

Land&Scape Series:

El Andar Como Práctica Estética

Francesco Carreri

“Errare Humanum Est”

DIRECTORA DE LA COLECCIÓN
Daniela Colafrancheschi
TRADUCCIÓN AL CASTELLANO
Maurici Pla
ENGLISH TRASLATION
Steve Piccolo, Paul Hammond
DISEÑO GRÁFICO
PFP, Pintó Febregat Pinós.

Editorial Gustavo Gili, sa.
Barcelona, 2002.

Sumario

“Errare Humanum Est”

<i>Caín, Abel y la arquitectura</i>	<i>Páginas 8 - 19.</i>
<i>Espacio nómada y espacio errático</i>	<i>Páginas 20 - 35.</i>
<i>Del recorrido al menhir</i>	<i>Páginas 36 - 49.</i>
<i>El benben y el ka</i>	<i>Páginas 50 - 57.</i>
<i>Resumen</i>	<i>Página 61.</i>

“Errare Humanum Est”

Cain, Abel y la arquitectura

La primitiva separación de la humanidad entre nómadas y sedentarios trae como consecuencia dos maneras distintas de habitar el mundo y, por tanto, de concebir el espacio. Existe un convencimiento generalizado de que mientras los sedentarios -en tanto que habitantes de la ciudad- deben ser considerados como los “arquitectos” del mundo, los nómadas – en tanto que habitantes de los desiertos y de los espacios vacíos – deberían ser considerados como “anarquitectos”. Como experimentadores aventureros y, por tanto, contrarios de hecho a la arquitectura y, en general, a la transformación del paisaje. Sin embargo, quizás las cosas serán en realidad más complejas. Si revisamos el mito de Cain y Abel en la clave arquitectónica, podremos observar que la relación que instauran el nomadismo y el sedentarismo con la construcción del espacio simbólico surge, por el contrario, de una ambigüedad originaria. Tal como puede leerse en el Génesis, tras una primera división sexual de la humanidad -Adán y Eva- sigue, en la segunda generación, una división del trabajo y, por tanto, del espacio. Los hijos de Adán y Eva encarnan las dos almas en que fue dividida, desde sus inicios, la estirpe humana: Cain es el alma sedentaria. Abel es el alma nómada. Por deseo expreso de Dios, Cain se habría dedicado a la agricultura, y Abel al pastoreo. De ese modo Adán y Eva dejaron a sus hijos un mundo repartido equitativamente: a Caín le correspondió la propiedad de toda la tierra, y a Abel la de todos los seres vivos.

EL MITO DE CAIN Y ABEL EN LA CLAVE ARQUITECTÓNICA.

La clasificación de la humanidad en sedentaria y nómada ha generado en lo constructivo, una especie de Arquitectura que se concentra dentro de lo sedentario y una Anarquitectura que se centra en lo nómada, con esto las civilizaciones se basan en la construcción de las ciudades sentadas, habitantes mismos de la ciudad, y las ciudades construídas en los vacíos de los desiertos, ciudades con habitantes experimentadores del vacío.

La primitiva separación de la humanidad proviene del mito de Caín y Abel, las instrucciones dadas por Dios recaen en una actitud Nómada y Sedentario, provocando la división de los espacios y su propia construcción, las civilizaciones sentadas y las errantes.

Mitología bíblica en relación al sedentarismo y el nomadismo.

*Arquitectura (Sedentarismo),
Anarquitectura (Nomadismo).*

Los padres sin embargo confiando ingenuamente en el amor fraterno, no tuvieron en cuenta el hecho de que todos los seres vivos necesitan la tierra para moverse y, sobre todo que también los pastores necesitaban para alimentar sus rebaños. Así pues, tras una disputa, Caín acusó a Abel de haberse extralimitado y, como todo el mundo sabe, lo mató, condenándose a si mismo a la condición de eterno vagabundo a causa de su pecado fratricida: "*cuando labres la tierra, no te dará sus frutos, y andarás por ella fugitivo y errante*".

Según las raíces de los nombres de los dos hermanos, Cain puede ser identificado con el *hom faber*, el hombre que trabaja y que se apropia de la naturaleza con el fin de construir materialmente un nuevo universo artificial, mientras que Abel, al realizar fin de cuentas un trabajo menos fatigoso y más entretenido , puede ser considerado como aquel *homo ludens* tan querido por los situacionistas, el hombre que juega y que construye un sistema efímero de relaciones entre la naturaleza y la vida. Sus distintos usos del espacio se corresponden de hecho a unos *usos del tiempo* también distintos, resultantes de la primitiva división del trabajo. El trabajo de Abel, que consistía en *andar* por los prados pastoreando sus rebaños, constituía una actividad privilegiada comparada con las fatigas de Cain, quien tenía que *estar* en el campo arando, sembrando y recolectando los frutos de la tierra. Si la mayor parte del tiempo de Caín estaba dedicado al *trabajo*, por lo cual se trataba por entero

TODOS LOS SERES VIVOS NECESITAN LA TIERRA PARA MOVERSE

DISTINTOS USOS DEL ESPACIO SE CORRESPONDEN A USOS DEL TIEMPO DISTINTOS, RESULTANTES DE LA PRIMITIVA DIVISIÓN DEL TRABAJO.

El momento de coyuntura en que se generan estas dos civilizaciones explicadas de manera bíblica. El poder de Dios obliga Caín al errabundeo, es ahí cuando se generan las civilizaciones, las ciudades, y la Arquitectura nómada, que se construye con los vacíos del desierto y que, a pesar de ser invisible, posee un carácter que deja huella, tal como una civilización.

Todo ser vivo necesita de la Tierra y el espacio para poder moverse dentro de él.

La división del trabajo entre Caín y Abel construían distintos usos del tiempo, una distinta manera de ver el uso del tiempo por así decirlo.

Hom Faber: El hombre que trabaja con la construcción de lo artificial.

Los términos que entregan de cierto modo un carácter a las civilizaciones entre los hombres son el Hom Luden y el Hom Faber, los cuales eran por así decirlo el hombre que estaba en el juego y la construcción de los sistemas en la naturaleza y el hombre que estaba en la construcción de los nuevos artificios de los espacios, respectivamente. Esto ayuda a caer en la cuenta de que en esencia originaria, así es la Arquitectura nómada y la Arquitectura sedentaria.

Hom Luden: El hombre que construye las relaciones en la naturaleza.

Primera mapeación del espacio.

Es aquí cuando surge el andar junto al nomadismo y con ella surge la mapeación de los lugares, junto al andar y al observar de los paisajes junto a su propio nombramiento por parte de Abel, este rol como se sabe, provocó el error fratricida ya conocido.

de un tiempo útil-productivo, Abel disponía de mucho tiempo libre para dedicarse a la especulación intelectual, a la exploración de la tierra, a la aventura, es decir, al *juego* un tiempo no utilitario por excelencia. Su tiempo libre es por tanto *lúdico*, y llevará a Ábel a experimentar y a construir un primer universo simbólico en torno a si mismo. La actividad de andar a través del paisaje con el fin de controlar la grey dará lugar a una primera mapación del espacio y, también, a aquella asignación de los valores simbólicos y estéticos del territorio que llevará al nacimiento de la arquitectura del paisaje. Por tanto, al acto de andar van asociados, ya desde su origen, tanto la creación artística como un cierto rechazo del trabajo, y por tanto de la *obra* que más tarde desarrollarán los dadaístas y los surrealistas parisinos; una especie de pereza lúdico-contemporánea que está en la base de la *flaniere* antiartística que cruza todo el siglo XX.

