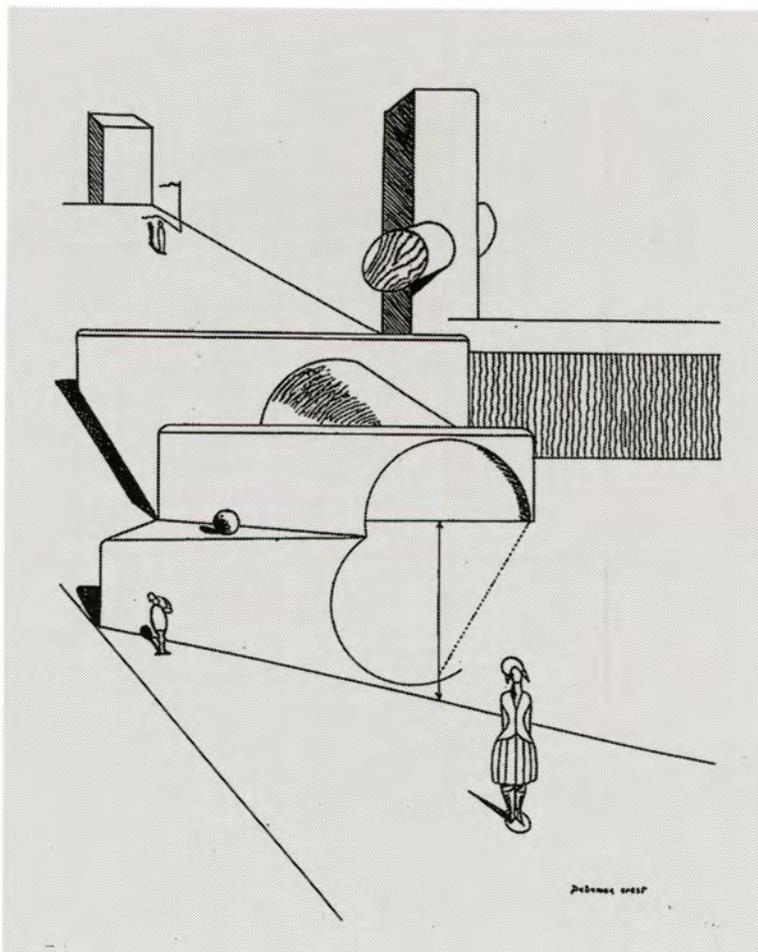


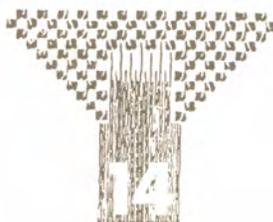
ASTRAGALO

CULTURA DE LA ARQUITECTURA Y LA CIUDAD

ESPACIOS LÚDICOS



ABRIL 2000



ASTRAGALO: REVISTA CUATRIMESTRAL IBEROAMERICANA

N.º 14. Abril 2000

ESPACIOS LÚDICOS

Consejo de dirección:

Antonio Fernández-Alba, Roberto Fernández, Javier Rivera.

Consejo asesor:

Fernando R. de la Flor, Javier Maderuelo,
Antonio Miranda, Eduardo Subirats, Angélique Trachana.

Consejo de administración:

Joaquín Ibáñez, Manuel Mazo, M.ª Teresa Ocejo, Miguel Ángel San José.

Coordinación editorial:

Angélique Trachana.

Director:

Antonio Fernández-Alba.

Diseño:

ASTRAGALO.

Portada e ilustraciones:

Max Ernst.

Edición:

Celeste Ediciones S.A.
Instituto Español de Arquitectura de la Universidad de Alcalá.

Con la colaboración de la
UAM (Universidad Autónoma Metropolitana), Azcapotzalco, México.

Dirección, redacción y correspondencia:

C/ Hilarión Eslava, 49, 6.ºA - 28015 Madrid - Tel. y fax: 91 543 32 35. E-mail: fdea@idecnet.com

Canje universitario:

Instituto Español de Arquitectura de la Universidad de Alcalá.
Colegio Trinitarios, C/ Trinidad, 1, 28801 Alcalá de Henares, Madrid.
Teléfono: (34) 91 885 52 55. Fax: (34) 91 885 52 75. E-mail: iea@e.fgua.es. www.uah.es

Administración y suscripciones:

Celeste Ediciones S.A.
C/ Fernando VI, 8 - 1º. 28004 Madrid.
Tels. 91 310 05 99 - 902 118 298. Fax 91 310 04 59. E-mail: celeste@fedecal.es. www.celesteediciones.com

Publicidad:

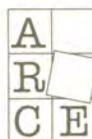
Labayru & Anciones.
Tel. 91 577 32 12. Fax 91 577 44 39

Precio: España, 1.450 pta. Europa, 1.750 pta. América, 17 \$.

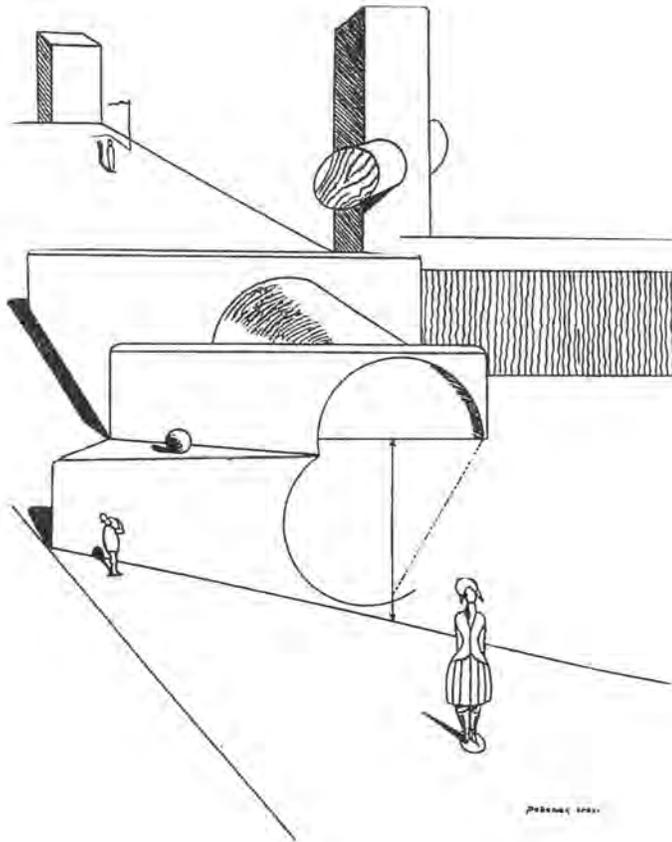
Impreso en España - Printed in Spain.

ISSN: 1134-3672

Depósito legal: M. 23.448-1994



Esta revista es miembro de ARCE.
Asociación de Revistas Culturales
de España.



ASTRAGALO:

Moldura de sección semicircular convexa, cordón en forma de anillo que rodea el fuste de la columna bajo el tambor del capitel (Arquitectura).

Hueso pequeño, corto, de superficies bastante lisas excepto las laterales, que son rugosas, de excepcional importancia en los movimientos de la marcha (Anatomía).

Las plantas del género *Astrágalus*, flores algunas veces solitarias, pero casi siempre en racimos, espigas o nubes (Botánica).

SUMARIO

ESPACIOS LÚDICOS



José Luis Sanz Botey
Arquitectura de la ilusión
Pág. 9

Antonio Miranda
La fiesta falsificada
Pág. 23

Carles Feixa Pàmpol
La ciudad recreada. Los espacios lúdicos de los jóvenes
Pág. 37

Polyxeni Mantzou
Patrones del ocio y espacios lúdicos de hoy
Pág. 55

Carlos Muñoz
Juegos virtuales. Identidad y subversión
Pág. 67

FORO ABIERTO

Valentín Fernández Polanco
El esfuerzo de ser
Pág. 83

RESEÑAS

Roberto Fernández
El regreso de un clásico. *Ciudades precolombinas*
Pág. 99

RELATOS

Fernando R. de la Flor
Lecturas del Bosco
Pág. 103

Roberto Goycoolea
Primer premio, segundo premio... descartado
Pág. 116

Candelaria Alarcón Reyero
La fotografía como documento
Pág. 121

Juan Jesús Trapero
Nuevas tendencias en el sistema de ciudades europeas
Pág. 124

POSTFOLIO

Roberto Segre
Arquitectura y enseñanza hacia el nuevo milenio: incógnitas y esperanzas©
Pág. 129

ENGLISH INDEX AND SUMMARIES

Pág. 146



Max Ernst.

ESPACIOS LÚDICOS

Y Espacios lúdicos es una atención y una reflexión que ASTRÁGALO, en este número 14 de su edición, presta al carácter festivo, ocioso y espectacular que la arquitectura contemporánea ha adoptado. Directamente derivado del sentido antropológico de la obra de arte, —que Gadamer interpreta como juego, fiesta y símbolo— el espacio de la arquitectura y espacio urbano de hoy ha evolucionado adaptándose a los patrones de la sociedad del ocio y del consumo. La masificación y trivialización que afecta a las producciones del contexto cultural de los *mass media*, afecta por igual a la arquitectura destinada a ofrecer a la sociedad imágenes novedosas, impactantes, alucinantes o conmovedoras, elaboradas según las leyes del espectáculo. El espacio del hombre tiende hacia un principio de irrealidad y ficción. Una teoría hedonista convertida en programa social por quienes poseen el poder fáctico se dedica sistemáticamente al vaciado de contenidos de toda producción social que se torna artificio, mera construcción de artefactos. Lo ilusorio y lo ficticio como fuerte estimulante de la percepción suplanta una verdadera relación del espacio producido con la vivencia interior, el conocimiento, la memoria, la cultura. El carácter contra-cultural de la arquitectura de hoy establece comunicación de la misma manera que los medios masivos; una relación entre espectáculo y sociedad que lleva consigo la anulación de la racionalidad y la obnubilación de la conciencia de la persona. Desligado el sentimiento de placer de la razón y el sentido moral, también se disocia de la libertad. El potencial liberador implícito en el juego y en la fiesta del que hablaba Schiller, reducido a espectáculo y pasividad, termina convirtiéndose en un sistema opresivo.

La sociedad del espectáculo, conceptualmente definida por Guy Debord, sigue teniendo vigencia en nuestras sociedades y en nuestras ciudades. La Internacional Situacionista, no olvidemos, vino a reunir diversos movimientos previos del arte de Vanguardia y de la crítica cultural radical. Su punto de partida enraizado en el concepto de arte, como actividad colectiva directamente ligada a la transformación revolucionaria de la sociedad, y a la noción de juego, ha difundido una idea de

revolución que debía inscribirse fundamentalmente en la vida cotidiana, con precedentes en la idea de Huizinga sobre el *homo ludens* y posteriormente en Henri Lefebvre. Tal liberación incluía consecuentemente el tiempo de ocio. Su vertiente arquitectónica y urbanística, implicada en esta renovación, reclamaba ciudades como plataformas de escenarios principales para manifestar y desarrollar una vida liberada, que propiciara a esta revolución cotidiana.

6 Las nociones de propiedad, gasto, consumo, fiesta y placer fueron las ideas originarias que generaron en el curso de la actividad situacionista una serie de conceptos que retomamos aquí para describir y analizar los efectos de su dimensión transformadora e idea de virtualidad en nuestra situación contemporánea. Las ideas del urbanismo unitario que propulsaron los situacionistas como arte total —a modo de situación, construcción de ambientes momentáneos de la vida y destrucción de la moderna noción del espectáculo ligado al principio de no intervención del público— han sido trascendidos a una tergiversación de la realidad, y aplicables a la construcción de una realidad simulada; lo verosímil, la seducción, la inmersión en irrealidades, el engaño, la mentira, lo que no es real, es decir, el arte, la arquitectura, la literatura, el sueño, el juego como alternativa de lo real; la simulación como todo acto de representación simbólica. Los situacionistas querían inventar una nueva realidad propiciando juegos de una esencia nueva y producir sensaciones inexistentes proyectando los espacios deseados o hipotéticos o contrafácticos o futuros o pasados, según las reglas del juego o del azar, las ensoñaciones, el arte, el carnaval. De allí extender la simulación a todos nuestros intercambios económicos o informativos, ha constituido la tergiversación del utilitarismo y la dominación del capital.

José Luis Sanz Botey, en «Arquitectura de la ilusión», detecta aquellos elementos de espectacularidad que introducen las vanguardias arquitectónicas que, sin embargo, han dado lugar a parámetros muy diferenciados de la arquitectura de las posvanguardias.

Antonio Miranda, en «La fiesta falsificada», imagina la gran fiesta como la nueva utopía posible o la ciudad ilustrada sin clases y sin manipulaciones del capital.

Carles Feixa, en «La ciudad recreada. Los espacios lúdicos de los jóvenes», da una visión de la historia de las transformaciones del espacio urbano según hayan evolucionado las culturas juveniles de los últimos años y han reivindicado su espacio de representatividad en la ciudad. En este sentido resulta esclarecedor el marco comparativo que establece entre dos paradigmas representativos; uno, europeo-español y otro de Latinoamérica-México.

Polyxeni Mantzou, en «Patrones del ocio y espacios lúdicos de hoy», describe aquellas características que la arquitectura y la ciudad de hoy toma prestados de los lugares del ocio, las discotecas o los parques Disney, dando una explicación de sus orígenes estructurales y psicológicos.

Carlos Muñoz, en «Juegos virtuales. Identidad y subversión», describe el juego como generador de realidad construida. Los mundos virtuales que los situacionistas quisieron hacer realidad en los medios urbanos son hoy mundos realizables en el espacio de Internet, «un espacio hiperreal, construido para escapar a todo límite, para subvertir toda subversión, para recombinar toda producción para alterar toda regla»; pero no es el único espacio donde la virtualidad se incorpora en la vida real.

En FORO ABIERTO, Valentín Fernández Polanco, en «Esfuerzo de ser», pone en cuestión una verdadera afección de sufrimiento o placer por los estímulos externos, una vez que la racionalidad y afectividad del ser humano se desliga de la acción moral convertida en juego.

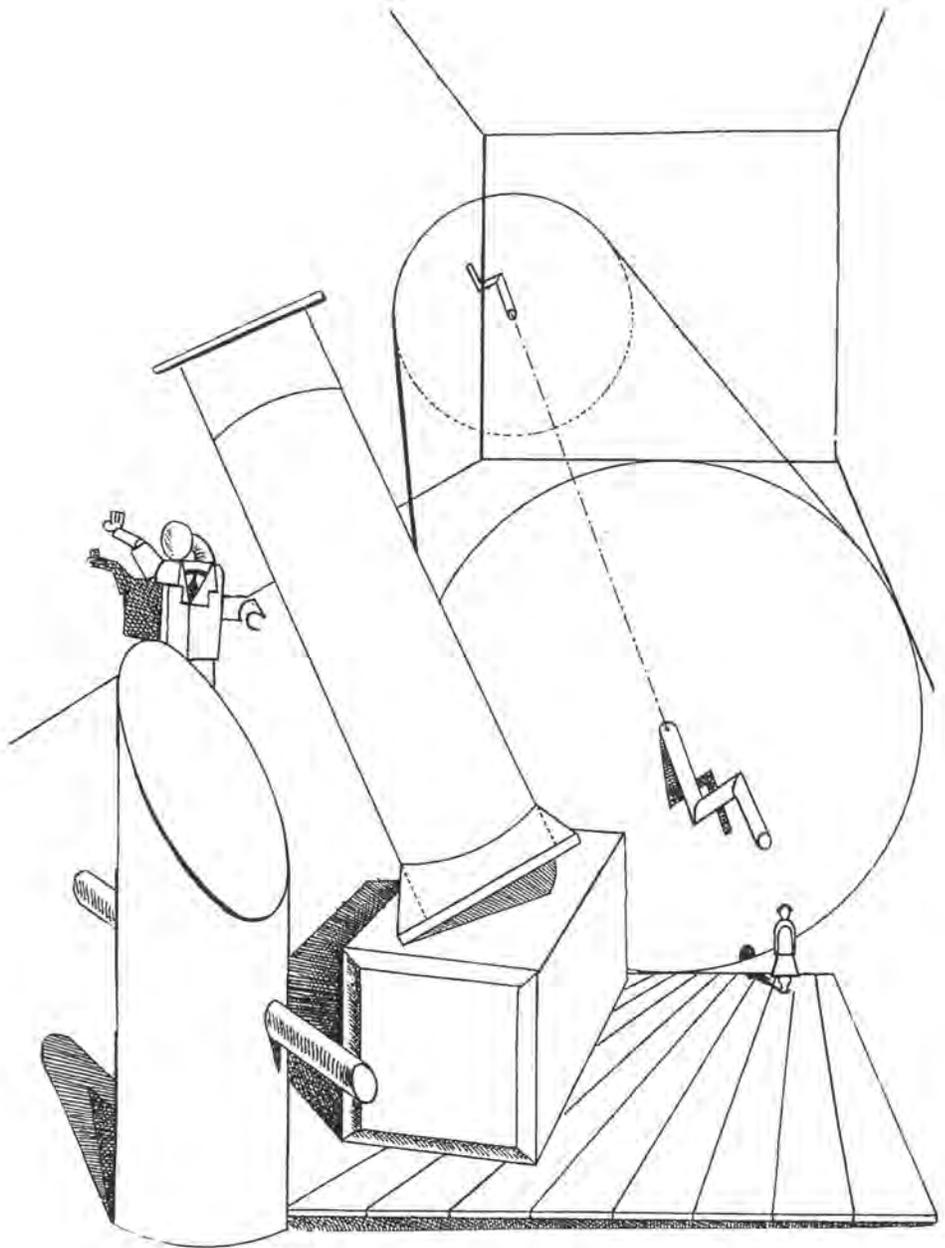
En RESEÑAS, Roberto Fernández hace un comentario sobre la reedición de un clásico, *Ciudades precolombinas* de Jorge E. Hardoy, por Ediciones Infinito de Buenos Aires.

En RELATOS, Fernando R. de la Flor, a través de las «Lecturas del Bosco» que la pintora japonesa Mariko Umeoka hace en su obra expuesta en la Casa de Japón de Salamanca, reflexiona sobre nuestra relación con la obra de arte. Roberto Goycoolea dedica un comentario crítico a las exposiciones de los concursos de proyectos para la ampliación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, la nueva Ciudad Telefónica, la V Bienal de Arquitectura y European 5. Candelaria Alarcón Reyero comenta la exposición antológica sobre la obra de José Ortiz de Echagüe.

Por último, publicamos un breve texto de introducción al ciclo, «Nuevas tendencias en el sistema de ciudades europeas», recordando a nuestro compañero recientemente fallecido, el catedrático de urbanismo Juan Jesús Trapero.

