



ISSN 1850-2512 (Impreso)
ISSN 1850-2547 (en línea)

UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Documentos de Trabajo

Area de Estudios Ambientales y Urbanos

**Hacia la reinención del espacio público:
la ciudad sobremoderna**

Nº 123

Rosario Betti

Departamento de Investigaciones

Diciembre 2004

Universidad de Belgrano
Zabala 1837 (C1426DQ6)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
Tel.: 011-4788-5400 int. 2533
e-mail: invest@ub.edu.ar
url: <http://www.ub.edu.ar/investigaciones>

Para citar este documento:

Betti, Rosario (2004). Hacia la reinención del espacio público: la ciudad sobremoderna.

Documento de Trabajo N° 123, Universidad de Belgrano. Disponible en la red:

http://www.ub.edu.ar/investigaciones/dt_nuevos/123_betti.pdf

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Acerca de algunas variables (o constantes) de nuestra cultura actual.	7
3. Ficciones urbanas no tan ficticias.	12
a. Fahrenheit... o la negación de la memoria.	12
a. 1. El relato	12
a. 2. los espacios del ¿futuro?	13
b. El automóvil como espacio privado móvil, la autopista como ciudad: Crash	15
b. 1. El relato	15
b. 2. La experiencia de los no lugares.	15
c. El futuro está en el origen. Blade Runner	16
c. 1. El relato	16
c. 2. La ciudad como mestizaje anónimo o el futuro ya no es lo que era.	17
d. La ciudad como simulacro virtual: Matrix	18
d. 1. El relato	18
d. 2. Ausencia de ciudad, ¿ausencia de cultura?	18
4. La ciudad sobremoderna	20
5. ¿Y el espacio público?	26
6. Conclusiones.	29
7. Bibliografía	32
Libros	32
Revistas Especializadas	32
Filmografía	32
Arquitectos y Obras consideradas	33
Sitios de Internet	33

1. Introducción

La construcción de una **idea de ciudad**, en donde confluyen, se articulan y definen cuestiones tales como la función urbana de la estructura circulatoria, los significados que asumen tanto espacios públicos como privados, el carácter y la lingüística arquitectónica de sus edificios más representativos... así como las jerarquías respectivas que estas variables asumen, excede el ámbito de lo específicamente arquitectónico y/o urbanístico por cuanto en ella también se concentran, de manera más o menos explícita según los casos, las ideas, los sueños, los valores y hasta los hábitos y gustos de hombres y mujeres de un determinado momento histórico. Como plantea **Omar Calabrese**¹, toda la cultura de una época se expresa, en mayor o menor medida y de un modo más o menos profundo, en cada gesto y en cada obra (y una idea de ciudad debe ser entendida como tal) que en ese lapso se realice.

En esos términos es posible relacionar, por ejemplo, el carácter «abierto» de la **ciudad barroca**², el valor y la dimensión que se le asigna a sus espacios públicos y lo elaborado de sus gradaciones espaciales (espacio público, semi-público, semi-privado y privado), la ubicación que respecto de ello asumen sus edificios institucionales devenidos hitos urbanos, la complejidad de sus jardines y parques urbanos, la decidida oposición entre la solución arquitectónica que hacia el exterior ofrecen sus edificios y el tratamiento de la espacialidad interior... con la, para ese entonces nueva, **cultura del teatro** y del **espectáculo**, con la instauración de un código preciso de comportamiento social, el **protocolo**, que impone reglas rigurosas y obliga a cada individuo a representar un determinado rol social, con las ideas de movimiento, espacio e infinito desarrolladas tanto por **Descartes** como por **Leibniz**, así como con la voluntad de **conquista** permanente y alteración de los **límites** establecidos que, sea por el impacto de los viajes de exploración hacia nuevas tierras que alteran los confines de lo conocido, sea por los grandes descubrimientos e inventos que se suceden en el ámbito científico y que redefinen día a día la relación hombre-entorno, forma parte de las premisas de la cultura del siglo XVII europeo.

¿Cuáles son las variables, los factores, los «motivos» que orientan y dan sentido a nuestra compleja cultura actual? ¿De qué manera se manifiestan en nuestros espacios arquitectónicos y urbanos, y cómo se transforman nuestros hábitos? Reflexionar y especular acerca del carácter «genérico» de la **ciudad sobremoderna**³ como expresión física, potencial o consolidada según los casos, de la cultura de la globalización que nos afecta, de sus jerarquías, sus valores, los significados que asumen sus **espacios públicos** y sus arquitecturas más representativas, sus transformaciones y los nuevos hábitos sociales que desencadenan, es el objetivo primero de este trabajo monográfico.

Algunas premisas orientan su desarrollo: por un lado, la creencia de que nuestro mundo actual⁴ ha abandonado aquellas ideas de orden, de simetría y armonía que habían sido baluartes de la cultura (y, desde ya, de la arquitectura y el urbanismo) en tiempos pasados; por otro, la convicción de que la estructura del relato, la legibilidad de los procesos de comunicación, la conciencia del *otro*, o de lo otro como fundamento de nuestra acción, han sido postergadas por un mundo que tiende a la disolución de los opuestos y a la negación de ordenamientos jerárquicos, que privilegia la idea de cambio permanente, la mudabilidad y lo efímero, el *fluir* continuo e ininterrumpido, el montaje y el fragmento, el valor de lo aleatorio, lo imprevisible y lo indecible, que desplaza la noción de verdad por la de verosimilitud, que investiga acerca del caos, la congestión⁵ y la noción de catástrofe. **Lyotard**, en *La condition postmoderne* (1979), anunciaba el fin de los grandes relatos de la modernidad y las prescripciones emergentes, y con ello no hacía sino anticipar los valores (o no-valores) de la cultura actual.

El trabajo se orienta, entonces, hacia contenidos de índole teórico-especulativos. Desde el punto de vista de su organización, se divide en capítulos. En primera instancia se definirá el **marco histórico-teórico** en

1. Omar Calabrese, *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1999 (Roma-Bari, Gius, Laterza & Figli Spa., 1987).

2. Sirvan como ejemplos tanto la remodelación realizada en Roma tras la Contrarreforma religiosa según el plan de Sixto V y sus resonancias arquitectónicas, como el ciclo de transformaciones realizadas en París, desde las primeras plazas urbanas, bajo el reinado de Enrique IV, hasta la demolición de las viejas murallas, gesto emblemático de apertura y modificación del concepto tradicional de ciudad, durante el reinado de Luis XIV.

3. El término sobremoderno, también traducido como supermoderno, es introducido por Marc Auge en *Los «no lugares», espacios del anonimato, una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, Editorial Gedisa, 4 edición 1998. (S/D., Edition du Seuil, 1992).

4. A los efectos de evitar confusiones que se desprendan de un proceso vertiginoso de transformación, el término «actual» refiere al lapso que media entre los '80 / '90 y el 2002.

5. Rem Koolhaas basa su posición arquitectónica y las relaciones entre arquitectura-ciudad-circulación en lo que denomina «teoría de la congestión». *El Croquis*, Nº 53

el que estamos inmersos. Pensadores como Baudrillard, Calabrese, Deleuze, Guattari o Virilio, científicos como Prigogine o Thom, escritores como Baricco y el siempre vigente Bradbury, cineastas como Tarantino o Ridley Scott, empresarios como Bill Gates, arquitectos como Rem Koolhaas, Jean Nouvel, Zaha Hadid... entre muchísimos otros intentan, desde sus muy diferentes mundos disciplinares y discursos, entender, explicar y referir a nuestra realidad cultural actual. Ellos serán mis «cómplices» para construir un marco conceptual suficientemente elástico, un «gusto de época», como lo denomina Calabrese, que, aun con omisiones, defina los caracteres de nuestra cultura y legitime, por esta vía, las transformaciones de nuestros entornos arquitectónicos y urbanos.

En segunda instancia, voy a hacer referencia a ciertos textos, seleccionados por los discursos imaginarios sobre los **espacios urbanos** que ellos sostienen: ese y no otro es el sentido que la lectura crítica de cuentos como *Fahrenheit 451*, de Bradbury, y el violento *Crash*, de Ballard, y de films como *Blade Runner*, de Ridley Scott (sobre un texto de Philip Dick) y *Matrix*, de Joel Silver, asumen. No pretendo, entonces, realizar un análisis literario o cinematográfico exhaustivo que excedería los objetivos puntuales del trabajo, sino concentrarme en el estudio de los constituyentes del espacio urbano que definen el carácter de las ciudades imaginadas. A su vez, el análisis de los textos mencionados está orientado a reconocer en ellos morfologías y/o estructuras subyacentes, articuladas en diferentes niveles de abstracción, por cuanto en ellas, e independientemente de explicaciones extratextuales, se definen también los valores de aquel «gusto de época» citado. El hecho de que los cuatro correspondan al género denominado de ciencia ficción o «fantástico» no inhibe su validez ni su verosimilitud: muchas de las utopías planteadas por Bradbury en la década del '50 son, hoy, realidades concretas. La ciencia ficción intenta poner en evidencia la dinámica de las sociedades humanas y el puesto del hombre en el universo; aun ingenua o crudamente trata de construir un marco filosófico o metafísico para los acontecimientos importantes de nuestras vidas y nuestras conciencias. Así lo expresa el propio Ballard en el prólogo de *Crash*:

«... no parece haber género mejor equipado que la ciencia ficción para explorar este inmenso continente de lo posible. Ninguna otra forma narrativa dispone de un repertorio de imágenes e ideas adecuadas para tratar el presente, y mucho menos el porvenir. La característica dominante ... es la preocupación por el aislamiento del individuo ... La modalidad imaginativa que se manifiesta hoy en la ciencia ficción no es nueva: Homero, Shakespeare y Milton inventaron otros mundos para hablar del nuestro».⁶

La ciencia ficción supone, siempre, una proyección imaginativa de un futuro posible en relación con una visión crítica de un presente dado, de ahí que, por ejemplo, en los tiempos del auge del pensamiento determinista, en donde la idea de progreso ininterrumpido era considerada una virtud, y el desarrollo tecnológico y científico una solución a todos los males de nuestra sociedad, el futuro era imaginado como un estadio mejor. Los «futuros» que imagina nuestra cultura actual, en cambio, no son tan optimistas: films como *Doce Monos*, la trilogía *Mad Max*, *Sentencia previa*, *Inteligencia Artificial*... especulan, aun en sus diferencias, acerca de un mundo futuro en el que las ciudades, tanto en su dimensión física como en su sentido social, resultan espacios de ausencias. Ausencia de relatos ordenados, de memoria, de pasado y de un futuro imaginado próspero, ausencia de límites entre lo real y lo virtual, entre lo original y la repetición, ausencia de afectos (al punto que Ballard plantea que la víctima más aterradora de nuestra época es el afecto), de respuestas a las preguntas existenciales del hombre, ausencia de espacios de celebración de la «vida urbana»... en síntesis y circunscribiéndonos al tema considerado, ausencia de «ciudad» como construcción humana que sostiene la necesidad de la *común-unió*n entre los hombres. Sin embargo, y ese parece ser el único aspecto positivo, en todos ellos subyace una voluntad: aquellos espacios urbanos, con sus implicancias sociales, **merecen ser refundados**.

En tercer lugar, me referiré a la ciudad actual, «**sobremoderna**», sus características físicas, sus jerarquías internas, la función social de sus espacios urbanos y los nuevos modos de relación social que promueven, el valor casi excluyente que asumen las autopistas y los automóviles (y, por ende, el movimiento y la velocidad) en la determinación de toda nueva intervención, las transformaciones que se perciben tanto en las dimensiones de sus edificios y señales urbanas, como en los tipos y los lenguajes arquitectónicos. Si bien las construcciones y, sobre todo, los proyectos de arquitectos europeos y estadounidenses (Koolhaas,

6. J. G. Ballard, *Crash*, Barcelona, Ediciones Minotauro, 1979, pág. 8 y 9.

Coop Himme(l)blau, Nouvel, Zaha Hadid, Perrault...)⁷ están más vinculados a estos procesos renovadores, tanto en cuestiones ideológicas como operativas, es posible encontrar en ciertos lugares de **Buenos Aires** (y en ciertos estratos culturales) algunas manifestaciones de estos cambios conceptuales, de ellos me ocuparé particularmente. Es decir, la lectura a realizar sobre Buenos Aires, tanto en sus aspectos físicos como en aquellos de tipo socio-cultural, será necesariamente **fragmentaria**, con todo lo que esto implica.

Por último, especularé sobre las posibilidades de recuperar el significado tradicional del **espacio público** en espacios no tradicionales: si se parte de la hipótesis que el espacio público «hace» a la ciudad, que resulta vital para su desarrollo en tanto que sirve de soporte para la identidad social, resulta impensable una ciudad sin él, por ende, y si queremos conservar la vida urbana, resulta nuestro desafío construir nuevos y diferentes espacios capaces de absorber aquella función, capitalizando las modificaciones emergentes de los cambios de época.

2. Acerca de algunas variables (o constantes) de nuestra cultura actual.

Si bien es cierto que no es posible reducir una determinada época, o momento histórico, a una sola etiqueta o a un sólo carácter, si bien resulta incluso cuestionable hablar de «época» precisando límites temporales, sí es posible reconocer, dentro de un lapso considerado de manera elástica, ciertos invariantes: formas, caracteres, estilos de pensamiento y de vida que, puestos en estado de relación, permiten construir una interpretación (aunque más no sea fragmentaria) de los valores de una cultura.

En esos términos es posible reconocer que, en los últimos 30 años y sin pretender entrar en una exacta definición cronológica, se han producido mutaciones tan profundas que valores aceptados en otros tiempos necesitan ser revisados: fenómenos ya instalados como los *mass-media* y/o la globalización, objetos domésticos como el control remoto (y el *zapping* que todos ejercemos con él para construir nuestros palimpsestos personales), el fax y la PC (y las posibilidades que ofrece el ciberespacio) no sólo afectan nuestro entorno y alteran nuestra percepción del espacio y del tiempo, también determinan nuestro modo de pensar. Como plantea **Umberto Eco**, «el modo con que nuestros estudiantes leen a Platón, está determinado por el hecho de que existe Dallas⁸, incluso para quien no la ve nunca... por tanto hay que tomar conciencia de que Dallas existe»⁹.

