



ARQ

ISSN: 0716-0852

revista.arq@gmail.com

Pontificia Universidad Católica de Chile  
Chile

Pérez Oyarzun, Fernando

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

ARQ, núm. 55, diciembre, 2003, pp. 48-49

Pontificia Universidad Católica de Chile

Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37505512>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)

 redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Fernando Pérez Oyarzún

## El cuerpo y las trazas del tejo

### Juan Borchers y el juego de la arquitectura

Para Rem Koolhaas 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 Koolhaas: 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 Koolhaas, 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 Koolhaas 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 libros<sup>1</sup>, 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 Moreno<sup>2</sup>, 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*

<sup>1</sup> Borchers  
Arquitecto  
Santiago,  
Matheus  
<sup>2</sup> Archivo  
Sergio Larraín  
y Estudios  
Universitarios  
Contacto:  
<sup>3</sup> Leo Frobenius  
conocido  
África, pub  
traducido  
como ser

Frobenius<sup>3</sup>, hoy algo olvidada, a lo largo de su vida. Sin embargo, esa aspiración a la totalidad del pensamiento de Borchers y, por ende, a ocultar algunos de sus rasgos más atractivos. Haber guardado estos cuadernos y diarios, tan lucidez e inspiración, más frágiles y menos intensos, es el mayor de los errores.

Los dibujos que se publican aquí son precisamente a algunos de esos cuadernos y diarios de trabajo. Aquellos que a trazas de tejos se encuentran en *El monstruo mítico de Platón*, fechado en París, Gotemburgo, Ámsterdam, La Haya y Leiden, entre 1955 y 1957: el período inmediatamente anterior a su vuelta a Chile al concluir su larga estancia en Europa. Por su parte, los dibujos de cuerpos y juegos que se encuentran en la carpeta *El monstruo mítico de Platón* se refieren a la significación arquitectónica del cuerpo humano. Por último, la carpeta *El juego de los pinitos* se encuentra en la carpeta *El monstruo mítico de Platón*, de 1959, dedicado básicamente al concepto de red.

Borchers parece mostró un interés por la actividad física, los deportes, por su práctica y su estudio. Nada más que en algunos de los dibujos de tejos que se realizados a la salida de un viaje, al que Borchers, probablemente por esos días. El ajedrez atrajo particularmente su atención. Estudió la vida de los jugadores y registró sus estrategias, diseño de las piezas y llegó a imaginar complejas variantes de juego. Para él los juegos son "un sistema musical" y pueden "reducirse a red", transformándolos en "un sistema musical o por

