras

Si la arquitectura es un lenguaje, su fin es la comunicación. Si la retórica es el arte de la comunicación eficaz, su fin es convencer a los oyentes. La arquitectura retórica es pues una arquitectura que convence.

Esta arquitectura se construye con el dibujo primero y con los materiales después, pero también y sobre todo mediante figuras retóricas, tales como la metáfora y la alegoría. Una arquitectura con figuras estructura las metáforas en el tiempo, creando complejas alegorías. Esta *architettura parlante* se construye penosamente a través de procedimientos artesanales (el dibujo y la construcción precisamente), adoptando di-

versos saberes (la poesía, la filosofía, las ciencias) en un continuo proceso de recomposición del sentido. Muy a menudo, sólo se consigue una «arquitectura balbuceante».

Cada proyecto nace de sus condicionantes particulares (el lugar, las condiciones históricas, las personas, el programa). Se compone de elementos infinitos. La memoria los reúne incesantemente y busca otros en regiones lejanas, a fin de obtener un significado de conjunto. El proyecto prueba la recomposición del sentido. Algunos elementos se presentan como generadores del proyecto: en esta elección no hay un método, sino sólo un riesgo. La arquitectura es un oficio sin garantías.

Quintiliano define la alegoría como una metáfora continuada que muestra una cosa, relativa a las palabras y otra, al sentido. Las grandes figuras retóricas de la metáfora, de la metonimia, de la sinécdoque y de la ironía han sido inventadas, según Vico, por la humanidad en su edad poética. Tessauro, comentando a Aristóteles, define la arquitectura como «metáfora de piedra». Las figuras para Lamy son el lenguaje de la pasión.

Análogamente a la retórica que diferenciaba en el discurso los momentos sucesivos y complementarios del *inventio* (saber qué decir), *dispositio* (poner en orden lo que se ha encontrado), *elocutio* (añadir el ornamento de figuras), la arquitectura puede identificar en el análisis (la búsqueda), en la síntesis (la composición) y en la «figuración» sus momentos.

La arquitectura para hablar debe «decir algo más» (alegoría): si esto no ocurre, las afirmaciones de la arquitectura son simplemente tautológicas.

Las arquitecturas y los objetos se presentan a menudo como privados de sentido: ¿qué quieren decir las simetrías y los desvíos, los ángulos rectos y los semi-círculos, el orden y el desorden, los materiales, lo brillante y lo opaco? Y también: calles, plazas, logias, columnas aparecen a menudo como macabras operaciones de cosmética que disfrazan la pérdida del sentido de la ciudad. La metáfora y la alegoría tratan de reunir los fragmentos esparcidos del universo de los objetos. Así, en la casa de Saalgasse, un árbol que se bifurca sobre una esquina prueba la recomposición de dos calles y dos culturas.

Los objetos, las casas, las ciudades se presentan a menudo mudos e inanimados, reducidos a geométricos depósitos de material, capaces de rechazarse sólo a sí mismos o a otros análogos de materiales inertes. Los principios estructurales y constructivos sobre los cuales se basan pertenecen a una cien-

cia divulgada, pero a menudo sin base, más curiosa que rigurosa. Toda tentativa de simbolización está ausente. De esta forma, objetos, casas y ciudades se callan, pero no es el silencio metafísico de la espera de acontecimientos improbables, ni el silencio sereno de la satisfacción de los deseos cumplidos: es el silencio sin historia del viento o el tartamudeo incomprendible del idiota.

Quisiera oponer una *architettura parlante* a una *architettura silenciosa*, aunque sé que muchos opinan que la arquitectura no debe hablar y contentarse con su eterno o efímero destino utilitario, o, en tiempos más recientes, de su reducción a un plano neutro disponible para diversas formas de la existencia.

4. La construcción

La arquitectura es un lapsus entre lápiz y piedra. Frecuentemente denominamos arquitectura aquello que es producto de la punta del lápiz.

Demasiado a menudo, llamamos arquitectura al cúmulo de piedras, ladrillos, madera, cemento, hierro y cristal. Alguna vez, la blanda punta del lápiz finge la dureza de la piedra y trata de detener la velocidad del dibujo en el destino inmutable y ejemplar de la piedra. Este continuo vagar (y error) entre lápiz y piedra, revela cada lapsus, como una tensión no resuelta entre proyecto y realidad, y el reprimido deseo (y el terror) de transformar toda marca de lápiz en la realidad definitiva de la piedra. La construcción, hecha de piedra (y piedra es lápiz en latín) es la gran ausente que, acaso, una vez alcanzada y realizada, podrá reponernos de estos lapsus continuos.

