

La charla de hoy tiene como objetivo plantear algunas preguntas y algunos problemas con los que ustedes se van a enfrentar en el ejercicio: tanto en el ejercicio que van a hacer para la materia, como en el ejercicio de las disciplinas de las carreras con las que se van a enfrentar de ahora en más. Por lo tanto lo que voy a decir es sumamente sesgado, intencionado, parcial, refutable y discutible.

La primer cosa que van a hacer, es salir a la calle, al mundo exterior, como lo hacen todos los días, pero tratando que esta nueva salida contenga nuevas miradas, nuevas maneras de ver, eso mismo que *naturalmente* ven todos los días.

El problema que vamos a plantear tiene cientos de aspectos y a modo de introducción, pense en desarrollar ocho o nueve puntos.

El título del ejercicio es sobre contexto. Cuando uno habla de contexto, está hablando de un problema cultural, que se manifiesta en cualquier actividad humana: contexto lingüístico, contexto histórico, contexto político y contexto urbano o sea el contexto de la ciudad.

El contexto de la ciudad es el contexto del mundo físico que habitamos, que vivimos todos los días, es decir, el mundo material en donde se desarrolla la vida del hombre. Y ese mundo material donde se desarrolla la vida del hombre es el mundo que hacemos nosotros, los diseñadores: diseñamos los edificios, la imagen gráfica, la ropa, el paisaje, todos los objetos que componen ese mundo físico. Por lo tanto nuestra responsabilidad sobre el mundo físico es esencial y si bien nosotros sabemos y conocemos ese mundo físico, lo vivimos todos los días: tenemos experiencia en este mundo físico, lo que tienen que hacer a partir de ahora, es pasar de esa experiencia urbana a la conciencia urbana, conciencia en el sentido de que no solamente somos los que lo usamos, sino que también somos los que lo vamos a construir.

La ciudad entonces, como el resumen de las disciplinas que se estudian en esta facultad, es un objeto de problematización común a todas las disciplinas. Todo lo que yo pueda decir hoy aunque hable de un ejemplo de arquitectura o de diseño de un objeto, en realidad es generalizable conceptualmente a todas las disciplinas : la ciudad es el resumen de la actividad del hombre que constituye el mundo físico, la escenografía donde se desarrolla la vida.

EL SITIO DE LA MIRADA.

El primer punto que voy a tratar lo denominé el sitio de la mirada. Tengo un amigo al que respeto mucho, Eduardo Grüner, sociólogo, historiador, que escribió un libro de filosofía del arte que tiene ese nombre "*El sitio de la mirada*". Empiezo con este nombre porque en realidad el título de este libro es lo que podríamos llamar

una indeterminación lingüística: postula cosas ambiguas e indeterminadas.

Se entiende que el sitio de la mirada es el lugar necesario para poder ver el mundo que nos rodea de una manera determinada. Esto quiere decir que se necesita un trabajo para poder ver el mundo de una manera intencionada, con conciencia de esa mirada. Se postula entonces que es necesario *situar* la mirada para poder ver.

La primera conclusión es que, para poder entender el mundo, hay que tener una mirada que rompa la mirada natural que uno tiene sobre las cosas. Eso es un trabajo, que de ahora en más y para siempre ustedes van a tener que hacer. La mirada natural, la mirada automática, la que usamos habitualmente, es una mirada que lo único que hace es confirmarnos todos los días que las cosas son como son.

La indeterminación del título del libro "*El sitio de la mirada*", se constituye cuando uno interpreta el "sitio", como algo que está sitiado y no como el lugar de donde se mira. Imagínense una ciudad sitiada: en ese sentido, el sitio de la mirada o la mirada sitiada está impedida de ver.

La mirada naturalizada es una mirada *sitiada*, no una mirada *situada*. La mirada *sitiada* nos impide ver, nos impide ver la realidad, y la mirada *situada* nos permite ver el mundo como algo mucho más complejo, más contradictorio, más indeterminado, en un proceso de cambio, y nos obliga a pensar en el mundo no como es, sino como podría ser o como pienso que debería ser.

Si la mirada natural nos confirma el mundo, sería imposible pensar que las cosas pueden cambiar, porque si las cosas son como son, son para siempre. Si la pregunta que orienta la mirada es: ¿como quiero que sea el mundo?, ¿como me parece a mi como sujeto que tienen que ser las cosas?, la pregunta nos posiciona como diseñadores.