En POSTFOLIO, Roberto Segre en «Arquitectura y enseñanza hacia el nuevo milenio: incógnitas y esperanzas», realiza un recorrido a través del siglo para detectar algunos de los más agudos problemas de la arquitectura y de los centros urbanos de hoy, que sin embargo permiten al autor vislumbrar alternativas para el nuevo milenio.

7



Ernst

Max Ernst.

ARQUITECTURA DE LA ILUSIÓN

José Luis Sanz Botey

El autor descubre en ese artículo el carácter espectacular de la arquitectura de hoy a través de todos aquellos elementos que determinan la naturaleza del espectáculo y que ya eran elocuentes en la arquitectura de las vanguardias históricas. A partir de esas definiciones establece un marco comparativo entre los ideales de vanguardias y posvanguardias.

El pintor debe ante todo hacer de su propia divinidad un espectáculo.
Apollinaire

9

Obertura benjaminiana

Es frecuente encontrar esta cita de W. Benjamin en textos sobre arquitectura moderna: «Vivir en una casa de cristal es la virtud revolucionaria» «par excellence»¹. Pensar en arquitecturas como el Pabellón de Barcelona y la casa Farnsworth de Mies van der Rohe o el edificio de la Bauhaus de Gropius, unidas a la teoría revolucionaria y crítica de Benjamin, supuso una tranquilizadora y definitiva alianza entre modernidad y progreso que sentenciaba y zanjaba definitivamente una de las cuestiones más trascendentes del siglo XX: el papel desempeñado por el arte y la arquitectura en la construcción del mundo contemporáneo y su relación con la ciencia, la tecnología o la política. Si continuamos leyendo el texto de Benjamin veremos que su interpretación es tan problemática como el contexto en el que se expresa: el surrealismo. «Es una ebriedad, un exhibicionismo moral que necesitamos mucho. La discreción en los asuntos de la propia existencia ha pasado de virtud aristocrática a ser cada vez más cuestión de pequeños burgueses arribistas»². El ámbito de lo privado se constituye sin duda en la esencia del espectáculo y en el terreno a conquistar por la publicidad en la sociedad de masas. Así lo constatan a diario los medios de comunicación. Beatriz Colomina ha analizado agudamente estos cambios en la obra de Loos y Le Corbusier: «Los habitantes de las casas de Loos son a la vez actores y espectadores de la escena familiar... La clá-

sica distinción entre interior y exterior, privado y público, objeto y sujeto, se confunde»³. «Para Le Corbusier, “habitar” significa habitar la cámara⁴.»

Existen, sin embargo, otros textos de Benjamin en los que también hace hincapié en las cualidades de los nuevos materiales de la arquitectura, como el acero y el cristal, y en los cambios que introducen en nuestra percepción y que definió, metafóricamente, como la incapacidad de dejar huellas y en conceptos como la muerte del aura o la pérdida de la experiencia, asociados a la obra de arte moderna.

Arquitectura y ciudad ocupan un lugar central en el fundamento de la teoría crítica y estética de Benjamin. La experiencia arquitectónica es tomada como el modelo fundamental para enfrentarse al análisis de los nuevos medios de reproducción en su ensayo «La obra de arte en la época de su reproducción técnica»: «La arquitectura viene desde siempre ofreciendo el prototipo de una obra de arte, cuya percepción sucede en la disipación y por parte de una colectividad. Las leyes de dicha recepción son sobremanera instructivas...»⁵. La arquitectura se revela, en la teoría de Benjamin, como prehistoria de la recepción mediática de la obra de arte: «Su historia es más larga que la de cualquier otro arte, y su eficacia al hacerse presente es importante para todo intento de dar cuenta de la relación de las masas para con la obra artística»⁶.

10

La relación de la arquitectura con los *media* no es, pues, casual. La percepción de la obra arquitectónica anticipa, en la teoría benjaminiana, la relación del espectador con los medios electrónicos de animación, de la misma forma que las vanguardias anticipaban los efectos propios de los medios de comunicación de masas: «el dadaísmo intentaba, con los medios de la pintura (o de la literatura respectivamente), producir los efectos que el público busca hoy en el cine»⁷.

El arte y la filosofía modernos han utilizado, como estructura interna, un principio constructivo o arquitectónico para diseñar y construir una nueva realidad abstracta, sin relación con la historia o la experiencia subjetiva. Eduardo Subirats ha señalado esta nueva condición de la obra de arte de vanguardia: no es posible conocer o apreciar una obra sin conocer su arquitectura, simplemente, porque «la ininteligibilidad de la obra de arte vanguardista tiene que ver primordialmente con su nuevo valor ontológico, con su consistencia constructiva, su eficacia técnica o compositiva, su realidad productiva»⁸. Este concepto constructivo-arquitectónico-abstracto está presente en la obra pictórica de Juan Gris y en la filosofía de Kant⁹, en la arquitectura de Mies van der Rohe, Loos o Le Corbusier y en la música de Schönberg, por citar sólo algunos ejemplos. La arquitectura moderna se fijará principalmente en esta estructura lógica-constructiva interna a la que supeditará todos los materiales y la propia ciencia constructiva. A partir del Movimiento Moderno, «el edificio debe ser entendido en los mismos términos que dibujos, fotografías, escritos, películas, y anuncios; no sólo porque éstos sean los medios en los cuales podemos encontrarla con mayor frecuencia, sino porque el edificio es, un mecanismo de representación en sí mismo. El edificio es, ante todo, una «construcción, en todo el sentido de la palabra»¹⁰.

Diseñadores de ficciones

El arte y la arquitectura de principios de siglo se impusieron la tarea de imaginar y construir un nuevo universo: los escritos utópicos de Sheerbart, Taut y Gropius describen maravillosos universos cristalinos, los manifiestos de suprematistas y neoplasticistas anticipan un mundo *an-objetual* y abstracto, en el constructivismo arte y técnica conforman un universo anticipatorio en el que ojo y cámara se fusionan anticipando la ironía autoreferencial del IMA de Jean Nouvel: la cámara retratada. Un somero análisis de la arquitectura reciente a nivel internacional arroja a este respecto un panorama muy revelador. ¿Cuál es el proyecto de la arquitectura actual? ¿Qué valores construye realmente?

Pasada la borrachera posmodernista, podemos valorar su fortuna con una cierta objetividad. ¿Qué se escondía tras los frontones partidos de P. Johnson, las guiraldas y baratijas de M. Graves, los decorados de Venturi, la chillona baratura de Moore o las incompetentes teorías estructuro-analfabetas de Jencks? Evidentemente, se trataba de una campaña orquestada donde se aparentaba una encarnizada lucha libre entre partidarios del historicismo clasicista y el historicismo vanguardista, tanto desde el revuelo de los *star system* más triviales a los sesudos teóricos postestructuralistas de la deconstrucción y los malabaristas epígonos del constructivismo soviético. Con ello sólo se puso de relieve una cosa: el desprecio por la historia, por la memoria, por el trabajo bien hecho, por la densidad del tiempo que se concentra en cualquier obra que se precie de serlo. La historia pasó a ser un gran bazar de formas muertas con las que el arquitecto o el diseñador podían construir una nueva actualidad vacía y plana: un nuevo decorado en el que representar el espectáculo de la decadencia: «la sociedad del espectáculo tiende a reconstruir, con los escombros de todas las épocas y de todas las civilizaciones, una especie de edificio barroco que expresa perfectamente la negación del aspecto histórico que es esencial a la cultura de la descomposición»¹¹.

11

Se vació la historia y se trivializó el presente, se borraron las huellas del pasado. Si las vanguardias hicieron tábula rasa fue porque no podían mirar un pasado de reciente horror, querían cambiar un mundo con el que no se identificaban. Sin embargo, su momento crítico fue tan débil que pronto se vieron arrastradas por una utopía de progreso tan irracional y bárbara como el horror que dejaban atrás. El posmodernismo haría algo parecido con diferente táctica. En vez de utilizar un método reductivo, silenciar, borrar y suprimir el pasado, lo haría por el método de la saturación de imágenes; como la mercancía que invade el mercado y desaparece sólo para dar paso a una nueva mercancía.

Agotado el debate de los juegos estructuralistas, las analogías lingüísticas y las metáforas, quedaba por fin enteramente despejado el terreno para ser colonizado por una nueva y ahora definitiva arquitectura del espectáculo. Pero, ahora, ya no se trata de aquel espectáculo casi trivial e infantil, con sus decorados, actores y representaciones. El nuevo espectáculo de la arquitectura

actual consiste en construir verdaderas ilusiones, máquinas alucinatorias capaces de hacernos entrar en un mundo fantástico e irreal. «La evasión hacia un reino de lo fantástico y lo extravagante, en detrimento de los problemas reales y cotidianos obedece a un impulso del modernismo literario, desde Baudelaire y Rimbaud hasta los surrealistas»¹².

Son arquitecturas capaces de alterar nuestros sentidos y nuestra percepción de la realidad. Pueden aparecer y desaparecer bajo los efectos de la luz y las estaciones, provocar vértigo o desconcerto, se exhiben ante nuestros ojos como alucinaciones absolutamente reales. Son imágenes construidas, arquitecturas pensadas en los límites de la imaginación pero, aunque pueda parecer paradójico, totalmente reales.

Espectáculo y arquitectura

Intentaré definir el sentido del término espectáculo que voy a utilizar y en particular el sentido que tiene dentro de la arquitectura actual. No se trata de un espectáculo como al que nos podríamos referir al hablar de la arquitectura egipcia, griega o romana, ni del maravilloso espectáculo de materia y luz en la arquitectura gótica. Tampoco la majestuosa sinfonía gaudiniana tenía ese sentido espectacular que ahora se nos impone y que no debemos confundir con la mirada espectacular que nuestra época lanza sobre todas las anteriores. El concepto de espectáculo que aquí se utiliza fue acuñado de forma original y crítica por Guy Debord. Tanto en su obra *La sociedad del espectáculo* (1967), como posteriormente en sus *Comentarios a la sociedad del espectáculo* (1988), Debord desarrolló un concepto de espectáculo tan novedoso como crítico y revolucionario. Su actualidad reside precisamente en el concepto integral de espectáculo, un concepto que atañe a todos los ámbitos de nuestra vida: lo público y lo privado, el arte y la economía, la técnica, la ciencia, los medios de comunicación y todo cuanto nos rodea, si es que aún podemos seguir hablando en estos términos. El espectáculo, definido desde esta perspectiva no es una representación, una falsificación más o menos temporal aceptada y acordada por cuantos participan en él. El concepto de espectáculo de Debord se refiere a una nueva realidad sustitutoria que abarca todo el conjunto de nuestras vidas. No se limita a los *mass media*, sino que alcanza un conjunto integral y cohesionado contundentemente reafirmado por el valor de la imagen. Una nueva obra de arte total construida como sustitutivo de la realidad que cobra un nuevo y definitivo sentido en la «construcción real» de una realidad virtual que se manifiesta como «impostura». Existe, por un lado, una tendencia a la desmaterialización de lo real: su disolución. Por otro, el firme deseo de construir sueños, imágenes o ilusiones. Ambas tendencias convergen en un mismo y único espectáculo.

Las vanguardias artísticas tuvieron, en este sentido, un papel importante y premonitorio. Vislumbraron un futuro en el que el arte dominaría la tierra. Su crítica de un arte separado y escindido de la realidad les llevó a formular una vida como arte. Se propusieron la construcción de

una nueva realidad utópica y artística, una nueva realidad diseñada como obra de arte total y absoluta, una nueva realidad como espectáculo.

Tempranamente, W. Benjamin advirtió de los peligros, del sentido táctico y fascista que tenía, tanto la unión entre las fuerzas productivas y artísticas que proclamaron las vanguardias, como la estetización de la política que culminó en el nazismo. No creo necesario seguir insistiendo en el sentido que tiene aquí el concepto de espectáculo aplicado a la arquitectura actual: no se trata simplemente de que la arquitectura siga construyendo complacida suntuosos escenarios en los que se re-presente el poder y tras los que se esconda la miseria, el terror o la injusticia, no. Se trata de algo mucho más novedoso. La arquitectura o los arquitectos ya no construyen escenarios para el poder. La nueva arquitectura se ha propuesto un paso más en este sentido: la construcción real de ilusiones. Es la otra cara, el complemento a la realidad virtual sustitutoria. La arquitectura y el arte construyen una nueva realidad, no modifican o estimulan a cambiar esa realidad. «Se ha acabado con aquella inquietante concepción, que había prevalecido durante más de doscientos años, según la cual una sociedad podía ser criticable y transformable, reformada o revolucionaria. Y eso no se ha conseguido gracias a la aparición de nuevos argumentos, sino porque los argumentos se han vuelto inútiles.»¹³

En este sentido, la afirmación del arquitecto japonés Toyo Ito resulta ejemplar, al afirmar sin ninguna reserva: «Es necesario hacer real este espacio de virtualidad»¹⁴.

Esta afirmación equivale a decir que la obra de arquitectura debe transformar en real aquellas imágenes que por su naturaleza pertenecen al ámbito de la ilusión, ya vengan desde el mundo del cine, de la electrónica o del milagro¹⁵.

Nada más «real», dentro de la producción humana, que la arquitectura para llevar a cabo esta tarea de construir la ilusión como realidad. ¿Quién será capaz de negar la existencia objetiva de una obra de arquitectura «realmente construida»? Se puede decir de una obra literaria, de una película o de un cuadro que son obras de ficción, que representan una realidad inventada, que son productos de la imaginación, que representan cosas que no existen en la realidad por mucho que se hayan esforzado en ser una realidad en sí mismas, es decir, como disciplinas. Sin embargo, la arquitectura ha sido históricamente un «arte» no figurativo, su carácter de presencia objetiva la ha convertido, con frecuencia, en un arte aliado del poder: el poder no es una ficción, parecen afirmar muchos edificios.

La alianza entre la arquitectura y los medios técnicos de reproducción: fotografía, cine, publicidad y tecnologías digitales, da como resultado una nueva y sorprendente «arquitectura»: es posible construir lo imaginario, hacerlo real, a la vez que lo real se transfigura en imaginario.

El ser humano, desposeído de sus atributos, ya no habita, sólo mira, contempla estático el espectáculo que construye y disipa ante su mirada cautiva y queda relegado definitivamente al

papel de espectador: como en la sala oscura del cine se dispone a experimentar sensaciones ilusorias. No sólo el mago mediático-electrónico David Copperfield es capaz de hacer desaparecer ante la mirada atónita y estúpida del público –a los que debe explicar que utiliza trucos– a personas, autobuses, u otros objetos de enorme tamaño. Los nuevos arquitectos también son capaces de asombrosos juegos de prestidigitación. Albert Speer, arquitecto oficial del nazismo, afirmaba cándidamente: «Me siento extrañamente conmovido por el hecho de que la creación arquitectónica de más éxito de mi vida fuera una quimera, un fenómeno inmaterial»¹⁶.

¿Cómo nos las habremos de ver de ahora en adelante con esos nuevos prodigios de la arquitectura más reciente? ¿Cómo replicar al frecuente comentario de quienes visitan el Museo Guggenheim de Frank Gerhy en Bilbao?: «No iba muy convencido pero volví realmente entusiasmado». «¡Es fantástico!» Quizás deberíamos pensar que quienes así hablan han estado en Lourdes, en La Meca o en algún otro lugar santo donde por fin han visto la luz y les ha sido revelada la verdad de la arquitectura.

Josep Quetglas ha analizado de forma aguda la obra de Gerhy en Bilbao y la ha calificado acertadamente de espectáculo. Sus «cinco puntos de la más nueva arquitectura»¹⁷ permiten según él identificar la arquitectura del espectáculo: «Autor» es quien fija el modelo al que debe responder la obra, determina la imagen, escoge al proyectista. Las actividades que patrocina, son ajenas al lugar, colonizan, encubren y son estímulo publicitario de operaciones especulativas.

14

La técnica y el trabajo no están usados como material desde el que extender la imaginación... sino como revestimiento doblegado de una imaginación tradicional, asegurada, rutinaria y formalista. La aparición extemporánea del edificio, su excepcionalidad formal, lo presentan al espectador como puro objeto de contemplación pasiva. «Ícono que no remite más que a sí mismo o a lo trascendente.» La relación estética entre espectador y la arquitectura está basada en la medida, en la cantidad.

Podemos estar de acuerdo, en líneas generales, con estos cinco puntos, pero hay algo que nos deja perplejos, su finalidad: «distinguir entre arquitectura del espectáculo y arquitectura moderna». En primer lugar porque ¿acaso no estaba contenido en el programa de todas las vanguardias la voluntad de un espectáculo total y grandioso? Está en el futurismo, en la arquitectura visionaria de Taut, en el programa de la Bauhaus de Gropius y su catedral cristalina, está en la Ville Radieuse y en el plan Voisin de Le Corbusier y en el majestuoso y silencioso mundo de imágenes de Mies: en los rascacielos de cristal y en el Pabellón de Barcelona contenido en un mundo de reflejos inmatrimales, «donde una imagen sigue a otra indefinidamente, como en la superficie del agua»¹⁸.

Acaso no es ésa la esencia de la sociedad espectacular. ¿Que es el Pabellón de Barcelona, con su multiplicidad de superficies especulares, sino una máquina de construir imágenes? En las

propias palabras de Quetglas: «...El Pabellón no está hecho con piedra, cristal, estuco y hierro, sino con reflejos –y, en consecuencia, con ese material no se construyen suelos, paredes, pilares y techos, sino paisajes virtuales, paseos intransitables. Con reflejos sólo se construyen espejos»¹⁹.

Me parece necesario seguir insistiendo en este punto, la arquitectura de los maestros del Movimiento Moderno no apuntaban otros caminos sino tangencialmente. Sus textos y programas se vuelcan, desde Loos a Le Corbusier, al mundo de la publicidad y el espectáculo. Está en las páginas de «L'esprit Nouveau», donde mercancía, estática y tecnología se unen en una sola y nueva cosa. Está agazapado en «Das Andere», la revista de Adolf Loos, en su actividad pastoral y colonizadora, en su voluntad de introducir no sólo productos y mercados, sino formas de vida. También en sus obras vaga ese espíritu. Tras su amor a la verdad y lo auténtico, sabemos que, al igual que Mies o Le Corbusier, también falsificaba y trucaba fotografías, colocaba espejos que parecían ventanas y simulaba paisajes tras los cristales. Porque, en realidad, a partir de ahora «la ventana es una gigantesca pantalla»²⁰.

Loos y Le Corbusier construyeron sus vidas y su imagen al igual que sus obras como espectáculo, como ha demostrado Colomina en su ensayo «Intimacy and Spectacle». Sería fácil caer en la tentación de calificar únicamente como arquitectura del espectáculo toda una serie de construcciones banales y grandilocuentes, con frecuencia asociada a los grandes rascacielos americanos, europeos o asiáticos, o a la arquitectura posmoderna más comercial y de mal gusto, estilo parque temático. Sin embargo, no es allí donde he encontrado fuertemente expresados y estructurados los conceptos de espectáculo e ilusión, sino en la arquitectura «moderna» de «calidad» de nuestros mejores arquitectos contemporáneos.

