

El cuerpo y las trazas del tejo Juan Borchers y el juego de la arquitectura

Para Rem Koolbaas la ciudad es un lugar de máximas licencias; la calle sería su registro más elocuente. Como en un cuaderno, quedan en los muros rayados, dibujos y mensajes. El juego de los tejos (luche o rayuela) es probablemente una de las licencias de las que habla Koolbaas: trazado con tiza sobre la vereda, reserva un área para el juego no previsto de los niños. Es un dibujo volátil que va cambiando cada vez que se redibuja: su fragilidad es su garantía de vigencia. Ésta es una revisión de los registros que Borchers hace en terreno sobre tejos, cuerpos y juegos.

Palabras clave: Arquitectura – Teoría, Borchers, juegos.

For Rem Koolbaas, the city is a space for taking the greatest possible freedoms, and the street is probably where these are recorded most eloquently. Walls scribbled over like an exercise book carry drawings and messages. Games like hopscotch could be one of the freedoms Koolbaas speaks of: chalked on the pavement they mark an area for unplanned children’s play. A quirky sketch that changes each time it is re-drawn, its very fragility guarantees its survival. This is a review of Borchers field records on quoits, bodies and games.

Key words: Architecture – Theory, Borchers, games.

Tal como ocurre con algunos de los dibujos que aquí se publican, el trabajo intelectual que Juan Borchers es, a la vez, multiforme y circular. Conocido principalmente por sus dos libros¹, él permanece en gran parte inédito. En los innumerables escritos que se conservan en el Archivo de Originales del Centro de Información y Documentación Sergio Larraín García Moreno², Borchers vuelve, recurrentemente, sobre los mismos tópicos, y de pronto, sorprende con temáticas insospechadas, ya sea por su contenido o por el ángulo escogido para tratarlas. A estos escritos inéditos, realizados con o sin el horizonte de la publicación, hay que sumar cartas de trabajo, fichas de estudio,

dibujos y poemas. Particularmente atractivos son sus cuadernos de viaje y diarios de trabajo. Es tal vez en ellos donde aparecen con mayor fuerza la capacidad de observación de Borchers, su mirada de artista y, más en general, la peculiar dinámica de su reflexión.

Juan Borchers vivió empeñado en el planteo de una teoría arquitectónica total. De manera semejante al Wittgenstein del *Tractatus* –a quien tanto admiraba y con quien compartía la misma obsesiva radicalidad– quiso plantearse, y resolver sintéticamente, todos los problemas de la arquitectura. Pretendió así dotar a la arquitectura moderna de una fundamentación radical de la que, a su juicio, carecía. Los dos libros que llegó a publicar eran sólo el comienzo de una serie mentalmente planeada, donde ese conjunto de tópicos sería tocado.

Sin embargo, esa aspiración a una teoría total no lo lleva nunca –ni en los libros– a la exposición de una teoría sistemática. Por el contrario, parece querer huir conscientemente de ella. Tan pronto ha iniciado la exposición articulada de alguna de sus ideas, interrumpe el discurso, virando bruscamente de tópico o intercalando pasajes autobiográficos. En el fondo, Borchers parece querer protegerse de esa dimensión reductiva que afecta a cualquier teoría que pretenda una explicación del mundo del arte. Entender ese esfuerzo titánico de Borchers por plantear una teoría arquitectónica total es indispensable para comprender la dirección y sentido de su pensamiento. Profundamente afectado por una convicción orgánica, de raíz goethiana, tiende a ver el universo natural y cultural como el complejo desarrollo de un solo principio. Su admiración por la obra de

¹ Dibujo en *El monstruo mítico de Platón*, (París/ Santiago, 1955-1959). 26 de mayo de 1955, París

² Dibujo en *El monstruo mítico de Platón. El salto del saltimbanqui y La rueda de carreta en gimnasia*

³ Borchers, Juan; *Institución Arquitectónica*, Ed. Andrés Bello, Santiago, 1968, y *Meta arquitectura*, Mathesis ediciones, Santiago, 1975.

⁴ Archivo de Originales del C.I.D. Sergio Larraín García Moreno, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos, Pontificia Universidad Católica de Chile. Contacto: cid-slgm@puc.cl

⁵ Leo Frobenius, antropólogo alemán conocido por sus estudios sobre África, publicó en 1921 su *Pandema*, traducido al español como *Cultura como ser viviente*.