REAL Y REALIDAD

El segundo tema es una disquisición acerca de dos palabras que parecen sinónimos pero que no lo son: "real y realidad". Aparentemente son palabras amigas entre sí, con un significado muy difícil de diferenciar.

En la mirada natural, uno entiende que la realidad está constituida por cosas reales. Nadie puede imaginar que lo que vivimos todos los días es irreal. La reflexión que podemos hacer a partir de esto es empezar a sospechar acerca de que si lo que nosotros vivimos como realidad, es real o no es real.

Sobre esto quiero detenerme 5 minutos, porque también es un tema que nos obliga a ponernos en una posición subjetiva acerca de conocer el mundo. Cuando digo conocer el mundo quiero decir estudiar. Estudiar quiere decir eso, estudiar no quiere decir leer un

libro, repetir lo que dice un profesor, sino tratar de conocer el mundo como cada uno puede.

Podría pensar todas las categorías que utilizamos desde que empecé a hablar, hasta las que están presentes en este lugar y ver qué vínculos tiene con lo real. *Yo estoy delante de ustedes, esto está arriba de aquello, esto está debajo de aquello, está atrás o adelante. Aquello es horizontal. ¿Dónde está lo real en horizontal?. ¿Dónde está lo real en abajo?.*

No hay nada de la realidad que sea estrictamente real. Vivimos en un mundo de construcción simbólica. ¿Qué quiere decir construcción simbólica?: el pensamiento, la vida, la cultura, es construcción de realidad. Y el diseño, es construcción de realidad.

Si vemos el David de Miguel Ángel, una obra maravillosa, estoy absolutamente seguro que nadie haría un comentario de la estatua diciendo que vio un pedacito de montaña, que es lo que en realidad es. La estatua del David es un pedacito de montaña, es mármol tallado: montaña tallada. Eso que sí es real, está perdido a los ojos de la mirada cultural. La realidad es una construcción que intenta nombrar lo real, pero que nunca puede acceder a lo real. La cultura es lo real que está perdido, y es la realidad que cada uno construye.

UN MUNDO DE SENTIDO

El próximo punto que tiene que ver con esto es cómo se constituye un mundo de sentido. A partir de lo que dijimos antes, podemos decir entonces que establecer la realidad, construir la realidad, es construir un mundo de sentido, un mundo de significados, que hace que la vida cultural pueda desarrollarse en este mundo simbólico en el que estamos viviendo.

En ese mundo simbólico, lo que hay no es precisión, no es una cosa perfecta. Lo único perfecto que hay es lo real. Lo simbólico es impreciso, es indeterminado, es inadecuado. Una vaca, un pájaro, viven en un mundo perfecto, viven en un mundo real. El ser humano vive en un mundo interpretable, imposible de precisar, un mundo imperfecto.

Si no fuera así, sería imposible que existiera un proyecto. Porque si la vivienda del hombre fuera como la del hornero, es decir perfecta, no existiría la posibilidad de proyectar, porque ya estaría constituida de una vez y para siempre. Existe la posibilidad de proyectar cuando hay una indeterminación entre el mundo real y el mundo simbólico.

Esta indeterminación entre lo real y lo simbólico es lo que nosotros, los humanos, mediatizamos con el lenguaje.

El lenguaje es la manera de nombrar las cosas para tratar de llegar al mundo real, que jamás podrá ser comprendido. Esto que es bastante abstracto y complejo lo voy a tratar de ejemplificar. Entre las palabras y las cosas hay un problema, no hay una adecuación: si

digo *casa*, o digo *saco*, o cualquier objeto de diseño, (vuelvo a repetir, es un concepto universal para el mundo del diseño), la palabra *casa* estará referida a una idea de casa que no es única, precisa, determinada. Si la palabra *casa* nombrara a la casa como hecho indiscutible, habría una sola casa que sería la casa. Esto es imposible, porque sabemos por experiencia que casas hay infinitas. Y va a haber infinitas casas. Si por supuesto, por otro lado, la palabra *casa* no tuviera ninguna referencia en la experiencia humana, en la historia, en lo que la vida nos da como conocimiento, también sería imposible, porque sería imposible proyectar algo que está afuera de todo referente humano.

A diferencia de la casa del hornero, la casa humana es imperfecta, imprecisa, indeterminada, y es necesario un diseño que la proyecte en cada situación.

DEFINICIONES

Vamos al diccionario y leemos dos definiciones de contexto. La primera dice: el entorno lingüístico del cual depende una palabra, una frase, o un fragmento determinado.