15

Jean Nouvel: un constructor de ilusiones

El consumidor real se transforma en consumidor de ilusiones. La mercancía es la ilusión efectivamente real, y el espectáculo es su manifestación general.

Guy Debord

Trataré ahora de mostrar con algunos ejemplos actuales esta nueva tendencia de la arquitectura: la construcción de ilusiones o realidades virtuales como espectáculo. Convertir en realidad la ilusión para inmediatamente después transfigurar en ilusión la realidad. Ésta parece ser la voluntad de algunos de los grandes «arquitectos de nuestro tiempo»²¹.

Me limitaré aquí a la obra de Jean Nouvel. Me parece lo suficientemente coherente e ilustrativa respecto a los términos de «ilusión» y «espectáculo» como para merecer un análisis particularizado.

Jean Nouvel (1945) pertenece, significativamente, a la generación del 68, y no sólo por una cuestión cronológica, sino también por derecho propio, por su participación activa en los acontecimientos del mayo francés. Su relación con este contexto hace que, sorprendentemente, muchos críticos relacionen su obra con el movimiento situacionista²².

«Elle doit s'adresser (l'architecture) l'esprit plus que l'oeil, traduire une civilisation vivante plus qu'un héritage. Pour cela, tous les moyens sont bons: le symbole, la référence, la métaphore, le signe, le décor, l'humour, le jeu, l'ironie, le plagiat, l'innovation, la tradition, le style... Tous les mots sont permis. S'ils sont utiles au sens donné. S'ils sont compris. De ce point de vue, l'avenir de l'architecture es plus littéraire qu'architecturale, plus linguistique que formel. Si l'architecture devient ce moyen de véhiculer des idées, de signifier par l'espace, l'architecte, par voie de conséquence, es un homme qui dit (avec le construit comme langage), qui parle ceux qui vont vivre l'espace qu'il difinit.»²³

En este sentido, la novedosa arquitectura de Nouvel se revela claramente descendiente de aquella «architecture parlante» propia del espíritu ilustrado y cabría verla, gracias a su alianza con la tecnología y los *media*, como el último eslabón del proyecto ilustrado que, en definitiva, son las vanguardias.

16 La conquista de lo inmaterial, el reino de la luz

Allí donde el mundo real se transforma en meras imágenes, las meras imágenes se convierten en seres reales, y en eficaces motivaciones de un comportamiento hipnótico.

Guy Debord

Les images produisent l'architecture, elles sont le material premier de l'architecture, de manière non métaphorique mais constitutive.

Paul Virilio

La historia de la arquitectura tiene, también, una larga tradición espiritual. Una voluntad de trascender y sublimar la materia recorre sus más importantes episodios. Las catedrales góticas se elevaban hacia el cielo desafiando las leyes de la gravedad. Sus estructuras se perforaban para ascender livianas y frágiles en vertiginoso ritmo dejando la materia paso libre a la luz. Era la expresión colectiva de una voluntad de trascendencia. Las vanguardias artísticas de nuestro siglo unieron su proyecto de renovación artística y social bajo el símbolo de la «catedral de cristal». Una utopía que convergía bajo estos símbolos universales y trascendentes: la luz y el cristal²⁴.

La obra de arte era portadora de valores universales de redención espiritual. Las arquitecturas de Bruno Taut y Paul Scheerbart se extendían más allá de los límites de la ciudad, abarcaban

paisajes alpinos, cubrían la superficie de la tierra y se extendían por el cosmos en su calidad de obra de arte total y omniabarcadora. Sin embargo, todos estos proyectos y visiones no tuvieron una existencia más allá del papel, en dibujos y textos. Eran el producto de la imaginación desbordante de arquitectos visionarios. Estas utopías, aparentemente relegadas por la contestación de la evolución mecánica, racional y objetiva del mundo de la producción industrial y la tecnología, pronto se demostrarían idénticas. Ambas formaban parte de un único proyecto de dominación, se necesitaban mutuamente para realizar un objetivo que trascendía a ambas: la construcción real de un universo ilusorio, la transfiguración del universo real en mera ilusión.

Mies van der Rohe fue quizás el primer arquitecto del siglo xx que mostró claramente una vocación constructiva racional y objetiva unida a una voluntad de desmaterialización. Sus proyectos de rascacielos de cristal de los años veinte tienen esa doble lectura. Por un lado, se hace eco de un método constructivo, estructural, seriado, que se manifiesta en la clara superposición de planos horizontales y en una retícula uniforme de pilares. Por otro, una envoltura fina y uniforme de cristal. El edificio entero desaparece tras esa fina piel cuya última función sería la desaparición de la materia misma. Para Mies, la arquitectura no es volumen ni espacio, sino el «juego de los reflejos». Los reflejos cambiantes, los juegos de luz, la transparencia, son el material con el que debe construirse la arquitectura. Hay una clara voluntad de exorcizar el reino de la materia y de las sombras. La arquitectura deja de ser la materialización de una imagen previa, la petrificación de un sueño, para convertirse ella misma en una productora de imágenes. Es indudable la importancia que la fotografía o el cine tuvieron en este sentido. Las imágenes y fragmentos de arquitectura, utilizadas como formas autónomas, se convertían a su vez en productoras de nuevas imágenes al margen de su existencia real. Esas «imágenes» pronto fueron el objetivo final de la producción arquitectónica. La arquitectura dejaba de tener una imagen fija, «congelada», para convertirse en un artilugio capaz de crear un mundo de imágenes cambiantes: el Pabellón de Barcelona es ese artefacto capaz de producir imágenes²⁵.

17

La obra de Jean Nouvel es significativa de todos estos aspectos. En ella se dan cita con magistral destreza todos los símbolos y mitologías de nuestra época: Una clara voluntad de desmaterialización del objeto arquitectónico a través de diferentes medios o estrategias. La arquitectura, como el cine, la fotografía o la pantalla del ordenador, no es sólo una imagen definida, acabada, sino que es a su vez un medio, una productora de imágenes. Estas imágenes, esta construcción virtual, sólo es posible en el límite: allí donde materia e imagen convergen, en un plano conceptual: la superficie de la pantalla. Esta construcción se constituye en la nueva y única realidad. Una segunda naturaleza inmaterial que ya no es capaz de producir resistencia a los flujos del capital. Un espacio sin contradicciones ni conflictos sociales: el reconfortante espectáculo de la ilusión realmente construida.

Jean Nouvel ha insistido repetidamente sobre la idea de desmaterialización: «J'ai toujours cru que l'architecture é voluerait vers une dématérialisation progressive»²⁶.

Él mismo ha reconocido estas características en su propia obra: «L'institut du Monde Arabe, le Ministère des Finances ou la Tête-Défense renouent avec ce jeu de la matière désintégrée par la lumière»²⁷.

Sin embargo, su arquitectura va más allá de los simples efectos especiales, de las imágenes futuristas y de los juegos de transparencias que bajo la luz se ejercen. El mago oculta su truco, nos hace vivir por unos momentos en un mundo mágico e irreal, por unos momentos compartimos con él unas reglas de juego preestablecidas, sin embargo, Nouvel lo convierte en una nueva realidad.

El Instituto del Mundo Arabe (IMA) 1981-1987, es un proyecto complejo en todos sus aspectos formales, técnicos y simbólicos. Todos ellos buscan una unidad que se diluye en la imagen, en la instantánea, o mejor, en la secuencia de imágenes. Entrar en el IMA es traspasar el límite entre dos mundos, es un cambio de plano cinematográfico, es como abrir una ventana en el ordenador. El cambio se produce de repente, sin pasos previos, es como penetrar en una pompa de jabón sin romper su superficie. La fachada sur, una superficie de 2.000 m² compuesta por multitud de diafragmas fotosensibles es el límite entre exterior e interior, una piel tensa y mecánica que separa dos mundos sin posible continuidad pero intercambiables: interior y exterior, realidad y ficción. Esta dualidad crea un nuevo paradigma, la de la pantalla (el soporte inmaterial sobre el que se proyecta la imagen) como única realidad.

18

«L'IMA es plus fiction que réalité, plus lumière que substance, plus fragilité que solidité, plus rythme qu'immobilité, plus esprit que matière... S'y lit avec insistance, pour la première fois inscrit consciemment et clairement dans le construit, une volontaire disparition.»²⁸

Pero como hemos visto, ésta no es la verdadera novedad de la obra de Nouvel. Está en Mies, en la Bauhaus y en muchos rascacielos de los años 70. Pero por primera vez, esta voluntad de desaparición no es capacidad de integrarse en el medio, de camuflarse en un determinado contexto físico o cultural, sino en la voluntad de hacer desaparecer ese contexto.

En un texto de 1985, *Transparence*, Nouvel explica este concepto de arquitectura, la idea de desmaterialización, frente al tradicional concepto de permanencia. «L'architecture es condamnée assurer une permanence... et c'est peut-être pour oublier cela aujourd'hui qu'elle essaye d'utiliser chaque moment comme si, tout d'un coup, elle n'avait plus le temps, comme si agacée d'être pétrifiée, elle voulait commencer respirer, rivaliser avec les saisons, mettre ses habits de lumière pour la nuit. Et ce sont ces changements rapides d'apparence qui comptent. La permanence ce n'est plus un mais mille visages changeants, fruyants, qui tentent de traverser les âges.»²⁹

La permanencia no es más que un momento de ese fluir de imágenes, o tal vez. Ese fluir de imágenes se convierte en la única permanencia?

El límite de lo real

*La limite devient le monde même. Jadis, la limite était ce qui séparait un monde d'un autre, aujourd'hui le monde peut être contenu dans la limite même! À mon avis, c'est vraiment un paradoxe qui pose problèmes aux architectes*³⁰.

Paul Virilio

La idea de límite es un concepto filosófico y matemático. El límite no existe más allá de la concepción infinitesimal del espacio y el tiempo, allí donde por la infinita subdivisión se hace de nuevo infinito. Ese infinito supone a su vez un proceso de transubstanciación de la materia de tipo casi religioso. La paradoja de Aquiles y la tortuga no tiene solución sino a través de un salto en el vacío. Walter Benjamin invocaba en sus tesis de Filosofía de la Historia la interrupción del tiempo vacío y uniforme del devenir, como concepto revolucionario, y como única salida a un presente/futuro predeterminado por los hechos. La iluminación profana se presentaba como interrupción de la historia vista como dominación.

19

Explorar la idea de límite en la arquitectura de Nouvel es, sin embargo, entrar en un mundo de infinitas imágenes que fluyen sin posibilidad de interrupción. La TOUR SANS FINS es ese límite. Su esbeltez, la relación entre superficie y altura se acerca al límite de lo posible y lo razonable tanto técnica como funcional y económicamente. Sólo después sus límites físicos se desvanecen a través de efectos teatrales y de una perfecta «misse en scène». La torre sin fin se diluye en sus extremos, de una transparencia total en la cima a una opacidad oscura en la base. El nombre del proyecto «Tour sans fins», bajo el que normalmente se interpreta su arquitectura, no responde más que al efecto, la ilusión que se intenta crear. Sin embargo, debería llamarse la Torre de los límites, porque es ahí precisamente desde donde se piensa, cómo y con lo que se trabaja para hacer posible el proyecto. El límite entre materia y no materia, el límite entre luz y sombra, entre transparencia y opacidad, en definitiva, el límite entre realidad y ficción. Es precisamente en este límite donde se produce esta nueva realidad, esa ficción real en la que trabaja Nouvel. Su arquitectura es una arquitectura de los límites. Una arquitectura de exploración del límite. Una arquitectura de los límites de la realidad, por tanto, una arquitectura de la ficción construida. «La tour sans fins, comme l'IMA, a pour vocation unique de faire passer les rêves à travers le miroir, de l'incarner sans rien perdre de sa richesse. Soit elle a été conçue, comme d'habitude sur le fil du rasoir, c'est avec une parfaite appréciation des limites possibles de cette exploration des extrêmes.»³¹

No sólo pensar los límites, sino pensar en el límite. ¿Qué es en el límite la Fondation Cartier? Una sucesión de pantallas en las que se diluye la realidad. ¿El IMA? vitrina de la cultura árabe, síntesis entre lo exótico y lo tecnológico. ¿La Ópera de Tokio? Un estuche precioso que esconde una máquina de destruir realidad. ¿*La tête Defense*? Un filtro que cuadrícula el paisaje, lo desmaterializa y transforma las puestas de sol en coordenadas matemáticas. ¿El centro cultural Onyx? El misterio impenetrable de la Kaaba. ¿*L'état des choses*? Construir una ficción y vivir en su interior. ¿El proyecto para la Expo de Viena? Vivir y experimentar desde el interior mismo de la pantalla. Nouvel sublima cualquier contenido, función o técnica, todo se desvanece en una imagen. Imagen de imágenes, imágenes sin contenido, imágenes formales basadas en la sublimación del medio, del soporte técnico que desaparece. «L'image devient un matériau de l'architecture... les images produisent l'architecture, elles sont le matériau premier de l'architecture, de manière non métaphorique mais constitutive.»³²

20

Nouvel da un paso más, ya que la imagen no es ya aquella síntesis capaz de comunicar de forma clara y contundente algo real, tampoco es la pura estética banal y vacía de los colores puros y las formas simples. La imagen queda reducida al propio soporte técnico, inmaterial a su vez. «Cela traduit sans doute l'importance que j'accorde un phénomène qui me paraît capital aujourd'hui, très spécifique de notre temps, que l'on retrouve en particulier dans tout ce qui touche aux communications, par exemple, les photos tramées des journaux, la quadricromie, le vidéo, etc. Partout aujourd'hui, il y a une interface entre l'émetteur et le récepteur, et cette esthétique de la texture me paraît difficile d'ignorer. A l'heure actuelle, je ne vois pas comment structurer une image sans passer par ce support, donc par cette trame... et donc, je m'en sers... »³³.

Eduardo Subirats ha señalado a este respecto la importancia y significación del medio. «En el vídeo, la baja o mala definición de la imagen tiende, por sí misma, a la volatilización del objeto y al debilitamiento o aniquilación técnica de la experiencia.»³³

Tendencia que se puede observar en todas las obras de las últimas neovanguardias artísticas y arquitectónicas, desde la pintura *pop* de Roy Lichtenstein a Rem Koolhaas, MVRDV, Zaha Hadid o Herzog & de Meuron. Quizá teñidos de nostalgia por aquellos documentos de las vanguardias soviéticas o por la estética de las malas reproducciones que corren de mano en mano en tiempos de penuria económica pero entusiasmo cultural.

Trabajar en ese límite de lo real y lo imaginario está en la base de todas las propuestas de Jean Nouvel, para él ser arquitecto no es diseñar ni reflexionar sobre el hecho arquitectónico. «Un architecte, c'est quelqu'un qui choisit de produire des fragments du réel en sachant très bien que, par la force des choses, il sera plongé dans un monde de compromis et qu'il lui faudra accepter toutes les incohérences du monde dans laquelle il travaille. Il peut, il doit

aller aussi loin que possible et c'est cela qui m'intéresse: aller jusqu'à la frontière, la limite du possible.»³⁴

En un mundo en el que finalmente un economista es un arquitecto financiero, un filósofo un arquitecto especulativo, un cineasta un arquitecto de imágenes, etc., un sistema en el que la estructura productiva o reproductiva se transforme en arquitectura de los inmateriales, el arquitecto frente a la tradicional tarea de construir el espacio que cobija la vida, debe volatilizar lo material para construir un mundo de virtualidad capaz de suplantar a la propia realidad.

NOTAS

¹ Walter Benjamin. «El surrealismo», en: *Iluminaciones*. Ed. Taurus, Madrid 1980, pág. 47.

² Ídem.

³ Beatriz Colomina. *Privacy and Publicity. Modern Architecture as mass media*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, pág. 244.

⁴ Ídem. pág. 323.

⁵ Walter Benjamin. «La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica», en: *Discursos Interrumpidos I*, ed. Taurus, Madrid 1973, pág. 53.

⁶ Ídem, pág.54

⁷ Walter Benjamin. *La obra de arte... op. cit.* pág. 49.

⁸ Eduardo Subirats. *Linterna mágica. Vanguardia, media y cultura tardomoderna*. Ed. Siruela, Madrid 1997, pág. 65.

⁹ Ver a este respecto las obras de D. H. Kanweiler. *El camino hacia el cubismo*. Quaderns Crema, Barcelona 1977 y *Juan Gris, vida obra y escritos*. Quaderns Crema, Barcelona 1995.

¹⁰ Beatriz Colomina, *op. cit.* pág. 14.

¹¹ Anselm Jappe. *Guy Debord*. Ed. Anagrama, Barcelona 1998, pág. 88. Como señala el autor en una nota, este análisis fue hecho con más de una década de anticipación respecto a la aparición del fenómeno posmoderno.

¹² Anselm Jappe, Ídem. pág. 91.

¹³ Guy Debord. *Comentarios a la Sociedad del espectáculo*. Ed. Anagrama. Barcelona 1999, pág. 34.

¹⁴ Toyo Ito. «La ciutat simulada: Espai arquitectònic i mass media.» *Quaderns d'Arquitectura* n.º 213, Barcelona 1996, pág. 157.

¹⁵ Utilizo este término en referencia directa a Jean Nouvel y Le Corbusier.

¹⁶ *Quaderns d'Arquitectura* 217, p. 44.

¹⁷ Josep Quetglas. «Miscelánea de opiniones ajenas y prejuicios propios, acerca del Mundo el Demonio y la Arquitectura». *El Croquis* n.º 92. Madrid, 1998.

¹⁸ Cit. en Guy Debord. *Comentarios a la sociedad del espectáculo*. *Op. cit.* pág. 26.

¹⁹ Beatriz Colomina. *Op. cit.* pág. 323.

²⁰ Con la denominación arquitectos de nuestro tiempo quiero remarcar su voluntad de construir, no un edificio o un espacio, sino una nueva realidad.

²¹ Nouvel propone una estrategia de situaciones: con el escenógrafo Jacques Le Marquet desarrolla una forma de operar a base de producir situaciones, en lugar de modelos geométricos o topográficos. Una estrategia de explotación del deseo como elemento de mediación entre sujeto y objeto. O como dirían los situacionistas, a eliminar las «distancias generadas artificialmente». Alejandro Zaera. «Jean Nouvel. Intensificar lo real». *El Croquis* n.º 65-66. Madrid 1996. El autor del artículo ilustra este párrafo añadiendo en una nota una cita de Debord, por otro se apoya constantemente en el teórico de la guerra Carl Von Clausewitz, liderado y teorizado por Debord (1931-1994). Quizá algunos de los conceptos situacionistas puedan ser aplicados a sus primeras obras, sin embargo, su obra más reciente se basa en el desarrollo de los conceptos propios de la sociedad del espectáculo y, a su vez, es productora de «imágenes» espectaculares. Imágenes como las que produce el cine, la publicidad o el ordenador. En un artículo publicado en 1980 en «Les Cahiers de la Recherche Architecturale» titulado «L'avenir de l'architecture n'est plus architectural», ponía de manifiesto de forma programática su voluntad de romper con los límites de la disciplina, de sumergirse en otros campos y sobre todo manifestaba que la arquitectura es un acto de «creación» de realidad por encima de todo.