⁶ Véase “Estratagema” y “Red” en *X Poia*; Fondo Borchers del Archivo de Originales del C.I.D. Sergio Larraín García Moreno.

⁷ La importancia que da Borchers a estos párrafos de Platón queda de manifiesto en la reunión de versiones de los mismos en diversos idiomas que copia en su texto, incluyendo aquellas en griego y latín, italiano, inglés, francés y alemán.

⁸ “Estratagema” en *X Poia*.

Frobenius³, hoy algo olvidada, así lo manifiesta. Sin embargo, esa aspiración a lo total no agota el pensamiento de Borchers y, por el contrario, llega a ocultar algunos de sus rasgos más originales y atractivos. Haber guardado esos momentos de lucidez e inspiración, más fragmentarios pero no menos intensos, es el mayor valor de sus cuadernos y diarios.

Los dibujos que se publican aquí corresponden precisamente a algunos de esos textos inéditos o diarios de trabajo. Aquellos que corresponden a trazas de tejos se encuentran en el *Diario N° 10*, fechado en París, Gotemburgo, Marstrand, Ámsterdam, La Haya y Leiden, entre 1955 y 1957: el período inmediatamente anterior a su vuelta a Chile al concluir su largo periplo europeo. Por su parte, los dibujos de cuerpos corresponden a la carpeta *El monstruo mítico de Platón*, dedicado a la significación arquitectónica y cultural del cuerpo humano. Por último, la descripción del juego de completar casillas (comúnmente llamado *de los puntitos*) se encuentra en la carpeta *X Poia*, de 1959, dedicado básicamente al análisis del concepto de red.

Borchers parece mostró un interés particular por la actividad física, los deportes y los juegos; por su práctica y su estudio. No es casual que algunos de los dibujos de tejos hayan sido realizados a la salida de un campeonato de ajedrez al que Borchers, probablemente, asistía por esos días. El ajedrez atrajo permanentemente su atención. Estudió la vida de los maestros, registró sus estrategias, diseñó piezas de ajedrez y llegó a imaginar complejas variantes para el juego. Para él los juegos son “*cuerpos de reglas*” y pueden “*reducirse a red*”, tal como puede hacerlo “*un sistema musical o político o cronológico*

o un poema o un sistema cósmico”⁴. Por otro lado, existen vinculaciones entre disciplina y juego: al extremo, cualquier disciplina podría ser reducida a un juego de reglas. Dichas reglas, que fijan sus límites, la hacen a la vez posible y transmisible. De allí la vinculación profunda que ve Borchers entre juego y arquitectura.

El interés de Borchers por los deportes, manifiesto en fichas y diversos estudios, entronca con su preocupación por el cuerpo; con esa convicción clásica acerca del valor del cultivo del cuerpo. Un cultivo que se asocia, por una parte, a su construcción, y por la otra a una dimensión física de la inteligencia. Más allá de ello, el cuerpo aparece como la clave fundamental de interpretación del espacio en que ocurre la arquitectura. El texto de *El monstruo mítico de Platón* se refiere a la interpretación de determinados párrafos de *El Banquete*⁵ que plantean un origen remoto de la especie humana en individuos dobles, que se darían en versiones masculinas, femeninas o andróginas. Borchers se plantea el desafío de dibujar esos monstruos originarios imaginándolos, por añadidura, en movimiento; dichos movimientos quedan, a su vez, inscritos en determinadas geometrías. Al mismo tiempo, desarrolla Borchers en el escrito una suerte de fenomenología del cuerpo, sus miembros y la relación de ambos con determinados objetos. Muestra así cómo la noción del cuerpo, de sus gestos y sus posibilidades de movimiento y asociación, permea nuestra cultura, nuestro lenguaje, y nuestras relaciones. Los cuerpos en movimiento que dibuja Borchers en *El monstruo mítico de Platón* muestran sus posibilidades de mutación: algo así como el registro de los

³ Dibujo en *X Poia*, (1959). Texto de las dos páginas: “Hay un juego. Una serie de puntos dispuestos en figura regular generalmente sobre un plano que se juega entre dos o más personas que turnan alternada y sucesiva”. “Se trata de trazar un trazo entre dos de los puntos contiguos siguiendo una red convenida. El que cierra una figura se anota hacia sí la casilla. Y gana el que obtiene el máximo de casillas”