(Escribe en el pizarrón GATO

GATO

GATO)

Esta palabra todos la conocemos. Ahora, el sentido de la palabra puede ser completado indistintamente.

(Completa las frases Mi amigo José GATO

Mi GATO es mimoso

Ayer salí con un GATO.)

Esto está presente constantemente en el lenguaje. Es la indeterminación de la que estábamos hablando. Es el sitio de la mirada. Y es la misma relación que hay entre cada una de las partes que tiene el mundo físico en que vivimos.

La segunda definición dice: entorno físico o situación política, histórica, cultural, o de cualquier índole, en la cual se considera un hecho. Es decir que hay una situación histórica, cultural, que va determinando, constituyendo ese hecho, para ser comprendido.

Si yo salgo a la calle, voy por la calle Corrientes y aparece un señor vestido con una pollera, está fuera de contexto, parece ridículo. Probablemente en Escocia no pase lo mismo.

Y si vamos por la calle Corrientes, en una manifestación, y vemos una columna de gente con banderas rojas, muy difícilmente podamos decir que es una manifestación monárquica. Porque estamos contextualizando la cuestión ideológica y política del siglo XX o del siglo XXI.

Es decir que hay siempre relaciones, tramas, entramados culturales, históricos, políticos, que van definiendo el significado de

las cosas que vemos. No de las cosas, sino el significado de las cosas que vemos.

En ambas definiciones, pensándolas para el diseño, la cuestión es que hay un entorno de objetos, palabras, que conforma un universo, un mundo de significaciones que le da sentido. Hay un entorno y hay un contexto.

ENTORNO Y CONTEXTO

¿Qué diferencia hay entre entorno y contexto?. Podríamos decir entonces que el entorno es todo aquello que es posible de ser medible, catalogable, clasificable, ordenable, con un cierto grado de precisión. El entorno se puede establecer, se puede decir esto es lo que hay. Puedo mirar y decir hay (*Señala el aula*) *una, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, equis ventanas de dos metros por dos metros, de tal material y color.* Todo lo que se puede establecer alrededor de un punto.

Podríamos decir que desde el punto de vista topológico que el entorno topológico de un punto es todo aquello que se puede establecer alrededor de ese punto.

Esta manera de pensar no es inocente. En realidad todos ustedes, supongo la mayoría, han sido inculcados por esta manera de pensar en la secundaria, en la vida cultural, porque estamos atrapados por el positivismo del pensamiento. El positivismo fue esa filosofía que nos impuso la idea de que todo lo que tiene valor es el saber positivo. Si no es un saber positivo es un saber de segundo orden.

Entonces el entorno es todo lo que se puede establecer alrededor de un punto, un tema. En cambio el contexto es el campo de la significación que ese mundo material representa para quien lo está viviendo, conociendo y viendo.

Como ustedes ya se imaginan, si hacer un proyecto es transformar la realidad, tenemos que hacer el esfuerzo para comprender el mundo, y pasar de la noción simple de entorno a la noción compleja de contexto. En la noción compleja de contexto, todos los objetos que participan de ese entorno adquieren un sentido para aquel que lo está mirando.

Si decíamos que todo el conocimiento está basado en la relación entre lo simbólico y lo real, podríamos decir entonces que en ese esfuerzo por conocer lo real, se podría dividir la experiencia del saber en dos categorías. Una podría ser una ciencia de lo preciso, y otra sería una ciencia de lo impreciso. En el campo de lo preciso podríamos establecer todo el mundo que nos rodea, podríamos clasificarlo. Es evidente que no hay clasificación posible, por más exhaustiva que sea, que pueda dar cuenta del sentido del mundo o del universo. Si fuera así, el universo ya estaría constituido y no habría más posibilidad de conocimiento. Estaríamos de más, todos,

en este lugar. En el campo de lo preciso, estaríamos constantemente, e inútilmente, tratando de pensar y de repensar el sentido que tiene para cada uno de nosotros este mundo que nos rodea. ¿Cómo sería eso en el mundo del diseño?.

(Dibuja) Vamos a suponer que vamos a la calle, vemos una manzana, una cuadra. Esa forma está compuesta por una masa de construcción de cuatro metros de altura, y deja un vacío que debemos completar. Podríamos hacer un estudio absolutamente exhaustivo, deberíamos hacer un estudio exhaustivo, de qué hay acá, qué altura hay acá *(Señala el tramo hacia un lado del vacío)*. Supongamos que esto mide cuatro metros y esto mide cuatro metros *(Señala las alturas a cada lado del vacío)*. ¿Qué tipo de construcción hay?, ¿qué catálogo de ventanas y de puertas, de antepechos, de cables?. Establecemos todo lo que hay en esa cuadra *(Señala el dibujo)*.