Lo cierto es que, hoy, fronteras y zonas horarias ya no son una barrera; estamos en una era de cambios de escala: el mundo se ha convertido en algo muy pequeño porque todo está, real o virtualmente, más «cerca» y porque somos conscientes, gracias a la tecnología de los satélites, de ser un punto ínfimo en el universo; pero al mismo tiempo resulta más grande, porque las telecomunicaciones y los veloces medios de transporte, que atraviesan el mundo en unas cuantas horas, posibilitan que muchas partes del planeta, antes ignoradas, nos resulten ahora familiares. Como plantea Ibelings

«Ahí yace la paradoja de este mundo en expansión, pues si bien el área designada como territorio familiar es mayor que nunca, la gente encuentra al mundo cada vez más carente de significado, ya que grandes porciones del mundo conocido son sólo familiares a través de una visita fugaz y no constituyen un «lugar», por emplear un viejo término estructuralista, por el que la gente pueda sentir alguna afinidad, donde pueda sentirse en casa o encontrarse con otra gente...»¹⁰

Los hechos de que un sinnúmero de acontecimientos (eventos deportivos, manifestaciones políticas, movimientos militares...) que ocurren en algún lugar puedan ser vistos en otro, lejano, de manera casi

7. Rem Koolhaas es autor de libros (Delirious New York, S, M, L, XL) y de proyectos arquitectónicos en los que explora temas tales como la congestión urbana, la ubicuidad de los objetos y los tratamientos de los límites espaciales; los miembros del grupo Coop Himme(l)blau alteraron en los '80 a la ciudad de Viena con el rediseño de un ático en esquina, metáfora incierta de pájaro o cúpula, al que le imprimieron una estética deconstructivista; Jean Nouvel es autor, entre otras obras, del magnífico edificio del Instituto del Mundo Árabe en París, en el que explora metáforas culturales en un discurso «futurista»; Zaha Hadid experimenta, tanto en sus dibujos como en sus obras, la potencialidad de la ruptura de códigos arquitectónicos establecidos; Dominique Perrault, en la Biblioteca de Francia, apunta a un lenguaje arquitectónico de caracteres híbridos o neutros, aunque no exentos de cierta violencia.

8. Nombre de una serie televisiva de muchísimo éxito que se mantuvo en el aire entre los años '80 y '90.

9. Umberto Eco, prólogo de La era neobarroca, Omar Calabrese, op. cit.

10. Hans Ibelings, Supermodernismo, arquitectura en la era de la globalización, Barcelona, Gustavo Gili, 1998, pag. 65.

simultánea, que se puedan sintonizar las mismas emisoras de televisión en casi todo el planeta, que los mismos productos se encuentren en todas partes, desarrollan la convicción de pertenecer a una única y misma **comunidad global** más allá de cada origen... y esto homogeniza, entre muchas otras cosas, la producción arquitectónica y la caracterización de los espacios de uso común.

Diane Ghirardo, en *Architecture after Modernism*, sostenía acerca de la relación edificio-ciudad de la Century Tower de Foster, en Tokio (y su comentario puede hacerse extensivo a un sinnúmero de obras de arquitectura diseminadas por el mundo y, desde ya, por Buenos Aires), lo siguiente:

«Sean cuales fueran sus méritos, este... edificio podría haber sido construido, literalmente en *cualquier parte*, por más que el proyecto viniera determinado a partir de condicionamientos del emplazamiento...»¹¹ (la cursiva es mía)

Marc Augé denomina nuestra cultura actual «**sobremoderna**», y con ello le adjudica un cierto sentido histórico: el término «sobremodernismo» refiere tanto a lo moderno y a lo posmoderno como a una superación de lo que ambos términos indican. La modernidad se asocia a la ruptura de códigos preexistentes y a la experimentación, esto resulta *leit motiv* de las arquitecturas del Racionalismo y del Funcionalismo coetáneas; la posmodernidad, que propicia, a la vez, la liberación de las premisas rígidas de la modernidad (los «grandes relatos») y la recuperación del sentido histórico y de la memoria, promueve una arquitectura que desacredita los principios del Movimiento Moderno y su condición de arte de *elite*, e introduce una voluntad por evocar el pasado a través de recursos tales como citas, alegorías y metáforas; la **sobremodernidad** reconoce sus vínculos con ambos desarrollos culturales aunque los trasciende, y refiere a la realidad actual de la no-frontera que diluye espacios e identidades, a la globalización que afecta los desarrollos políticos, económicos y **culturales**, y a un modo nuevo y particular de relacionarse con el otro ligado, necesariamente, a los avances tecnológicos.

Ya en el prólogo de *Los no lugares...*, **Augé** relata la historia ¿ficticia? de un día posible de un tal Juan Pérez: saca dinero de un cajero automático, viaja por autopista y pasa el peaje sin hablar mientras una máquina registra su «pase», estaciona su auto según un sistema de tarjetas que le permite mantenerse anónimo, paga sus compras con tarjetas de crédito... en ningún momento habla, parece no necesitar del diálogo verbal para comunicarse. En la ciudad sobremoderna miles de itinerarios individuales se cruzan, ignorándose.

Por otro lado, **Omar Calabrese** define esta era, a la que reconoce confusa, como «**neobarroca**», no porque se haya retornado a una estilística barroca, sino porque hoy, tal como sucediera durante el siglo XVII, a la vez que decaen ciertas formas de racionalidad establecidas y se apuesta a la pérdida de la sistematización ordenada y de la integridad, se apunta a la inestabilidad y lo ilimitado, la polidimensionalidad y la mudabilidad, lo disarmónico y lo asimétrico. El término barroco no refiere, así, a un período específico de la historia de la cultura o a un estilo, sino a una actitud general de «excitación» del orden de un sistema, de desestabilización, turbulencia y fluctuación que pone en suspenso valores asumidos.

Al margen de las denominaciones, ambos autores reconocen que ciertos cambios conceptuales se están gestando y ellos afectan nuestros juicios de valor, nuestras vidas, nuestro **entorno físico**. La cultura actual establece nuevos valores o principios que reemplazan o desplazan aquellos existentes. **Repetición** y **reproducción** se erigen como nuevos paradigmas y ellos producen, de manera más o menos voluntaria, una estética. Las vanguardias estéticas del siglo XX, y aun antes, la cultura idealista del Renacimiento, habían asumido que la obra de arte (y de arquitectura) era algo único e irrepetible, y por lo mismo, indecible. Una actitud de ese tenor resulta, hoy, inadecuada. En principio, la repetición está asociada a los procesos de producción de objetos según una matriz única. Cada nuevo objeto resulta una réplica de un prototipo, concebido como una unidad acabada compuesta por partes menores; este criterio obedece a cuestiones de optimización económica, pero también orienta la instauración de otro paradigma de la actualidad: la **fragmentación**. Ahora bien, existen otras maneras de entender la **repetición**. Una hace a los mecanismos estructurales de generación de textos: lo que se repite en estos casos es *la estructura* del producto, y ello da origen a una dialéctica entre repetición y diferencia, entre lo idéntico y lo variado, que está presente, de manera explícita o sutil, en todos los ámbitos de nuestra cultura (incluida la arquitectura). Otra hace al significado social que *la reproducción* asume; el desarrollo de las nuevas tecnologías audiovisuales, por

11. Diane Ghirardo, *Architecture after Modernism*, Londres, S/D, 1995 (Citado por Hans Ibelings, op. cit., pág. 44)

ejemplo, produce efectos y objetos que son más reales que lo real, de este modo no sólo desplazan en credibilidad a lo original, también se convierten en **los** verdaderos focos de interés; así, se anula la confianza en la interpretación personal y directa de los hechos: no es el grupo musical sobre el escenario lo que concentra nuestra atención en un recital sino su imagen (su reproducción) amplificada en una pantalla ubicada por detrás, vemos «más de cerca» y comprendemos mejor (y hasta muchos disfrutan más) la Piedad de Miguel Ángel en un acercamiento virtual que en Roma, detrás de un vidrio y rodeados de personas que nos empujan, o, como plantea Calabrese, no es la visión directa de un partido de fútbol lo que da la ilusión de verdad, sino su(s) *re*-visión(es) múltiples por T. V., en cámara lenta.

En otro orden, y para retomar el tema de la fragmentación, la dialéctica **parte-todo** ha sido, en todas sus manifestaciones, una constante en el devenir de la cultura occidental, y sus jerarquías relativas han ido cambiando. Los tiempos presentes privilegian la noción de parte (o porción o fragmento) y, a partir de ahí, se desencadena todo un programa de acción y valoración. Según el arquitecto argentino **Jorge Mele**, el fragmento es el resultado de una ruptura, de algo que se rompe en trozos más o menos uniformes, sin límites definidos; se manifiesta en múltiples aspectos: en el estallido de la historia universal de las verdades científicas, sustituida por la cantidad de verdades parciales; en el descrédito de los grandes sistemas ideológicos que servían antaño de marcos generales de referencia y, por lo tanto, en la pérdida del sentido de la totalidad.

El **fragmento** es una expresión más del carácter de la cultura actual, como un indicio visible y concreto del desplazamiento, del descentramiento que puede leerse en todos los ámbitos de la vida presente.¹²

Desde el **fragmento**, entonces, desde su singularidad, irregularidad y autonomía, se irán construyendo totalidades (sean éstas la sociedad, la cultura, un objeto de arquitectura, la ciudad, *una interpretación de la ciudad*) conceptualmente abiertas e inciertas, en permanente estado de mutación, capaces de absorber nuevos (y diferentes) fragmentos.

El valor que asume el fragmento en los últimos tiempos es tal que se ha desarrollado una **estética o poética del fragmento**. Para entenderla debemos recuperar el significado primero del término: fragmento deriva del latín *frangere*, es decir, romper. De *frangere* también derivan términos como fracción (un acto divisorio) o fractura (una potencialidad de ruptura no necesariamente definitiva). Todos ellos sugieren la existencia de un entero precedente que ha sido interrumpido, tal vez de manera accidentada. En las poéticas del fragmento, éstos aparecen a la vista del observador aislados de su todo de pertenencia e, incluso, tienden a subrayar su ruptura respecto de los enteros sin ninguna hipótesis o deseo de reconstrucción de los mismos. La estructuración de las películas de Tarantino, en particular *Tiempos Violentos (Pulp Fiction)*, se basa en la estrategia del montaje de fragmentos. Los mismos aparecen como un derramarse que elude pautas de orden o conexiones habituales: las primeras escenas del film, por ejemplo, no corresponden ni al principio ni al final de la historia, ni suponen un relato de recuerdos o evocaciones; el discurso se desentien- de del orden temporal, valora la incoherencia, expresa lo caótico. Muchos programas de televisión actuales apelan a esta estrategia de yuxtaponer fragmentos sin construir *un* orden discursivo: CQC, El Rayo, TVR... recuperan «pedazos» de programas diversos y/o fragmentan su propio material para construir, con todo ello, nuevos (y diferentes) discursos en los que, siempre, el orden de las conexiones resulta aparentemente casual, casi a la manera de un *zapping*. Hasta los códigos de la moda resultan afectados por la fragmentación, esto se verifica tanto en desfiles europeos como en la producción local (una mirada a las vidrieras de María Vázquez resulta suficiente): telas cuyo motivo simula ser un rejunte de muchos pedazos desparejos de otras telas variadas en diseño, textura y color, *patchwork*, composición de prendas por gajos (fragmentos) intencionadamente desproporcionados, ruedos y mangas asimétricos¹³; lo mismo se verifica en zapatos y botas, y hasta en cortes de pelo que hacen alarde de puntas o mechones desparejos con, a su vez, colores contrastantes entre sí.

Llevados estos conceptos a la construcción de una idea de ciudad, ésta aparecerá como sumatoria de fragmentos de diversa escala, materialidad y sentido que se vinculan entre sí por el mero hecho de su coexistencia; la ciudad representa, así, una suerte de contenedor elástico sin límites precisos (ni físicos, ni conceptuales) que no fija criterios de articulación u orden riguroso sobre las partes que la constituyen, un *collage* aparentemente casual en donde cada fragmento (un edificio, un espacio urbano, un individuo) se hace autónomo y donde el sentido de integridad de la obra fragmentaria resulta diferente y asistemático. El

12. Apreciaciones realizadas por el arq. Jorge Mele en sus cursos. Año 2001

13. Hasta los maniqués han sido sometidos a la fragmentación: se muestran sin cabeza, sin manos, sin pies.

interés que ciudades como Berlín o París han demostrado en las últimas décadas por contar con edificios de muy diversa índole lingüística y material, así como la manera en que se respetan y hasta se fomentan esas diferencias, hablan de una especie de liberación o postergación del concepto de totalidad y, con ello, del peso del contexto. Esta valoración de la singularidad arquitectónica repercute, a su vez, en el carácter de los espacios públicos: si en un primer nivel, la heterogeneidad edilicia y la realidad del mundo globalizado impiden la construcción de un lenguaje común que resulte particular de **un** lugar; en un segundo nivel, la autonomía que cada edificio desarrolla hace que se omita el posible diálogo con edificios vecinos así como con los espacios abiertos, públicos o semi-públicos, que articulan el edificio con la ciudad. Si reemplazamos el término «edificio» por «individuo», completamos el cuadro que define la ciudad.



La entrada a la presentación de **De la Guarda** retoriza, a través de la interrupción de letras e imágenes, acerca de la libertad expresiva que el grupo sostiene

Otra característica de nuestra era es la presencia del **exceso**. El exceso está presente tanto en la superabundancia de acontecimientos que ocurren día a día, como en esa decisión tácita por explorar los límites tolerables, por pulsearlos, provocarlos y transgredirlos, desestabilizando, por esta vía, todo equilibrio conquistado. En ello subyace la voluntad de desdibujar la noción de centro como organizador de un sistema, de ir «más allá», de liberar límites, tanto en su umbral máximo como mínimo. En cierto aspecto, esto afecta categorías tradicionales y diluye fronteras disciplinares: espectáculos de ¿música? ¿teatro? como *La fura del Baus* o *De La Guarda* resultan «acontecimientos» que exceden todo intento clasificatorio; la pintura y la escultura se funden nuevamente y producen algo nuevo, que llamamos «instalaciones». Pero esta cuestión del exceso (y eso resulta particularmente significativo) también afecta lo que se considera una de las conquistas del hombre moderno: la de constituirse en un ser que mide (y esto supone que el objeto ha sido concebido para ser medido por él) y, por esta vía, controla, domina, racionaliza. Dos ejemplos extremos ilustran esta actitud: por un lado se altera lo que se consideraba «unidad de tiempo», se fracciona el tiempo en milésimas de segundo: tanto la exactitud, casi imposible de captar, de las mediciones deportivas como el vértigo visual que implica «seguir» algunas filmaciones o los videojuegos refieren a ello; por otro, se promueve la monumentalidad y el gigantismo, la *desmesura*: basta reflexionar sobre la amplitud cada vez mayor de ciertas manifestaciones públicas, tales como megaconciertos de rock, espectáculos deportivos, exposiciones y hasta propuestas urbanísticas y arquitectónicas (la renovación de París iniciada por Mitterrand; la Biblioteca de París de Perrault, los proyectos de OMA, las desaparecidas Torres Gemelas, el proyecto de viviendas **el Faro en Puerto Madero...**).



Torre El Faro. Pto Madero. Bs. As.

La entronización del exceso pone en discusión la noción de orden, evade las normas, sea en cantidad o calidad, perturba, provoca, inquieta... los deportes con efecto-riesgo cada vez más alto, la extroversión de la sexualidad, de la violencia, los decibeles a los que se escucha la música o que alcanzan las conversaciones públicas, el culto a la velocidad, hasta las publicaciones de los *records* Guinness resultan paradigmáticas de una cultura que los acepta y hasta los celebra desviando, de esta manera, los objetivos mismos del exceso, en tanto que hacen sustancialmente «normal» una experiencia crítica.