²² Jean Nouvel. «L'avenir de l'architecture n'est plus architectural». «Les Cahiers de la Recherche Architecturale»,

«Doctrines et incertitudes» n.º 6-7, 1980. Reproducido en Patrice Goulet, «Jean Nouvel». Institut Français d'Architecture, Electa Moniteur. Milan-Paris 1987, págs. 162-163.

²³ Ver a este respecto el ensayo de E. Subirats. *La Flor y el cristal*. Ed. Anthropos. Barcelona, 1986. También el documentado ensayo de Marcello Fagiolo. *La catedral de cristal. La arquitectura del expresionismo y la "tradición" esotérica* en G.C. Argan. *El pasado en el presente*. Ed. G.G. Barcelona, 1977.

²⁴ Ver Josep Quetglas. *Imágenes del Pabellón de Alemania*. Les éditions Section b. Montréal 1991.

²⁵ Entrevista a Jean Nouvel en Patrice Goulet, *op. cit.* pág. 70.

²⁶ Ídem.

²⁷ Patrice Goulet. *Jean Nouvel. op. cit.* pág. 49.

²⁸ Jean Nouvel. *Transparence*. En: Patrice Goulet. *Jean Nouvel. op. cit.* pág 52-53.

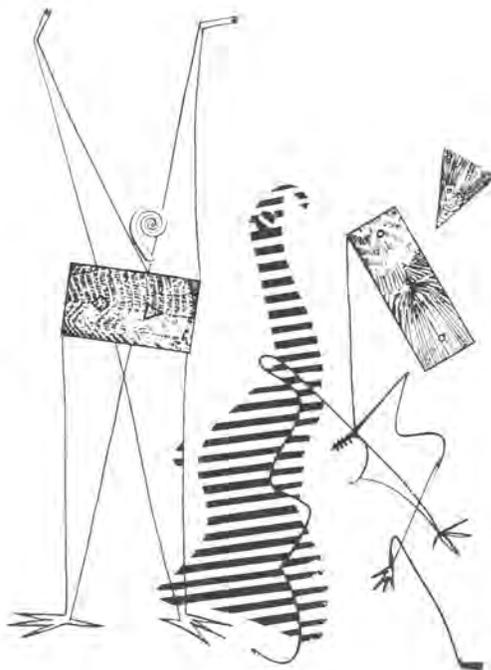
²⁹ Patrice Goulet. *Jean Nouvel, op. cit.* pág 54.

³⁰ Paul Virilio en: Patrice Goulet. *Jean Nouvel, op. cit.* pág. 107.

³¹ Jean Nouvel en Patrice Goulet, *op. cit.* pág 69.

³² Eduardo Subirats. *Linterna mágica. Vanguardia, media y cultura tardomoderna*. Ediciones Siruela. Madrid 1997. pág 141.

³³ Jean Nouvel en: *Patrice Goulet, op. cit.* pág 128.



LA FIESTA FALSIFICADA

Antonio Miranda

El autor imagina la gran fiesta como la nueva utopía posible o la ciudad ilustrada sin clases y sin manipulaciones del capital. El aspecto festivo de las producciones capitalistas no hace más que proporcionar evasión de la realidad y oscurantismo sirviéndose de la falsificación y la mentira de lo estético artístico. La fiesta enmascara la opresión social bajo la forma del anarquismo en sus dos facetas: neoliberal y fascista.

Si envenenas sus fuentes te fusilarán, pero si envenenas sus mentes, te cubrirán de oro.
(Viñeta de *El Roto* en *El País*)

23

La querencia al monte de la cabra

Que la ignorancia y la carencia de educación (estética para Schiller) es el origen y caldo de cultivo, causa y efecto, de los peores males del mundo, es algo que, si alguien todavía no lo sabía, puede constatarse en los informes de la Unesco de 1999. Allí se muestra de modo palpable y evidente la estrecha correlación entre el crecimiento de la ignorancia y el de la hambruna mundial¹.

No obstante, como pensaban los grandes ilustrados, no sería necesaria una acción positiva para enderezar la situación. Bastaría con que no se pusieran trabas al normal desarrollo del cerebro humano, para que semejante vergüenza desapareciera. Tanto los *Mass Media* y las Artes como la Arquitectura —las Tres Grandes Potencias ideológicas u oscurantistas—, si vivieran circunstancias menos sombrías, tendrían por misión promover la dignidad y el pensamiento crítico entre los pueblos. Pero ni siquiera tal cosa se les pide hoy. Bastaría con que los artistas comerciales o mercenarios se abstuvieran de poner obstáculos a esa dignidad y a ese pensamiento que, como derechos panhumanos, impiden. De esas trabas oscurantistas contra la emancipación, especialmente visibles en la fiesta —bajo cualquiera de sus variadas formas—, intentaré seleccionar algunas².

La gran fiesta podría ser la nueva utopía posible, dentro de la utopía que viene realizándose lentamente –progreso técnico-científico– día a día, desde la época neolítica. La fiesta podría llegar a ser la reconciliación de todos los cuerpos con todas las «almas» propias y ajenas en una nueva unidad dentro de una sociedad sin clases que suprimiera el carácter de mercancía que hoy se nos atribuye a todos y cada uno de los humanos. La fiesta –pletórica de confianza en el género humano y de amor a la vida– podría ser una mejor ciudad, una óptima capital. Porque a ésta vuelven, cada año desde los pueblos cercanos, aquellos que quieren y pueden quitarse de encima –aunque sólo sea por unas horas de masificado anonimato– la inhumanidad castiza, agreste, cotilla o provinciana.

Una verdadera fiesta, una fiesta no obligada es una ciudad o casa noble y amplia, en la que cada persona respira libremente y pierde el carácter de ganado estabulado –a plazo fijo– frente al escenario o la pantalla. La identificación albertiana de la ciudad con la casa nos podría ayudar con su objetivo festivo, a eliminar la cosificación publicitaria y publicitada que de la gente en fiesta el estatus extrae para vender y vendernos mejor. Con poco más –amar y no despreciar a ningún **otro**– puede llegar cada ser humano a *ser un dios para cada hombre*, como proclamara el renacentista Bacon. Ésa sería la única fiesta de auténtico valor.

24

Contra las aglomeraciones seudofestivas, gregarias y estabuladas de la capital (en el extremo público) y contra la cama habitualmente compartida (en el extremo íntimo), o sea, contra la forzada cohabitación, Rousseau nos recuerda que el *aliento del hombre es veneno para el hombre*. No será, pues, tanto el matrimonio como la miserable casa común y la cama compartida y obligada, las verdaderas tumbas (festivas) del amor. Que sean familiares de las víctimas los más abundantes de entre los asesinos nos debe hacer repensar la frase evangélica: *enemigos los de tu casa*. Algo similar podemos decir de la ciudad. La tumba de la capital no es tanto la *densidad urbanística*, como suele decir la demagogia de *Sangre y Tierra*, sino la miseria que también se materializa en la *densidad doméstica*. Por otra parte, conviene recordar al respecto que sólo dos de cada diez viviendas de las que se construyen en el mundo desde hace decenios, no son chabolas.

El término *capital* nos habla de la población donde reside el gobierno de una zona, pero también define al dinero invertido en una empresa que produce una renta basada en plusvalías, esto es, en salarios no pagados. Esa coincidencia nos hace pensar en la fiesta. En España, al menos, las celebraciones de una capital, hace años, se llamaban *Ferías y Fiestas*. Era todo más claro. Se reconocía que el Pan y Circo inyectados por el populacho burgués (dominante) en la resignada y paciente masa popular (dominada) eran concomitantes. Eran coherentes y complementarios con el mercado al que todos servían y con el capital que, todo lo rige, con zoológica ferocidad, desde hace demasiados siglos, para desdoro de la inteligencia, la humanidad y la arquitectura. Porque lo popular, en el pasado y con frecuencia, se mantuvo relati-

vamente libre de la acción capitalista. Por ello pudo ser origen permanente de pensamiento aristocrático. Pero cuando el operador capital alcanzó a tocar (con las Tres Grandes Potencias ya citadas) al noble y arisco espíritu popular (basta verlo en el caso de la noble arquitectura sin arquitectos) realizó la transustanciación del *episteme*. Los mejores valores humanos fueron sustituidos por una necia ideología masificante, en *opinión o doxa* ya más fácilmente manipulable y modelable. Aunque, en cualquier caso, hoy, desde el Primer Mundo, podamos decir que cualquier tiempo pasado fue peor, es peligroso olvidar las frecuentes zonas y fases de reflujo de la humanidad.

Ya por entonces, el campechano cacique nacionalista –con fachada de integrista nacional, esto es, cateto, parroquiano, patriotero y localista– presidía tanto las Ferias como las Fiestas. Éstas eran una parte esencial de las *señas (asesinas) de identidad* del terruño³. El cacique unía en su misma persona el Poder político de la polis y el Poder mercantil del mercado. Por entonces, la fiesta no ocultaba, pues, el carácter ideológico, o sea, narcotizante que, al menos desde las fechas del Imperio Romano, no ha dejado de mantener. Fue Juvenal el que se lamentaba del embrutecimiento del pueblo aficionado a las fiestas. Se quejaba de todo aquello –lenidad, *neutralidad* social y acriticismo– que tanto ruido, circense y apolítico, implicaba. Pero el público –hoy todavía menos respetable y más veleidoso que entonces– lo acepta todo con tal de que tenga aspecto novedoso o victorioso, de que brille y haga ruido. O es que no empiezan las fiestas con desfiles de horribles trajes regionales acompañados de las más ordinarias bandas musicales militarizadas.

25

La mala fiesta, la simple y cósmica válvula de escape social, ha llegado a ser esa torpe mezcla –de disciplinaria rutina ritual y de frívola improvisación chapucera, histérica y vitalista– que el mito pide para seguir siendo mito, para protegerse de la inteligencia crítica o poética que lo humaniza. Por eso, la alegre utopía ilustrada, colectiva y de progreso, nació contra el idealismo reaccionario que se esconde tras de la fantasía estupefaciente, del mito mercantilizado y del espectáculo seudofestivo. Y como toda enemistad activa engrandece al enemigo, la falsa utopía –o sea, la quimera irrealizable– viene siendo rentabilizada doblemente. Porque dos son los vectores de envilecimiento que la quimera social (televisiva o arquitectónica) despliega: 1) como droga fantasmiosa, estúpida y agradable al servicio de la cretinización dominante, 2) como aviso falaz a la población, de que toda utopía es locura quimérica inalcanzable y que más vale por ello, dejar todo como está, y no hacer olas.

La capital es más capital en fiestas. Observad el despliegue publicitario. Todo es espectáculo banal y juego para la recuperación –por parte del estatus– del sueldo recientemente pagado (prestado) al trabajador. Esa succión de dinero, obtenida por reversión de sueldos al patrono multinacional, se multiplica a través de todo tipo de espectáculos memos, bien deportivos, bien musicales, bien folclóricos, etc.

Porque la capital concebida, en origen, para la libertad como utopía real, para la defensa, el encuentro y el amor entre los seres humanos ha sido alienada, usada, corrompida por el capital para objetivos tan escasamente utópicos como el del máximo lucro extraído de la diversión, el espectáculo y la evasión respecto a la dura realidad económica. Por ello, el capital –siempre con raíces inmobiliarias– se nos presenta como el principal enemigo de la verdadera ciudad y de la verdadera fiesta cuya vocación de alegría, liberación, fraternidad y servicio, viene a ser en todo momento, solar o parcela, usurpada por la vocación de negocio. Un negocio que lo abarca todo en tiempo y espacio: desde el suelo y el automóvil, hasta el espectáculo retrotaurino, y el ruidoso y explosivo de luz y sonido.

La rentabilidad financiera se ha convertido en el modelo -espacio festivo y del tiempo perdido- que coloniza nuestra conciencia. Así se mercantilizan nuestros cerebros. Así engorda el Becerro de Oro (forma liberal del capital) y se incuba –por si fuese necesario aplicarlo en alguna colonia– el Huevo de la Serpiente (forma fascista del mismo capital). La velocidad empresarial, con la que la dictadura del capital nos parasita, es ajena al tiempo humano. Hablo de la velocidad irracional, demencial e incontrolada de los movimientos financieros que, sin control estatal ni social, desnutren y matan a media humanidad sin darle *nada* a cambio. La *libertad* de la fiesta viene a ser sustituida por el *liberalismo* de la payasada fascista y de la *economía relámpago*. Me refiero al tiempo ruidoso y *festivo* de la sociedad informática y virtual, privatizada y apresurada, que nos convierte a todos en marionetas menesterosas. El ruido, el sudor estéril, la prisa oligocrónica... son también vicios del pobre oligofrénico colectivo.

26

Con el espacio sucede algo parecido. Ha pasado de ser espacio social, *público*, noble y alegremente festivo a convertirse en la ruina moral del espacio *publicitario*. No puede extrañar entonces, que R. Venturi –el chico de los recados que el capital USA utilizara con tanto éxito para su infame control internacional de la arquitectura– gritara, en su interesado paroxismo *postmodern*, el gran lema de hoy: «*Plazas y espacios públicos ¿para qué? No será para el uso y disfrute de unas gentes que debieran estar en sus casas viendo la televisión*».

Y es que la verdadera fiesta –por cuanto pueda tener de fenómeno social revolucionario a lo Bajtin– todavía produce aversión entre la mentalidad fascista. De ahí el control que, para la formación de la mentalidad sumisa, el estatus liberal debe mantener. De ahí que una función capital de la fiesta falsificada sea, a toda costa, la función ideológica u ofuscadora. La seudo fiesta al uso es uno de los principales cementos del sistema, a su vez legitimado por su misma falacia. En ella no cabe la contestación (del *aguafiestas*) sino exclusivamente la integración gregaria e integrista. El optimismo que a plazo fijo la fiesta nos impone garantiza el consenso de que *todo va bien*. La *evasión* de la realidad, la fantasía y la diversión formán el triángulo base de la falacia interclasista.

La fiesta es hoy más que nunca el opio del pueblo. Es la nueva superstición religiosa que oculta la lucha de clases entre la muchedumbre idiotizada, hipnotizada por el artista lacayo vendido al servicio del grupo dominante. La inmensa plétora de prácticas rituales con todo su aparato ceremonial y festivo —como bien ha sabido ver la oligopólica y parasitaria monarquía británica— sirven para mantener la coherencia y unidad productiva de los bueyes dentro de la institución ganadera. El espacio de la revolución es ocupado primero por la resignación y luego por la amnesia y la falsificación nacionalista, el embeleco de la *pertenencia al grupo* y, finalmente, por la colaboración activa con el enemigo interior. El pobre sujeto colaborador (todos lo somos) primero hace sus méritos ante el nuevo Leviatán multinacional pagando sus impuestos destinados directa o indirectamente al automóvil (*infraestructura*), principal protagonista de la seudofiesta. A la vez, el aplicado hombrecillo se lanza, dando ejemplo, a la promoción insensata del consumo masivo para satisfacer falsas necesidades (*estructura*). Por fin, con su activa y entusiasta participación, dará carne y sangre a la canonización y mitificación de la farsa como fiesta (*superestructura*).

La seudo fiesta, entonces, aunque no engañe a nadie, nos convence a todos. Es el amable operador que, con la farsa de la armonía interclasista, nos lleva de la reticencia inicial a la posterior condescendencia, de la condescendencia a la aquiescencia o lenidad, y de ésta a la militancia entusiasta y parafascista dentro del estatus de dominación. No sólo los desfiles, proclamas, trompeterías, banderas, medallismos, himnos y tantas otras liturgias generan fascismo en la medida en que gregarizan, extienden y masifican el cretinismo, también el griterío de la muchedumbre espectadora —que tanto galvaniza y vende— prepara a las gentes para aplaudir en la orjalía contra la razón. Así se militariza a los paisanos para celebrar el eterno, y creciente, ataque de la ignorancia contra los pueblos.

El capataz o jefe de personal, cargado de autoridad y razón, tras la fiesta engrasa su látigo con el recuerdo a la vez rencoroso y balsámico del «merecido descanso». La fiesta, así, canaliza doblemente la energía colectiva en el sentido del orden establecido, ya que además multiplica la plusvalía en el celo laboral compartido por quienes ayer descansaron, recuperaron fuerzas y, con todo, se divertieron tanto con tal profusión de ruido plebeyo.

El sonido musical —que pensamos puede disfrutarse tanto en los bosques y en las playas vacías, como en ciertas salas de conciertos o clubs de jazz— viene a luchar simultáneamente contra el silencio de los cementerios y contra los obscenos gritos de la taberna cuartelera. Pero aquella hermosa musicalidad ha sido sustituida bien por el grosero ruido del triunfador ostentoso y borracho, bien por el plomizo silencio del dolor de quienes ni para emborracharse tienen. Y es que en un mundo que confunde el éxito económico y la fama con la felicidad, y que no distingue entre lo lucrativo y lo valioso —o entre el fanfarrón y el valeroso— el ruido también puede venderse en todas sus horribles formas bajo apariencia festiva o festivalera. Estas formas oscilan entre el tubo de escape *embellecido* del vehículo espectacular u hortera, y los flatos efectis-

tas y atrayentes de los histéricos tenores huecos en la heráldica fanfarria wagneriana, pasando por las tan frecuentes deyecciones comerciales del *rap*, el *pop*, el *folk* y el *rock*.

Todo ello se vende al necio vulgo turístico, a la ignorante plebe burguesa cuyo *numen* ocupa e invade toda la sociedad. El belcantismo lírico es otra manera miscelánea de impedir –aplastar– simultáneamente esas dos festivas fuerzas de la libertad: la palabra y la música. Ya no puede sorprender que tal fuese el género preferido por todos los Al Capones, los Hitlers y los Mussolinis que en el mundo han sido. ¿O es que no podéis imaginaros a la flor y nata de la sociedad USA, a toda aquella cuadrilla de mafiosos y analfabetos millonarios sentimentales que odian el *jazz* y ocupan los palcos del Covent Garden, aplaudiendo –más ruido– durante interminables minutos toda aquella monserga operística llena de teatrera vulgaridad (*La chica del Oeste*) que el mismísimo y oportunista Puccini les administrara, nacida de su propia, comercial, efectista y demagógica pluma? (Sin cambiar de lente, podéis ver la zafiedad media de los líderes y próceres de la política, de la economía o de la cultura, en el lamentable espectáculo postmodernista y siniestro que las simples imágenes (¡aún fachadas!) de sus propias residencias, os ofrecen. De tanta grosería, obviamente, siempre estará a salvo –aunque no por sus méritos– cualquier primer ministro inglés, en cuanto a su residencia oficial se refiere. Sobre las residencias privadas, será preferible no hacer otras reveladoras y, con seguridad, desmoralizantes averiguaciones.