Resulta interesante observar que, tras el fratricidio, Caín será castigado por Dios con el vagabundeo. El nomadismo de Abel deja de ser una condición privilegiada y se convierte en un castigo divino. El error fratricida se castiga con el amor sin patria, una perdición eterna por el país de Nod, el desierto infinito por el cual habría vagabundeadado Abel antes que Caín. Cabe subrayar que, inmediatamente después de la muerte de Abel , la estirpe de Cain será la primera en construir las primeras ciudades. Caín, agricultor condenado al

EL ERROR FRATRICIDA SE CASTIGA CON EL AMOR SIN PATRIA.

Explicamos como el nómadismo se corresponde con el sedentarismo en un equilibrio constante de cierta manera desde su origen, ya que Jabel, siendo hijo de Caín (quien de origen es sedentario) y fue condenado al errabundeo y nomadismo, construyó el oficio del pastoreo y el sedentario aún así con la esencia del errabundeo de Abel. Caemos en que ambos se corresponden desde su origen, por eso este margen que los mantiene en un delicado equilibrio.

La conversión de una condición aparentemente privilegiada y divina convertida en un castigo.

errabundeo, dará inicio a la vida sedentaria y, por tanto, a un nuevo pecado, puesto que lleva dentro de sí tanto los orígenes sedentarios del agricultor como los orígenes nómadas de Abel, vividos respectivamente como castigo y como error. Sin embargo, según el *génesis*, es en realidad Jabel, un descendiente directo de Caín, “el padre de quienes habitan tiendas y pastorean.” Así pues, los nómadas provienen de la estirpe de Caín, un sedentario obligado al nomadismo, y llevan en sus raíces (incluso etimológicas) el errabundeo de Abel.

Bruce Chatwin ha recordado que jamás ningún otro pueblo “ha sentido de un modo más acusado que los judíos las ambigüedades morales inherentes a los asentamientos. Su Dios es una proyección de su perplejidad [...]. En su origen, c. Su santuario es el Arca Móvil, su morada es una tienda, su altar es un montón de piedras toscas. Y aunque promete a sus Hijos una tierra bien irrigada [...], en su corazón desea para ellos el desierto”. Y Richard Sennett afirma por su parte que en realidad “Yahvé fue un Dios del Tiempo más que del lugar, un Dios que prometió a sus seguidores dar un sentido divino a su triste peregrinación”.

LAS AMBIGÜEDADES MORALES INHERENTES A LOS ASENTAMIENTOS.

El sentido que se le tiene al pueblo con respecto a otros puntos de vista y la correspondencia equilibrada del sedentarismo y el nomadismo.

Según ambigüedades morales existe un camino, un arca móvil, el desierto, que construyen el nomadismo y al vacío, y también existen las tiendas, el camino, piedras toscas, que es lo sedentario, lo construido y lo lleno del espacio.

Cómo también se cae en la ambigüedad de la construcción de los sentidos en los pueblos a partir de lo divino y simbólico.

Yahvé el Dios del camino que entrega sentido a la ambigüedad moral.

Esta incertidumbre con respecto a la Arquitectura tiene sus orígenes en la infancia de la humanidad. Las dos grandes familias en que se divide el género humano viven dos espacialidades distintas: la de la caverna y el arado que cava su propio espacio en las vísceras de la tierra, y la de la tienda colocada sobre la superficie terrestre sin dejar en ella huellas persistentes. Estas dos maneras de habitar la Tierra se corresponden con dos modos de concebir la propia Arquitectura: una Arquitectura entendida como construcción física del espacio y de la forma, contra una Arquitectura entendida como la percepción y construcción simbólica del espacio. Si observamos los orígenes de la Arquitectura a través del binomio nómadas-sedentarios, parece como si el arte de construir el espacio -es decir, eso que se suele denominar "Arquitectura"- haya sido en su origen una invención sedentaria que evolucionó desde la construcción de los primeros poblados agrícolas a la de las ciudades y los grandes templos. Según la opinión más común, la Arquitectura habría nacido a partir de la necesidad de un "espacio de estar", en contraposición al nomadismo, entendido como "espacio de andar".

En realidad, la relación entre Arquitectura y nomadismo no puede formularse simplemente como "Arquitectura o nomadismo", sino que trata de una relación más profunda, que vincula la Arquitectura al nomadismo a través de la noción del recorrido. En efecto, es muy probable

LA ARQUITECTURA TIENE SUS ORÍGENES EN LA INFANCIA DE LA HUMANIDAD.

LA ARQUITECTURA Y EL NOMADISMO A TRAVÉS DE LA NOCIÓN DEL RECORRIDO

La Arquitectura como una manera de habitar el espacio que entrega la tierra. Una construcción física del espacio y de la forma y otra entendida como una construcción simbólica del vacío de los espacios.

Esto nos hace relacionar el concepto de Arquitectura con el sedentarismo, la construcción de los espacios en base a los llenos, a los recorridos tangibles, concepto que se obtiene desde los orígenes casi remotos de la Arquitectura en sí. Y los Anarquitectos, la construcción de los espacios del andar o el errabundeo, a partir de la observación a los vacíos que es como una especie de Arquitectura con más aires artísticos que constructivos, por lo mismo permite abrir los campos de construcción a una gama más amplia.

El origen arquitectónico surge de las dos maneras de habitar, de manera llena simbólica.

La Arquitectura nomada se concede cuando tenemos un recorrido, es decir un procedimiento que implica un acto de atravesar los espacios para dar cabida a la Arquitectura y al paisaje de forma estética a través de la señal del vacío.

El recorrido como un camino a la Arquitectura nómada.

que fuese más bien el nomadismo y, más exactamente, el errabundeo, lo que dio vida a la Arquitectura, al hacer emerger la necesidad de una construcción simbólica del paisaje. Todo ello empezó antes del nacimiento del mismo concepto de nomadismo, y se produjo durante los errabundeos intercontinentales de los primeros hombres del paleolítico, muchos milenios antes de la construcción de los templos de las ciudades.

Espacio Nómada y espacio Errático

La división del trabajo entre Caín y Abel dio lugar a dos civilizaciones distintas, aunque no completamente autosuficientes. En realidad, el nomadismo se desarrolla en contraposición, pero también en osmósis, con el sedentarismo. Los agricultores y los pastores tenían necesidad de un intercambio constante de sus productos, así como de un espacio híbrido o mejor dicho neutro, donde fuese posible dicho intercambio. El sahel cumple exactamente esta función: es el borde de un desierto donde se integran el pastoreo nómada y la agricultura sedentaria, formando un margen inestable entre la ciudad sedentaria y la ciudad nómada, entre el lleno y el vacío. Gilles Deleuze y Félix Guattari han descrito estas dos espacialidades distintas por medio de una imagen muy clara: "El espacio sedentario está estriado por muros, recintos y recorridos entre estos recintos, mientras que el espacio nómada es liso, marcado tan sólo por unos "trazos" que se borran y reaparecen con las idas y venidas".