La manifestación del exceso está ligada a uno de los hechos capitales del siglo XX, que es la aparición del concepto de posibilidad ilimitada. En ese sentido resulta significativa la opinión de Baudrillard respecto de Nueva York, a la que considera epicentro del fin del mundo:

«(Nueva York) ...brinda esa especie de estupefacción de un mundo ya acabado, un mundo absolutamente apocalíptico pero pleno en su verticalidad... la forma ha sobrepasado su propio fin, se ha realizado más allá de sus propios límites. Hubo una liberación, una desestructuración del espacio que ya no limita la verticalidad o, como en otros lugares, la horizontalidad. Pero, ¿existe todavía arquitectura cuando el espacio es arrojado a su indeterminación, al infinito en todas sus dimensiones?»¹⁴

Ahora bien, la cultura del exceso también trae aparejada la creación de universos fantásticos que valoran el misterio, lo oculto, la incógnita, la «maravilla». Circunscribiéndome a lo arquitectónico, si las arquitecturas de los años '70 y, aun más, del '80, desde aquel famoso Centro Pompidou de Rogers y Piano hasta la propuesta *high tech* del mismo Rogers y de Foster, se proponían extrovertir las «vísceras» del edificio, esto es, sus conductos de aire, sus instalaciones sanitarias y eléctricas, su esfuerzo tecnológico, incluso exagerando dimensiones y color, y así propiciaban una suerte de exceso visual que no ocultaba nada, las arquitecturas del nuevo siglo incluyen su infraestructura, y a veces hasta su estructura, en entresijos técnicos, en paredes dobles, en ventanas resueltas con doble vidrio... todo se oculta: cómo se sostiene el edificio, cómo se oscurece, cómo se ilumina artificialmente; el Kursaal de Moneo, la Mediateca de Toyo Ito, la arquitectura de Steven Holl nos sorprenden porque se presentan como objetos enigmáticos, se manifiestan como «maravillas» arquitectónicas en el doble significado que el término asume, y esto también supone un exceso. Eso resulta explícito en la posición sostenida por Nouvel, «no me considero un prestidigitador pero trato de crear un espacio que no sea legible, un espacio que sería la prolongación mental de lo que se ve»¹⁵.

Fragmentación y exceso promueven, entonces, un mundo inestable, y ése es el carácter de la cultura que estamos construyendo. La **inestabilidad** se convierte en un tema investigado por los científicos de nuestra era, valga como ejemplo la teoría de las catástrofes elaborada por **René Thom** a fines de la década del '60, en la que se explora una manera de explicar los cambios ya no según la relación causa-efecto, sino a través de una dinámica de mutación: una forma estable efectúa en el tiempo una especie de recorrido que la lleva a sufrir perturbaciones que la afectan y la alteran. Profundizar sobre las propuestas de Thom o sobre aquellas más recientes de **Prigogine** acerca del caos y la disipación, en las que intenta fundamentar y legitimar lo imprevisible y lo ininteligible, es algo que excede el objetivo de este trabajo, sin embargo resulta interesante observar que, en tanto elaboración cultural, una teoría científica comparte las inquietudes u obsesiones que caracterizan una época. La nueva ciencia nos invita a no producir modelos exageradamente unificados y simplificados. El universo (y la cultura que lo explica) no es un múltiplo reducible a la unidad, es un múltiplo fragmentario en el que muchos modelos se confrontan y conviven buscando un equilibrio particular, inestable y complejo¹⁶. La inestabilidad, aceptada como valor cultural, deviene en una **poética de lo informe** y de **metamorfosis**. El caos legitima la **indeterminación** y la «**fractalización**» o **fracturación** cultural. Las paradojas perceptivas de las pinturas de Dalí, que realiza una serie de pinturas inspirándose en las «catástrofes» de Thom, o de los dibujos de Escher indican caminos posibles.

Comprometida por su función y naturaleza a ser objeto estable, la arquitectura *representa* la inestabilidad y el cambio, tanto a través geometrías que alteran el universo cartesiano y los planos de apoyo, como con

14. Jean Baudrillard, Jean Nouvel, Los objetos singulares. Arquitectura y Filosofía, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2001, pág. 26. (1ª Edición S/D, Calmann-Levy, 2000)

15. Jean Baudrillard, Jean Nouvel. Op. cit., pág. 14

16. "Hemos descubierto que, lejos de ser una ilusión, la irreversibilidad juega un papel fundamental en la naturaleza y está en el origen de muchos procesos instantáneos... Actualmente nos descubrimos en un mundo de riesgo, un mundo en el que la reversibilidad y el determinismo se aplican sólo a simples, limitados casos, mientras que la irreversibilidad y la indeterminación son la regla". I. Prigogine, I. Stengers, La nouvelle alliance. París, Gallimard, 1979. (citado por O. Calabrese en La era Neobarroca. Op.cit., pág. 160)

dispositivos materiales y técnicos diversos; la filosofía deconstructivista de Derrida y la metáfora de Deleuze relativa al pliegue se tradujeron en una arquitectura de ángulos oblicuos, composiciones formales pseudo-caóticas, voluntarios descontroles y proliferación de intersticios espaciales: así, las *folies* de Tschumi, en el parque de La Villette de París, o las propuesta de Zaha Hadid, con el recurso de pisos y/o paredes «torcidos», impiden encontrar un punto de equilibrio estático; también las fachadas–pantalla, con sus imágenes digitales cambiantes (Rem Koolhaas, ZKM) o sus dispositivos fotosensibles (Jean Nouvel, el Instituto del Mundo Árabe, París) alteran las características del espacio arquitectónico a cada instante; y la arquitectura de Frank Gehry (museo Guggenheim, Bilbao) metaforiza acerca de la mutación constante tanto a través de su forma–informe como a través de un material reflejante, el titanio, que impide reconocer la silueta real de esa misma forma. Esta misma condición se verifica, nuevamente, en algo tan banal como la moda de la vestimenta, a través del éxito de telas como el lamé o las gasas: si el primero provoca reflejos y mutaciones que diluyen el reconocimiento preciso del corte o la forma de una prenda (comparable a la relación titánio-cuerpo arquitectónico), las segundas producen esas transparencias que, como filtros sutiles, desdibujan los límites entre cuerpo y prenda (la relación con las pantallas de la Fundación Cartier, de Nouvel, resulta inobviable). Algo similar ocurre con el uso intensivo que se hace de los anteojos negros: han dejado de ser emblema de un padecimiento y son, en cambio, compatibles con la juventud y la elegancia; no sólo se usan en los espacios exteriores o en los automóviles para evitar reflejos molestos, también para ir a bailar o salir de noche; los vidrios oscuros, reflejantes o cambiantes según el grado de iluminación existente, alteran la percepción tanto de quien ve a través de ellos como de quien es visto con ellos. Como otros tantos signos, los anteojos oscuros han amplificado el universo de sus connotaciones.



Instituto del Mundo Árabe, París.
Jean Nouvel

En síntesis, los parámetros estéticos y culturales de nuestra era resultan diferentes de aquellos que orientaron las conductas de nuestros padres; pretender que la ciudad y las arquitecturas que ayudan a construirla se conserven sin cambios sustanciales es someterlas a un proceso de formolización que supone un desfase negativo. Ahora bien, tal como plantea Jean Nouvel, el cambio es, o puede ser, fatal; pese a que se lo reivindica, peligrosamente, como testimonio de una vitalidad, de un crecimiento que excusaría todos los absurdos, el cambio, sólo por el cambio, forma parte del desvanecimiento de las razones de la ciudad. Porque el devenir de una ciudad se decide en función de lo que precede, y no sólo en función de un supuesto e hipotético futuro.

3. Ficciones urbanas no tan ficticias

a. Fahrenheit... o la negación de la memoria.

a. 1) el relato

La novela corta escrita por **Ray Bradbury** en 1953, *Fahrenheit 451*, describe una sociedad futura en la que los libros, esos formadores de intereses intelectuales, emblemas de la cultura, del conocimiento y la comunicación, están prohibidos por ley y, de ser encontrados (generalmente por denuncias anónimas), deben ser quemados. El objetivo de tremendo desatino es la búsqueda de la felicidad: si los libros nos hacen dudar, si nos hacen pensar, si nos permiten discutir ideas... son nefastos. La «verdadera» felicidad supone ausencia de conflictos, risa fácil e insustancial; la estrategia para conseguirla es la eliminación de toda aquello que estimule la curiosidad, la observación, la especulación intelectual, el intercambio de ideas. En síntesis, se propone una suerte de lobotomía colectiva: la literatura y la palabra resultan reemplazadas por macro-imágenes banales, proyectadas en televisores de pantallas gigantes, que producen en los individuos un efecto perceptivo de inclusión, y por sonidos–ruidos emitidos a un volumen tal que impide escuchar al otro y, por ende, impide la comunicación; éstos llegan directamente a los oídos de cada individuo a través de

los famosos caracolitos instalados en las orejas, verdadera anticipación del *walkman*. El relato se centra en la figura de **Guy Montag**, un bombero cuyo trabajo consiste, paradójicamente, en provocar incendios (y no en apagarlos). Los destinatarios de ese fuego son los libros, algo ya sugerido en el mismo título del libro, Fahrenheit 451, temperatura necesaria para que el papel entre en combustión. A través de las dudas de Montag respecto al sentido de su trabajo, de su matrimonio con **Mildred**, sus conversaciones con una vecina adolescente, **Clarisse**, con su jefe, el **capitán Beatty**, y con un viejo amante de la literatura, **Faber**, de sus conflictos existenciales y sus decisiones finales, Bradbury construye un imaginario urbano no demasiado alejado al de la ciudad actual.

a. 2) Los espacios del ¿futuro?

La **ciudad** de Montag, el bombero rebelde del relato escrito por un Bradbury visionario, es una ciudad de individuos solitarios que recurren a ficciones (hoy diríamos realidades virtuales) para establecer relaciones sociales: la «familia» y los amigos que acompañan día a día a los miembros de esta sociedad casi autista son las imágenes que tapizan las paredes de las salas de sus viviendas, convertidas en enormes pantallas de televisión. Esas **pantallas**, que absorben e involucran a diferentes personas a través de una estrategia organizada de «diálogos» monosilábicos ficticios, se convierten en los «**elementos arquitectónicos**» que definen los **espacios privados** y, por esta vía, la jerarquía social y económica de sus habitantes: la obsesión de Mildred, la esposa de Montag, por completar la decoración de la sala con «la cuarta pared» (en realidad, la cuarta pantalla, pero que se la denomine «pared» no deja de ser significativo) resulta, en estos términos, sintomática.

Los **espacios públicos**, esos lugares que tradicionalmente resultan de intercambio social, están habitualmente vacíos: las calles que se interrumpen en cada cruce con otra calle y, por esta vía, definen un ritmo urbano, resultan solitarias y han sido postergadas socialmente por **autopistas** y «**vías públicas**», limpias como «la arena del circo antes que apareciesen las víctimas anónimas y los asesinos también anónimos»¹⁷, abiertas y anchas, tan anchas que no es posible cruzarlas peatonalmente (de hecho, el peatón es un ser indeseado, en estado voluntario de extinción) ni distinguir lo que ocurre en la vereda opuesta, por ellas circulan **autos** a altísimas velocidades (180km por hora para la época en que fue escrito el libro representaba un valor impresionante). Manejar sin rumbo a esas velocidades resulta uno de los pasatiempos preferidos de los habitantes de esta ciudad que, curiosamente, no tiene nombre.

«Simplemente unos cuantos niños que habían salido a dar un largo y ruidoso paseo, recorriendo 800, 1000 km en unas pocas horas, a la luz de la luna, con los rostros helados por el viento, lanzados a una aventura, para volver o no volver luego a sus casas, vivos o no vivos».¹⁸

La velocidad, las distancias entre las veredas y esa condición ininterrumpida que caracteriza a las autopistas obligan a sobredimensionar todo aquello que debe ser visto, y eso es lo que ocurre con los siempre cambiantes (en sus contenidos) **carteles publicitarios** (hoy los llamaríamos gigantografías), verdaderos emblemas de este nuevo mundo.



Autopistas de Bs. As.

17. Ray Bradbury, Fahrenheit 451, Minotauro, 1970 (S/D, 1953), pág. 114

18. Ray Bradbury, op. cit, pág. 116.

Ha visto esos anuncios de 150 metros a la entrada de la ciudad? ¿Sabe que antes eran sólo de 15 metros? Pero los coches comenzaron a pasar tan rápidamente que tuvieron que alargar los anuncios para que no se acabasen demasiado pronto.¹⁹

A su vez, impiden distinguir o reconocer todo elemento o color que no asuma esa macro-dimensión.

«...a veces pienso que los automovilistas no saben qué es la hierba o las flores, pues nunca las ven lentamente –dijo lentamente la muchacha-. Si ud. les señala una mancha verde, oh, sí!, dicen, eso es hierba! Una mancha rosada? Un jardín de rosales! Las manchas blancas son edificios...»²⁰

A la autopista infinita se le contrapone la estructura del **subterráneo**: en la profundidad, alejado de las nociones de tiempo y lugar, el anónimo usuario de ese tren neumático y silencioso, que se pierde en la oscuridad de los túneles, no puede establecer relaciones visuales con un entorno urbano que le es, nuevamente, negado.

En otro orden, la gradación espacial que articula lo público y lo privado, y estimula la vida urbana como vida de intercambio social parece estar ausente. Su aparición, allá por los siglos XVI y XVII, refería al valor que la ciudad y la vida de celebración urbana asumían en el contexto de la época. Espacios semi-públicos y semi-privados configurados como plazas y plazoletas, logias y pórticos urbanos; frentes de edificios que recedidos²¹ entregaban un espacio propio a la ciudad, sus límites arquitectónicos definidos como pliegues materiales y espaciales; elementos de equipamiento urbano como obeliscos y fuentes que señalaban jerarquías de recorrido y espacios significativos... no hacían sino potenciar esta condición. En la ciudad de Montag, en cambio, las plazas parecen no existir, las fachadas de los edificios resultan irrelevantes (de hecho, nunca se comentan) y hasta las veredas y los *porches*, esos espacios intermedios tradicionales que estimulan relaciones sociales, están en desuso.

Tampoco se reconocen hitos urbanos o monumentos que reclamen la atención e identifiquen el paisaje de manera permanente porque, como dice Beatty, «la herencia y el ambiente son cosas raras». Los no lugares definidos por Augé fueron imaginados, antes, por Bradbury. Esta situación de ausencia de identidad parece estar vinculada con la profesión misma del personaje: bombero. El bombero es quien apaga, quien extingue... la cultura, la memoria, la comunicación, la sociedad.