Pero lapsus es también salto, salto creativo, que acelera los tiempos y nos lanza más allá de las innumerables etapas lógicas hacia la solución del problema. Puede ocurrir que con este salto mortal se nos quiebre la espalda, pero sabemos bien que no se nos concede el tiempo preciso para completar todos los pasajes lógicos requeridos, y que el análisis de los infinitos elementos de la arquitectura va más allá de nuestras posibilidades. No tenemos tiempo. Y el tiempo que tenemos es tiempo de crisis, de dudas generalizadas y de esperanzas inútiles. Así, la arquitectura es el salto entre proyecto y construcción, y entre construcción y mundo.

Mi objetivo es el acercamiento a la arquitectura.

Los objetos, los ambientes, los edificios y las ciudades se aproximan a la arquitectura en la medida en que dejan de ser sólo objetos, ambientes, edificios, ciudades y saliendo del reino de la necesidad se aventuran en el reino del deseo. Mediante la práctica del deseo, los tiempos se dilatan. Los utensilios que permiten esta dilatación son: la memoria y la historia, una voluntad de belleza fuertemente ejercida, una esperanza tenazmente perseguida en un mundo mejor.

Mi objetivo es la construcción de la arquitectura.

Sé muy bien que es un objetivo muy lejano (no quiero decir inalcanzable: bastaría con tener tiempo), pero finjé el haberlo conseguido y empleo la arquitectura para hablar, puesto que es el lenguaje más articulado y eficaz que poseo (también podría añadir: porque es el único lenguaje que poseo).

Este objetivo requiere una estrategia que puede denominarse profesionalidad investigadora. La investigación utiliza los métodos heréticos del arte. El arte usa el oficio cotidianamente. El oficio puede bastarse a sí mismo para proporcionar una serena actividad diaria que tiende a la satisfacción de las necesidades. Pero el oficio no me basta: es necesario pero no suficiente. Cada proyecto es una exploración que utiliza todas las cartas disponibles pero que después se lanza a lo desconocido y al vacío.

La construcción de la arquitectura es una operación intencional, compleja y responsable que requiere mucho tiempo, arte y saber. Los conocimientos que intervienen en su construcción son innumerables, y todos juntos constituyen el oficio. El oficio se crea con práctica y tiempo. No teniendo tiempo, podemos tratar de reunir las prácticas y los fragmentos de sabiduría de cada uno: después hay que arriesgarse. Arte y oficio no son atributos de calidad, son modos distintos de confrontación con el mundo. El arte mira a lo eterno, el oficio a lo cotidiano. La práctica del arte obliga al ejercicio del oficio, pero no viceversa...

Ligna atque lapides te docebunt quod a magistris discerere non possis.

El proyecto, nacido del lugar, repleto de elementos y nutrido de figuras, necesita ser construido. (Esta pulsación del proyecto es una pulsación erótica y por otra parte se habla de la elevación de un edificio). El proyecto quiere abandonar el papel para entrar en el mundo. En el romance «Flatland» de Abbott y en el relato «A plane world» de Hinton, extrañas criaturas experimentan la dificultad de vivir en un mundo de

dos dimensiones: análoga dificultad halla el proyecto en su desesperado apego a los papeles.

5. El tiempo y la memoria

La arquitectura es el arte del tiempo y la memoria.

La arquitectura experimenta los problemas esenciales y metafísicos del tiempo más que los cartesianos del espacio. La arquitectura es arte de la memoria (pero todas las nuevas musas eran hijas de Mnemosine) en la tentativa de hacer coincidir memoria colectiva y memoria individual, de representar lo singular y lo institucional.

Me obsesiona el tiempo, la memoria y las huellas que éstos dejan sobre objetos y lugares. Ahora, sólo me interesa una arquitectura capaz de superar (una vez integrados y resueltos) los problemas de la *firmitas, venustas, utilitas* para incidir en el tiempo. Una arquitectura de la memoria, como conocimiento de las historias de todos aquellos que nos han precedido y seguirán y continuarán estando alrededor, manifestando nuestra soledad desesperada. Una arquitectura del tiempo capaz de dilatar con la fuerza de su belleza la duración limitada de nuestros actos y de nuestras vidas; capaz de modificar las etapas mecánicas del tiempo hasta contrariar le irresistible aguja.

* Tomado de *Figuras de Piedra*, ADOLFO NATALINI, «Cuadernos de LOTUS», Ed. ELECTA, Milán, 1984.