28 El espacio de la fiesta es, pues, similar a aquel Covent Garden: ámbito, ambiente o ambigü de ese mismo ruido fácil y sinérgico con el simbólico ruido del descorche prostibulario del champán flatulento. El ruido, junto con el humo, la basura, y la iluminación siniestra son atributos del infierno hoy explotados y vendidos como parte de la fiesta y de la ciudad.

La bicoloración de la cebra

Toda verdadera poesía es hostil al capitalismo.

Juan Gelman

La fiesta nos recuerda que Utopía, Belleza y Ciudad están tan profundamente relacionadas entre sí como lo están la Quimera fantasiosa y ficcional, la Lindeza edulcorada y *kitsch*, y el Arrabal disperso y «abierto» construido por el capital despiadado. Ya empieza a ser conocido que ambos campos son irreconciliables. La inteligencia por un lado y un mar de vulgaridad, zafiedad y mal gusto por otro, constituyen la frontera abismal. También ese mar de grosería nos rodea en la fiesta para que desviemos la atención de la realidad de clase. *Una marea de excrementos nos circunda*, decía Flaubert. La libertad real de la fiesta urbana compartida, de la fiesta en la que nadie –y menos un desposeído– quede excluido, es imposible en cualquier sociedad de clases. Pero más aún, bajo la opresiva presencia de las Grandes Potencias Cretinizadoras

(Artes y Músicas comerciales, Prensa y televisión amarillas, Arquitectura artística) del mundo festivalero o fecal, por más que vaya acompañado de prosopopeya anglosajona.

No se está hablando de la seudolibertad lela, consumista, nihilista o ácrata, propia del neoliberalismo. Llevar la Utopía anarquista al parvulario ha dado muy malos resultados, y, como acabamos de ver, la humanidad, mal dirigida por Occidente, se encuentra en fase pre-escolar, por no decir prehistórica como hubiera escrito Carlos Marx. Un país cuya edad mental media no supera la de ocho años, nos dirige. El capitalismo, que nos mantiene rodeados de la miseria globalizada, camina sobre dos patas la *neoliberal*, que ha sido definida con toda razón como anarquismo burgués o de derechas; y la *fascista*, que podemos definir como acracia policiaca o de Estado. La mitad de la *moneda* es liberal... la otra mitad es fascista. Rojo y negro. Pardo y azul⁴.

El ruido de disparos y explosiones (motor de motorista) es lo más vulgar y común pero por ello, lo más frecuente en nuestras fiestas. Y no hablo sólo de los fuegos de artificio. Es cierto que para dar ordenes a las masas hacen falta megáfonos. Pero para un sicoanálisis de la fiesta ruidosa podrían estudiarse además, todo tipo de escopetas, rifles o cañones –tiro de pichón, salvas de palacio, machada del fanfarrón tabernario y armado de pistola– y tantos otros símbolos fálicos de uso castrense. Como si los ejércitos hubieran tenido otra misión más alta que la de ser los eternos matones mafiosos al servicio de la propiedad capitalista. Y no está lo dicho –la expresión ruidosa y machista es común a ambos– lejos de los instrumentos del macarra terrestre o motonáutico que con el permiso del Excelentísimo Ayuntamiento y de las Autoridades Portuarias atruena la ciudad y la costa con el consiguiente daño neuronal (tan enorme en su rentabilidad mercantil) de los habitantes en kilómetros a la redonda. En todos esos casos hay un problema mental de forma e inguinal de fondo. Es más que sospechable que el tamaño del superego ruidoso (ej: afirmación nacionalista campechana) sea inversamente proporcional al del sexo del patriota estentóreo. Si bien tal asunto es objetiva y sexualmente trivial, debe haber algo de corto o de escaso o de lacio o de débil sobre el perineo del hortera machista que le hace buscar complemento –cuando no suplemento– de afirmación autoritaria y fascista en el artificio ruidoso que asusta a los niños, asombra a los bobos y molesta a todos los demás⁵.

Toda anarquía es más rebelde que revolucionaria. Su irracionalidad es siempre rentable para el estatus de dominación. Si es de derechas cohonesta la irracionalidad del mercado. Si es *de izquierdas*, sirve al estatus para justificar la represión, a la vez que le vacuna o inmuniza con los virus muertos de la rebeldía contra los virus vivos de la revolución. El idealismo voluntarista de la ruidosa fiesta de diversión a plazo fijo, supone el mito de que la sociedad está lista para la anarquía. Ésta ha sido una trampa que ha llevado a los pueblos al suicidio culpable, y de eso sabemos demasiado los españoles. Por el contrario, para aquello que los pueblos están siempre preparados es para la libertad. Pero no hay libertad donde hay miseria económica, y en consecuencia, miseria mental o moral. Pero la miseria es a nuestros ojos la peor y más flagrante de

las acracias. A los que como Goethe proclaman preferir la injusticia al desorden, debemos desmentirles diciendo que no hay mayor desorden que la injusticia.

A finales del siglo xx, el malthusianismo es aún más falso que cuando nació. Con un esfuerzo proporcionalmente mínimo se podría dar suficiente dignidad a toda la población del planeta si las fuerzas del Mal –con las Grandes Potencias a la cabeza– no lo impidieran. Donde campea la trifásica miseria (3/4 de la población de la Tierra) es porque impera el elástico, adaptativo, camaleónico y proteico capitalismo: bien bajo su forma liberal, bien bajo su forma fascista. Ambas no son sino manifestaciones del mismo anarquismo de derechas o mafioso. Cuando se finge la libertad de los miserables –con el permiso de Bajtin que veía en el carnaval cierta liberación– se alarga el plazo de su emancipación.

Ante el resobado y falso pretexto de los artistas festivos o lacayunos («Hago lo que la gente anhela, lo que gusta al público»), el silencio es complicidad o lenidad culpable. Como sabiamente distinguiría Ferlosio, el *interés público*, es muy escasamente compatible con el *interés manipulado del público*.

30

La belleza es inherente a la Utopía continua y lentamente conseguida por la humanidad. Ambas radican en una voluntad de sabia geometría y de creciente verdad. Pero la verdad, si nos atenemos a Cervantes, es coja y lenta corredora de fondo. La falsificación, en cambio, como la mentira es campeona en cualquier carrera de velocidad. Así se extiende de tal modo que hasta algunos avispados hacen coincidir la verdad (calidad) con lo que la gente quiere. Podemos leer en los textos taoístas, ya varios siglos antes de nuestra Era, que el mayor enemigo de la belleza es la hermosura almibarada, la lindeza de agrado fácil. Y es que el dulce y agradable facilismo es siempre falso. La belleza poética o belleza propiamente dicha, dice Octavio Paz «debe ser seca para que pueda primero arder y luego iluminar». La verdad es hermana siamesa de la belleza y ambas hijas de la luz, del bien. Un cierto despotismo a la luz de una, todavía débil, Nueva Ilustración (el *poder*) no le vendría mal a la belleza enferma a causa de la *pleuresía húmeda* instalada desde el *Poder*. La mentira creciente se defiende sólo con admirable habilidad. El camino de la verdad creciente, por el contrario, se encuentra asediado por los ataques incesantes de la ignorancia. Mientras no existan auténticos jurados populares (hoy son todavía solamente plebeyos) o ilustrados, más vale acogerse a doctos y aristocráticos jueces.

Un ejemplo. La fiesta vulgar o espectacular abunda en simetrías bilaterales, exiliando así la verdadera belleza. He podido conocer, a través de la simétrica T.V. algunas simétricas maquetas de la Utopía fantástica en la fiesta mediática. Me refiero, entre ellas –dentro de los diversos desfiles, carnavales y concursos– a esos vestidos monumentales que se trasportan a lomos de unas pobres *misses* en una plebeya cabalgata llena de efectismo, alarde y exhibicionismo. Tales vestidos gesticulantes, esos desfiles monstruosos, esos concursos abyectos (todos ellos frutos de un

pretendido *diseño*) terminarán socavando el buen nombre de cualquier ciudad en fiestas. Se puede asegurar que esas cabalgatas –jóvenes mujeres usadas como ganado de carga y tiro– de las modas, tan extendidas por el mundo, nunca han dejado de destilar un pésimo gusto, y no sólo por el exhibicionismo de lujo y derroche –siempre repugnantes–, sino por lo pueblerino del conjunto. La moda comercial –que siempre *va con los tiempos*, siendo éste su modo de entregarse al dinero y al Poder– ha robado para sí la «belleza» pervertida en *kitsch*, ha robado para sí la «estética» y la ha degenerado en cosmética, porque los estetas del *postmodern* también siguen cursos en USA de *Master en Esteticienne*.

La reacción identifica lo austero (la pobreza evangélica se encuentra tan alejada de la miseria como de la opulencia, a las que combate simultáneamente) con lo sombrío. Pero nuestra fiesta cuya austeridad propongo, es por el contrario, alegre y luminosa. No así los espacios festivaleros con los vestidos de que hablo, con su espectáculo de las chicas convertidas en acémilas. Cualquier moda –fugaz, aunque siempre idéntica a sí misma– está, en una supuesta escala estética, a la altura de esa lindeza empalagosa capaz de matar el menor atisbo de belleza. Esos folclores y mascaradas que comento pertenecen al submundo rebarroco y oligofrónico de la «Fantasía» o de «La Bella y la Bestia» de Walt Disney; pertenecen al terreno de la pretensión de elegancia también llamada cursilería, sin por ello abandonar la pretensión artística falsificada, también llamada *kitsch*. Tanto los vestidos citados como su festiva puesta en escena, carecen de una mínima verdadera imaginación, y para suplir tal falta de calidad, se nutren con cantidad de fantasías costureras y plumíferas para consumo de masas babeantes, masas de las que nadie puede presumir estar ajeno.

31

Poner en marcha una feliz utopía panhumana, esto es, un verdadero espacio de fiesta y de auténtico progreso, tiene una condición previa. Tal fiesta exigiría de antemano, lenta pero realizada con determinación, una *batalla popular* contra el gusto plebeyo, o sea, burgués o imperial. La buena y bella festividad necesita combatir el *show business* (artes, media, arquitectura) con una resistencia eficaz –de renuncia, boicot y abstención– contra todos esos espectáculos humillantes, pero que –tal y como Goebbels ponderaba– *tanto gustan a las gentes sencillas*. Detrás y con todas esas groseras epifanías festivas –como detrás de todo gusto vulgar o folclórico, sea de Hollywood, de Bilbao o de París, sea tuno, taurino o fallero– el fascismo se alimenta y crece ocultando su verdadero rostro y su Poder.

Que todo cambie para que todo siga igual, es el lema que parece haber aprendido el mundo festivo de las modas, y el *Show Business*, del escritor Lampedusa. Los citados acontecimientos festivos, como casi todos los hechos de la moda, suelen ser calificados, entre los periodistas amarillos y críticos esteticistas, de *originales*. Esa «originalidad» es otro de los atributos de la quimera fantástica o romántica que nos impide acercarnos a una nueva Realidad libre, poética y festiva. Porque la verdadera originalidad (radicalidad de lo *nuevo*) es precisamente lo más opuesto al monstruo arbitrario, *novedoso*, rancio y fastuoso del *megakitsch* al uso. La poética

consiste en una nueva Realidad de la realidad. Lo original nada tiene que ver con los inventos superficiales, efectistas o sorprendentes, propios de las *varietés*. Lo original, por el contrario, es *variación* poética, o explosivamente clara y radical. Lo original es aquello que mantiene sus raíces en sus propios y mejores orígenes, aquello que se nutre de su propia razón de ser, aquello en que la estructura del ser coincide con el sentido de la acción de ese mismo objeto verdadero. La fiesta eficaz y veraz se hace de exigencias de Realidad y de verdad panhumanas, de exigencias necesarias y por ello nuevas, sagradas, originales y radicales.

El conocimiento del sentido, razón, tamaño, lugar y destino de las formas y las cosas es, tal vez, el saber que nos proporciona la máxima altura del pensamiento. Pero esa elevación clarificadora no será posible sin un profundo descenso destructor (lo sincrónico vence a lo diacrónico) hasta esas razones objetivas y actuales, pero más *radicales* que *originales*. Y vale lo dicho tanto para la fiesta, para la belleza, para la utopía y para la Ciudad, como para cualquier objeto necesario y, por tanto –con el permiso del peor Kant–, bello. Cuando descubrimos la razón original del ser de las cosas verdaderas y veraces, su esencia geométrica y vital, nos defendemos contra el producto repugnante que no es otro que aquel de baja calidad –por lo anómico, informe, y sin razones– pero que, además, tiene pretensiones artísticas, plásticas y estéticas.

32

La bipedestación de la cobra

El postmodernismo actual –rebufo de otro que no cesa desde 1600, el mismo que siempre desfila ante nuestro ojos con ese contoneo manierista y danzón que hoy sabemos conduce al *Paso de la Oca*– viene siendo una gravosa importación más, de origen imperial y nunca un estilo. Es también una moda desgraciada y abominable cuyos orígenes y efectos fueron y son profundamente reaccionarios y por ello doblemente dañinos para todas las habitantes de las colonias. El postmodernismo que no cesa, so pretexto de humanizar el duro racionalismo irracional de la utopía moderna, remite a su pasado *rocodeco*, porque solamente en su feroz conservadurismo ha sido propiamente fiel a sus orígenes y por ello auténticamente original. Buena parte de los desfiles festivos, festivaleros y carnavalescos son productos postmodernos –es decir, antimodernos– que si no se detienen, pronto competirán en sus horrores con el más obscuro –y también postmodernista *avant la lettre*– naturalismo prerrafaelista.

El Naturalismo, nos dice Hauser, no es más que otro Realismo, pero de baja calidad. El Naturalismo modernista, es decir, antimoderno, sórdido –grafittero– de buena parte de nuestras fiestas –esas fiestas que debieran ser antesala de la utopía– no es diferente en las «tomatinas» de Levante ni en las variadas y cobardes torturas de bosques y animales que preparan y anticipan las torturas (también en el seno familiar) de seres humanos. El poeta Heine profetizó: *donde hoy se queman libros, mañana se quemarán seres humanos*. El demoníaco y, por ello *kitsch*,

Tercer Reich —con toda su ridícula y zafia coreografía— también hizo leyes *ecologistas*. Y es que ese Naturalismo —con frecuencia nacionalista, biológico y étnico— constituye el alma vario-pinta, pintoresca, castiza, mafiosa y campechana del fascismo grosero, el mismo que siempre jalean los mercaderes de la zona.

En éste como en cualquier otro campo, ética y estética son indivisibles, y ante la separación aparentemente científica entre ambas, debemos llevar nuestra mano a la billetera. Es más clara la separación entre ética y moral: la primera se defiende desde las fuerzas espirituales del progreso panhumano; la segunda se defiende preferentemente desde la reacción integrista y costumbrista. Es por ello que las falsas fiestas en general —para el caso de España: fallas, desfiles, carnavaladas, tomatinas, semanas santas, tunas, novatadas y torturas de animales—, aunque lesionan seriamente éticas y estéticas, siempre son aplaudidos por las fuerzas de la moralidad burguesa: los caciques, las clerecías, los cuarteles y los bancos.

No se puede eliminar lo que de «bonito» o soez tiene la realidad sin transformar de antemano esa realidad. La hermosura dulce y cursi es, solamente, una de las dos patas de la falaz industria cultural; la otra, complementaria e inseparable, es la grosería plebeya, trompetera y obscena.

Los conceptos gastronómicos —y simples o lelos— «bonito» y «feo», como dijera Picasso, no tienen sentido alguno para la crítica. Aún así, no quiero engañar a nadie; ninguna vocación esteticista alimenta mis palabras; sólo me anima el puro deseo de supervivencia. No podemos olvidar que el *Mal* (malignidad aniquilante) es tan hijo del miedo como éste lo es de la ignorancia. Pero, nada en este mundo hace tan ignorantes a los pueblos como esa lindeza agradable, esa moral acomodaticia, ese horror estético de teleserie americana, ese cotilleo institucionalizado, ese agrado falsificador, al que no podemos llamar feo (es demasiado peligroso para banalizarlo), sino *megakitsch* o criptofascista. Lo *kitsch* (el *kitsch* nace en el agradable arte de bazar), que sólo la arquitectura y los medios de manipulación de masas pueden ofrecer en cantidades masivas (*megakitsch*), viene a ser —según su poco clara etimología— el producto en que se unen el efectismo, el sentimentalismo y el facilismo con la *original* falsificación de las formas.

Frente al conformismo confortable y pancista que el sistema desea para sus votantes, frente a la abstención anarco-reaccionaria, frente al apoliticismo de masas que el sistema necesita, nada peor que oponer una utopía festiva, armónica, consoladora y gratificante. Ésta sería inmediatamente digerida, excretada y vendida por el sistema a la población, dentro de un programa ultra-liberal y despolitizador aún más amplio.

Primero la verdad que la paz, era el lema preferido de Unamuno. Y hacemos la cita porque, entendemos hoy, una paz instalada en la falsificación es idéntica a la más insidiosa y devastadora de las guerras. La auténtica (auto-ética y auto-télica) fiesta, nace de la equidad, de la

Utopía abierta, poética, crítica, racional y dialéctica que más que hacernos dormir en los orondos laureles armónicos, nos replantea, y exige, renovada cada día, una existencia basada en la sabia complicidad panhumana. Una existencia fundada en la negación del estatus de clase, y en la búsqueda de la verdad (como un derecho y un deber más, para todas las personas) es algo que, tal vez, el sistema no pueda manipular ni disolver, ni asimilar, ni vender, ni reconvertir en cultura de dulce agresión al servicio del descerebramiento colectivo⁶.

Una verdadera *ciudad o espacio para la fiesta*, es una ciudad ilustrada, esto es: notablemente densa, de topología continua y medianera, entretejida de muchas calles y plazas cuyas aceras amplias discurren flanqueadas por una edificación con más de tres plantas. Esa capital no mostrará retales de *zona verde* sino verdaderos espacios públicos flanqueados de arboles y habilitado para peatones y ciclistas ampliamente protegidos. Será una ciudad con villas en altura para todos, con trabajo y servicios de calidad para todos. Esa ciudad puede ser otra más de la infinidad de utopías realizables y, en un futuro, realizadas. Para su obtención, otra nueva utopía de armonía crítica y dialéctica ha de empezar a construirse en nuestras cabezas. Podemos empezar con el informe anual de la ONU sobre desarrollo humano (PNUD) ante nuestros ojos. Podemos seguir –aún teniendo que aprender del profeta Isaías (5, 20)– con la mejora de los objetivos del lema ilustrado. Podemos sustituir la manipulada *Libertad* del mercadeo por la Liberación panhumana, la *Igualdad* demagógica por la Equidad efectiva, y la paternalista *Fraternidad* por una verdadera Justicia para todos y cada uno.