Pero nosotros tenemos que hacer un proyecto. Que esto mida cuatro metros, nos convoca a preguntar: ¿Eso qué significa?. Podríamos decir que lo lógico es completar esos cuatro metros con un objeto que continúe la línea. *(Dibuja)*. Pero eso no es un destino, eso es una decisión de sentido. ¿Quién dijo que esta cuadra tenía vocación de ser completada?. Y si es completada, ¿Cómo se completa una cuadra?. ¿Mimetizando esto con esto con esto? *(Señala los tres puntos a cada lado del vacío y el completamiento en el dibujo)*. ¿O produciendo una diferencia? *(Dibuja un completamiento que no tiene la misma altura de edificación existente)*. ¿Quién dijo que esa cuadra no quería ser resaltada por un objeto heterogéneo que resignificara esto que era otra unidad? *(Dibuja en el vacío un elemento vertical, exento, de mucha más altura que el resto)*.

Se dan cuenta entonces que si llamamos a toda esta observación precisa, una observación fuerte, y a toda esta elucubración, pensamiento y búsqueda de sentido, una observación débil, lo paradójico del diseño es que la observación débil predominará sobre la observación fuerte, porque siempre un diseñador está en el campo del sentido. La observación fuerte, es decir, la observación precisa, imprescindible para conocer un problema, actuará entonces solamente como herramienta, como instrumento para pasar de la idea de entorno a la noción de contexto.

Podemos ahora repensar algunas precisiones o prejuicios. Todos sabemos que el diseño opera en el espacio. El objeto del diseño es el espacio. Deberíamos precisar, el diseño, la arquitectura, no trabaja en el espacio, trabaja en el sentido del espacio.

LA POSICIÓN DE OBSERVADOR Y LA POSICIÓN DE HABITANTE

Cuando salimos a la calle, podemos ubicarnos en dos posiciones extremas : Una es aquella posición de aquél que observa y está por fuera de lo real que se está viviendo. Esa posición de observador nos

permitirá trabajar en la observación fuerte, nos permitirá construir una observación precisa. Seremos como un instrumento de medición, un instrumento que permita relevar todas las dimensiones posibles del mundo. Pero solamente se puede conocer el mundo desde la posición de habitante, de aquél que experimenta la situación espacial que está viviendo y esta es la otra posición.

Un ojo humano, un cuerpo, viviendo y experimentando en un lugar, no estará en el entorno, geométrico y abstracto, sino en el contexto de la experiencia de vivir en ese lugar. Pasar del entorno al contexto es pasar de ser observador a ser habitante de la situación. Una mirada de observador describirá lo que hay, dirá cómo son las cosas. Una mirada de habitante querrá saber cómo deberían ser.

Para hacer un proyecto, entonces, hay que establecer lo que hay, pero inevitablemente hay que pensar y recorrer lo que debería ser. Aquí voy a dejar planteada una pregunta. En este esquema de pensamiento, yendo a conocer la ciudad, ¿uno la descubre o la inventa?. Si la ciudad no es lo que está por fuera de nosotros, sino lo que está por fuera de nosotros dentro de nosotros, ¿estamos descubriendo la ciudad o la estamos haciendo cuando la estamos mirando?.

LA CIUDAD COMO FUENTE DE INTERROGACIÓN

Hay un conocido mito griego que es el de Edipo de Tebas, que cuenta una historia muy simple: en las puertas de la ciudad había una esfinge. La esfinge le preguntaba al que entraba a la ciudad acerca de cuál era el animal que cuando nacía andaba en cuatro patas, después en dos, y antes de morir en tres. Todo aquél que quería entrar a la ciudad debía responder a esta pregunta, y si no la respondía bien, estaba condenado a la muerte. La historia termina con Edipo convertido en rey de Tebas porque es el único que contesta la pregunta diciendo que ese animal es el hombre, porque cuando nace gatea, está en cuatro patas, después se yergue en dos, y termina con un bastón en la vejez, en tres patas.

La metáfora es interesante porque nos dice que en la ciudad de Tebas había una esfinge que nos preguntaba. Yo les propongo pensar cuál es la esfinge que está dentro de nuestra ciudad, qué nos pregunta la ciudad, qué nos interroga y sobre qué temas nos interroga. Cuando salimos a la calle, ¿qué nos inquieta?. Preguntas sobre la vida y la muerte, preguntas sobre el poder, sobre el amor, sobre los temas esenciales de la vida, en sus edificios, sus situaciones urbanas.