La **ciudad** de Montag-bombero es emblemáticamente **inodora** y **oscura**, todo ocurre de noche: incendios, intentos de suicidio que se curan en media hora y que resultan habituales, encuentros, persecución, escape. Tal como en algún momento se comenta, la gente en la ciudad desayuna sombras, almuerza humo y cena vapores. Los **espacios privados** están **cerrados**: ventanas y puertas herméticamente cerradas, un universo sepulcral que excluye el exterior. Los perpetuos sonidos, los «ruidos» visuales y auditivos son, en realidad y por paradójico que resulte, emblemas de incomunicación, silencios. Las respuestas que ofrece Mildred a la familia televisiva, «magnífico», «por supuesto», así como las propagandas personalizadas con un dispositivo especial, «Señora Montag, ¿probó tal o cual producto...?» resultan automáticas y su contenido es nulo; se trata de distraer, de ofrecer un exceso de información inútil que evite que el hombre reflexione. Los tiempos de ocio se dedican a ir a la «Casa de Romper Vidrios», o al «Parque de Destrozar Coches». Los momentos en los que la iluminación resulta significativa están ligados a eventos críticos: el fuego de la destrucción de libros, la sorprendente y socialmente censurable casa de Clarisse, donde la familia, sí, conversa. La ciudad que representa Clarisse, en cambio, es básicamente la ciudad tradicional en la que artificio (arquitectura y ciudad) y entorno natural interactúan de manera vital. Clarisse habla del rocío en la hierba, de mirar la luna, de pasear a pie, de saludar y preguntar, de la importancia de los *porches* como espacios necesarios para la articulación espacial y social.

¿Cuál es el futuro de esa sociedad nefasta, en la que el pasado no puede convivir con el presente y debe ser eliminado para evitar la «infelicidad»? ¿Qué salida nos ofrece Bradbury? La huída de Montag hacia el campo representa un nuevo comienzo. Allí el fuego no quema ni dispersa, allí reúne y calienta a todos esos «vagabundos» que intentarán refundar la ciudad en toda su dimensión significativa porque, en definitiva, el hombre es como el ave Fénix: ambos se queman a sí mismos pero vuelven a nacer.

19. Ray Bradbury, op. cit. pag 14

20. Ray Bradbury, op. cit. pag. 14

21. El término refiere al desplazamiento que la edificación establece respecto a la «línea municipal», que provoca un espacio intermedio entre lo exterior a ella, propio de la ciudad, y lo interior, propio del terreno considerado.

b. El automóvil como espacio privado móvil, la autopista como ciudad: Crash

b. 1) El relato

Crash es una palabra que refiere a un sonido particular: el de algo que se rompe. ¿Qué? Automóviles. **Crash** es la historia, entonces, de autos que chocan entre sí, se deforman y se rompen, y del placer e, incluso, la estimulación erótica que esto le produce a un personaje extraño, **Vaughan**, uno de los protagonistas del cuento y causante voluntario de muchas de esas colisiones. La velocidad, la soledad, lo efímero de las relaciones humanas resultan metaforizadas en el relato de cada colisión. Los personajes del texto son el propio Vaughan, **Ballard** (quien relata la historia), su esposa **Catherine** y **Helen Remington**; los hechos que los vinculan son, justamente, el automóvil, sus potenciales choques, y las fantasías y perversiones sexuales que ellos desencadenan en cada uno. Un accidente los pone en contacto y a partir de él todos los accidentes los involucran. El relato resulta descarnado y excluyente, gira en torno a impactos, heridas múltiples y cicatrices que estimulan el deseo sexual; chapas hundidas en geometrías complejas, «cromo agonizante» y vidrios rotos se relacionan con los cuerpos deformados en unas nupcias macabras; «...los muslos apretados y deformados contra el freno del auto...», «...los úteros atravesados por el pico heráldico del emblema del fabricante...», «...el semen en el tablero del auto, junto a la temperatura del motor y el nivel de gasolina del auto...»²² son frases cuyos contenidos se repiten a lo largo del texto. Para los personajes del libro, la vida se engendra, desarrolla, adquiere sentido y acaba en el interior del automóvil.

b. 2) La experiencia de los no lugares

Ballard define el paisaje urbano como un entorno de tecnologías y comunicaciones, en el que éstas se asocian a la violencia y al exceso. Ya en el prólogo del libro plantea que el «armamento» tecnológico (el término no es casual) y los anuncios de bebidas gaseosas coexisten en un dominio de luces enceguedoras, y describe la ciudad como un ámbito gobernado por la publicidad y los pseudo-acontecimientos, la ciencia y la pornografía. Sostiene que la tecnología y la ciencia se multiplican a nuestro alrededor y, cada vez más, nos dictan el lenguaje en que pensamos y hablamos, al punto que utilizamos ese lenguaje o enmudecemos.

La **ciudad** de Ballard, entonces, aparece como un **paisaje artificial** de cemento y acero, como un **teatro tecnológico** que incluye máquinas destrozadas, hombres muertos, cuerpos mutilados. El choque es el espectáculo que todos quieren ver, sea éste «espontáneo» y real, o simulado en las pistas de prueba: hacia allá van familias enteras en busca de esparcimiento, los hijos cargados sobre los hombros de sus padres; nadie parece sorprenderse u horrorizarse por la violencia de las colisiones. Se vive una nueva era, la de los accidentes de tránsito, que forma una, también nueva, capa geológica, en ella convergen vidrios rotos, restos de un millar de accidentes de tránsito, envoltorios de cigarrillos y hojas *muertas*. Los **espacios públicos** protagónicos son, tal como en *Fahrenheit 451*, las **autopistas** que se cruzan. Los personajes se encuentran casi siempre recorriéndolas a altas velocidades, tratando de presenciar nuevos accidentes. Las autopistas asumen el carácter de **monumentos**, de **esculturas móviles** de hormigón que se siguen expandiendo.

«...a lo largo de esa elegante escultura moderna que era la carretera de hormigón, los coloridos caparzones de miríadas de autos se movían como los centauros benevolentes de una nueva arcadía».²³

Los «**elementos arquitectónicos**» que la acompañan son, al igual que en el relato de Bradbury, los grandes **cartelones de publicidad** así como los **parapetos** y **terraplenes**, las **rampas de acceso** y los **empalmes**; su decoración, los faros centelleantes de los automóviles que las atraviesan.

También se nombran las **paredes de vidrio** de los rascacielos: no es casual que, de todos los materiales posibles, Ballard enfatice el vidrio; éste es el material elegido por los movimientos arquitectónicos de ruptura, representa el poder de la novedad que no recoge ni deja huellas; en ese sentido lo incorporan tanto los arquitectos del Movimiento Moderno (los rascacielos utópicos de Mies, la arquitectura de Taut) como algunas tendencias actuales (Rem Koolhaas, Nouvel, Herzog & de Meuron...).

Los **autos** asumen, ahora, el carácter de **espacios privados**: el hecho que en ellos se produzcan los encuentros sexuales, algo que pertenece a la índole de lo privado, no hace sino afirmar esta cuestión. Todo otro espacio importante de la ciudad parece estar subordinado al dúo autopista–automóvil y sus emergen-

22. Ballard, op. cit. pág. 26

23. Ballard, op. cit., pag 188.

cias simbólicas: así aparecen comercios de venta o alquiler de automotores, estacionamientos y talleres de reparaciones de chapa y pintura, estaciones de servicio, cementerios de automóviles y depósitos de chatarra, también el hospital que atiende a los accidentados (no es imaginable otra enfermedad) y desde ya, el aeropuerto, paradigma de los no lugares según Augé, como espacio exégesis de la cultura del desplazamiento: en él concurren el tráfico vehicular (para llegar a él), peatonal (para desplazarse en él) y aéreo. Casi no existen referencias a las viviendas o a algún otro tipo de arquitectura significativa para el hombre y la ciudad, incluso cuando se nombra alguna avenida o paseo arbolado éste se encuentra desierto, poniendo en evidencia hasta qué punto la **ciudad** imaginada (y hoy, real) no es más un espacio de encuentro sino un **flujo continuo y errático**.

«Los faros de los coches detenidos iluminaban el cielo del atardecer como linternas suspendidas en el horizonte. A 400m a la izquierda despegó un jet, impulsado por unos motores nerviosos hacia el aire oscuro. Más allá de la cerca de alambre se veían largas hileras de postes metálicos que se alzaban en el césped descuidado. Las balizas que bordeaban las pistas se ordenaban en campos eléctricos como fragmentos de una metrópolis demasiado iluminada».²⁴

El único espacio doméstico que se nombra es el balcón, al que se considera mirador privilegiado de las autopistas sostenidas por «bellas» estructuras de hormigón: allí se sienta Ballard, después de su accidente, a observar el ilimitado paisaje motorizado de cemento y acero que se extiende a lo largo de las inconmensurables y «reconfortantes» autopistas,

«...comprendí que los habitantes humanos de este paisaje tecnológico ya no servían ni como puntos de referencia ni como indicadores de diferentes zonas de identidad. Los morosos paseos ... perdían importancia ante la sólida realidad de las autopistas de geometría constante e inflexible y los precisos contornos de los parques de automóviles ... los punzantes destellos de la luz de la tarde, reflejada en los bordes cromados de la ventanilla ... el áspero zumbido del radiador, el movimiento de los autos que avanzaban por las calzadas inundadas de luz, los letreros indicadores, todo tenía un aspecto amenazador y supraterráneo, excitante, como si la carretera fuera una siniestra galería de diversiones... los primeros días los pasé en el balcón, decidido a descubrir las primeras señales de ese fin del mundo desencadenado por el automóvil y del que mi accidente había sido un ensayo privado».²⁵

Según su autor, *Crash* resulta «una novela apocalíptica de hoy, un cataclismo», pero también resulta una metáfora extrema para una realidad social y urbana que tiende, hoy, a ser extrema.

c. El futuro está en el origen. *Blade Runner*

c. 1.) El relato

Los Ángeles, 2019. Ciudad densa y oscura. Cuatro «**replicantes**», esto es, cuatro androides, réplicas maquínicas de seres humanos, se han escapado de sus lugares de trabajo en los satélites para llegar a esta ciudad, en una Tierra que les es vedada; pertenecen a una «raza» inventada para cumplir tareas que el hombre desprecia, son mineros, soldados, prostitutas..., los esclavos en el espacio de este s. XXI. Programados para no tener sentimientos de ninguna índole, su duración (su vida) alcanza apenas los cuatro años. Los cuatro en cuestión, dos hombres: **Roy** (el líder) y **León**, y dos mujeres: **Zhora** y **Priss**, buscan respuestas a preguntas que, en teoría, no estarían capacitados para hacer: de dónde vienen, quién los creó y porqué, cuál es su expectativa de vida, cómo será el fin, qué sucede después. En tanto que su apariencia física es la de un ser humano, sólo es posible descubrirlos a través de un interrogatorio especialmente diseñado para provocar reacciones emocionales que se traducen (o traducirían) en alteraciones oculares: mientras las pupilas del hombre se dilatan o contraen, afectadas por dichas emociones, las de los replicantes, ajenos a ellas, permanecen sin cambios. La sociedad cuenta con un cuerpo policial específico dedicado a atender problemas posibles con los replicantes (o «portapieles», como también se los llama de manera despectiva), sus miembros son *blade runners* (sin traducción), cazadores que simplemente los eliminan.

A la manera de un policial negro, se inicia un proceso de investigación y recopilación de datos; el detective o *blade runner* encargado del caso, **Rick Deckard**, realiza entrevistas, descubre mentiras o hechos ocultos, imagina respuestas, reconstruye el relato. Visita al creador y presidente de la Corporación que los produce, **Tyrell**; impulsado por él somete al interrogatorio detecta-replicantes a su secretaria, **Ra-**

24. Ballard, op.cit, pag 109.

25. Ballard, op. cit., pag. 62/63

chel, una «portapieles» especial que ignora su condición de tal, por cuanto le han implantado recuerdos y hasta le han fabricado fotos de un pasado que nunca existió. La presencia de fotos viejas y recuerdos, sean los de Rachel o aquellos otros de Deckard, resultan recurrentes en el film: la memoria es algo necesario a la existencia.

A la búsqueda que inician los replicantes fugitivos por encontrar su identidad, y tal vez porque toma conciencia de lo que ello implica, se contraponen la del propio Deckard por definir su futuro. Como en *Fahrenheit...* el personaje encuentra en un *outsider* social (Clarisse y Faber en aquel caso; Rachel en éste) el impulso necesario para reconsiderar sus emociones acerca de lo que es humano y mortal, revisar su presente, huir (aunque nadie lo persiga su partida constituye una huída) y construir un nuevo mundo. El nuevo territorio al que arriba resulta virgen (como el bosque de Montag) y se presenta plenamente iluminado: el futuro está en el origen.

c. 2. La ciudad como mestizaje anónimo o el futuro ya no es lo que era.

Además de las jugosas disquisiciones filosóficas, *Blade Runner* ofrece una visión inquietante de un habitat humano que, aunque en el momento de la presentación del film se consideraba «futuro», resulta, en la actualidad, real. El film muestra

«...un urbanismo canceroso y una arquitectura sucia, mezcla entre el pasado perenne y la acumulación de nuevas construcciones. Un espacio posmoderno por definición, complejo, variado; fruto de la yuxtaposición, la adición o la mezcla, nunca de la premeditación o el laboratorio».²⁶

En efecto, para la sorpresa del público de los inicios de los '80, la **ciudad** imaginada no resulta homogénea, no presenta un universo igualado en su degradación o en su avance tecnológico. Se muestra, más vale, como una **realidad heteróclita**, cargada (de hecho, sobrecargada) de elementos desiguales; un *bricolage* forzado y hasta gastado, mezcla de edificios y espacios de distintos pasados, sus significados distorsionados o alterados por las nuevas intervenciones, y de un presente tecnológicamente sofisticado: automóviles que tienen la doble capacidad de desplazarse por tierra y aire, que despegan y aterrizan en vertical, conviven con la arquitectura de fines del siglo XIX (The Bradbury Building), con espacios que evocan alguna obra de Wright (un homenaje explícito del director), con nuevos **macro-edificios** de alturas vertiginosas como el de la **Corporación Tyrell**, y con **propagandas luminosas**, algunas tradicionales (*enjoy* Coca-Cola) y otras inéditas e inmensas que invaden el espacio aéreo (la mujer oriental que habla). Esta idea de un mundo complejo en el que toda manifestación cultural permanece y se acumula a otras existentes se evidencia también en la variedad estilística del vestuario y en ciertas ambientaciones interiores, por ejemplo en la casa de Sebastián, el diseñador genético de la Corporación, donde conviven un reloj cu-cu con sofisticados electrodomésticos.

La visión de Los Ángeles, o San Ángeles, como también alguno indica poniendo en evidencia su situación de **megalópolis** (San Francisco-Los Ángeles, un continuo urbano, ejemplo de otros tantos continuos urbanos), resulta perversa y/o monstruosa pero también creíble: una arquitectura de enormes edificios (el edificio de la Corporación mide 2,5km de alto y 1km de ancho) que funcionan como micro-ciudades cubiertas, relativamente autónomas, brota desordenadamente, elementos como los ascensores se extrovierten al espacio público y se convierten, por esta vía, en las «veredas verticales» de estas «ciudades» particulares; siempre es de noche o se está a oscuras o en penumbra, tanto en los espacios exteriores como en los interiores: edificios, autos, celosías, persianas, humo, vapores, dificultan el paso de la luz que sólo se filtra débilmente y a costa de un gran esfuerzo; siempre está lloviendo (pese a que L. A. es una de las ciudades más secas y soleadas del hemisferio norte) con una lluvia densa, espesa, casi corpórea; atiborrada de una multitud que aparece como una masa compacta y promiscua su imagen resulta asfixiante. Hasta el mercado donde se venden animales artificiales (ya casi no hay vida animal en la Tierra) produce una sensación claustrofóbica.