34

Así se puede conseguir la mayor de las fiestas, la revolución que termine con la propiedad privada de los medios de producción, el nuevo Reino que flota como utopía en el evangelio, la transformación en el espíritu de todo el marco ético (o político) y cultural (o económico). Nuestras cabezas, así, radicalmente intolerantes con la intolerancia legal y organizada, habrán descubierto que en el tiro en la nuca, o en la Pena de Muerte –de la que aún la humanidad no se ha librado– hay algo aún peor que el concreto asesinato. Peor, *a priori*, porque un ser humano (asesino, legislador, juez, gobernador, etc.) ha debido llegar, previamente, a la abyección cobarde y fácil, esto es, a la más absoluta miseria intelectual y moral. Peor, porque ese hermano nuestro *ha tenido* que convertirse en sicario, quizá al servicio de un Poder infame de manos perfumadas. Peor, porque se ha aumentado la entropía, la deshumanización humillante, el asco y la repugnancia cósmica. Peor, *a posteriori*, porque con la ejecución de la víctima, de nuestro compañero de fiesta, se asesina al tiempo todo, y a toda la humanidad. Peor, porque, en resumen, se trata de la ordinaria estupidez de lesa humanidad y de lesa belleza. A fin de cuentas, el fascismo, o sea, la fiesta falsificada con la ordalía, no es otra cosa que el cemento de un bloque protohistórico, cemento cuyos componentes son la idiotez, la brutalidad y la vulgaridad.

Si la fiesta no sirve para construir y reconstruir más poder e intensidad de la Sociedad Civil, la fiesta es simple mascarada macarra; simple droga alienante. Por eso, la otra cara de la fiesta

internacional del populacho turístico es la muerte masiva por hambruna en el Tercer Mundo. Ambas son sinérgicas y se alimentan mutuamente. La otra cara de la «fiesta» del folclore nacional y del correspondiente negocio cultural de las «tradiciones populares» en el clima de las «glorias patrias», y las «pasiones nacionales» es el tiro en la nuca. Como bien sabemos, la negación de la auténtica fiesta de todos es consecuencia del sufrimiento innecesario de cualquiera. Porque cualquiera es, en cualquier caso, uno de los nuestros⁷.

NOTAS

¹ Borges, no menor como esnob que como escritor, escribe –contra Schiller– con error a la vez conceptual e histórico: *El romanticismo tendencia oracionera, desvirtuada después por hombres gárrulos como Schiller... (Inquisiciones)*.

² Por su propia etimología no debiera existir un derecho más universal que el del libre acceso a la universidad para todas las personas que lo desearan. Los meritorios profesores de gusto craso o grueso o romo –muchas veces desclasados del pueblo, pero sin estatus o tiempo para entrar en contacto con objetos de alta calidad– deberán obtener un año sabático para emplearlo en su refinamiento crítico o recuperación de los aristocráticos valores populares.

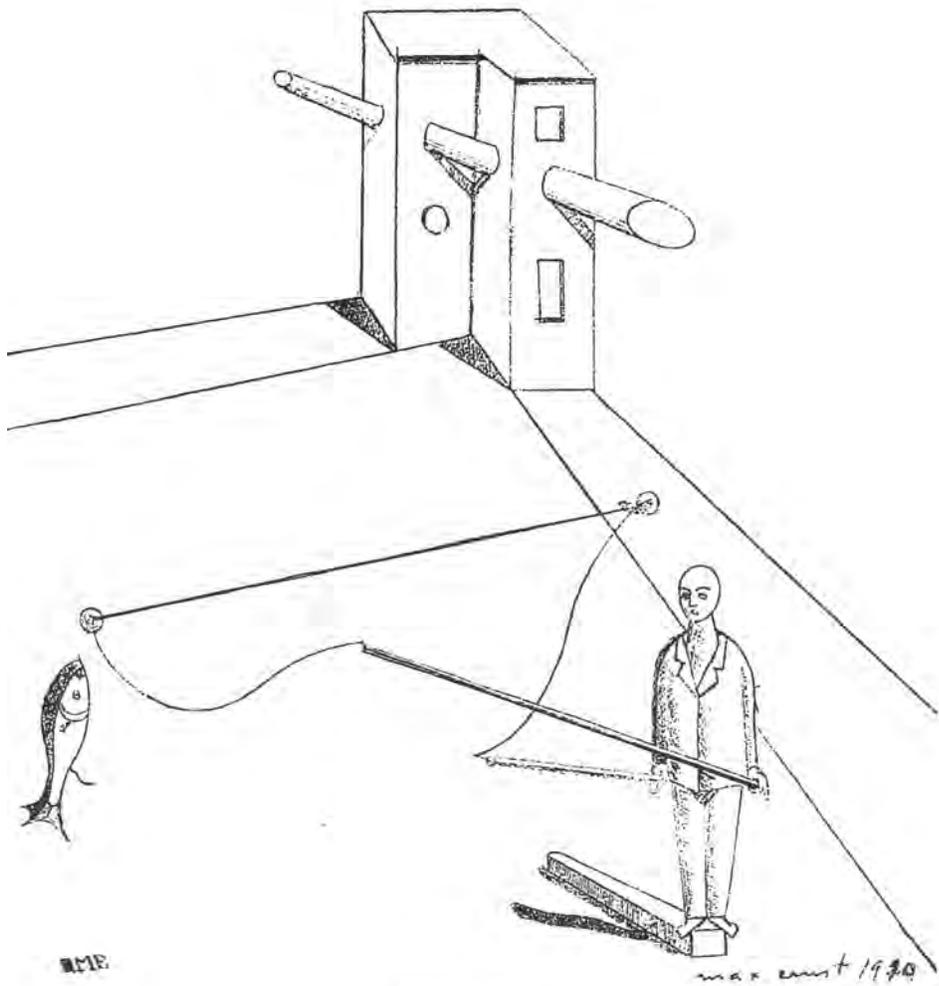
³ Ver la obra de Malouff.

⁴ Tanto USA como Japon y, en su caso, Hitler enviaron fusiles y asesores militares contra los campesinos chinos dirigidos por Mao. Sería ridículo o ingenuo pensar que el intervencionismo fascista yankee se ha limitado a Hispanoamérica.

⁵ En Cuenca, al parecer en el colmo de su necedad, el Poder cateto ha inaugurado un Museo del Ruido o Museo de la Ciencia, donde, según Víctor Riego nos dice, se atrae al público pueril imitando el ambiente infernal de las discotecas y otros locales de moda en los que humo, ruido y penumbra se unen para narcotizarnos.

⁶ Ver *El futuro de la ciudad entre la miseria y la utopía*, realizado al cuidado de Luis Miquel Suarez-Inclán, y editado en Madrid por la Fundación de Investigaciones Marxistas.

⁷ Ha sido dicho *Gora ETA, barbarie cateta*. Recuérdese también la importancia *festiva* del espacio escénico –la plaza de toros– tras la entrada en Badajoz de las tropas *nacionales* en la Guerra Civil española.



Max Ernst, 1919.

LA CIUDAD RECREADA

Los espacios lúdicos de los jóvenes

Carles Feixa Pàmpol

La construcción del territorio urbano por las culturas juveniles constituye para el antropólogo Carles Feixa el centro de una investigación que muestra cómo los jóvenes han organizado el mapa significativo de la ciudad, configurando simbólica y prácticamente espacios urbanos ignorados, desconocidos o relegados a una presencia marginal. En este sentido, analiza, en primer lugar, la historia de los espacios del ocio de la ciudad de Lleida desde la guerra civil hasta la actualidad, rescatando la vivencia de determinados escenarios urbanos. En segundo lugar, revisa los procesos de territorialización de las bandas juveniles en la ciudad de México, estableciendo un análisis comparativo entre ambas culturas juveniles.

37

*La ciudad no dice su pasado,
lo contiene como las líneas de una mano,
escrito en las esquinas de las calles.*

Italo Calvino, *Le città invisibile*

chos viven la subcultura como un comportamiento colectivo, sino la manera en que la subcultura se enraiza en la comunidad. (Cohen 1972:26-7)

Juventud y espacio urbano

A través de la función de territorialidad, la subcultura se enraiza en la realidad colectiva de los muchachos, que de esta manera se convierten ya no en apoyos pasivos, sino en agentes activos. La territorialidad es simplemente el proceso a través del cual las fronteras ambientales son usadas para significar fronteras de grupo y pasan a ser investidas por un valor subcultural. Ésta es, por ejemplo, la función del fútbol para los *skinheads*. La territorialidad, por tanto, no es sólo una manera mediante la cual los mucha-

Una de las posibles perspectivas de análisis de las culturas juveniles es su relación con el territorio, en particular su relación con la ciudad. Las culturas juveniles se han visto históricamente como un fenómeno esencialmente urbano, más precisamente metropolitano. Sin embargo, en la medida que los circuitos de comunicación juvenil son de carácter universal, la difusión de las culturas juveniles tiende a trascender las divisiones rural/urbano/metropolitano. La relación entre juventud y territorio puede analizarse desde dos perspectivas.

Por una parte, las culturas juveniles pueden contemplarse como una metáfora del medio ambiente del que surgen: no es lo mismo ser joven en un barrio periférico que en el centro urbano, en una zona residencial que en una ciudad perdida, en el medio rural que en el medio urbano, en Chicago que en el Distrito Federal de México, en una ciudad media que en una gran metrópolis, etc. Por otra parte, las culturas juveniles diseñan estrategias concretas de apropiación del espacio: construyen un territorio propio.

La emergencia de la juventud, desde el período de posguerra, se ha traducido en una redefinición de la ciudad en el espacio y en el tiempo. La memoria colectiva de cada generación de jóvenes evoca determinados lugares físicos (una esquina, un local de ocio, una zona de la ciudad). Asimismo, la acción de los jóvenes sirve para redescubrir territorios urbanos olvidados o marginales, para dotar de nuevos significados a determinadas zonas de la ciudad, para humanizar plazas y calles (quizá con usos no previstos). A través de la fiesta, de las rutas de ocio, pero también del grafiti y la manifestación, diversas generaciones de jóvenes han recuperado espacios públicos que se habían convertido en invisibles, cuestionando los discursos dominantes sobre la ciudad. A nivel local, la emergencia de culturas juveniles puede responder a identidades barriales, a dialécticas de centro-periferia, que es preciso desentrañar. Por una parte, las culturas juveniles se adaptan a su contexto ecológico (estableciéndose una simbiosis a veces insólita entre «estilo» y «medio»). Por otra parte, las culturas juveniles crean un territorio pro-

pio, apropiándose de determinados espacios urbanos que distinguen con sus marcas: la esquina, la calle, la pared, el local de baile, la discoteca, las zonas de ocio, etc.

Intentaré ilustrar estas consideraciones a partir de la presentación de dos estudios de casos sobre una ciudad media catalana y un barrio periférico de la ciudad de México. Me centraré para ello en la construcción/apropiación de determinados espacios de ocio, ya sean locales comerciales provistos por el mercado, ya sean espacios urbanos apropiados por los propios jóvenes. Y lo haré a partir de los relatos autobiográficos de los propios actores.

De la calle mayor a la calle del dólar

Lleida es una ciudad media, capital de la Catalunya interior, que en la actualidad tiene 110.000 habitantes. Es también el centro comercial, educativo y de ocio de una amplia y rica zona rural que va del Aragón occidental a los Pirineos. En el período de postguerra, la ciudad experimentó un proceso de crecimiento urbano y de modernización, uno de cuyos frutos fue la aparición de una serie de locales y de «zonas» para los jóvenes, destinados fundamentalmente al consumo de ocio. Me gustaría evocar la sucesión histórica de algunos de estos espacios, a partir de la memoria oral de diversas generaciones de jóvenes¹.

La calle Mayor

La diversion de los jóvenes eran los paseos de la Cabeza del Moro al Pie del Romero. La Cabeza del Moro estaba en la plaza de Sant Joan, era una estatua que aguantaba un balcón. A ve-

ces para atravesar la calle Mayor se necesitaban tres cuartos de hora. ¡Era imposible pasar! El ambiente en Lleida era la calle Mayor y en verano la rambla. Es que la gente vivía de otra manera. Entonces era un privilegio quien podía estudiar o hacer otra cosa... Y entonces era la rueda, ir a hacer la noria, ir dando vueltas. Y para dar dos vueltas te pasabas dos horas... (Lluís)

El paseo por la calle Mayor de la ciudad, conocido popularmente como «la noria», fue durante mucho tiempo el ritual social más importante de la vida local. Lugar de encuentro y socialidad, tiempo de ocio y fiesta, el paseo era la principal diversión de las generaciones de postguerra. Mucho más que parques o plazas, era el espacio libre donde la gente pasaba más tiempo de ocio. Cada día al salir de la escuela o del trabajo, pero sobre todo los fines de semana, se llenaba de una comunidad que se autocontemplaba en el paseo. La calle Mayor *cumplía*, claro está, otras funciones —comerciales, residenciales, productivas, litúrgicas, políticas—, pero creo que su morfología estaba modelada por esta función lúdica. Era ante todo el espacio de los jóvenes, los cuales no disponían de espacios alternativos donde pasar su tiempo libre (las entidades cívicas habían sido prohibidas tras la guerra civil y los bailes estaban reservados a los mayores de edad). Por ello, el paseo articula la mayor parte de los relatos autobiográficos de los que fueron jóvenes durante el período de postguerra.

El primer lugar, el paseo articula la percepción del espacio urbano. La calle Mayor es la arteria central de la ciudad tanto en horario comercial como en horas de ocio. La gente de

los pueblos y de los barrios acuden a comprar, las campesinas pasan antes de ir al mercado, los feriantes y traficantes de ganado cierran sus tratos en un hotel cercano, los varones adultos pasan sus tardes en la docena de cafés tradicionales dispersos por toda la calle. Es el espacio que han de atravesar los adolescentes que vienen de los pueblos con el tren para examinarse en los institutos, y que conservan intacta la imagen de su primer contacto con la ciudad. También es un rito de paso que legitima el ingreso en la ciudad de los recién llegados. La percepción de este espacio como el eje vertebrador del «mapa mental» de la ciudad está presente en la mayor parte de historias de vida. El trayecto que va de la Cabeza del Moro (un busto de madera que adornaba una tienda de ultramarinos, proveniente de los restos de un viejo mascarón de proa con el que sus propietarios habían comerciado con el norte de África) al Pie del Romero (la capilla donde se guarda la imagen de san Jaime, en romería hacia Compostela, al que un ángel ilumina con un candil para que pueda quitarse la espina que se le había clavado en un dedo del pie), configura una vía bien delimitada, repleta de monumentos sagrados y profanos. El movimiento define el escenario, como una enorme noria en continuo movimiento. En segundo lugar, el paseo articula el tiempo cotidiano de los jóvenes: de la agenda al calendario. La jornada diaria se organiza en función de las horas «sagradas» del paseo, con la frontera de la hora no menos «sagrada» del retorno a casa. El tiempo cíclico del calendario se actualiza en la liturgia periódica de la fiesta (religiosa, académica, militar, franquista, opositora: siempre tiene como escenario la calle

Mayor); y en la sucesión estacional del itinerario (la calle Mayor en invierno y la rambla de Fernando en verano). El cambio estacional lo marcan las fiestas locales, San Anastasio en mayo y San Miguel en septiembre: durante el período festivo, la noria se traslada a las ferias de atracciones vecinas. El tiempo del paseo organiza, finalmente, el ciclo de la vida: el final de la infancia está marcado por el ingreso en la comunidad que pasea; la consolidación del noviazgo acostumbra a comportar el traslado a espacios menos concurridos.

40

Ciertamente, la calle Mayor era un espacio poco «libre». En primer término, estaba «contaminado» por múltiples significados: cada rincón, edificio o monumento estaba cargado de connotaciones políticas, sociales y culturales. En segundo lugar, estaba sometido a la supervisión de las fuerzas del orden y del control social informal, ejercido sobre todo por adultos. Las relaciones entre los sexos habían de pasar por el filtro de la moral dominante: a las parejas que se «propasaban» se les llamaba la atención, y el «chafardeo» servía para controlar las conductas no permitidas. Se podría decir que los jóvenes vivían en «libertad vigilada». Sin embargo, la memoria oral transmite muchos ejemplos de apropiación juvenil del espacio, como la progresiva implantación de nuevas modas, usos y costumbres. E incluso algún conflicto entre jóvenes y poderes locales por el uso del espacio público. El caso más emblemático es el «carnaval del Pino» de 1961, un desfile carnavalesco en protesta por la prohibición de la fiesta de San Tomás de Aquino por parte del obispo, que recorrió toda la calle Mayor hasta el puente, donde se lanzó

al río un ataúd con un pequeño pino dentro. También fueron jóvenes (y obreros) los que protagonizaron en la calle Mayor las primeras manifestaciones antifranquistas y contraculturales (como las celebraciones del primero de mayo en los 60, y un *striking* contestatario en los 70). El abandono de la calle Mayor por parte de los jóvenes, a finales de los 60, coincide con el apogeo de las «boîtes» (las primeras discotecas) y con la apertura de nuevos locales en la zona alta. En la actualidad, la calle Mayor ha perdido gran parte del su carácter polifuncional, y se ha convertido fundamentalmente en un espacio de consumo: la función comercial ha desplazado y subordinado al resto de funciones. Han influido en ello el traslado de la burguesía local a la zona alta, la especialización comercial, el abandono de la mayor parte de espacios de ocio (casinos, cafés, cines, bailes). Pero para la memoria oral lo más importante ha sido el final del paseo juvenil como costumbre social: los domingos por la tarde la calle Mayor se queda vacía, mientras los locales de la «zona alta» están llenos a rebosar.