La ciudad es el lugar de lo no pensado, de lo que no podíamos prever. En la Edad Media, el hijo de un carpintero debía ser carpintero, y el nieto de carpintero debía ser carpintero. La ciudad moderna es una ciudad en devenir, donde el destino no está predeterminado. Y es la misma ciudad la que nos produce esta

posibilidad de un encuentro imprevisto, de algo que nos sucede y que nos cambia el camino que teníamos marcado. Me parece muy interesante esta reflexión para pensar la ciudad, pensar la arquitectura, pensar el diseño, y el conjunto de significaciones que esos objetos producen.

LA DIMENSIÓN TEMPORAL

Uno está acostumbrado a entender el contexto como idea del espacio, sin embargo, si decíamos que diseñar es transformar, y a ese vacío se le agrega otro objeto, ese otro objeto, a su vez, resignifica todo lo que había antes. No es que esto que faltaba se agregó solamente, sino que lo que estaba empezó a tener otro sentido por aquello que pusimos.

El contexto, más que una existencia, es una dinámica temporal. Es una historización, por eso hay una historia de la ciudad, por eso hay historias, porque es una dinámica de historización. No solamente es una dinámica de historización por lo que se agrega a lo que hay, sino porque lo que hay, por el solo hecho de transcurrir el tiempo, pasa a ser otra cosa. Lo que hay deja de ser lo que es para ser otra cosa, solamente porque forma parte de una dinámica temporal.

Volvamos a esa cuadra (*Señala el dibujo en el pizarrón*), pero imaginemos esa cuadra como una cuadra que durante cien años no cambió ninguna de sus partes, hasta el último farol que tenía es el mismo de hace cien años. Si se produce ese vacío en la cuadra, las preguntas sobre el sentido de nuestra acción como diseñadores solamente estarían inundadas de la pregunta sobre el paso del tiempo. Lo significativo de esa cuadra es que pasaron cien años sin que nada pase. No hay nada que haya cambiado, sino que eso mismo que estaba, estaba de otra manera. Deberíamos preguntarnos si tenemos que reconstruir, que dejar como estaba, que romper, que hacer una marca en el tiempo para producir un corte, una continuidad. Todo el mundo de lo impreciso que es construir una realidad.

El ser del lugar, entonces, no está determinado solamente por los objetos, sino por lo que esos objetos significan para aquél que los está experimentando. Esta es una prueba evidente de que el sentido no está producido solamente por los objetos, sino por el significado que le damos a cada uno de ellos.

FINAL

Yo creo que esto, que parece muy abstracto, cuando salgan a la calle, cuando salgan a trabajar, va a crear en ustedes un estado de disposición para poder ver el mundo con otros ojos, para poder pasar de la mirada sitiada a la mirada situada, para poder emprender el trabajo de mirar, de comprender el mundo y de opinar sobre el mundo para poder cambiarlo.

Yo quería terminar con un extracto de un libro de Deleuze sobre la poesía. Deleuze es un filósofo moderno, francés. Utiliza la poesía, y yo la traigo, porque ya se habrán dado cuenta de la relación casi íntima que hay entre arte y diseño, ¿no?. Y dice: *(Lee)*

Los hombres, incesantemente, se fabrican un paraguas que los resguarda, en cuya parte inferior trazan un firmamento y escriben sus convenciones, sus opiniones... [(Aclara) Tratan de ver, en ese paraguas, el mundo que conocemos, tal cual es.]... Pero el poeta, el artista, practica un corte en el paraguas, rasga el firmamento para darle entrada a un poco de caos, libre y ventoso, hará marcar en una luz repentina una división que surge a través de la rajadura. Frente a estas convenciones, el poeta deja entrar el pecado en estado de libertad.

Y entonces, aparece la multitud de imitadores que restaura el paraguas, con un paño que vagamente se parece a la comunicación. [(Completa) Es decir, se reconstituye el paraguas, pero ya no en el estado en que estaba antes. Pese a que los imitadores suturan los tajos, ese fondo, ese firmamento pasa a ser nuevo.] Siempre harán falta otros artistas para hacer otras rajaduras, llegar a todas las destrucciones necesarias, quizás cada vez mayores, y mostrar, ahora sí, a sus antecesores, la incomunicable novedad que ya no se podía ver.