Los **espacios públicos** cargados de basura (algo que, lamentablemente, nos resulta familiar en nuestra Buenos Aires actual, valga como ejemplo una recorrida nocturna por la avenida Cabildo, entre José Hernández y Monroe) resultan siniestros y, desde ya, no estimulan el paseo o el intercambio social; una frase dicha

26. Alberto Cardín, «Blade Runner»,. A.A. V.V. Barcelona, Fábula Tusquets Editores, 1988, pág. 39. En el texto, el término posmoderno refiere a la actitud característica de inclusión y/o acumulación que se desarrolla a posteriori de la modernidad y no tanto a una estética arquitectónica particular. La estética del film, por otro lado, sí puede considerarse posmoderna: su estrategia discursiva se basa en citas, alegorías y evocaciones de textos cinematográficos previos.

al pasar por uno de los personajes del film, Sebastián, «me fabrico amigos», así como el hecho que Deckard sea el único habitante en un edificio de 4.000 departamentos vacíos, resultan paradigmáticos de la soledad en la que vive (o viviría) inmerso un hombre en el 2019. El **espacio aéreo** resulta invadido por automóviles que alteran la percepción de las escalas de referencia, impiden ver el cielo y, a la vez, parecen indicar que las calles ya no son suficientes para satisfacer la necesidad de movilidad. Los famosos paraguas iluminados que aparecen por doquier, los carteles de neón y las imágenes digitales cambiantes de los anuncios devienen los «**elementos urbanos**» que caracterizan la ciudad.

La profusión a-jerárquica de signos confunde, desorienta; el caleidoscopio visual y étnico hace que Los Ángeles pierda su identidad (¿acaso no produce un poco eso la cultura de la globalización?) y resulte una extraña mezcla entre ciudad oriental (Tokio, tal vez), occidental (la propia L. A.) y la Metrópolis de Fritz Lang.

d. La ciudad como simulacro virtual: *Matrix*

d. 1) El relato

En una de las primeras escenas del film, en el momento de introducir a quien resulta ser el personaje principal del film, **Neo**, la cámara enfoca un libro, de hecho, un falso libro, por cuanto en su interior no hay páginas sino un espacio vacío, destinado a guardar o esconder copias de programas de computación que el mismo Neo, un conocido *hacker*, vende en el mercado negro; se trata de *Simulacro y simulación* de Baudrillard y esto preanuncia uno de los temas del relato: no todo lo que parece real lo es, ni las personas, ni las cosas, ni el tiempo, ni los espacios que nos rodean. Neo lo intuye o, al menos, se cuestiona los significados de su vida y de la realidad que lo rodea (un comentario dicho al pasar, «tu no existes», lo perturba profundamente).

La acción se desarrolla en un espacio-tiempo que tiene dos manifestaciones diferentes: una, ficticia pero verosímil, ubica a los personajes en un simulado 1999, los espacios urbanos que se perciben (también simulados) se corresponden con aquellos de fines del siglo XX; otra, real y verdadera, aunque cuidadosamente oculta al punto que sólo algunos son capaces de acceder a ella, los ubica aproximadamente en el 2199, el espacio urbano que le corresponde ya no existe como tal sino que es pura ruina y desolación. En efecto, los hombres creen vivir en un mundo pujante, el de 1999, con ciudades en actividad plena; creen que trabajan, que se mueven, que conversan, que bailan... que existen; la **I. A.** (inteligencia artificial) recientemente desarrollada resulta motivo de orgullo e implica potencia tecnológica a su servicio. La realidad es otra: en el 2199 (aunque es imposible saberlo a ciencia cierta, porque el tiempo ya no se mide) las ciudades, los cielos y toda manifestación de vida han sido destruidas por guerras entre hombres y esa misma **I. A.** emancipada; se sabe que en algún momento del siglo XXI los hombres causaron la destrucción de los cielos para anular la energía solar que mantenía «con vida» esa **I. A.**, sin saber que, entonces, ellos mismos devendrían fuente de alimentación. Vencidos sin saberlo, los hombres se «cultivan» en plantaciones y viven mantenidos en estado de larvas hasta el momento de la cosecha. Ubicados en cápsulas, conectados a la **Matrix** (un programa de simulación virtual interactivo que define la imagen percibida del mundo, «el mundo que ponen delante de tus ojos para ocultarte la verdad»), los hombres ignoran su realidad de esclavos o, peor, de ser las «pilas» (la metáfora aparece explicada en el film) de esta Inteligencia Artificial que los controla. La ignorancia evita la rebelión.

Todavía resta una ciudad, **Zion**, ubicada cerca del centro de la tierra, donde aun hay calor; todavía existen hombres y mujeres que son conscientes de la realidad y tienen la esperanza de la llegada de un hombre, llamado **el elegido**, que los ayudará a liberarse de la Matrix. Ese hombre es **Neo**, aunque él mismo no lo sepa y viva su vida como pirata informático ajeno a su condición de «larva» y como empleado de una compañía de *software*, bajo el nombre de Anderson; **Morpheus** es quien lo busca y encuentra, quien le revela la realidad del mundo dual, le enseña a ver («me duelen los ojos» dice Neo, «es porque nunca los habías usado», le contesta Morpheus), lo entrena (siempre a través de programas virtuales), lo lleva a consultar el Oráculo (una mujer de mediana edad que cocina galletas) para que lo oriente; **Trinity**, Apoc, Cypher... son los otros personajes que constituyen uno de los grupos de resistencia. Viven en una nave, especie de útero o cigota cibernético (las metáforas de este tipo abundan), viajan por el espacio y el ciberespacio, ingresan en la Matrix y salen de ella intentando salvar la civilización humana. Los **agentes** son, en el otro extremo, seres cibernéticos aparentemente indestructibles, ellos controlan el orden del sistema y, por lo mismo, persiguen a Morpheus y a Neo e intentan destruir Zion.

d. 2 Ausencia de ciudad. ¿ausencia de cultura?

Tal como aparece en el film, la **ciudad simulada**, esa que transmite la Matrix, es análoga a cualquier

ciudad occidental (u *occidentalizada* según los parámetros de la globalización) de fines de siglo XX: techumbres discontinuas donde se concentran elementos destinados a la infraestructura definen el *skyline* de la ciudad; la coexistencia de edificios viejos de ladrillos, con sus ventanas chicas, pasillos largos y grandes escaleras centrales, y de edificios de oficinas, sus paredes exteriores de vidrio, da marco a un espacio urbano de proporciones y cualidades desparejas. Si la imagen exterior de los edificios de oficina refiere a «objeto moderno, nuevo y transparente», un paradigma de confort y progreso, su interior lo contradice: el espacio resulta fragmentado en cubículos que se vinculan entre sí por un sistema circulatorio laberíntico, filmado de manera tal que resulta más parecido a esas «trampas» en las que se explora el comportamiento de las ratas, que a espacios para hombres. En otro orden, las calles aparecen desiertas, las veredas se muestran vacías o con multitudes serias y en silencio (otra manera de sugerir «vacío»), que esperan la indicación de un semáforo para seguir su camino solitario. Los espacios devienen no lugares.

En el mundo real, en cambio, **no hay ciudad**, no existen más sus calles, sus plazas, sus edificios. Tampoco existen los hombres que la ocupan y le otorgan significado a pavimentos de piedra, a muros de ladrillo, a espacios con monumentos o sin ellos, a rayas blancas en el piso, a luces rojas y verdes en las esquinas. Sólo se perciben formas mutiladas, restos de edificios que, sin la presencia del hombre, pierden toda significación.

En un primer nivel de análisis y remitiéndome al contenido del film, es posible asegurar que la ciudad ficticia, 1999, resulta tan desolada como la real, 2199, y peligrosamente parecida a nuestras ciudades actuales. En las ciudades del film, la comunicación, sostén de la cultura, se encuentra ausente; en éstas de nuestro mundo, está en crisis, al menos en su manifestación urbana tradicional.

Pero también es lícito imaginar que, con respecto a la arquitectura, el film presenta una aceleración, una mutación estética que nos remite constantemente a la cultura de la digitalización. **Baudrillard** plantea, en el texto mostrado en el film, que los modelos de simulación otorgan la sensación de lo verdadero, de lo banal, de la experiencia vivida y con ello reinventan como ficción el verdadero exacto, porque éste ha desaparecido de nuestra vida. Alucinación de lo verdadero pero reconstituido, a veces, bajo detalles extraños. Este concepto lo desarrollan no sólo los cineastas que construyen escenarios virtuales (los espacios urbanos de Episodio 2 y/o de Inteligencia Artificial son virtuales), también lo exploran arquitectos como el holandés Rem Koolhaas y el francés Jean Nouvel. En el ámbito local y con una tecnología más precaria, edificios como el de BMW, paralelo a la Panamericana a la altura de Pilar incorpora, como elemento de arquitectura protagónico, la variación figurativa de imágenes no arquitectónicas, si en un primer momento la imagen de un auto en movimiento parecía romper el edificio y saltar hacia la autopista, ahora unos de conos de alerta indican la presencia de algo que merece ser visto.

Ciertos **recursos** implementados en el film resultan sugestivos: en primera instancia, la película carece de una presentación tradicional: **no hay títulos** con música de fondo y nombres de autores que den inicio «formal» a una historia; parece, por esta vía, haber empezado antes de nuestro ingreso a la sala, por lo que debemos esforzarnos para recrear el comienzo y, pese a ello, siempre intuimos que algo permanece incógnito; habrá que esperar hasta el final para que esos primeros indicios, ya innecesarios, se hagan presentes. Por otro lado, la ciudad simulada **no tiene nombre**, puede ser cualquier ciudad, de hecho no hace falta saberlo, por cuanto todas las ciudades resultan similares en estructura e imagen; así, se pone en evidencia el carácter anónimo, ubicuo, «globalizado» de las ciudades (y la cultura) actuales. Por último, la misma **estética visual** y **sonora** define el clima: colores oscuros, música tecno y efectos de lluvia, sumados a un manejo de cámara que enfatiza puntos de vista elevados que deforman objetos y personas, «achicándolos» perceptivamente, retorizan acerca de los hábitos y los significados de los espacios de ese fin de siglo que es el nuestro; los únicos momentos de luz plena y colores claros están *fuera* de la Matrix (esto es, de la ciudad «normal»), y se asocian al «despertar» de Neo. Así, los **espacios públicos** y **semi-públicos**, sean calles o pasillos de edificios, de la ciudad simulada por la Matrix se muestran siempre sombríos, abandonados y solitarios, espacios de ausencia como aquellos de Los Angeles en *Blade Runner*; los **espacios privados**, sea la vivienda de Neo o aquella donde se produce la persecución y captura de Morpheus, se encuentran en estado precario y deteriorados; el **vestuario** resulta sugestivo: en el mundo simulado es oscuro y formal, los hombres usan continuamente anteojos negros (aun de noche) y éstos cumplen una doble función: refieren tanto a la imposibilidad de ver (la realidad) como al valor de aquello que resulta incógnito. En otro programa, inventado por la resistencia, que *simula* la ciudad simulada (los juegos laberínticos forman parte de la estrategia del discurso) existe sólo una mujer (de hecho, una imagen virtual de una mujer) que se muestra vestida de rojo y esto resulta una especie de «chiste» del programador. En el mundo

real, dentro de la nave, los hombres visten ropa deteriorada, sayos y la comida es sintética y desagradable... la verdad no siempre es placentera. La escenografía, por otro lado, no incluye comercios, supermercados, grupos humanos que conversen o interactúen, plantas o animales domésticos (sólo un gato, también negro).



Edificio IBM. Pilar

Un último comentario acerca de un signo recurrente en el film: el teléfono. En un mundo que se muestra comunicado y/o definido por computadoras su presencia, su sonido y la función que asume sorprende. Antiguos o modernos, inalámbricos o celulares, ellos (y el diálogo que su uso implica) son los que «conectan» los dos mundos, los que salvan a los personajes cada vez que están acosados. En síntesis, la palabra verbalizada es un bien necesario para preservar (y construir) la cultura.

4. La ciudad sobremoderna

En una novela reciente, llamada emblemáticamente **City**, Alessandro Baricco superpone tramas, relatos y personajes. El discurso o, mejor, los discursos se estructuran de manera casual, sin un orden explícito, sea de índole temporal o narrativo, que vincule los diferentes acontecimientos. Aunque ambientada en nuestra época, un *western* tradicional y una historia clásica de boxeo se intercalan sin esfuerzos. Si bien la organización general del discurso no es del todo nueva, por cuanto algunos films y series de televisión recurren a estrategias de multiplicidad de relatos paralelos que eventualmente se cruzan o no (Tarantino y Lynch, por nombrar sólo dos, nos han ofrecido algunos ejemplos de ello), sí resultan inéditos los comentarios dados por el propio **Baricco** sobre los referentes (o metáforas) del libro:

«... (el libro) está construido como una ciudad, como la idea de una ciudad... las historias son barrios, los personajes son calles. Lo demás es tiempo que pasa, ganas de vagabundear y necesidad de mirar... He viajado tres años por **City**. El lector, si lo desea, puede recorrer el mismo camino... ¿se puede viajar por el viaje de otro?»²⁷.

En la explicación del escritor subyace, y esto es lo que interesa remarcar, una interpretación de la ciudad como un **conjunto vital** de hechos y situaciones, como una procesión desordenada, a veces caótica, siempre magnífica y abigarrada de imágenes, sucesos y sentimientos. Tiempos que conviven, huellas que se confunden como en un palimpsesto, personajes con historias pasadas y con futuros diferentes, algunos de ellos mudos, esto es, incapaces de comunicarse; caminos que se cruzan, se bifurcan, que generan nuevos caminos... la estructura del texto (y por ende de la ciudad como referente metafórico del texto) está más ligada al **Rizoma** de Deleuze–Guattari que a la novela (y la ciudad) tradicional.

Acostumbrados a concepciones urbanísticas (así como a descripciones y clasificaciones históricas de ciudades emergentes de ellas) que tendían a excluir todo aquello considerado diferente, sorprende que en la actualidad se entienda la ciudad como un continuo inestable, un flujo vital capaz de mutar, desviarse y aceptar la coexistencia de espacios, estructuras y discursos de diversa índole. En efecto, a diferencia de propuestas urbanas renacentistas (Sforzinda) o modernas (planes de Le Corbusier), o incluso, de las utopías y planes de los '60, desde Archigram a Friedman, la ciudad sobremoderna no propone ni una idealización ni un aislamiento de arquitecturas o espacios existentes, sino una transformación profunda, producto de una actitud pragmática que, si bien en el mejor de los casos deviene sincrética e inclusiva (París resulta un ejemplo ideal de esta posibilidad), resulta, mayoritariamente, una superposición descarnada, una prescindencia o un reciclado carente de evaluación crítica, que anula simbólicamente espacios existentes. En esos términos, la intromisión de autopistas que atraviesan los viejos cascos urbanos, sin articularse con ellos, no hace sino convertir lugares en no lugares.