En otras palabras, el espacio sedentario es más denso, más sólido y por tanto es un espacio lleno, mientras que el espacio nómada es menos denso, más líquido y, por tanto, es un espacio vacío. El espacio nómada es un vacío infinito deshabitado y a menudo impracticable: un desierto donde resulta difícil orientarse, al igual que un inmenso océano donde la única huella reconocible es la estela dejada por

LA CIUDAD SEDENTARIA Y LA CIUDAD NÓMADA,
EL LLENO Y EL VACÍO.

EL ESPACIO NÓMADA ES UN VACÍO INFINITO
DESHABITADO Y A MENUDO IMPRACTICABLE.

El mito de Caín y Abel nos deja como consecuencia una especie de fruto que resultan ser dos civilizaciones no autosuficientes, la civilización sedentaria y nómada, las cuales se construye bajo una inestabilidad constante a través de un límite que las mantiene.

Las ciudades sedentarias se construyen mediante los asentamientos duros y llenos, bajo espacios que pueden ser transitados. La ciudad nómada es su polo opuesto, se construye a través del vacío, de lo "no lleno" y que se evidencia a través de huellas lisas y su constante aparecer.

Lo nómada implica el vacío, andar en constante errancia con el vacío en lectura del territorio en el constante encuentro con el, dejando posibilidad a la huella que pueden ser transformada temporalmente a través de un encuentro con su recorrido. En esencia es lo más estable dentro del vacío gracias al recorrido errático del andar en el lugar que permite de cierto modo dar cabida al experimentar.

La ciudad sedentaria (llenos y muros).

La ciudad nómada (vacíos, idas y venidas).

Arquitectura Nómada implica la lectura de los vacíos y saber nombrar para poder transformar.

el andar, una huella móvil y evanescente. La ciudad nómada es el propio recorrido, el signo es más estable en el interior del vacío y la forma de dicha ciudad es la línea sinuosa dibujada por la serie de puntos en movimiento. Los puntos de partida y de llegada tienen un interés relativo, mientras que el espacio intermedio es el *espacio del andar*, la esencia misma del nomadismo, el lugar donde se celebra cotidianamente el ritmo del *eterno errar*. Del mismo modo que el recorrido sedentarios estructura y da vida a la ciudad, el nomadismo asume el recorrido como lugar simbólico donde se desarrolla la vida de la comunidad.

La ciudad nómada no es la estela de un pasado marcado como una huella sobre el terreno, sino un presente que, de vez en cuando, ocupa aquellos segmentos del territorio en los que se produce el desplazamiento; aquella parte del paisaje andada, percibida y vivida en el *hic et nunc* de la trashumancia. A partir de ahí, el territorio es leído, memorizado y mapeado en su devenir. Gracias a la ausencia de puntos de referencia estables, el nómada ha desarrollado una capacidad para construir a cada instante su propio mapa. Su geografía sufre mutación continua, se deforma en el tiempo en función del desplazamiento del observador y de la perpetua transformación del territorio. El mapa nómada es un vacío en el cual los recorridos conectan pozos, oasis, lugares sagrados, terrenos aptos para el pasto y espacios que se transforman a gran velocidad. Es un mapa que parece reflejar un *espacio líquido*

LA CIUDAD NÓMADA NO ES LA ESTELA DE UN PASADO.

El territorio, en la ciudad nómada no se construye a partir de las huellas que se generan sobre este previamente por el desplazamiento o por la previa errabundancia, sino más bien por la trashumancia del hic et nun (aquí y ahora), es decir por el constante movimiento del aquí y ahora, del presente como tal, es aquél que mapea al vacío a través de los recorridos errantes.

El espacio líquido como un elemento en donde sus recorridos desaparecen por el ir y venir de los vientos y que son trazados por vectores y líneas en la cual cada movimiento resulta en una aparición nueva de las formas errantes que se transmutan por un factor muy importante, el tiempo.

El recorrido del territorio se produce en el hic et nun (aquí y ahora).

donde los fragmentos llenos del *espacio del estar* flotan en el vacío del andar y donde unos recorridos siempre distintos quedan señalados hasta que el viento los borre. El espacio nómada está surcado por vectores, por flechas inestables que se parecen más a las conexiones contemporáneas que a los trazados es el mismo sistema de representación del espacio que aparece en la planta de un poblado paleolítico esculpida en la roca de la Val Camonica, en las plantas de los *walkabout* de los aborígenes australianos o en los mapas *psicogeográficos* de los situacionistas. Si para los sedentarios los espacios nómadas son vacíos, para los nómadas dichos vacíos no resultan tan vacíos, sino que están llenos de huellas invisibles: cada deformación es un acontecimiento, un lugar útil para orientarse y con el cual construir un mapa mental dibujado con unos puntos (lugares especiales), unas líneas (recorridos) y unas superficies (territorios homogéneos) que se transforman a lo largo del tiempo.

La capacidad de *saber ver* en el vacío de los lugares y, por tanto, de saber *nombrar* estos lugares, es una facultad aprendida durante los milenios que preceden el nacimiento del nomadismo. En realidad la percepción/construcción del espacio nace con los errabundeos realizados por el hombre en el paisaje paleolítico. Si bien en un primer periodo los hombres podían aprovechar los caminos abiertos entre la vegetación por las migraciones estacionales de los animales, es muy probable que a partir

LA PERCEPCIÓN/CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO
NACE CON LOS ERRABUNDEOS.

Para quien observa desde el punto de vista nómada, se exige a sí mismo la cualidad de saber ver los vacíos y saber ver en los vacíos y saber nombrarlos, con esta facultad se empezaron a abrir los campos de orientación y ubicación dejando símbolos y referencias cada vez más instaurados que en un principio se le debía a los hombres que estaban en el constante andar y errar de los territorios.

El errabundeo, una posibilidad de lectura de los espacios a través de la percepción aprendida.

de un momento dado empezasen a abrir nuevas pistas por su cuenta, aprendiesen a orientarse a partir de referencias geográficas y, finalmente, dejaran en el paisaje unos signos de reconocimiento cada vez más estables. La historia de los orígenes de la humanidad es la historia del andar, la historia de las migraciones de los pueblos y de los intercambios culturales y religiosos que tuvieron lugar durante los tránsitos intercontinentales. A las incesantes caminatas de los primeros hombres que habitaron la tierra se debe el inicio de la lenta y compleja operación de apropiación y de mapación del territorio.

El *walkabout* -palabra intraducible, sólo comprensible en el sentido literario de “andar sobre” ó “andar alrededor”- es el sistema de recorridos a través del cual los pueblos de Australia han cartografiado la totalidad del continente. Cada montaña, cada río y cada pozo pertenecen a un conjunto de historias/recorridos - *las vías de los cánticos*- que entrelazándose constantemente, forman una única “historia del tiempo del Sueño”, que es la historia de los orígenes de la humanidad. Cada recorrido va ligado a un cántico, y cada cántico va ligado a una o más historias mitológicas ambientadas en el territorio. Toda la cultura de los aborígenes australianos -transmitida de generación en generación a través de una tradición oral todavía activa- se basa en una compleja epopeya mitológica formada por unas historias y unas geografías que ponen el énfasis en el propio espacio. A cada vía le corresponde su propio cántico y el conjunto

CADA RECORRIDO VA LIGADO A UN CÁNTICO,
Y CADA CÁNTICO VA LIGADO A UNA O MÁS
HISTORIAS MITOLÓGICAS AMBIENTADAS EN EL
TERRITORIO.