La plaza

Era la época de las pandillas de calle y de barrio. Al lado de la plaza había un descampado, donde todos aquellos grupos se encontraban. Cada uno con su terreno, y podíamos tener ritos comunes: el juego de bolas, el fútbol, o cosas por el estilo. Entonces, ése era el territorio de distribución de las diversas tribus que existían. Te lo digo así porque es así como lo vivíamos... Todo el tiempo libre, ¡no te lo tenía que organizar nadie! Estabas en un continuo proceso de investigación, de conocimiento de cosas exteriores, de batallas con otras bandas. Entonces,

las salidas de estos grupos eran hacia el castillo, donde se trataba de pelearse con los del Canyeret, que éstos eran los más fuertes de todos. Que podía venir simplemente por provocación de pedradas, o para citarnos a tirar piedras, a ver quién descalabraba al otro. (Antoni)

Mientras la calle Mayor era el escenario juvenil por excelencia, los niños y adolescentes pasaban la mayor parte de su tiempo libre en su propio barrio. La plaza ha sido tradicionalmente un lugar de encuentro y de socialidad. El juego en la calle, después de la escuela, permitía a los niños y niñas apropiarse del espacio urbano y utilizarlo en función de sus propias necesidades. Las madres y los abuelos están cerca y no se preocupan demasiado; a menudo también bajan a la plaza con la silla a coser, charlar o cantar. Hasta los años 60, la ciudad está todavía poco urbanizada. En todos los barrios hay descampados, ruinas, charcos, calles sin asfaltar, donde los menores aprenden a convivir con sus coetáneos, donde inventan y practican una enorme variedad de juegos que varían según la estación del año, el clima, la zona, el sexo, y que van de los más reglamentados a los más anárquicos. Las chicas también participan, aunque están más sometidas al control familiar. Los chicos, en cambio, disfrutaban de una gran libertad: pueden recorrer toda la ciudad en busca de nuevas experiencias («me los imagino como tribus nómadas»). Las épicas batallas a pedradas, por ejemplo, son vistas como un ritual que reglamenta las relaciones entre los diversos barrios, con reglas y escenarios bien precisos.

En la historia de la vida de un adolescente de los 50, el territorio vivido se organiza en

forma de círculos concéntricos. El núcleo central está formado por la plaza donde vive (el lugar de encuentro de la pandilla es el descampado en ruinas de un antiguo convento). Es el ámbito de interacción inmediata, de comunicación visual y auditiva (las madres les llaman a comer desde los balcones). El espacio se percibe como propiedad exclusiva del grupo, lo conocen al detalle, y cada rincón se carga de fuertes connotaciones emotivas. El segundo círculo lo constituye el barrio: es el medio urbano conocido y cercano, articulado en torno a la parroquia, las tiendas, los bares, y la escuela pública. Hay territorios neutrales (el campo de fútbol, el palacio del obispo), pero cada grupo marca estrictamente el propio terreno. La rivalidad desaparece sólo durante la fiesta patronal del barrio, cuando los microgrupos se integran en la gran comunidad. A veces, las bandas del barrio se pueden aliar para enfrentarse con otras zonas. Este territorio más extenso forma el tercer círculo concéntrico. No coincide, de hecho, con toda la ciudad, sino con aquellos barrios con los cuales mantienen contacto. Finalmente, los espacios libres, no urbanizados, del parque del castillo, el río y la huerta, configuran el cuarto círculo. Determinados lugares de los diversos círculos son marcadores mágico-míticos: los pozos de hielo, la «mano negra», las galerías subterráneas... Esta dimensión simbólica se expresa en el lenguaje, en la apropiación de «masco-tas», de palabras o cosas que se convierten en signos de identidad. A finales de los 60 se produce una expulsión de los adolescentes de la calle: ésta se urbaniza, el tráfico se hace más presente, pero sobre todo se difunde un

discurso moralista que alerta sobre los peligros del espacio público. Otras instancias socializadoras (la escuela, la televisión) vienen a «organizar» la vida de los menores. De manera que las plazas se convierten cada vez más en lugares de tráfico, y no en espacios lúdicos. Los menores empiezan a ser recluidos en el espacio doméstico y pierden el espacio público como lugar de juego.

El parque

Las chicas de fábrica, su única diversión era ir al baile con los novios, esconderse por el castillo, que era muy típico. Había dos compañeras que tenían novio y cada lunes explicaban lo que habían hecho por el castillo y por las calles del Canyeret, que no estaban como ahora. Es que no había espacios... (Esperança)

42

Además de la plaza y del paseo, la ciudad ha dispuesto históricamente de otros espacios libres que han cumplido determinadas funciones en el ocio de los jóvenes: los parques y los espacios naturales. La primera función de estos lugares ha sido la de territorio neutral de juego y centro de intercambio para las bandas de calle y de barrio. La expedición al «castillo» (el monte que rodea a la catedral antigua, convertido en cuartel hasta la postguerra) o al río permite a las pandillas de adolescentes descubrir rincones escondidos de la ciudad, entrar en contacto directo con la naturaleza, y relacionarse con pandillas de otras zonas. Se trata de territorios relativamente inhóspitos, libres de miradas adultas, a los que acudir en busca de aventuras, y también de guerra (algunas zonas cumplen la función de campo de batalla, como las laderas del castillo). Es necesario tener en cuenta que en el período de post-

guerra la naturaleza está muy presente en la vida cotidiana: el perímetro urbano está lleno de huertos, charcos y descampados, y la excursión a pescar o a cazar insectos y pájaros era algo habitual para los adolescentes (que conseguían con facilidad evitar las tímidas prohibiciones de los padres). El castillo, con sus túneles, murallas, restos de su antigua función militar, invita a la imaginación (los pozos de hielo, por ejemplo, son un lugar cargado de leyendas).

La segunda función de los parques es una función amorosa. Para los jóvenes de postguerra, sin espacio privado a su disposición, los parques se convirtieron en su espacio íntimo. En el caso de Lleida, las parejas que se hacían en la calle Mayor acostumbraban a acudir a los parques para obtener un poco de intimidad. El parque de los Campos Elíseos, a ciertas horas de la tarde, era refugio de amantes: con una propina al vigilante se podía pasar el rato, si no había niños al acecho; la cosa no acostumbraba a ir más allá de las caricias. En cambio, en torno al castillo —el lugar conocido como «los pinitos»— se podía ir más lejos. En los relatos aparece como uno de los espacios donde las parejas podían entregarse —con sensación de clandestinidad— a efusiones amorosas. Con el tiempo, los jóvenes dipondrán de otros lugares donde disfrutar de una cierta intimidad (como discotecas y automóviles). Pero es curioso observar cómo la expedición a los «pinitos» continúa presente en los relatos de diversas generaciones: cuando aparezca la zona de vinos, cercana al castillo, las parejas furtivas y las pandillas acudirán para celebrar allí su particular «fiebre del sábado noche».

La zona de vinos

Yo me acuerdo que a los 13 años iba a La Rufina. ¡Tío! ¿Tú sabes qué era la Rufina? Bueno, pues era un bar de vinos muy famoso, de una mujer así muy mayor, pero que se enrollaba de puta madre, tío. Luego ya íbamos al Antre, hasta que cerraron La Rufina porque se iba a derrumbar, y ya fueron abriendo los otros, una movida impresionante... Todo eso cuando yo tenía 17 años o así. Eso de los vinos era cuando yo iba de politiquera o tal, y llevaba lo mismo que todo el mundo, ¿no? Unas camisas muy anchas, unos tejanos, fulares, y el bolso ése marrón con la bandera catalana y esas cosas, ¿no? Luego ya había malos rollos y desconecté.
(Ana)

A mediados de los 70, y de manera simultánea, van apareciendo diversos locales destinados a los jóvenes (bares, pubs, discos). Implican una incipiente especialización espacial, que acompaña la emergencia de una serie de subculturas juveniles. Es un proceso que coincide con la efervescencia de los últimos años del franquismo y los primeros de la democracia. Un hecho trascendental es la ocupación de todo un barrio por parte de los jóvenes, con el nacimiento de la «zona de vinos» en una parte del casco antiguo de la ciudad. A partir de algunas viejas tascas de barrio, y de la creación de nuevos locales, se va generando una «zona» que responde a la demanda de espacios de ocio donde poder disfrutar de una cierta libertad. Espacios de estética bohemia, de precios asequibles, donde tomar un moscatel o una cerveza, jugar a las cartas al salir de las aulas, comenzar a fumar algún «porro» (hachís), y hacer amigos. Los «vinos» se convierten en lugar habitual de encuentro de amplios sectores de adolescentes y estudiantes, y

se convierten en motivo de escándalo para los guardianes de la moral. La recién inaugurada libertad se pone de manifiesto en una recuperación festiva de la calle como lugar de relación. La efervescencia político-cultural coincide con la demanda juvenil de espacios de ocio, y con la consolidación de un sector universitario con peso específico. En un primer momento, son las viejas tabernas del barrio las que imitan a La Rufina y se adaptan para acoger al nuevo público que masivamente ha empezado a ocupar el barrio. En un segundo momento, se crean nuevos locales que reproducen la estética y el ambiente. Durante los veranos se congrega un público variado: *hippies*, temporeros de la fruta, inmigrantes africanos, soldados y jóvenes de todo tipo. En poco tiempo, los vinos pasan de ser el reducto de una minoría contracultural, a convertirse en el espacio de ocio juvenil más masificado de la ciudad. Su éxito anuncia su crisis.

43

En cierta manera, la función de la zona de vinos para los jóvenes de los 70 es parecida a la función de la calle Mayor para a los jóvenes de la postguerra: es el espacio de interacción inmediata, apropiado y semantizado, flujo de información y valores, articulador de los espacios y los tiempos de la vida cotidiana. En lugar de hacer la noria, los jóvenes hacen «la ruta» por diversos locales, que acostumbra a tener reglas bien precisas. La diferencia es que la supervisión adulta no es tan visible, ni dentro ni fuera de los bares. A fines de los 70, el proceso general de desmovilización política, la introducción de la heroína, la represión policial, los primeros impactos de la crisis económica, provocan una fuerte crisis de la zona. La

aparición de una alternativa de ocio en la llamada «calle del dólar» (y en diversos pubs progres y postmodernos que proliferan por la ciudad) provoca una dispersión de los usuarios. Sin embargo, a lo largo de los 80 la zona de vinos se mantiene con diversos intervalos, con cierres y apertura de locales, y con constantes cambios de usuarios: los bares se van diversificando según tendencias ideológicas, musicales y generacionales. A medida que van apareciendo las diversas tribus urbanas, van ocupando diversos escenarios: los *mods* se reúnen en la Casa de la Bomba, los *punks* en el Makoki, *heavies*, *rockers* y *skins* en otros locales. Con todo, predomina la mezcla.

La calle del Dólar

El ambiente que mejor nos va está situado en la plaza Ricardo Vinyes, Rovira Roure... Donde principalmente vamos a tomar copas. Primero al Triangle, que es donde se reúne la gente, para repartimos luego por otros sitios, a donde la gente va (enumera una serie de pubs). Y cuando ya estás un poco enmarchado, pues te vas a Krakera (la discoteca) y allí a ligar un poco. Ahora, más que nada, luces tus vestidos, la gente luce sus cosas, o sea, un sitio más que nada demostrativo... Siempre nos movemos por este ambiente ¿no? Que luego hay otros sitios donde ir, y a veces vamos a Antares, Sala Europa, que el ambiente es completamente diferente. Generalmente, allí estamos poco tiempo, porque no es nuestro ambiente. (Santi)

Al tiempo que se urbaniza la «zona alta» de la ciudad, y que las clases medias locales trasladan allí su residencia, aparecen en esta zona una serie de locales comerciales —pubs, discos, champañerías, terrazas, disco-bares, cines— destinados a un mercado adolescente. En torno a la

plaza Ricard Vinyes proliferan locales de todo tipo donde los jóvenes se congregan los fines de semana. Se trata de locales comerciales, con una estética consumista, música disco y precios elevados, que se concentran ante todo en una avenida bautizada con el nombre de «calle del Dólar». Si los vinos son la calle Mayor de los 70, esta calle es la rambla de los 80: los jóvenes (ante todo los de clase alta, los llamados «pijos») se congregan sobre todo durante el verano en las terrazas, y después se van de pubs y discotecas; las aceras están llenas de motos y se cruzan paseando grupos de chicos y chicas vestidos con ropa de marca y o gafas de sol. Desde allí se organizan rutas que vinculan la «zona alta», la «zona de vinos» y el resto de pubs y discotecas dispersos por toda la trama urbana.

La creación de estas zonas juveniles, este proceso de especialización y diferenciación de los espacios destinados al ocio de los jóvenes, es fruto del juego entre los intereses del mercado y las estrategias juveniles. Ciertamente, las industrias del ocio han provisto de una red de locales y de ofertas de consumo que limitan la autonomía de la cultura juvenil. Pero en los intersticios de este sistema, los jóvenes han sabido apropiarse de espacios y territorios, han organizado su convivencia con iguales, han usado y readaptado los objetos y locales del mercado según criterios propios. En este contexto, han surgido subculturas generacionales específicas que han respondido a un doble proceso de homogeneización de la juventud y de rompimiento de los antiguos compartimentos estancos que separaban los diferentes sectores (el joven de barriada podía no coincidir nunca con el joven del centro), y de diver-

sificación de las conductas, de las maneras de vestir, de los lugares de encuentro.

Las macrodiscotecas

Creo que la discoteca desempeña un papel importante, porque la gente joven necesitamos ir a sitios donde haya mucha gente, quizá para mantenernos unidos, no sé. Quizá sea un sentimiento juvenil ¿no?... La gente nos desentendemos bastante cuando entramos en una discoteca, parece que sea un mundo aparte. Que se diferencia bastante de los recitales al aire libre o verbenas, porque aunque también nos reunimos un tipo de gente joven es diferente, ya que en el local cerrado te sientes más íntimo ¿no? y porque la gente es de tu generación y más o menos todos hacemos lo mismo. Además, te sientes como más protegido de las miradas de los adultos... Pienso que está clarísimo, consumimos alcohol, poco o mucho pero lo consumimos; luego están las luces, que quieras o no influyen porque uno cuando entra allí no está eufórico pero acaba estándolo aunque no beba. También influye la música y mil cosas más. Respecto al comportamiento, sí que es muy diferente porque la discoteca supone un mundo diferente; es un mundo de euforia, donde se pasa muy bien... ¿Pero luego qué? Luego nos encontramos con la realidad, que uno tiene que ir a trabajar o a estudiar... (Luisa)

La última fase en la historia de los espacios de ocio se caracteriza por la emergencia de las macrodiscotecas, esos grandes espacios polivalentes construidos generalmente lejos del centro urbano. La región de Lleida ha sido en este sentido pionera: dos de las macrodiscotecas más grandes, famosas en la actualidad por la llamada *ruta del bakalao*, tienen su sede en poblaciones medias cercanas a la capital: el Big-Ben de Mollerussa y el Florida 145 de

Fraga. A ellas acuden, cada fin de semana, millares de jóvenes de lugares bastante alejados, con el único propósito de divertirse. Ambos locales tienen su propia historia. El Big-Ben se inauguró en 1975 con dos pistas de baile, y poco a poco fue ampliando sus instalaciones con restaurante, sala de fiesta, bolera, macropista (planetario), pizzeria, pub, etc., con una capacidad cercana a los 10.000 jóvenes. Los jóvenes la conocen como *la casa gran* (la casa grande), y el lema propagandístico de la empresa (*Big-Ben, tot un món!*, todo un mundo), refleja claramente el papel de «institución social total» cumplido por la discoteca, que puede concebirse como una microsociedad con sus propias reglas, y al mismo tiempo como un reflejo de las pautas económicas, sociales, matrimoniales y de consumo vigentes en su entorno social. Algo parecido sucede con el Florida 145 de Fraga, que ha ido adaptándose a los cambios en las formas de diversión juvenil, desde la apertura de un primer baile al aire libre en los años 40, que se transformó en una primera discoteca en la década de los 70, para culminar el proceso en la actual discoteca inaugurada en el año 86. La discoteca tuvo un tremendo impacto social: liberó a las chicas de las rígidas reglas sociales del baile, ya que a partir de ese momento no tuvieron que esperar a que les sacaran a bailar, y el hecho de ir la consumición incluida —que dejó de ser la típica gaseosa o refresco para pasar a la coca cola y las primeras mezclas las liberó también de tener que aguantar al chico que las había invitado—. La gran transformación vino representada por el cambio de luces —que empezaron a ser combinaciones de colores diferentes—, de música y en especial de su

función, ya que del baile como centro exclusivamente se pasó a la discoteca como centro de comunicación. La actual macrodiscoteca fue inaugurada el año 86 y supone todo un hito en el nuevo concepto de discoteca integradora de espacios diferentes bajo un mismo techo: «Es como un inmenso decorado cinematográfico que nos transporta al barrio del Bronx, pero sin movernos del Cinca... Al entrar en ella te sumerges en un mundo aparte, irreal». Es un gran complejo de hierro y hormigón, que actúa como un «gran mercado del ocio» y atrae a un ámbito de población joven intercomarcal.

De «Neza York» al «Chopo»

46

Haciendo un salto en el espacio y en el tiempo, pasaremos de una ciudad media del interior de Catalunya a un enorme barrio dormitorio situado en la orilla del Distrito Federal de México, donde se calcula que viven más de tres millones de emigrantes antiguos y recientes a la metrópolis: ciudad Nezahualcoyotl. Una de las características de Neza York —como la llaman los jóvenes— es precisamente la falta de espacios libres. La inoperancia del Estado, la voracidad de los *fraccionadores*, y las necesidades de los *paracaidistas* (que se instalan en cualquier rincón desocupado), han hecho que en las 6.240 hectáreas urbanizadas del municipio, sólo se proyectara un parque y una plaza desolada. La precariedad de los equipamientos públicos, la inexistencia de espacios de ocio, hicieron el resto. Y sin embargo, los pobladores han sido capaces de humanizar este espacio, de apropiarse de lugares concretos y dotarlos de significado, de cons-

truir un «territorio». Son los jóvenes agrupados en bandas —los *chavos banda*— quienes de manera más visible han convertido este estigma en un emblema: ya no es un signo de marginación, sino de identidad, un elemento que forma parte de su paisaje ambiental, de su visión del mundo, de su estética y filosofía. Dice una poesía del Podrido, un *chavo punk* de Neza, publicada en el fanzine «Urbanicidio»: «El campo era verde/hoy es sólo concreto/los hijos del *smog*/han nacido/ y gritan a los cuatro vientos... el aire acabándose/ la mierda esparcida/ sobre la ciudad». Gris y verde, cemento y campo: la rápida urbanización de las orillas de la metrópolis resumida en la rápida conversión de la cultura indígena en cultura *punk*. De la esquina donde se encuentran cotidianamente, al mercado donde acuden cada sábado, los *chavos banda* se apropiaban simbólicamente de diversos escenarios suburbanos, que visitaremos a continuación².