27. A. Baricco, presentación del libro *City*, Barcelona, Anagrama, 2000.

La **ciudad sobremoderna**, entonces, anticipada por los textos analizados y como manifestación presente del contexto cultural actual (en el que Baricco, Bradbury, Ballard, Scott, Silver y nosotros mismos nos inscribimos) resulta, desde una visión tradicional, una «anti – ciudad». Imaginada como coexistencia de fragmentos sin fin, como una suerte de *big - bang* urbano hecho realidad, no posee **un** centro significativo que funcione como núcleo vital, referente permanente y *pivot* de su expansión, al contrario, nociones como itinerario, intersección, centro, monumento... han sido postergadas; aquel concepto de isonomía forjado por Clístenes para la Atenas del s. V, en el cual el privilegiado era sólo el centro, por cuanto todos los ciudadanos tenían con él relaciones que eran, a la vez, simétricas y reversibles, ha desaparecido. La trama circular no construye, hoy, relatos que permitan entender las jerarquías relativas de los diferentes espacios, de las funciones sociales y de las arquitecturas que vincula, incluso parece ajena a aquello que vincula; no se reconocen hitos trascendentes que resulten expresión tangible de la permanencia o, por lo menos, de la duración, y que vinculen la memoria de un pasado propio con la ilusión de un futuro que la contemple y que lo integre, al contrario, la historia o el pasado resultan eventualmente transformados en elementos caricaturescos o en espectáculo efímero (una recorrida por la plaza Dorrego, en San Telmo, un día domingo lo pone en evidencia); sus espacios públicos parecen socialmente prescindentes y devienen no lugares, espacios que no estimulan el «paseo», el recorrido casual, el deambular social, no combinan la temática individual con la colectiva ni permiten pensar en la continuidad de las generaciones; sus «monumentos» resultan, como en *Alphaville* de Godard (1965), como en *Fahrenheit*, como en *Crash...* las **autopistas** urbanas y periurbanas, de tránsito rápido y continuo: un «espacio liso»²⁸ de varios carriles sin cruces ni interrupciones, sin puntos de llegada o partida que tienden, inversamente, a evitar los monumentos o lugares tradicionales, porque la alusión del pasado complejiza el presente o, como escribía Bradbury,

«Diversión y no hay que pensar... las carreteras llenas de multitudes que van a alguna parte, alguna parte, alguna parte, ninguna parte».²⁹



San Telmo, Buenos Aires.
Domingo al mediodía

28. El término pertenece a Deleuze – Guattari y ha sido retomado por Koolhaas para referir a estructuras espaciales ininterrumpidas como las de los desiertos.

29. **Ray Bradbury**, op. cit, pág 56.

Refiriéndose a las autopistas y a los espacios que ellas definen, Nouvel escribe:

Puedes circular en ellas como en un desierto, sin que se de la comedia del arte, la estética ... la historia de la arquitectura. Estas ciudades nos permiten volver a una especie de escena primitiva del espacio... están allí como acontecimiento puro.³⁰

Para esta ciudad, el **automóvil** se erige como un espacio privado móvil de carácter protagónico; una propaganda reciente del Renault Espacio lo indica:

«el irresistible deseo de tener un espacio propio. Un espacio móvil que nos llevara lejos. Nada haría falta, todo estaría a mano... el espacio ya está en ud. Nunca se ha estado tan bien en la Tierra como en el Espacio».³¹



Lugones. En fecha reciente se quitaron algunos carteles publicitarios por ser considerados "peligrosos" para la concentración del automovilista

Los carteles definen el paisaje de las autopistas e informan acerca de la ubicación

Su entorno físico resulta un paisaje-texto, definido mayormente por las señalizaciones y los cada vez más grandes (como en el relato de Bradbury y en el film de Scott) carteles publicitarios, esto es, el vínculo de los individuos con su entorno pasa por la palabra hecha texto-imagen y resulta, por su naturaleza publicitaria, siempre cambiante. A diferencia del transporte comunitario (una suerte de espacio público móvil), la utilización empedernida del auto o de la moto carece de finalidad. Ir a ningún lado, dar vueltas en redondo comunicándose a través de la bocina, los faros, las luces de posición (¿acaso no parece una descripción de *Crash?*); acompañados de una radio que permanece siempre encendida, y así actúa como compañero de viaje, y de un teléfono celular que nos hace creer en contacto con el mundo exterior... esos resultan «paseos» naturales para el hombre actual, así como eran naturales para los hombres de la ficción de Bradbury y para Ballard. Por el contrario, frenar o estacionar resultan operaciones desagradables. El conductor sólo está cómodo en su vehículo, embutido en su asiento; conoce de antemano el decorado, la invariabilidad y la indefinición que asumen los paisajes barridos por la velocidad. **Virilio** comenta una entrevista realizada a un joven de 16 años y publicada en *le Monde*

«Quisiera una moto, grande, muy grande ... para irme lejos, adonde me de la gana, **no importa dónde**, quisiera andar sin detenerme nunca, quisiera que ella me llevara cuando estoy cansado... que brillaran todos sus faros y sus cromados para iluminar todo al mismo tiempo... quisiera que fuera muy veloz para ver sólo lo que me gusta...»³²

En síntesis, la metrópolis de los sedentarios ha sido reemplazada y las «unidades discretas» de Kevin Lynch (camino, barrios, nudos, puntos de referencia) se han fundido en un continuo asignificante.

Muchas de estas cuestiones se verifican en nuestra **Buenos Aires**: películas como *Pizza, birra, faso* ponen en evidencia hasta que punto los «centros» comerciales y culturales de prestigio tradicional de Bs. As., me refiero a la zona del Obelisco, la calle Florida... son, hoy, espacios degradados. Esto se debe tanto al crecimiento propio de cada barrio, como a un cambio de mentalidad: la periferia, los suburbios y los recientes micro-empedimientos urbanísticos fragmentarios, tipo barrios privados o *countries* (Abril, Septiembre, Nordelta...), han invertido las jerarquías tradicionales y el *status* de la ciudad. El nuevo centro comercial de **Pilar**, por ejemplo, con sus **edificios de oficinas**, sus **cines**, sus **hipermercados** (Jumbo, Norte), las **sedes universitarias** que se han construido (Austral, Usal) y las actividades sociales y culturales que promociona (muestras de decoración «todo Pilar», conciertos, desfiles de autos antiguos...), se ha convertido en un polo de atracción que excede el carácter «local», esto es, de espacio social y comercial que abastece a sus propios pobladores; lo mismo sucede con **Escobar, Maschwitz** y otros nuevos-viejos

30. Jean Baudrillard. Jean Nouvel, op. cit, pág. 24

31. Citado por Augé, op. cit. pág 12.

32. Paul Virilio, *Estética de la Desaparición*, Barcelona, Anagrama, 1988, pág 111.

lugares del conurbano. La ciudad se ha vuelto polinuclear, el otrora centro o núcleo sólido no constituye necesariamente un punto culminante. Claro que, para acceder a estos nuevos núcleos, así como para vincularlos al ámbito urbano de Bs. As., resultan imprescindibles las autopistas, el automóvil y la velocidad que éste puede alcanzar.



El desplazamiento y la velocidad relativizan la jerarquía de los signos



Autopista y autopistas: los no lugares se multiplican.

Pero la **velocidad** también produce exacerbación de los sentidos, creando un estado de «ausencia del tiempo», que se verifica en la sensación de la duración que existe independientemente de cualquier suceso. Velocidad y elementos se conjugan para dar forma a las apariencias hasta conseguir recomponer integralmente la profundidad de campo del trayecto; en este proceso, los límites del mundo tienden a ser los del vector en movimiento de esos medios de locomoción que desincronizan el tiempo. La velocidad también resulta, ahora, un paradigma en la construcción de la ciudad: tiende a tratar a la visión como materia prima y a otorgarle una nueva jerarquía a las dimensiones. La celeridad pervierte ostensiblemente el orden ilusorio de la percepción ordinaria, el viaje repetido y acelerado reproduce un efecto picnoléptico porque provoca la sustracción del sujeto de su contexto espacial y temporal. En adelante, a la erosión eólica se sumará, como anticipara Clarisse en *Fahrenheit...*, la de la velocidad que esculpe, a la vez, vehículo y paisaje. Ver desfilar el entorno, natural o artificial, por la ventanilla del automóvil o del tren, o, incluso, mirar la pantalla de cine como se mira a través de la ventanilla, resultan hoy «los modos privilegiados de ver»³³, y esto pone en evidencia cómo hemos aceptado el valor del desplazamiento por sobre el del punto de vista estático para determinar nuestros espacios y nuestra forma de vida. De alguna manera, la situación nos remite a los principios del siglo XX, en particular a la figura de Marinetti cuando, con el grupo Futurista que él mismo lideraba, ávido de potencia motriz, imaginó una identificación futura entre hombre y motor, el *superhombre antropocéntrico*, y proclamó:

«...con nosotros empieza el reino del hombre sin raíces, el hombre multiplicado que se mezcla al hierro, se nutre de electricidad... se trata de decirnos cuánto despreciamos la propaganda que defiende la estética del paisaje ... (interesa) ... esa alegría delirante de la velocidad que aventaja al infinito de los sueños...»³⁴

33. La frase corresponde a Virilio, op. cit.

34. Marinetti, 1910. Citado por Virilio, op. cit., pág.106.

La revolución del transporte supone antes el deseo de movimiento o de viaje que el de conocimiento de lo lejano y remoto. La velocidad vehicular permite (o al menos eso se desprende de las dos citas precedentes) no pensar en nada, alcanzar la indiferencia; puede llegar a decirse que esa anacoresis de la celeridad es el fin de la cultura burguesa, la reacción contra el exotismo del viaje. La vida de la era tecnológica (incipiente y futura para Marinetti, presente en nuestros días) supone desplazamiento, real o virtual. Según Virilio, el paisaje urbano se construye casi a la manera de los dibujos animados: así como ellos, introduce una perpetua anamorfosis (en el sentido etimológico del verbo clásico *anamorfóo*, transformar, regenerar) en nuestra percepción del mundo.

En este nuevo «mapa» de Bs. As., y como en *Crash*, las **autopistas**, generalmente elevadas para evitar cruces o interrupciones que alteren esa condición de cinta continua y sin fin, son un factor de prestigio, aunque un gran número de ventanas medien entre el nivel del suelo y el propio de la autopista, denunciando, así, su intromisión despiadada (autopista Oeste), y aunque desde ellas se omita la percepción de la escala peatonal (aquella que permite establecer relaciones sociales) y sólo sepamos globalmente, y gracias a carteles indicadores, en qué lugar de la ciudad o su periferia nos encontramos; los carteles que obsesionaban a Bradbury enmarcan la av. Lugones a derecha e izquierda y postergan el reconocimiento (o el conocimiento) de los lugares que se atraviesan. Cuando las autopistas atraviesan el casco urbano, tal como sucede con la Autopista Central (AU 6), simplemente lo ignoran; todo espacio lateral o inferior a su perfil o aquel que media entre las curvas de los empalmes se convierte en un no lugar, una «tierra de nadie» a veces aprovechada para algún ocasional estacionamiento (Defensa y San Juan, empalme gral. Paz y Lugones), o alguna cancha de tenis o paddle, o alguna feria eventual y probablemente ilegal (bajo el puente Vergara, autopista Oeste), según lo dispongan las «leyes» del mercado, sin resguardo de historias, tradiciones, ritos o costumbres.

En cuanto a la **arquitectura**, asistimos actualmente a nivel mundial a una heterogeneidad de propuestas, producto tanto de la multiplicidad y dispersión de los lenguajes como de la dislocación y fragmentación del diseño que busca evidenciar esta ausencia de certezas. En lugar de trabajar según códigos establecidos, el arquitecto trabaja, hoy, sin reglas predeterminadas, sin referentes, dando forma a «eventos» (valga como ejemplo la propuesta de Tschumi para el Parc la Villette, en París), por cuanto la realidad no encuentra, según Lyotard «su razón en la homología de los expertos, sino en la paralogía de los inventores». Una arquitectura del evento dislocaría lo que la Historia considera esencial e inmutable, es decir lo que connota un fin u origen únicos. Esta arquitectura cuestiona el «valor del habitar», que no consiste tanto en definir nuevas construcciones habitables, como en interesarse en la genealogía de un contrato sin edad entre la arquitectura y el habitar. La arquitectura condiciona la experiencia que hacemos de ella, pero al mismo tiempo nosotros somos modificados por ella.



Espacios bajo la **Autopista Central**.
Bs. As.

Para **Virilio**, la fragmentariedad e incomplitud de la arquitectura pueden estar expresando justamente el efecto de velocidad, y esto nos conduce nuevamente al sentido que las autopistas (y los automóviles) asumen en la vida urbana. La velocidad produce, por un lado, falta de reminiscencias, ya que la dimensión temporal del viaje imposibilita la contemplación estática de los espacios, condición para el establecimiento de la memoria. En su *Estética...* y para ejemplificar la nueva relación hombre-entorno, Virilio refiere a los comentarios de James Phelan acerca de la vida de Howard Hughes,

«...para Hughes, ser no es habitar: *polytropos* como el Ulises de Homero, sin ocupar un lugar preciso, desea no ser identificable y, por encima de todo, no identificarse con nada. No es nadie porque no quiere ser alguien, y para ser nadie, hay que estar en todas partes y en ninguna. Este gusto por la ausencia ubicua lo satisface en primer lugar recurriendo a diversos medios tecnológicos».³⁵

Reemplacemos Hughes por hombre actual: el espacio humano, al convertirse en el de nadie, se convertirá progresivamente en la manifestación de ninguna parte; los nuevos no lugares de las ciudades actuales son también producto de un cambio de paradigma social: no olvidemos que la ciudad es un discurso que habla de sus habitantes.