Se ejemplifica el sistema de mapeación a través del continente australiano, el cual se fue formando y construyendo como mapa a partir de los cánticos de los recorridos ligados a los mitos de los territorios, es así como se va manteniendo de generación en generación a través de las historias mitológicas y geográficas que se enfocan en el espacio de los lugares.

El cántico sirve para dar camino al recorrido de estos lugares, sirve como un medio que da direcciones. Esto da relación a la religión también como un modo de transmitirlo en generaciones y mantener de cierto modo el espacio tiempo actualizado y registrado a través de este cántico.

Walkabout: manera en la cual se hace el recorrido y un mapeo del territorio (caminar alrededor).

de las vías de los cánticos forma una red de recorridos erráticos-simbólicos que atraviesan y describen el espacio como si tratase de una guía cantada. Es como si el Tiempo y la Historia fuesen reactualizados una y otra vez “al andarlos”, al recorrer una y otra vez los lugares y los mitos ligados a ellos, en una deambulación musical que es a la vez religiosa y geográfica.

Este tipo de recorrido, visible todavía hoy en las culturas aborígenes, corresponden a una anterior al nomadismo. Es un tipo de recorrido que podríamos denominar “errático”. Es importante establecer una distinción entre los conceptos de errabundeo y de nomadismo. Si el recorrido nómada va ligado a los desplazamientos cíclicos de los animales durante la trashumancia, el recorrido errático va ligado más bien a la persecución de las presas por parte del hombre recolector-cazador de la era paleolítica. Por lo general no es correcto hablar de nomadismo antes de la revolución neolítica del séptimo milenio antes de Cristo, puesto que el nomadismo y los asentamientos van ligados al nuevo uso productivo de la tierra que se inició con los cambios climáticos posteriores a la glaciación.

Mientras el nomadismo se desarrolla en vastos espacios vacíos casi siempre conocidos, y presupone un retorno, el errabundeo se desarrolla en un espacio vacío todavía no cartografiado, y no tiene objetivos definidos. En cierto sentido, el

UNA DISTINCIÓN ENTRE LOS CONCEPTOS DE ERRABUNDEO Y DE NOMADISMO.

EL RECORRIDO NÓMADA CONSTITUYE UNA EVOLUCIÓN CULTURAL DEL ERRABUNDEO.

Esclarecer la diferencia entre el errabundeo y el nomadismo. Si bien hay una relación que los une, se debe entender que lo nomáda se va relacionado con los movimientos constantes que los hombres de la ciudad nómada tienen por ejemplo.

El errabundeo en su recorrido va ligado a la búsqueda de un algo por parte del hombre, por lo mismo ir en errabundeo no es igual a decir ir en nomadismo, si bien tienen una relación que los intenta unir, se separan a partir de la búsqueda que cada uno tiene.

El nomadismo se desarrolla a diferencia del errabundeo en un espacio conocido, en donde los espacios se conoce, el errabundeo esta en el constante encuentro con lo desconocido de los espacios vacíos, sin objetivos definidos se sale a errar.

El recorrido errático, previo al nomadismo como un modo de persecución, de búsqueda.

Diferencia entre el errabundeo y el nomadismo, uno es no cartografiado y el otro si, la evolución del errabundeo es el nomadismo.

recorrido nómada constituye una evolución cultural del errabundeo, una especie de “especialización” del mismo. Es importante recordar que la agricultura y el pastoreo son dos actividades que provienen de la especialización de las dos actividades productivas más primitivas, la recolección y la caza, ambas ligadas al errabundeo.

Dichas actividades, realizadas para buscar alimentos vagando en el espacio, evolucionaron con el tiempo gracias a la lenta domesticación de los animales (pastoreo) y de los vegetales (agricultura), y sólo después de muchos milenios generaron el espacio sedentario y el espacio nómada. Así pues, tanto el recorrido del mundo sedentario como el recorrido nómada provienen del recorrido errático paleolítico. Actualmente la noción de recorrido hace referencia a ambas culturas, tanto la sedentaria como la nómada, es decir tanto los constructores de las “ciudades asentadas” como a los de las “ciudades errantes”.

Antes del neolítico, el espacio estaba completamente desprovisto de aquellos signos que empezaron a surcar la superficie de la Tierra con la aparición de la agricultura y de los asentamientos. La única arquitectura que poblaba el mundo paleolítico era el recorrido: el primer signo antrópico capaz de insinuar un orden artificial en los territorios del caos natural. El espacio, que para el hombre primitivo era un espacio empático, vivido y animado

EL RECORRIDO DEL MUNDO SEDENTARIO
COMO EL RECORRIDO NÓMADA PROVIENEN DEL
RECORRIDO ERRÁTICO PALEOLÍTICO

LA ÚNICA ARQUITECTURA QUE POBLABA EL
MUNDO PALEOLÍTICO ERA EL RECORRIDO:
EL PRIMERO SIGNO ANTRÓPICO CAPÁZ DE
INSINUAR UN ORDEN ARTIFICIAL EN LOS
TERRITORIOS DEL CAOS NATURAL.

El recorrido como una evolución del errabundeo, ya que así se plantean más objetivos y una mapeación de los vacíos y los puntos espaciales que aquellos tienen.

La agricultura y el pastoreo provienen de actividades más primitivas, las cuales evolucionaron para generar espacios sedentarios y nómadas, ambos provienen de lo paleolítico.

El recorrido nómada y sedentario como frutos del errabundeo paleolítico.

La falta de signos antes del neolítico provocaba cierta ausencia que era reemplazada por el recorrido paleolítico.

Arquitectura del neolítico entrega parámetros para construir geoméricamente al espacio.

Con el neolítico surgen los signos y símbolos que ayudan a insinuar el espacio dentro del caos de la naturaleza propia conformándola poco a poco en un espacio geométrico con el fin de tener la capacidad de orientación respecto a la vertical y a la horizontal, respecto al horizonte y al sol

por presencias mágicas, empezó a revelar durante el paleolítico los primeros elementos de orden. Aquello que debía haber sido un espacio irracional y casual, basado en el carácter concreto de la experiencia material, empezó a transformarse lentamente en un espacio racional geométrico, generado por la abstracción del pensamiento. Se pasó de un espacio *cuantitativo* a un espacio *cualitativo*, mediante el relleno del vacío circundante por medio de cierta cantidad de *llenos* que servían para orientarse. De ese modo, el espacio multidireccionado del caos natural empezó a convertirse en un espacio ordenado de acuerdo con las dos direcciones principales más claramente visibles en el vacío: la del sol y el horizonte.