Nota junto a dibujo de la derecha: “...En esta posición juega el rojo y pierde. A cada jugada del rojo hace “casu” el verde. El juego lo inició el rojo y a la 9ª j. perdió”

⁴ Dibujo en libreta original titulada *Diario 10*, (París/ Gotemburgo/ Marstrand/ Ámsterdam/ La Haya/ Leiden, 1955-1957). Nota entre las figuras: “*Leeuwarden 15456. Tejo de seis en el patio del frente de iglesia*”. Otra nota: “*Tejo en calle Nieuwe Buren frente a la casa N° 37*”

⁵ Dibujo en *Diario 10*. Nota en figura de la izquierda: “*5556 Ámsterdam en el barrio viejo del lado industrial. Calle N° 145*” Nota en figura de la derecha: “*Otro tejo en la misma calle Nieuwe Olenburger Straat. Los tejos de un solo lado. Los niños no juegan en ellos. Están vacíos y del lado de la sombra del mediodía*”

cuerpos escondidos en el cuerpo. Un cuerpo que, como en la danza, no sólo ocupa un espacio, sino lo genera alrededor suyo. Es precisamente esa suerte de potencialidad del cuerpo la que Borchers quiere representar en la arquitectura. No se trata de un ajuste ergonómico. Para Borchers el cuerpo, oscilando entre lo bello y lo monstruoso, es una cifra de la arquitectura. Los trazados para el juego del tejo, dibujados por niños en el suelo de Leeuwarden o Ámsterdam, interesan vivamente a Borchers. El tejo o “luche” como suele llamársele en Chile, es un antiguo juego que, a partir de un trazado dibujado en el suelo, permite una serie de recorridos reglados, realizados saltando en un pie o, en determinadas variantes, dando botes a una pelota. Algunas de las versiones más conocidas asumen la forma de una planta en cruz latina, o la de un avión con alas simples o dobles, y en ocasiones, culmina en una semicircunferencia que se asocia al cielo, como si el trazado fuese la simplificación de un mapa del universo. En cierto modo, estos juegos constituyen una versión elemental del laberinto –trazado que también puede ser reducido a ciertas reglas– y que obsesionó a Borchers, pues veía en él una figura de la vida humana. Para Borchers, la regulación es entonces una fuente de forma y la forma de la vida humana, el objeto de la arquitectura. Los trazados que registra en Holanda, hablan a la vez, de esa su permanente alerta a la observación y de su metódica de registro, que lo llevó a guardar meticulosamente viajes y experiencias personales.

Las ideas de regla y de red dominan el texto *X Poia*. Así como los juegos y el cuerpo el estudio de redes preocupó fuertemente a Borchers durante la década del ‘50. En párrafos que recuerdan las

preocupaciones de Semper sobre los mismos temas, Borchers señala: “*la red, el laberinto, los enredos, los tejidos, juegos, claves, ambigüedades, otros tantos objetos de búsqueda y placer intelectual. Un día examinaré las fortificaciones, las cuevas, las ciudades, los nidos, los complejos de toda suerte, las redes de circulación*”⁶. El juego de las casillas demuestra como una regla elemental planteada sobre un campo dimensionalmente preciso es capaz de hacer emerger ese balance entre determinación e indeterminación que da interés a un juego.

Todos estos dibujos se sitúan hacia finales de la década del ‘50, poco antes que Borchers formulara la propuesta de un sistema arquitectónico expresable en series numéricas que hacen un sofisticado y complejo juego arquitectónico. Ellos lo anuncian y clarifican su sentido. Pero más allá de esta circunstancia temporal, los dibujos están profundamente vinculados. El cuerpo es la cifra del tejo. Sin él la serie de figuras geométricas carece de sentido. Por su parte, el juego de las casillas, que comparte con el tejo tanto su condición de trama como la competencia por el número de terrenos que se apropian los jugadores, no sólo ejemplifica una regla de disposición, sino que recuerda la topología subyacente en una sala hipóstila en la que se inscriben elementos de cerramiento. Algo así como el juego de la planta libre. **ARQ**

Agradecimientos a Paloma Parrini, bibliotecaria de catalogación y clasificación del Archivo de originales, Centro de Información y Documentación Sergio Larraín García-Moreno, FADEU P.U.C., por su colaboración en la elaboración de este artículo. Los dibujos pertenecen al Fondo Documental Juan Borchers, C.I.D.