Superadas las nociones posmodernas de identidad, lugar y contexto, cada obra de arquitectura se piensa, hoy, como un hecho singular que ignora la realidad del espacio en el que se inscribe, como si fuera «autista», y esto afirma el carácter secundario que la ciudad le asigna a su espacio propio. Si lo que importa es *atravesar* (y no recorrer) la ciudad para llegar a.... todo espacio que medie entre el edificio y la autopista resulta superfluo desde el punto de vista significativo. Atrás quedaron aquellas consideraciones de **Aldo Rossi** respecto al entorno arquitectónico como un punto de vista necesario para la vida diaria, como «ayuda memoria» personal y colectiva³⁶. Hoy, los nuevos edificios resultan, básicamente, **containers**, estructuras prismáticas que denotan poca preocupación por problemas de orden compositivo o formal, verdaderos híbridos espaciales opacos, transparentes o traslúcidos que, en un juego de reflejos y discontinuidades, diluyen aquella tríada vitrubiana³⁷ que había sido fundamento de la cultura arquitectónica occidental desde que Alberti, en el curso del siglo XV, la ofreciera como tal. El lenguaje arquitectónico resulta híbrido, ¿acaso no ocurre algo similar con el lenguaje verbal?: la mezcla de nuestro castellano con un inglés básico (*delivery, sale, fast food...*) no connota prestigio ni marca tanto el triunfo de una lengua sobre otra, como la invasión de todas las lenguas por un vocabulario de audiencia universal. Cuando observamos **Paseo Alcorta** o **Unicenter**, o cualquiera de los nuevos edificios de oficinas en **Catalinas Norte** y/o en el sector de **Puerto Madero**, incluido el hotel Hilton, de M. R. Alvarez, y/o en los laterales o inmediaciones de la **Panamericana**, tal como el edificio de oficinas de Lier y Tonconoguy, en la intersección entre ésta y la av. Gral. Paz, o el City Bank, a la altura de Martínez, por tomar ejemplos de una Buenos Aires ampliada, nos encontramos con arquitecturas sin referencias concretas al entorno; no sólo sus lenguajes y su materialidad resultan «neutros» y por ende indiferentes o, al menos, no cualificados respecto al lugar de emplazamiento, también omiten gradaciones espaciales que, de manera intencionada, articulen el pasaje entre ciudad-edificio, esto es, entre espacio público-espacio privado. El horizonte del río, siempre impreciso, prácticamente ha desaparecido detrás de una línea de edificación extemporánea, y los lugares que han intentado recuperarlo como paseo sólo lo han logrado parcialmente: en efecto, mientras la **Costanera Sur** y los viejos dock del **puerto** resultan espacios de recreación que se ofrecen renovados al habitante de la ciudad, la nueva urbanización de **Puerto Madero** (boulevard Rosario Vera Peñalosa y calles aledañas) resulta ajena en configuración y carácter al resto de Buenos Aires. Así,

«El urbanismo va a la deriva, la arquitectura se desplaza sin cesar, la vivienda es tan sólo la anamorfosis de un umbral. Mal que les pese a los nostálgicos de la historia, Roma no está ya en Roma, la arquitectura no mora en la arquitectura sino en la geometría, en el espacio tiempo de los vectores; la estética de lo edificado se disimula en los efectos especiales de la máquina de comunicación, artefactos de transferencia o transmisión, el arte desaparece incesantemente bajo la intensa iluminación de los proyectores... Después de la arquitectura-escultura comienza la era de la facticidad cinematográfica, tanto en el sentido literal como figurado. Desde ese momento, la arquitectura es puro cine, al hábito de la ciudad le sigue una motorización inhabitual... la ciudad no es ya teatro (ágora, foro) sino el puro cine de las luces de la ciudad, que han vuelto a Ur (Our, la luz) creyendo que el desierto no tenía horizonte».³⁸

35. James Phelan. Howard Hughes. Editions Internationales Alain Stanké, 1977. Citado por Paul Virilio, op. Cit., pág. 26 y 27.

36. Aldo Rossi, «La idea de la ciudad», Barcelona, Gustavo Gili, 1971

37. Vitrubio, arquitecto romano del siglo -I, había definido a la arquitectura como la triple concurrencia de utilidad, firmeza y belleza.

38. Paul Virilio, op. Cit. Pág. 72 y 73.



Edificio de Oficinas. Lier –
Tonconoguy. Av. General Paz y
Panamericana

5. ¿Y el espacio público?

Frente a toda esta realidad es lícito decir que la función simbólica misma de la ciudad se ha ido modificando y, necesariamente con ello, la configuración y carácter de los espacios públicos que dan sentido a la vida urbana, entendida ésta como vida comunitaria y como inscripción decidida del hombre en el espacio. Salvo situaciones puntuales, resulta difícil adjudicarle a las plazas, verdaderos núcleos de la ciudad en otras épocas, la función social y cultural que antes desarrollaban³⁹. Esto ocurre por varias cuestiones que actúan de manera simultánea y sólo así deben ser evaluadas.



San Telmo. Buenos Aires

39. En este último año, 2002, y producto de cuestiones que van desde lo político hasta la económico, las plazas de Buenos Aires han recuperado parte de aquella función comercial que las caracterizaba. El trueque y la feria se han hecho nuevamente presentes; sin embargo, justamente en este último año, Buenos Aires ha empezado a descaracterizarse como ciudad sobremoderna. Este proceso no ha ocurrido por revisiones críticas de la sociedad respecto al entorno urbano que desea construir sino por una coyuntura socio política de la que sus habitantes querríamos prescindir.

Por un lado, y como ya he descrito, la ciudad cuenta con nuevos espacios exteriores que adquieren mayor jerarquía a la vez que impulsan otras conductas: las **autopistas**, que atraviesan la ciudad existente y evitan tomar contacto con ella, reemplazan el orden y el ritmo de los boulevards-paseos-ejes urbanos y devienen los **vectores** que «ordenan» los nuevos significados espaciales. Marc Spiegler, en un artículo para *Metrópolis* (1997), señala (y no es el primero ni el único) que hoy asistimos a una «cultura circunvalatoria», en ella o por ella las áreas próximas a las grandes autopistas se están convirtiendo rápidamente en centros urbanos lineales, lugares ideales para situar auditorios o cines, hoteles, edificios de oficinas o universidades por cuanto garantizan la accesibilidad vehicular. El hecho de que las autopistas se conviertan en el catalizador moderno de la urbanización resulta tan lógico como la aparición en tiempos antiguos de asentamientos humanos allí donde convergían caminos. La diferencia es que, ahora, se produce un declive de la ciudad como ámbito exclusivo de la vida urbana, y con ello se transforma el concepto de ciudad, que pasa de ser una entidad autosuficiente a ser un continuo que tiende al infinito. Según Ibelings, esta reflexión aparece en el libro de Paulo Desideri *Cittá de latta; favelas di lusso, autogrill, svincoli stradali e antenne paraboliche* (Génova, 1995) donde se describe la diferencia entre la experiencia del viajero de tren que se apea en el centro de la ciudad y la del conductor, cuya familiaridad con la urbe empieza en la periferia. Incluso fuera de los límites urbanos, el conductor se halla casi siempre en un corredor urbanizado.⁴⁰

El territorio se convierte, hoy, en un área interminablemente urbanizada, sin forma coherente ni estructura jerárquica, sin centro ni unidad: una heterópolis, fruto de un crecimiento pragmático que excluye pretensiones estéticas.



Plaza Serrano, Palermo. Buenos Aires

Por otro lado, muchas de las actividades que antes se realizaban en las plazas, en las veredas, en los boulevard... ocurren, ahora, en espacios específicos; concentrándome en lo que ocurre en **Buenos Aires**, es posible afirmar que el paseo casual que potencia el encuentro ha sido desplazado casi definitivamente; la inseguridad, la desconfianza que ésta produce y la suciedad imperante⁴¹ han desencadenado, respecto al espacio público, al menos dos «soluciones» diferentes: o bien su abandono y posterior conversión en espacios llenos de basura, prostitutas y mendigos, a la manera de aquellos espacios de *Blade Runner*, o bien la conversión del espacio público en espacio privatizado, convirtiendo, por esta vía, un lugar de encuentro libre, donde todos somos *siempre* el otro de alguien (y esto supone un privilegio), en un ámbito de estricta regulación, de carácter semi-público o, incluso, semi-privado, tal como ocurre con tantas plazas y parques que se cercan y resultan cuidados por *sponsors* privados quienes determinan horarios de uso; esto ocurre tanto en plazas y plazoletas de carácter barrial como en algunos sectores de los grandes parques, como el área que circunda la nueva *floralis generica*, entre ATC y la facultad de Derecho; otros cobran un ingreso, como ocurre con el Jardín Zoológico; tal vez por todo ello estos espacios dejan de ser sitio natural de esparcimiento infantil, de hecho su presencia en las plazas resulta esporádica y está rigurosamente supervisada⁴².

40. Hans Ibelings, op. cit., pág 84.

41. Producto de la indiferencia de autoridades, de la incultura de los usuarios, de la irresponsabilidad de los paseadores de perros, etc.

42. El ingreso a Jardines de Infantes y Guarderías se produce a edades cada vez más tempranas. La necesidad de un lugar «seguro y limpio» donde los chicos puedan jugar y socializarse es el motivo primero. Esa era la función tradicional de nuestras plazas.

Unicenter, Martínez. Buenos Aires. Plazas interiores repletas.



COTO, Av. Monroe. Los espacios de estacionamiento postergan la presencia del edificio en la ciudad. Coghlan. Buenos Aires



Ahora bien, la ciudad sobremoderna ha incorporado nuevos espacios que asumen, de manera dispar, aquella función de espacio público. Las viejas ferias o mercados han sido reemplazados por **supermercados** con grandes superficies de estacionamiento antepuestas que segregan al edificio de la trama urbana. Los pasillos de sus góndolas, todos iguales, no importa de cuál cadena de supermercados se esté hablando, resultan las nuevas «veredas» por donde la gente circula y compra sin necesidad de hablar: productos empaquetados, precios exhibidos, balanzas en las cajas, *scanners* para la propia verificación... hacen innecesario el diálogo⁴³. Por otro, los **shoppings**, palabra tan asimilada que su traducción resulta innecesaria. La manera en que la gente concurre a ellos los fines de semana los ha convertido en el «espacio público» por excelencia de nuestra cultura; las grandes colas para ingresar a sus enormes estacionamientos no hacen sino reafirmar esta cuestión. Materializados hacia el exterior como contenederos prismáticos anónimos y anodinos (salvo en aquellos casos, como el del Abasto, que ¿recupera? un edificio existente) proponen un tipo de relación con su entorno basada en la jerarquía de la accesibilidad vehicular. De esta manera, los accesos principales se producen desde los estacionamientos, incluso en ocasiones, como en **Unicenter**, el lenguaje arquitectónico de los cuerpos de estacionamiento resulta más elaborado y adquiere mayor jerarquía que el de los cuerpos destinados a locales comerciales. Los **shoppings** se convierten, entonces, en espacios multifuncionales de uso público, en las ágoras y ramblas de nuestra era: en Unicenter es posible encontrar todo tipo de locales comerciales (ropa, juguetes, blanco, electrodomésticos, farmacia...), espacios controlados de juegos para recreación infantil (pequeñas «plazas» y micro-parques de diversiones), salas de cine, espacios que funcionan como auditorios donde se dictan conferencias, se realizan desfiles y se transmiten programas de radio (Rock&Pop, los días domingos), un supermercado (Jumbo), y gran cantidad de locales gastronómicos, desde pequeños *café* al paso hasta restaurantes de prestigio. En síntesis, una sumatoria de múltiples fragmentos espaciales contenidos en un volumen básicamente prismático, de características similares a otros tantos **shoppings** esparcidos por Buenos Aires y por el mundo, sin una relación única y auténtica con el contexto en el que, cada uno, se inscribe, por cuanto las inmediaciones no suponen un factor de inspiración o legitimación de la propuesta arquitectónica; un no lugar, no ya una réplica de la ciudad sino del mundo, a temperatura e iluminación constantes. Hasta las vidrieras han alcanzado un estatuto universal convirtiéndose en un lugar de referencia de cualquier lugar: los emblemas o logotipos de alguna marca producen un efecto tranquilizador. Como «fondo» (o figura), televisores encendidos con o sin volumen emiten imágenes de video-clips, de desfiles de modas, de paseos... música funcional o sonidos de una radio se yuxtaponen sin orden. Los sentidos, sobre estimulados; la conversación, innecesaria.

43. Es bastante habitual que las cajeras conversen entre ellas mientras marcan precios y cobran, en un proceso de indiferencia mutua con el cliente presente. Sin embargo y por suerte, todavía es posible encontrar en algunos de ellos, sobre todo en los ubicados en los barrios, personas, generalmente de edad media o avanzada, esto es, de generaciones pre-era supermercados, comentando precios, calidades o alguna otra cuestión.



Rincón de juegos en Unicenter

La falta de significado del entorno arquitectónico y urbano, o mejor dicho, la experiencia de dicha falta de significado, es uno de los temas del texto de Marc Augé. La supuesta, y a la vez agresiva, neutralidad que asumen los edificios actuales respecto a su entorno, tanto físico como cultural, está indisolublemente ligada a la individualización radical que se vive en nuestras sociedades; esto afecta necesariamente el uso de los espacios públicos y semi-públicos, que son vistos menos como espacio de intercambio social que como un área que cada persona explota de manera individual. Así, la enorme cantidad de público que se acerca a **Palermo**, a **Plaza Francia**, a la **Costanera Sur** durante los fines de semana no tiene como objetivo relacionarse o establecer vínculos con otras personas; solos o en grupos previamente concertados, hombres y mujeres se acercan a realizar alguna actividad concreta: correr, caminar, hacer gimnasia, andar en bicicleta (el movimiento y el culto al propio cuerpo son casi una constante), se está sólo pero se es semejante a los otros, ni identidad ni relación: soledad y similitud, otros toman sol; el *walkman* puesto (como Mildred en *Fahrenheit...*) resulta un emblema de ese estado de «contractualidad solitaria»⁴⁴ en la que cada uno vive.

6. Conclusiones

«No es por dar lugar a la nostalgia, pero antes las ciudades terminaban por adquirir una especie de singularidad, mientras que ahora cambian ante nuestros ojos, a toda velocidad, en la confusión. Uno asiste a la erosión de sus características... ¿cuál es el devenir de una ciudad?»

Jean Baudrillard⁴⁵

Aquellas ideas de orden, equilibrio, armonía... que definieron nuestra cultura occidental y orientaron la construcción y el carácter de nuestras ciudades han sido, hoy, desplazadas por otras diferentes, incluso algunas de signo opuesto: nuestra era altera «valores» establecidos, promueve la noción de cambio y mudabilidad, legitima lo disarmónico y lo asimétrico, diluye oposiciones y apuesta a la pérdida de la sistematización ordenada y la integridad. Pensadores y científicos se esfuerzan por demostrarnos que el universo no puede reducirse a la unidad, que es un múltiplo fragmentario en el que muchos modelos se confrontan y conviven buscando un equilibrio particular, que es siempre inestable y complejo. Lo imprevisible, la indeterminación, lo caótico resultan realidades de las que no se puede prescindir. Se gestan, así, nuevos paradigmas que afectan nuestros modos de pensar y nuestros parámetros estéticos y, en relación con ello, modifican la construcción, imaginaria o real, de nuestros entornos físicos.

Pensar la ciudad, entonces, como una construcción ordenada, con un centro jerárquico y bordes que controlen su escala y su carácter, con espacios públicos graduados que contengan la vida urbana resulta, hoy, casi una utopía. Se la entiende, más vale, como una construcción compleja, como un montaje congestionado de fragmentos de diversa índole, como un flujo continuo e inestable en el que no se definen jerarquías precisas o inmutables. Las estructuras de recorridos y paseos viales se reemplazan por autopistas, concebidas como verdaderos emblemas urbanos que transforman tanto significados y espacios existentes como hábitos sociales. Ligado a ello, el aparentemente imprescindible automóvil y la velocidad a la que éste circula resultan vectores de fuerza que alteran la percepción de distancias y dimensiones; la ciudad se *atraviesa*, no se recorre. La arquitectura se hace eco de esta realidad y omite referencias al espacio inmediato, que deviene un no-lugar, un espacio anónimo incapaz de estimular la función social.