Así pues, a finales del paleolítico el paisaje descifrado por el hombre era probablemente parecido al del *walkabout*: un espacio construido por los vectores del recorrido errático, por una serie de elementos geográficos relacionados con ciertos acontecimientos míticos, montados formando una secuencia y, ordenados, muy probablemente, según las direcciones fijadas por la vertical, y la horizontal, el sol y el horizonte.

El acto de andar, si bien no constituye una construcción física de un espacio, implica una transformación del lugar y de sus significados. Solo la presencia física del hombre en un espacio no cartografiado, así como la variación de las percepciones que recibe del mismo cuando lo atraviesa,

WALKABOUT: UN ESPACIO CONSTRUIDO POR LOS VECTORES DEL RECORRIDO ERRÁTICO.

EL ACTO DE ANDAR [...] IMPLICA UNA TRANSFORMACIÓN DEL LUGAR Y DE SUS SIGNIFICADOS.

El walkabout como un acto o manera de recorrer erráticamente construyendo geográficamente un espacio, y a partir o llevados de la mano con la mitología se genera un patrón, una secuencia que permite direcciones de orientación dentro de ese “espacio” como, tal ejemplifica lo horizontal y lo vertical, algo que nos permite relacionar y dilucidar en qué estado estamos.

Walkabout, el espacio construido por vectores.

El andar nos abre paso a la observación de los lugares y esto nos permite saber cambiar los sentidos a los lugares no mapeados, provocados por un sentido cultural que permite esto del cambio del significado de los sentidos y abre campo a nuevos conceptos de lectura mediante lo creativo del hombre que anda errando.

El andar transfigura el espacio, por ende cambia su sentido ante la percepción del hombre.

constituyen ya formas de transformación del paisaje que, aunque no dejan señales tangibles, modifican culturalmente el significado del espacio y, en consecuencia, el espacio en sí mismo. Antes del neolítico y, por tanto, antes del menhir, la única arquitectura simbólica capaz de modificar el ambiente era el acto de andar, un acto que era a la vez perceptivo y creativo y que, en la actualidad, constituye una lectura y una escritura del territorio.

Del recorrido al Menhir

El primer *objeto situado* del paisaje humano nace directamente del universo del errabundeo y del nomadismo. Mientras el horizonte es una línea estable más o menos recta en relación al paisaje donde se encuentra el observador, el sol sigue una trayectoria más incierta puesto que se realiza un movimiento que solo parece claramente vertical en sus dos momentos más cercanos al horizonte: el alba y el crepúsculo . Es probable que fuese para estabilizar la dirección vertical por lo que fue creado el primer elemento artificial del espacio: el menhir.

Los menhires aparecen por vez primera en la era neolítica, y constituyen los objetos más sencillos y más densos de significado de toda la Edad de piedra. Su levantamiento constituye la primera acción humana de transformación física del paisaje: una gran piedra tendida horizontalmente en el suelo y, sin embargo, tan solo una simple piedra sin ninguna connotación simbólica. Pero su rotación de noventa grados y el hincarla en la tierra transforman dicha piedra en una nueva presencia que detiene el tiempo y el espacio: instituye un tiempo cero que se prolonga hasta la eternidad, así como un nuevo sistema de relaciones con los elementos del paisaje circundante.

EL PRIMER ELEMENTO ARTIFICIAL DEL ESPACIO:
EL MENHIR.

NUEVO SISTEMA DE RELACIONES CON LOS
ELEMENTOS DEL PAISAJE CIRCUNDANTE.

Los objetos situados nacen de este errar y estilo nómada, es por ello que permiten estabilizar las direcciones y las orientaciones dentro de lo incierto de los espacios que yacen a simple vista estables en relación al momento en que se encuentran con el observador

La creación del artificio sobre el espacio de lo errante.

Los menhires como un simple gesto de posicionamiento sobre el espacio de grandes piedras poseen distintos hitos que hacen de ellos un momento simbólico capaz de traspasar el tiempo y el espacio en su disposición horizontal, reuniendo así los paisajes que le circulan a su alrededor de manera tal que se distingue cómo se desoculta la manera en como fueron posados, en noventa grados, con una tendencia a quebrar lo horizontal con su verticalidad, etc.

Menhires, objetos de cuerpo volumétrico.

Con una invención de tal envergadura era posible alcanzar diversos objetivos y este hecho explica, en parte, la gran cantidad de interpretaciones que se han hecho a propósito del menhir. En realidad es probable que muchos menhires cumplieren más de una función a la vez: es casi seguro que, por lo general, iban ligados al culto de la fertilidad, de la diosa-madre Tierra y del Sol, aunque posiblemente los propios menhires señalaban también, de distintas maneras, aquellos lugares donde habían muerto ciertos héroes legendarios, o lugares sagrados donde podía sentirse una poderosa energía tónica, o lugares donde había agua, un agua que, además era sagrada, o simplemente, señalaban confines o límites de propiedad. Lo que nos interesa del megalitismo no es tanto el estudio de los cultos a los que habrían estado asociadas estas piedras sino, más bien, las relaciones que dichas piedras instauraban con el territorio: los *lugares donde* se colocaban. Es posible intentar abordar este tema con la ayuda de la palabra con la cual todavía hoy los pastores de Laconi, en Cerdeña, denominan los menhires: *perdas literadas*, es decir, “piedras letradas”, o “piedras de letras”. De hecho, la alusión a la escritura puede explicar por lo menos tres usos distintos de los monolitos: como soportes sobre los cuales se inscribían figuras simbólicas, como elementos mediante los cuales podía escribirse sobre el territorio y como señales con que podía describirse dicho territorio. La primera interpretación de la palabra *literadas* puede referirse simplemente al hecho de que sobre la superficie principal

LA GRAN CANTIDAD DE INTERPRETACIONES
QUE SE HAN HECHO A PROPÓSITO DEL MENHIR.

No es posible determinar un objetivo concreto de los menhires, pero sí nos damos cuenta de que son casi objetivos de avanzada tecnología (para su época) que daban pie a diversos resultados funcionales e incluso mitológicas, culturales, directrices, lenguajes comunicativos, entre otros.

Caemos en la cuenta de que su posicionamiento en la tierra señalaban la relación entre el sol y la tierra en relación a la diosa de la fertilidad y también a la construcción geométrica del paisaje que le rodeaba, como también señalaban caminos que guiaban a aquellos habitantes perdidos e incluso que eran en memoria o en honra de personajes heroicos de las civilizaciones.

Lo que más llama la atención es la relación que se les hace con la palabra, ya que simbologías parecidas a la egipcias aparecían en ellos con un sentido comunicativo.

Relación de los menhires con la mitología, la palabra, los cultos y la simbología.

de ciertas piedras hay dibujados diversos símbolos, al igual que en los obeliscos egipcios. La segunda interpretación indica que estas piedras se utilizaban para construir arquitectónicamente el paisaje como una especie de geometría -entendida etimológicamente como “medición de la Tierra”- con la cual dibujar unas figuras abstractas contrapuestas al caos natural: el punto (el menhir aislado), la línea (la alineación rítmica de varios menhires) y la superficie (el *cromlech*, es decir, el fragmento de espacio delimitado por unos menhires colocados en círculo). La tercera interpretación sugiere que todos ellos, además de formar una geometría, podían servir para describir tanto su estructura física como su uso productivo y místico-religioso, en tanto que señales colocadas a lo largo de las grandes vías de travesía.

Se ha señalado que las zonas de difusión del megalitismo en el neolítico coinciden a menudo con las zonas del desarrollo de la caza en la era paleolítica. Este hecho nos lleva a reflexionar sobre la relación entre los menhires y los recorridos del errabundeo paleolítico y, también, con los de la trashumancia nómada. Efectivamente, resulta poco difícil imaginar de qué modo los viajeros de la antigüedad lograron atravesar continentes enteros sin la ayuda de mapas, calles o señales de indicación. Y sin embargo, un tráfico increíble de viajeros y de comerciantes atravesaba continuamente compiñas impracticables y territorios desconocidos, al parecer sin excesivas dificultades. Es bastante

LOS MENHIRES [...]: UNA ESPECIE DE GUÍA ESCULPIDA EN EL PAISAJE QUE CONDUCE AL VIAJERO HASTA SU DESTINO.

Los menhires como guías en las travesías realizadas por los viajeros que viajaban en ese entonces con un sentido del andar errando y sin un mapeo justo sobre la geografía del lugar, es por esto que el posicionamiento de los menhires es relacionado con la trashumancia nómada y al funcionamiento del sistema de orientación para los mismos, llegando a través de pequeñas señales (sistema de lenguaje sobre las piedras letradas) a distintos menhires y destinos de los viajeros errantes, además del recorrido comerciante que ayudaba al intercambio entre comunidades).

Relación de los menhires con el errabundeo paleolítico antes del nomadismo y el sedentarismo.

probable que los menhires funcionasen como un sistema de orientación territorial fácilmente inteligible para quienes conocían su lenguaje: una especie de guía esculpida en el paisaje que conducía al viajero hasta su destino, llevándolo de una señal a la siguiente a lo largo de las rutas intercontinentales.

Los menhires mantenían cierta relación con las rutas de comercio, cuyo vehículo era a menudo el pastoreo. Para los romanos, los menhires no eran más que simulacros de Mercurio, es decir, los antepasados naturales de las *hermae* que vigilaban el *quadrivium*, el cruce de vías símbolo de las cuatro direcciones del mundo, donde el hombre encontraba distintas posibilidades de futuro, donde Edipo tropezó con su destino incestuoso y donde, por lo tanto, era conveniente cobijarse bajo la protección de un dios. Hermes o Mercurio, el mensajero de los dioses, era el dios de los viajeros y del comercio (*mercan-mercadear*), así como de los ladrones y de las ganancias, y era también el protector de las vías y sus cruces, en el doble sentido de recorridos por la tierra y de recorridos de las almas hacia el más allá.

En Puglia, en el sur de Italia, es posible encontrar todavía hoy algunos menhires a lo largo de los límites que separan territorios distintos, en unos lugares que en la antigüedad habían sido probablemente escenarios de confrontación o de encuentro entre poblados distintos.

LOS MENHIRES MANTENÍAN CIERTA RELACIÓN CON LAS RUTAS DE COMERCIO.

LA LOCALIZACIÓN DE LOS MENHIRES SE REALIZABA EN UNOS TERRITORIOS QUE NO PERTENECÍAN A UN POBLADO ESPECÍFICO, SINO EN TERRITORIOS “NEUTROS.”

Por otros lados también hubieron intentos de explicar el objetivo ó el sentido de los menhires en los espacios vacíos, la relación del menhir con el mundo del comercio y, según la mitología romana, la relación de las piedras letradas con un acto sobre la tierra del dios Mercurio (Dios viajero y del comercio) también fue parte de una serie de suposiciones sobre su objetivo, ya que estas piedras ayudaban como puntos neutros entre pueblos, también influyeron en el intercambio comercial.

Los menhires relacionados a la mitología romana, por ende al mundo del comercio e intercambio.

Parece una incógnita sobre cómo los menhires eran posados sobre sus correspondientes lugares en el paisaje de lo errático, ya que las evidencias y los cálculos calculan evaluaciones de 3.000 personas para levantar un monolito y menhires.

La localización de los menhires en puntos neutros.

Puede confirmar esta hipótesis el hecho de que el levantamiento de los monolitos exigía la colaboración de un gran número de personas y, por ello, había que contar para su construcción con los habitantes de otros poblados. Paolo Malagrino pone el ejemplo del monolito más grande de Carnac, el menhir Locmariaquer de 23 metros de altura y 300 toneladas de peso, para cuya elevación se calcula que fue necesaria una fuerza-trabajo de por lo menos 3000 personas. Esta cifra es tan alta que, si dichas personas no hubiesen provenido de diversos pueblos, habría que dar por supuesta la existencia de una población que, para la época, habría constituido una auténtica megalópolis. La imposibilidad de que existiesen tribus tan numerosas nos lleva a la hipótesis de que la localización de los menhires se realizaba en unos territorios que no pertenecían a un poblado específico, sino en territorios “neutros”, con los cuales podían identificarse pueblos distintos. Este hecho permite explicar también la utilización en un mismo emplazamiento de piedras provenientes de regiones separadas a veces por centenares de kilómetros .

Así pues, las zonas desde donde se construían las obras megalíticas eran una especie de santuarios a los que acudían los pueblos de los alrededores con motivo de las festividades, o bien, mucho más probablemente, lugares de descanso situados a lo largo de las grandes vías de tránsito -cumpliendo la misma función que las modernas estaciones de servicio de las autopistas-, por las cuales circulaban

CONSTRUCCIÓN FÍSICA DE UN ESPACIO SIMBÓLICO COMPLEJO; UN ESPACIO DEL ANDAR Y, POR TANTO , EN NINGÚN CASO UN ESPACIO DEL ESTAR.

Esto tal como se dice, para ser realizado requería de que las tribus cercanas se juntasen y pudiesen levantar estos puntos direccionales, es por ello que se les considera puntos neutrales y también puntos que limitan las tribus el lugar donde habitan las piedras letradas, ya que algunos se hallaban a kilómetros de distancias unos de los otros, esto podría ser dibujado o entendido como una construcción de los espacios errantes, como las huellas en donde hubo una Arquitectura nómada que fue construida y que generan un espacio y convergencia tanto cultural como mitológica e incluso arquitectónica.

Los menhires como un participante del mundo de los ritos, en donde las grandes multitudes se encontraban para formar actos ligados al ser errante y al juego, quien es por esencia y excelencia parte del ocio, como parte de una expresión cultural que incluía mitologías, leyendas, relatos de travesías entre otros.