44. El término corresponde a Marc Augé. Op. Cit.

45. Jean Baudrillard, Jean Nouvel. Op. cit, pág. 69

La ciencia ficción parece haber anticipado el devenir de la ciudad (y, de hecho, del hombre) aun antes que los arquitectos y, a la manera de verdaderos manifiestos ha alertado sobre posibles futuros. En la década del '50, **Ray Bradbury** advertía, en un *Fahrenheit 451* plagado de metáforas, sobre los riesgos de una sociedad que posterga el valor de la palabra y se entrega al culto sumiso y solitario de la imagen, del puro acontecimiento sin pasado ni futuro. En relación con ello, construye un imaginario urbano de calles y veredas desiertas, y anchas autopistas enmarcadas por carteles publicitarios que funcionan como cesuras dramáticas del espacio urbano. Para los años '70, **Ballard** define, en el violento *Crash*, al paisaje urbano como un teatro tecnológico gobernado por la publicidad y, nuevamente, los pseudo-acontecimientos. Denuncia la gestación de un nuevo modo de vida que convierte al automóvil en el espacio privado móvil de miles de individuos y a las autopistas en el espacio público protagónico de la ciudad. Ambos autores imaginan espacios urbanos subordinados tanto al automóvil (que siempre circula a grandes velocidades) como a autopistas que se extienden al infinito. Todo otro espacio público o privado parece secundario y, en un extremo, hasta prescindente. La ciudad se presenta, entonces, como una gran sumatoria de individuos solitarios que se desplazan sin cesar y, aparentemente, sin puntos de llegada o partida. A la vez, grandes carteles publicitarios desplazan a la misma arquitectura en aquella función de cualificar espacios urbanos.

«San Ángeles» del film *Blade Runner*, de **Ridley Scott**, abruma por la escala, la congestión, el mestizaje y la suciedad. Las autopistas (por otro lado, elementos típicos de Los Ángeles) ya no existen porque todo el espacio aéreo se ha convertido en espacio vehicular. La arquitectura ha modificado la escala de su intervención: cada edificio resulta una ciudad dentro de la ciudad, una megaestructura autista cuyos ascensores se convierten en veredas verticales y, en este proceso, los espacios públicos exteriores, otrora espacios que dignificaban la ciudad, se han convertido en depósitos de miseria. Más no es mejor, indiscutiblemente. Por último, la reciente *Matrix*, producida por **Joel Silver** plantea un interrogante acerca de la credibilidad de nuestros entornos sociales y urbanos y hasta de nuestro existir; desde esta puesta en crisis ofrece, siempre en un plano metafórico, nuevas posibilidades de relación.

Más allá de sus diferencias, los cuatro textos considerados presentan imaginarios urbanos en los que la primer función de toda ciudad, la de ser un espacio social activo, se encuentra en franca decadencia. Espacios públicos vacíos o degradados, no lugares, monumentos o hitos urbanos inexistentes, arquitectura que refiere sólo a sí misma, ignorando su pertenencia a un espacio en el que se incluye y a una cultura particular. Esa visión negativa de un futuro presentado, en principio, como remoto resulta, hoy, una realidad.

¿Significa todo esto el fin de la vida urbana y, con ello, de la ciudad? El interrogante merece una respuesta abierta y, sobre todo, una revisión de conceptos establecidos. Los códigos y los paradigmas de este incipiente siglo XXI indican transformaciones profundas que, tal vez, desencadenen (tal como sugieren de manera metafórica los textos analizados) el fin de la ciudad... **tradicional**. Ya durante el siglo XX, la evolución de las ideas acerca de la ciudad había dado lugar a muchos sobresaltos⁴⁶, no del todo positivos, y, aunque todo un grupo de arquitectos, urbanistas y legos intentaran aferrarse a la ciudad del siglo XIX y produjeran calles, plazas y situaciones espaciales similares a las de aquella, éstas terminaban resultando carentes de sentido, espacios donde el individuo llegaba a sentirse espectador de un espectáculo que no terminaba de involucrarlo o importarle. Ciudad y cultura son términos necesariamente interdependientes, una y otra se alimentan mutuamente; por ello, la ciudad sobremoderna necesita revisar categorías tradicionales y proponer, a partir de la nueva realidad, los espacios adecuados. Ese es su (y nuestro) desafío.

Muchas personas deciden, hoy, «emigrar» hacia *countries* o barrios privados y recrear allí la ilusión de una vida comunitaria, amigable y segura; el crecimiento que estos organismos ha desarrollado en los últimos años, la incorporación de colegios y comercios, las leyes internas que promulgan respecto a cómo y dónde circular, al cuidado y control de animales, a restricciones edilicias, entre otras, nos permiten entender que estos centros funcionan casi como micro-ciudades. No parece ser esta «mudanza», ficción de un pionerismo pseudo-romántico, la salida positiva para reconstruir la función social de las ciudades. Habría otra posibilidad y ella está ligada a la revisión de lo que se entiende por «**espacio público**». Primero se necesita reconsiderar el potencial interactivo de la TV: al margen de sus calidades estéticas y sus compromisos éticos (desde ya, cuestionables) que los acercan demasiado a la «familia» de la Mildred de Bradbury, programas como el de Moria Casán, Gelblung, Viale y hasta los llamados *reality shows* se han convertido, mal que nos pese, en **los** espacios públicos de miles de mujeres y hombres que los miran y concurren a ellos para identificarse y/o ser escuchados y/o simplemente opinar (esto es, **participar**) a través de un

46. Me refiero tanto a los postulados de Le Corbusier y a los de los CIAM como a los posteriores del Team X y Archigram

llamado telefónico dirigido; este modo de relación forma y formará parte de nuestras realidades urbanas y habrá que aprender a capitalizarlo positivamente. Ahora bien, con mayores (y mejores) posibilidades habría que reconsiderar la función y el significado del **ciberespacio**. El lugar de encuentro más real de nuestra cultura se da, de hecho, en la virtualidad de las redes informáticas: cada vez más las jóvenes generaciones expanden su mundo a través de **Internet**⁴⁷, en ese ámbito virtual forman grupos según sus intereses particulares, se reencuentran con amistades, consolidan otras, juegan al *backgammon* o al ajedrez con personas distantes, amplifican sus referentes. Las redes virtuales tejen una trama que escapa a toda previsión, si en un principio se limitaba a la palabra escrita, hoy ésta se completa con imagen y sonido, y si esto era considerado antes una sofisticación reservada a empresas, hoy existen hogares que cuentan con *webcam*⁴⁸ (y es de desear que los avatares económicos no interrumpen este proceso). Tal vez la transformación urbana deba involucrar nuestra relación con la materia o, mejor, con lo inmaterial. Tal vez, como indica Baudrillard y como sucede en *Matrix*, la ciudad es (o será) una red extensiva; tal vez el urbanismo virtual, ficticio, irreal, resulta, hoy, más verdadero que aquel tradicionalmente considerado «real». Lo cierto es que redes intangibles de tecnologías de comunicación han hecho del territorio físico casi un concepto metafórico.

Lo que caracteriza hoy a una ciudad, y esto lo plantea **Jean Nouvel**, es que es un espacio (de cualquier índole) compartido por un cierto número de personas en un tiempo dado: interesa **el tiempo** que se emplea para acceder a él, para desplazarse, para reencontrarse. A partir del momento en que muchas personas pueden acceder a un territorio o compartirlo, se pertenece a ese territorio, y ese territorio se vuelve urbano.

Terminamos siendo urbanos, formamos parte de la «ciudad» aun cuando vivamos en el campo, en una casa distante. Así, el tiempo, y no más el espacio, ordenará nuestra futura pertenencia a lo urbano. Tenemos que aprender de nuevo a pensar el espacio.

47. La cantidad de locutorios y cyber-café diseminados por Buenos Aires facilita este proceso que, de otra manera, quedaría reservado a un fragmento menor de la sociedad.

48. Estaba en una reunión en la casa de una amiga, cuyo perfil social corresponde a la llamada clase media argentina. La computadora encendida ocupaba un lugar protagónico en el living de la casa, el motivo resultaba obvio: su hija vive en Canadá y, a través del ciberespacio, nos veía y conversaba con nosotros, que también la veíamos: participaba de la reunión de manera activa.

Bibliografía

- ❑ Augé, Marc, **LOS NO LUGARES. ESPACIOS DEL ANONIMATO, una antropología de la sobremodernidad**, Barcelona, Editorial Gedisa, 4º ed.1998, (S/D, Editions du Seuil, 1992)
- ❑ A.A. V.V., **BLADE RUNNER**, Barcelona, Fábula Tusquets Editores, 1988
- ❑ Ballard, J. G., **CRASH**, Barcelona. Ediciones Minotauro, 1979.
- ❑ Baricco, Alessandro, **CITY**, Barcelona, Editorial Anagrama, Panorama de Narrativas, 2000, (Milán, RCS Libri, 1999)
- ❑ Baudrillard, Jean. **EL CRIMEN PERFECTO**. Editorial Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, 1996
- ❑ Baudrillard, Jean; Nouvel, Jean, **LOS OBJETOS SINGULARES. Arquitectura y filosofía**, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, Serie Breves, 2001, (S/D, Calmann-Lévy, 2000)
- ❑ Barthes, Roland, **LA AVENTURA SEMIOLOGICA**, Barcelona, Ediciones Paidós, 1992. (S/D)
- ❑ Bradbury, Ray, **FAHRENHEIT 451**, S/D, Ediciones Minotauro, 5º Ed. 1970 (S/D, 1953)
- ❑ Calabrese, Omar, **LA ERA NEOBARROCA**, Barcelona, Editorial Cátedra, Colección Signo e Imagen, 1999, (Roma-Bari, Gius, Laterza & Figli Spa., 1987)
- ❑ Choay, F., **EI URBANISMO, UTOPIAS Y REALIDADES**, Barcelona, Lumen, 1983. (S/D)
- ❑ Conde, Yago, **ARCHITECTURE OF THE INDETERMINACY**, Barcelona, Actar, 2000.
- ❑ Ibelings, Hans, **SUPERMODERNISMO. Arquitectura en la era de la Globalización**. Barcelona, Gustavo Gili, 1992, (Rotterdam, Nai Publishers, 1998).
- ❑ Lipovetsky, Gilles, **EL CREPUSCULO DEL DEBER**, Barcelona, Anagrama, Colección Argumentos, 1994. (S/D)
- ❑ Lyotard, Jean-Francois, **LA CONDICION POSMODERNA**, Barcelona, Cátedra, 1989, (S/D, Editions de Minuit, 1979)
- ❑ Montaner, Joseph María, **LA MODERNIDAD SUPERADA**, Barcelona, Gustavo Gili, 1999.
- ❑ Montaner, Joseph María, **DESPUÉS DEL MOVIMIENTO MODERNO. Arquitectura en la Segunda Mitad del siglo XX**, Barcelona, Gustavo Gili, 1995
- ❑ Queau, Philippe, **LO VIRTUAL: VIRTUDES Y VÉRTIGOS**, Barcelona, Ediciones Paidós, Ibérica S. A. 1995. (S/D)
- ❑ Solá Morales, Ignasi, **DIFERENCIAS. TOPOGRAFÍA DE LA ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA**, Barcelona, Gustavo Gili, 1995
- ❑ Virilio, Paul, **ESTÉTICA DE LA DESAPARICIÓN**. Barcelona, Editorial Anagrama, Colección Argumentos, 1988, (París, André Balland, 1980)

ARTICULOS de REVISTAS ESPECIALIZADAS

- ❑ Baudrillard, Jean, «¿VERDAD O RADICALIDAD?» Summa+ N° 36, Abril 1999.
- ❑ Fernández-Galiano, Luis, «LA GLOBALIZACION Y SUS DESCONTENTOS» AV Monografías N 81-82, Enero-Abril 2000.
- ❑ Moneo, Rafael, «PARADIGMAS DE FIN DE SIGLO. Los noventa, entre la fragmentación y la compacidad.» Arquitectura Viva N 66, Mayo-Junio 1999.
- ❑ Migayrou, Frederic, «LA VIOLENCIA DE LO NEUTRO. Observaciones sobre la arquitectura de Dominique Perrault», El Croquis N° 104, Agosto 2001
- ❑ Nágeli, Walter, «EN TIEMPOS DE HASTÍO. Observaciones sobre la Arquitectura de Zaha Hadid», El Croquis N° 103, Mayo 2001
- ❑ Pavía, Rosario, «FLORESTAS URBANAS», Revista Block N 2, Universidad di Tella, 1997.
- ❑ Rojo de Castro, Luis, «(EL) INFORME, STEVEN HOLL», El Croquis N° 108.
- ❑ Waisman, Marina. «LA CULTURA DEL FRAGMENTO», Summa+ N° 22, Diciembre 1996.
- ❑ Zaera Polo, Alejandro, «ENCONTRANDO LIBERTADES: Conversaciones con Rem Koolhaas», El Croquis N 53. Tercer edición ampliada, 1999
- ❑ Zaera Polo, Alejandro, «EL DIA DESPUES, Una conversación con Rem Koolhaas», El Croquis N 53. Tercer edición ampliada, 1999

FILMS

- ❑ **BLADE RUNNER**, Ridley Scott. Guión: Hampton Fancher y David Deeley (sobre novela de Philip Dick, Do androides dream ef electric sheep?), Imaginario Visual: Syd Mead. 1982
- ❑ **MATRIX**, Joel Silver. Guión y dirección artística: Andy y Larry Wachowski. 1999
- ❑ **METROPOLIS**, Fritz Lang. 1929. Puesta en escena: Thea Von Harbou.
- ❑ **SENTENCIA PREVIA**, Steven Spielberg, (sobre un texto de Philip Dick). 2002

ARQUITECTOS y OBRAS CONSIDERADAS

- ❑ **Foster, Norman**, Century Tower (Tokyo 1991), Banco de Shangai (Hong Kong)
- ❑ **Fuksas, Maximiliano**, SPAR Supermarket Europark (Austria, 1996)
- ❑ **Gehry, Frank**, Museo Guggenheim (Bilbao, 1991-97), Nationale Nederlanden (Praga, 1991-96)
- ❑ **Hadid, Zaha**, proyectos y edificios.
- ❑ **Herzog & de Meuron**, Central de control ferroviario (Basilea, 1994-97)
- ❑ **Ito, Toyo**, Mediateca (Nimes, 1996)
- ❑ **Koolhaas, Rem**, Kunst und Medienzentrum (Karlsruhe, 1989-92), Educatorium (Utrecht, 1997)
- ❑ **Libeskind, Daniel**, Museo Judío (Berlín), Alexanderplatz (Berlín, 1993)
- ❑ **Lier, Tonconoguy**, Paseo Alcorta, edificio de oficinas.
- ❑ **Moneo, Rafael**, Kursaal (San Sebastián, 1990)
- ❑ **Nouvel, Jean**, Instituto del Mundo Árabe (París, 1981-87), Fundación Cartier (París, 1991-94), Torre al Infinito (proyecto, 1989)
- ❑ **Pelli, César**, Edificio República (Bs. As.), Bank Boston (Bs. As., 1999)
- ❑ **Perrault, Dominique**, Biblioteca de París (1989-96), Hotel Industrial Berliet (París, 1985-90)
- ❑ **Tschumi, Bernard**, Parc La Villette (París, 1993)
- ❑ **Zumthor, Peter**, Kunsthaus Bregenz (Austria, 1991-96)

SITIOS DE INTERNET

www.mariavazquez.com

www.greatbuildings.com

www.arch.utah.edu

www.periferia.org

www.telefonica.es

www.whatsthematrix.com

www.normanfoster.com