Los menhires como un espacio del andar y también como un espacio del habitar

durante todo el año, y en especial durante las épocas de las trashumancias, una gran multitud compuesta por gentes diversas. Durante el viaje, la presencia de los menhires llamaba la atención de los caminantes, informando de la presencia de los menhires llamaba la atención de los caminantes, informando de la presencia de los hechos singulares y de las características de los territorios de los alrededores, unas informaciones, como por ejemplo los cambios de dirección, los lugares de paso, las encrucijadas, los puertos de montaña o las zonas peligrosas, que resultaban útiles para la continuación del viaje. Pero quizás los menhires señalaban también los lugares donde se desarrollaban las celebraciones rituales ligadas al errabundeo : recorridos sagrados, de iniciación, procesiones, juegos, concursos, bailes y representaciones teatrales y musicales. La totalidad del viaje, que había sido el escenario de unos acontecimientos, unas historias y unos mitos, encontraba en los menhires un espacio para su propia representación: los relatos de los viajes y las leyendas se celebraban y ritualizaban en torno a las piedras clavadas en el suelo. De ese modo el recorrido creó, con el menhir, un nuevo tipo de espacio, un espacio *en torno*, los menhires se emplazaban en relación a la estructura diaria, aunque , de un modo distinto a como se podía esperar, no funcionaban como polos prospectivos, sino que se colocaban lateralmente al recorrido. En el caso de varios menhires formando una hilera, además de determinar una dirección, separaban dos espacios, o

Es así como al menhir se le da un carácter de espacio no tan solo que guiaba el recorrido o marcaba un momento de él, sino que se le entregaba un carácter tal de ser habitado por un momento dado, por el acto en su entorno, en consecuencia los menhires señalan un espacio errante culturalmente de celebración, en donde se da cabida al acto del juego y del celebrar a través de un modo de ritual.

Los menhires hilerados construyen una suerte de juego que permite construcciones geométricas y recorribles que dan paso al andar y no al estar, es como una contra-menhir.

Con respecto al menhir que permite un estar, el conjunto de ellos, en la evolución de uso y objetivo, servía para indicar dirección, es decir construían el acto del andar, del traspasar, no del estar y el habitar

mejor, construían arquitectónicamente el borde de un espacio que podía recorrerse y donde, tal vez, se podía bailar; un espacio ritmado y bien definido geométricamente que constituye la primera Arquitectura en tanto que construcción física de un espacio simbólico complejo; un espacio *del andar* y, por tanto, en ningún caso un espacio *del estar*. el mismo tipo de espacio que construirán más tarde las primeras Arquitecturas egipcias.

Mientras que en el mundo de los poblados y los campos agrícolas el recorrido errático se convirtió en un trazado y, por tanto, en calle, dando lugar a la Arquitectura de la ciudad, en los espacios vacíos del universo nómada el recorrido mantiene los elementos simbólicos del errabundeo paleolítico, y los traslada a los espacios sagrados de los templos egipcios. A partir de este momento, resultará cada vez más difícil separar la Arquitectura del recorrido.

EL RECORRIDO ERRÁTICO SE CONVIRTIÓ EN UN TRAZADO.

El esparcimiento sobre lo que hay de conocimiento sobre el espacio nómada y el espacio sedentario, el errabundeo paleolítico, responden a un planteamiento arquitectónico basado en el andar más que en el habitar por parte de la cultura egipcia, pero que aún mantienen la esencia pura de este errabundeo, los elementos simbólicos que trazan un espacio en el vacío de lo nómada.

La adopción de otras culturas de los espacio arquitectónicos vacíos.

El *benben* y el *ka*

La civilización egipcia es una civilización estable, estrechamente ligada todavía a los orígenes nómadas primitivos y conserva en su aparato simbólico y religioso una gran continuidad con las culturas paleolíticas. El menhir y el recorrido, arquetipos arquitectónicos de las eras anteriores, son transformados de hecho por la civilización egipcia en las primeras Arquitecturas propias y auténticas, el primero como volumen y el segundo como espacio *interior*. Según Siegfried Giedion, el nacimiento del primer volumen en el espacio era representado en la cultura egipcia con el mito del *Benben*, la “piedra que emerge por vez primera del caos”, un monolito que habría representado la petrificación vertical del primer rayo solar y que iría ligado a la simbología de los menhires, los obeliscos y las pirámides. Por contra, el nacimiento del espacio interior habría ido ligado al concepto del *Ka*, el símbolo del *eterno errar*, una especie de espíritu divino que simbolizaba el movimiento, la vida y la energía, y que llevaba consigo el recuerdo de las peligrosas migraciones paleolíticas. El símbolo del *Benben* es un monolito de forma cónica con la punta luminosa, mientras que el jeroglífico del *Ka* consiste en dos brazos levantados hacia el cielo y, probablemente, representa el acto de la transmisión de la energía divina y de la adoración al sol. Al parecer, ambos símbolos habrían estado presentes en los menhires colocados a lo largo de las rutas de la trashumancia en Cerdeña, sobre los cuales hay esculpido un signo

EL MENHIR Y EL RECORRIDO, ARQUETIPOS ARQUITECTÓNICOS DE LAS ERAS ANTERIORES, SON TRANSFORMADOS DE HECHO POR LA CIVILIZACIÓN EGIPCIA EN LAS PRIMERAS ARQUITECTURAS PROPIAS Y AUTÉNTICAS, EL PRIMERO COMO VOLUMEN Y EL SEGUNDO COMO ESPACIO INTERIOR.

Adentrar en la cultura arquitectónica de los egipcios, nos damos cuenta de que aquellos toman los arquetipos de Arquitectura y los transforman tanto en su sentido como su palabra, en volumen y espacio interior, en relación a la mitología del caos y del eterno errar respectivamente comprendemos que esta esencia del sedentarismo y el nomadismo aún se conserva la construcción del espacio volumen sobre un concepto del caos en la ciudad sedentaria egipcia a través de la aparición de la construcción verticalizada de los espacios llenos, como también la construcción del espacio vacío a través del movimiento y la energía de los movimiento nómades

El benben y el ka como un medio explicativo a la construcción arquitectónica egipcia.

que podría recordar un rayo de sol, y en la parte central una gran figura que se parece mucho al símbolo del *Ka*, con los brazos levantados. El símbolo del *Ka* es uno de los más antiguos de la humanidad y, puesto que aparece con frecuencia en muchas civilizaciones distantes entre ellas, podría hacer suponer que resultaba comprensible para las multitudes que se desplazaban a pie a través de los continentes: un símbolo comprensible para toda la población errante del paleolítico.

Giedion sostiene que “la organización de los grandes templos del Nuevo Reino expresaba la idea de un eterno error”, y que las primeras Arquitecturas de piedra nacieron con el errabundeo del *Ka*. Una de las construcciones egipcias más espectaculares es la gran sala hipóstila de Karnak, un espacio de paso entre enormes hileras de columnas paralelas, que recuerda (y no sólo por su nombre, que contiene la raíz ‘ka’) la espacialidad ritmada de Carnac, la hilera de menhires más larga del mundo, utilizada probablemente para danzas sagradas y procesiones rituales. Por tanto, habría existido una continuidad entre los recorridos sagrados flanqueados por las hileras de megalitos y las primeras Arquitecturas hipóstilas egipcias flanqueadas por columnas. En los templos egipcios, a excepción de la cella oscura donde estaba la imagen del dios, cada una de las partes del conjunto se concebía como un lugar de paso. Las grandes salas hipóstilas, con su bosque de columnas, se utilizaban para el paso del

EL ETERNO ERRAR EN ALGO SAGRADO Y SIMBÓLICO.

El recorrido aún persiste, como en las hileras de los menhires, los egipcios se construyen el viaje a través del espacio real, construyendo el espacio del error y el recorrido como algo sagrado y simbólico. La mayoría de los espacios egipcios constituían que sus lugares no eran de prolongada habitabilidad, sino que más bien eran parte y para el recorrer, ya que “recorrer el espacio constituía un medio estético a través del cual resultaba posible habitar el mundo”, esto hacía que también existiese una relación entre el lenguaje del relato y el recorrido, ya que las representaciones jeroglíficas demandaban la narración del error por ese determinado espacio, el cual normalmente era representado por danzas, rituales, iniciaciones, etc.

La construcción egipcia basada en el recorrido efímero de los lugares, no en la habitabilidad prolongada de los lugares.

rey y para la procesión que llevaba al dios de un santuario a otro. No eran espacios pensados para albergar actos religiosos, sino que eran espacios para ser recorridos, contruidos para las iniciaciones que convertían el eterno errar en algo sagrado y simbólico. Antes de la transformación física de la corteza terrestre iniciada con los menhires, el territorio sufrió una transformación cultural basada en el andar, un acto que se desarrollaba tan solo por la superficie del planeta sin violentar su materia. El espacio del recorrido es, por tanto, anterior al espacio arquitectónico, un espacio inmaterial con significados simbólico-religiosos. Durante miles de años, cuando era todavía impensable la construcción física de un lugar simbólico, recorrer el espacio constituía un medio estético a través del cual resultaba posible habitar el mundo. El errabundeo iba asociado a la religión, a la danza, a la música y al relato bajo la forma de epopeya, de descripción geográfica y de iniciación de pueblos enteros. El recorrido/retrato se convirtió en un género literario relacionado con el viaje, con la descripción y con la representación del espacio. Las tentativas de “superación del arte”, de las cuales hablaremos en el próximo capítulo, han utilizado el recorrido para minar las formas tradicionales de representación, y para lograr una acción construida en el espacio real.

En las páginas anteriores hemos podido ver que el problema del nacimiento de la Arquitectura, como principio de estructuración del paisaje y como Arquitectura del espacio interior, está relacionado con el recorrido errático y con su evolución nómada. Una vez aclarado este punto tan importante y, por tanto, una vez eliminada la insensatez de aquellas convicciones, tan habituales, según las cuales la Arquitectura sería una invención vinculada al mundo sedentario y en ningún caso al nómada, no vamos a entrar en la historia de la Arquitectura posterior, sino que nos detendremos en la etapa del errabundeo, en el recorrido entendido como acción simbólica y no como signo o como objeto situado en el espacio. Lo que sigue es una especie de historia de la ciudad-recorrida, que va desde las primeras formas de *Readymade* dadaístas hasta las experiencias de los años setenta. Durante el Siglo XX, la práctica estética del andar se ha ido desvinculando de cualquier ritualismo de tipo religioso para adoptar unas formas de arte autónomo cada vez más evidentes. Para llegar a una forma laica de la práctica del andar y a un retorno de la misma al terreno puramente estético habrá que esperar hasta las vanguardias del Siglo XX, cuando Dada lleva a cabo la primera peregrinación laica a una iglesia cristiana.

EL RECORRIDO ENTENDIDO COMO ACCIÓN
SIMBÓLICA Y NO COMO SIGNO O COMO OBJETO
SITUADO EN EL ESPACIO.

Caer en la cuenta de que la Arquitectura tiene una evolución, que parte desde la estructuración del espacio, a ser fragmentada como sedentaria y nómada a través de la construcción del acto del andar y del ser errante como un objeto simbólico y no constructivo y aparecedor físico o concreto en el espacio. Todo esto es interrumpido en el Siglo XX por el movimiento Dada que proyectan nuevos cambios y caminos en la visión arquitectónica respecto al recorrido y la construcción propia de la ciudad mediante la práctica más estética e incluso laíca.

Es errado ver que la Arquitectura es llena y sedentaria, ya que también tiene un espacio para la construcción de los vacíos, espacio al nomadismo, como signo.

Resumen

La arquitectura a partir de sus orígenes más mitológicos se dividió a través de los espacios nómadas y sedentarios, estos espacios se conceden a partir de la división de la hermandad entre Cain y Abel que crean civilizaciones no autosuficientes.

"El espacio sedentario está estriado por muros, recintos, mientras que el espacio nomada, es liso, marcado tan solo por unos 'trazos' que se borran y reaparecen con las idas y venidas." Gilles Deleuze, Felix Guattari.

Entender la Arquitectura desde dos puntos de vista y relacionarlos con el andar del hombre sobre los territorios y espacio según el sedentarismo y el nomadismo. Cada concepto implica en este oficio una esencia propia que se conecta con los espacios y la manera específica de como trabajarlos. Explicar lo nómada, resulta funcionar tanto en Arquitectura, en lo constructivo de la ciudad, en los espacios, en lo natural, en el paisaje etc. Lo nómada implica el vacío, andar en constante errancia con el vacío en lectura del territorio en el constante encuentro con el, dejando posibilidad a la huella que pueden ser transformada temporalmente a través de un encuentro con su recorrido. En lo urbano la Arquitectura Nómada en esencia es lo más estable dentro del vacío gracias al recorrido errático del andar en el lugar que permite de cierto modo dar cabida al experimentar.

Se plantea como una general la temática del andar como una metodología de ir

transformando los paisajes o espacios según, o a través de, una construcción fundada por una necesidad de habitar y transformar los significados preconcebidos en significados simbólicos a partir del propio sentido que se le quiera dar a la construcción del espacio mediante el andar o el "errar".

El experimentar sobre este andar nos entrega la experiencia con el vacío arquitectónico y este a su vez se nos relaciona con el juego, el cual se concede a sí mismo por la relación que genera el hombre con el andar en errancia contemplativa. Para quien observa desde la Arquitectura Nómada, se exige a sí mismo la cualidad de saber ver los vacíos y saber ver en los vacíos y saber nombrarlos. En el polo opuesto, el espacio Arquitectónico sedentario es aquél que esta con sus espacios llenos dentro del mundo de la forma concreta, dentro de lo denso y sólido, con aquello encontramos lo que es una Arquitectura más ordinaria dentro de las ciudades sentadas, construídas de manera tal que no generan su espacio propio nómada con muros y recintos de recorrido.

También concedemos una especie de evolución del espacio arquitectónico y cómo el concepto del nomadismo y el sedentarismo se recrea desde que partimos con el paleolítico hasta el neolítico y llegando a el tiempo moderno pero siempre en la mantención de una esencia promulgada por la mitología y el culto espiritual, como bien plantea la cultura egipcia, quien cambió un poco el sentido del nomadismo y algunos modos de hacer la Arquitectura pero que sigue con algo de una esencia paleolítica.

La edición fue hecha como proyecto del Taller de la Ocasión Editorial en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV, por el alumno Gonzalo Rojas Bravo de la carrera de Diseño Gráfico, quinta etapa, ciclo disciplinar.

Se imprimió en papel Ahuesado 80gr en impresión por inyección de tinta en impresora Epson L220.

El cuerpo de la edición es de 11 pt con tipografía Helvética Light. Edición realizada en Adobe Indesign CC 2015.

Abril del 2018, Viña Del Mar.