La esquina

Hay muchas bandas que se juntan en las esquinas. Cuando llegan de chamber, de estudiar o terminan de hacer su quehacer, se paran en la esquina y ya que llega el otro y el otro y ahí te la pasas platicando, cotorreando, cargándose carrilla, haciendo malos chistes y esto y el otro. Por el regular, las bandas tienen un lugar fijo donde se reúnen. Por ejemplo, en las pistas hay muchos que se juntan ahí por el baffle o por tal pared o que de este lado o que de aquel lado. Y en sus barrios, también, en esta esquina o tal otra o en una casa en especial. (Diana)

Las esquinas donde se cruzan las calles, a menudo sin asfaltar, son el lugar donde se encuentran las bandas. Cada esquina tiene su

banda, y cada banda su esquina. Los chavos la llaman afectivamente «canton» y la contraponen a la «jaula» (el hogar familiar, dominio parental por excelencia) y al «tambo» (la cárcel, dominio del poder). En ella se encuentran a diario: charlan, juegan, beben cerveza, se drogan con inhalantes, escuchan música, proyectan incursiones hacia otras zonas, vigilan a los vecinos, atraen a las chavas (algunas, las más «machinas», se acaban integrando en la banda). Este «pasar el tiempo» tiene un nombre: «cotorrear». Los Aguiluchos, una banda que se está formando en la colonia las Águilas, se encuentran a diario en una esquina que separa dos calles sin asfaltar. A medida que van llegando, se sientan en el suelo o se apoyan en la pared, comentan las noticias del día y proyectan las actividades del fin de semana. La separación entre los miembros —«valledores»— y los extraños es radical: a los que pasan les «cargan carrilla» (toman a broma) y los miembros de otras bandas pueden tener vetado el acceso al territorio. La esquina es el espacio privado de cada banda (la policía —la temible «tira»— sólo acostumbra a sacar la nariz cuando huele una posibilidad de «mordida»). Entre los jóvenes y el ecosistema suburbano se produce una profunda simbiosis (diríase que las bandas son un producto «natural» del medio). La apropiación del territorio se expresa en los grafitis, y también en ciertos «monumentos» conmemorativos, como las cruces que rememoran los jóvenes muertos en combate (con otras bandas y con la policía). A pesar de que los «bandoleros» son vistos por el poder como peligrosos delincuentes, los mismos vecinos no ven del todo mal que los jóvenes se reúnan en la esquina: les sirve de

protección contra la «tira» y da identidad al barrio (también ayudan en fiestas y actividades comunitarias).

La barda

En mi sector, las Águilas, la banda empezó por unas pintas que yo traje de la secundaria, hacia el 81 y medio, yo tenía doce trece años. Y de ahí me fui al barrio y empecé a hacer pintas. Y ya de repente en una primera pared pinté Mierdas Punks, con brocha. Llegaron dos tres chavos y empezaron a decir: «¡Qué onda! ¿Va a ser nueva banda? Yo le entro». «Puas va a estar muy pesado, la neta las van a regañar en sus casas». Y sí fue así, que las empezaban a regañar en sus casas porque se juntaban conmigo, pensaban que los iba a sonsacar para enviciarlos, o para volverlos delincuentes, algo así, luego ya no los dejaban salir. Y de esa pinta empezaron los MP. (El Podrido)

La barda es el reclamo de la banda: es una pared, un muro, un espacio vacío donde cada grupo inscribe su nombre y bautiza su territorio. A menudo está situada en la misma «esquina» donde la banda se encuentra cotidianamente. Pero también puede poner de manifiesto incursiones en barrios contiguos o lejanos, en zonas neutras (la escuela, el palacio municipal), en lugares de tránsito (como microbuses o «peseras») o en otras rumbos de la ciudad. Hay dos tipos de inscripción: el grafiti (*pinta* o *placazo*) y el mural. El grafiti es la palabra escrita en un espacio público, de autoría colectiva. Los más numerosos son los que hacen referencia al nombre de la banda que controla un determinado territorio. La ciudad de Neza está llena de inscripciones con los nombres de las bandas que la pueblan: Mierdas Punks, Vicious, Viudas Negras, Castrado-

ras, Jóvenes Turcos. Otras manifiestan ideas, visiones del mundo, provocaciones, o recuerdan al intruso que se encuentra en «Nezallorc». Mediante los grafitis, las bandas se apropian simbólicamente del territorio, manifiestan públicamente su existencia frente a otros actores sociales (otras bandas, los adultos, la policía). Los muros hablan y suscitan respuestas: muchos de los informantes recuerdan haber entrado a formar parte de la banda después de ver su nombre en una pared; y cuando alguien quiere fundar una nueva, dibuja un grafiti como reclamo.

48

El grafiti es fruto de una acción rápida, espontánea, constante. El mural, en cambio, es producto de un proceso más complejo: supone la plasmación gráfica de la visión del mundo de la banda en una pared a la luz pública. Los jóvenes recuperan así una vieja tradición mexicana (de las culturas prehispánicas a los grandes muralistas de la primera mitad del siglo: Orozco, Rivera, Siqueiros). En este caso, las epopeyas representadas no son de carácter histórico, sino del presente y del *no future*: la visión trágica y oscura predomina sobre la visión épica y colorista. Los que han desarrollado más esta práctica son los *cholos* (estilo sincrético surgido entre los jóvenes chicanos de los Estados Unidos y de la frontera norte), aunque también hay muchos imitadores en el defé. Se trata de un mecanismo de reafirmación cultural, que mezcla símbolos religiosos (la virgen de Guadalupe, ángeles y caballos alados), nacionales (el águila devorando la serpiente, los colores de la bandera) e internacionales (insignias del *rock*). Es fruto de un proceso de creación colectiva, que cohesiona

al grupo con un determinado objetivo, y que se convierte en signo de identificación territorial. Tuve ocasión de participar en la creación de un gran mural en una colonia popular de Naucalpan. Durante dos meses, los componentes de los Nerds dedicaron cada domingo a convertir un muro inhóspito, al lado de un tiradero de basura, en un magnífico museo al aire libre. Después de preparar el muro, plasmaron su idea en un dibujo, y con la ayuda de un artista fueron abocando sus sueños y pesadillas en un mural donde aparece todo: la juventud, la crisis, la droga, la música, las casas grises, la contaminación, las cadenas, la utópica naturaleza. Los adultos colaboraron ofreciendo comida, facilitando la pared y los materiales. El día de la inauguración invitaron a otras bandas y a gente de fuera: organizaron un gran *pozole* de maíz y un grupo de teatro popular representó obras de Shakespeare adaptadas a la vida mexicana, acabando la fiesta con una gran «tocada».

La colonia

Una vez llegamos a la plaza y el Chafa, el Texas y los Stray Cates se subieron a la estatua y se ponen a platicar: «Es que vale madres. Cualquier güey llega, pide un paro y jalan todos como pinche borregada. ¿Sabes qué? Vamos a dividirnos en sectores: ¿Ustedes de qué colonia son? La neta, nombramos un representante –no jefas porque aquí no hay jefes–, que digan: yo le doy tinta a ese güey. Y cada vez que un güey llegue a pedir un paro: ¿de qué sector eres? Y vamos con los del sector y las preguntamos si son o no son». Y sí, una idea mágica, porque de repente todas las pinchas broncas empezaron a bajar. Al principio fueron siete sectores: los Ariostitos, los Tiburcios, el X, el Cannabis, los Llaveros, los Warrior's, los Dementes. Y

otras bandas aliadas, como los Reos y los Boys Rockers, jalando chingón con nosotros, aunque no se declararan MP. Nosotros no sabíamos, pero cuando vimos era una banda que estaba distribuida en todo Neza: estábamos en las Águilas, en los Reyes-la Paz, en Villada, en Sor Juana, en la Esperanza, en Aragón, en Iztapalapa (que no forma parte de Neza, pero estaban dos tras de los Mierdas), San Juan, Lago Azul, la Pirules, el Palmar. Cuando vimos dijimos: «¡No mamas güey! Está bien grandote, no estamos en una sola pinche cuadra. ¡Vamos a hacer una tocada en cada barrio!». Y sí, empezamos a hacer tocadas en cada barrio. (Ome Toxtli)

La territorialidad es uno de los rasgos centrales de la mayoría de las bandas. La «colonia popular» delimita el medio en que surgen, el territorio al que se vinculan. Las bandas pueden preceder las identidades barriales (incluso dar nombre a la colonia). Las fronteras son claras para todos: «Cada barrio tiene su banda». La defensa del territorio frente a la agresión externa es uno de los ejes articuladores. Los jóvenes son sedentarios, se desplazan fuera esporádicamente (alejarse demasiado es peligroso, sobre todo si la excursión se hace sin compañía). En este sentido, la ciudad se reproduce en el interior del barrio, que se conoce al detalle y se identifica con el hogar. Éste es un espacio construido, sometido a una temporalidad y espacialidad determinada, pero ante todo es un territorio apropiado, el escenario simbólico de un conjunto de interacciones cotidianas, fruto de complejas operaciones de nominación y bautizo. Sin embargo, también hay bandas que consiguen superar una estricta ubicación barrial, como los Mierdas Punks (MP). El rasgo más distintivo de los MP fue su organización en «sectores». Desde la zona oriental de Neza,

donde surgieron a principios de los 80, se fueron difundiendo por otros rumbos: su estilo espectacular y su proselitismo sirvieron como «foco de infección». El lugar de encuentro fue durante mucho tiempo una de las únicas plazas existentes en la ciudad, cercana al Palacio Municipal y a la única clínica que existía en Neza. Los jóvenes venían de diversas colonias y se reunían en una estatua que hay en la plaza: viejas y nuevas monumentalidades. Desde la mañana hasta la noche siempre había «banda» (en los momentos gloriosos los Mierdas llegaron a reunir 500 jóvenes). Una vez allí, se «movían» hacia la tocada, hacia otros barrios, hacia el DF, o bien se peleaban con otras bandas (como los Rancheros, una banda de mulatos que tenían su territorio al lado de la clínica). La proliferación de batallas provocó la organización de los sectores: era una forma de dividirse el territorio y de autocontrol social, pero tuvo el efecto de constatar la extrema difusión de la banda: era una verdadera «confederación tribal», que se oponía a otras macrobandas existentes en el Distrito Federal y que manifestaba una acusada conciencia de identidad territorial.

49

El «hoyo fonqui»

Los hoyos surgieron por esa iniciativa de los jóvenes, no había lugares donde tocar. Alguien que tuviera una casa, una cueva... Se escondieron, eran como unas ratas. Imagínate: una rata un ama de casa la corretea, pero ella busca un hoyito donde clavarse, se esconde. A fin de cuentas se corría la voz: ven p'acá pa la tocada, era una onda gruesa, porque en estas acciones siempre ha habido de todo, ya sabes que la juventud es un desmadre, ellos buscan un pequeño agujero. (José Asuncion)

En Neza hay pocos locales de diversión para los jóvenes. Por ello han de organizar sus fiestas —las «tocadas»— en espacios libres (descampados, almacenes, calles, etc.). Cuando nacieron estos locales, a principios de los 70, fueron bautizados con el nombre de «hoyos». Era una manera metafórica de expresar su origen: nacían de la represión estatal que se cernió sobre el *rock* mexicano tras la experiencia del macrofestival de Avandaro (el Woodstock nacional). Se trataba de locales semiclandestinos, donde se podía vivir una sensación de libertad vigilada, aunque a veces llegaban las «razzias». Curiosamente, estaban situadas en la periferia del DF, donde muchos jóvenes del centro acudían a escuchar música prohibida durante los fines de semana. La información corría verbalmente, y los escenarios eran improvisados y clandestinos. En la actualidad, los hoyos han subsistido como «pubs» muy particulares: situados en locales precarios, abren un día a la semana para ofrecer conciertos de *punk*, de *heavy metal* o de otras variantes del *rock*. El precio es módico, y se combina la música en vivo y los «sonidos». En el interior de los hoyos, cada banda acostumbra a tener su «cantón» y la rivalidad por el espacio suscita numerosas batallas.

El Chopo

En México, la tradición de los tianguis es muy de *antaoño*, de la época precolombina: agarrar y poner un mercado; si aquel no tenía frijol, llevaba guajolotas y los intercambiaba, o te cambiaba maíz por esa mano de metate, o mole por carne seca, este chivo por el escuinclé. El Chopo cuando empezó era así. Yo llegué porque me platicaron que existía un tianguis de pu-

ros rocanroleros: «¡Pus a ver si es cierto!». Llegamos al tianguis, todo el mundo intercambiaba discos y casetes, era puro trueque por el regular. ¡Chingón! Ya luego me iba al Chopo cada sábado, todo jipioso, me llevaba mis casinas de gamuza, mi pantalón de mezclilla todo rotote, y ropa lijerita, incluso playeritas tejidas como guatemaltecas, y mi pelo bien largo, mi boina del Che. Y luego ya iba cada sábado, de cajón. Digamos el Chopo ha sido un foco de infección para esta ciudad. (Ome Toxtli)

Cada sábado, muchos jóvenes de Neza «bajan» al centro para ir al «Tianguis Cultural del Chopo», el mercado autogestionado que desde principios de los 80 congrega a chavos banda de toda la metrópolis, cerca de la estación de trenes de Buenavista. El Chopo es un ejemplo emblemático de apropiación colectiva de un espacio urbano por parte de los jóvenes, de construcción espontánea de espacios de ocio donde antes sólo había espacio vacío. En un antiguo descampado desguarnecido, rodeado de fábricas, postes eléctricos que recrean un escenario suburbano, surge un hormiguero humano tan bullicioso como bien organizado. Lo que empezó como un lugar de trueque de discos y objetos en medio de la calle, al lado del cercano museo del Chopo, fue consolidándose como un «tianguis» perfectamente organizado. El Chopo es la «calle mayor» de la banda: el escenario donde emerge como actor colectivo. La estructura es muy parecida al resto de mercados indígenas y urbanos que pueblan la geografía mexicana. En tres grandes hileras se agrupan unas 150 «changarritos» (lugares de venta), en torno a los cuales giran (en forma de noria) miles de gentes. Pero en lugar de jitomates, guajolotes, tortillas

y artesanías, se compran y se venden discos, ropa rockera, *gadgets*, botas, fanzines, pósters... todos los objetos que componen el universo vital de los chavos banda. Y en lugar de turistas o amas de casa, los clientes son jóvenes de aspecto extravagante.

El mercado reserva un sector para cada estilo: a la entrada está el territorio de los *jipitecas*, versión local de los *hippies*, que venden artesanías, colgijes y vestidos indígenas. Más adelante puede encontrarse el «colectivo» *punk*, el más bien organizado, que ofrecen como escaparate botas de cuero con chapas metálicas, *gadgets* con calaveras y fanzines de crítica social. También son numerosos los *metaleros*, que venden ante todo música *heavy metal*. Otras venden playeras serigrafadas, fotos, cintas piratas, collares, tatuajes, pulseras, cadenas, etc. En sintonía con el paisaje, el lenguaje: en el Chopo se habla un argot especial. Pero también es un lugar cosmopolita: llegan músicas, fanzines y gente de todo el mundo. El primer día que fui, en 1991, conocí a Ome Toxtli, que sería uno de mis mejores informantes. Sólo saber que venía de Catalunya, me preguntó: «¿Eres partidario de la independencia de tu país?». A través del *rock* radical vasco estaba al día de la situación política hispana, y conocía «un chingo» de grupos catalanes y vascos. El Chopo es un intento de crear una «micrópolis» dentro de la gran metrópolis: jóvenes que nunca habían salido de su barrio se conectan con jóvenes de otros barrios. Hay una conciencia de grupo, de colectivo diferenciado. En su interior no es corriente que se den broncas. Sólo está permitido hacer fotos a los conocidos. Incluso la policía respeta

las murallas invisibles: circulan por fuera (sólo esporádicamente hacen *razzias*). En palabras de Ome Toxtli: «El Chopo es el principal lugar de infección de esta ciudad». De hecho, sus funciones son muy semejantes a las de la calle Mayor de la Lleida de postguerra: noria, paseo, aparadores, lugar de encuentro, creación de un espacio/tiempo. El ambiente es familiar: los jóvenes se reconocen y saludan, en una complicidad renovada cada sábado. Hay un control social sobre los recién llegados. Es un espacio redistribuidor de la población: desde el Chopo se mueven hacia otros lugares (tocadas en los barrios, discotecas). Como la noria, es una especie de microsociedad dominical (en este caso sabatina): hay una especie de obligación moral de ir, es casi tan sagrado como ir a misa.

Epílogo

No se puede hacer un análisis de la ciudad al margen de una serie de fenómenos y acontecimientos que han incidido en la misma, no en su espacio, ni en su estructura, pero sí y sobremedida en su morfología, en su fisonomía, en su biografía íntima. Fisonomía hominizada, significada por el quehacer juvenil, por el ir y venir de varias generaciones de jóvenes que han configurado simbólica y realmente espacios urbanos ignorados, desconocidos o relegados a una mera presencia testimonial histórica... En la ciudad es donde el joven ha encontrado 'hogar y cobijo', donde ha hallado el espacio vital que la sociedad le ha negado en su espacio tecnocrático y organizado. (Uña & Fernández 1983: 114-5)

De Lleida a la ciudad de México, los ejemplos analizados nos muestran cómo los jóvenes,

tanto de ámbitos subalternos como centrales, tanto de micrópolis como de macrópolis, se han apropiado de determinados espacios libres de la ciudad, y los han humanizado a través del ocio. La juventud es uno de los grupos sociales que establece unas relaciones más intensas con el territorio. Sin un espacio privado propio, reclusos en las instituciones educativas, abocados al ocio por la falta de trabajo, los jóvenes se han apropiado históricamente de espacios públicos de la ciudad para construir su precaria identidad social. A menudo estos espacios se convierten para ellos en espacios «privados», donde compartir modas, músicas, normas y valores, donde las relaciones de amistad crean un ambiente cálido, familiar. La memoria colectiva de cada generación de jóvenes evoca determinados lugares físicos (una esquina, un local de ocio, una

zona de la ciudad) que vienen a simbolizar, de manera metafórica, determinadas transformaciones en los estilos de vida y en los valores. Asimismo, la acción de los jóvenes sirve para redescubrir territorios urbanos olvidados o marginales, para dotar de nuevos significados determinadas zonas de la ciudad, para humanizar plazas y calles construidas de nuevo (tal vez con usos no previstos). A través de la fiesta, de las rutas de ocio, pero también del grafiti, del mural, del mercado callejero, diversas generaciones de jóvenes han recuperado espacios públicos que nuestras ciudades habían convertido en irreconocibles. Por lo que puede decirse que las culturas juveniles construyen, más allá de la urbe hegemónica que se ve, una verdadera ciudad invisible, algunos de cuyos rastros he intentado desentrañar en este artículo.

NOTAS

¹ Los datos etnográficos de este apartado provienen de mi tesis doctoral sobre la historia oral de la juventud en Lleida desde la guerra civil hasta finales de los años 80 (Feixa 1990).

² Este apartado se basa en una investigación sobre el terreno realizada en la ciudad de México en 1991. Quiero agradecer a Maritza Urteaga y Rossana Reguillo sus sugerencias y su apoyo.

BIBLIOGRAFÍA

Amit-Talai, V. & Wulff, H. Eds. 1995. *Youth Cultures. A Cross-Cultural Perspective*, Routledge, Londres.

Amit-Talai, V. 1995. «The 'multi' cultural of youth», in Amit-Talai & Wulff, Eds.: 223-233.

Aries, P. 1973. *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien régime*, Seuil, París.

Benedict, R. 1973. «Continuities and Discontinuities in Cultural Conditioning», in SILVERSTEIN, Ed., *The Sociology of Youth*: 100-108.

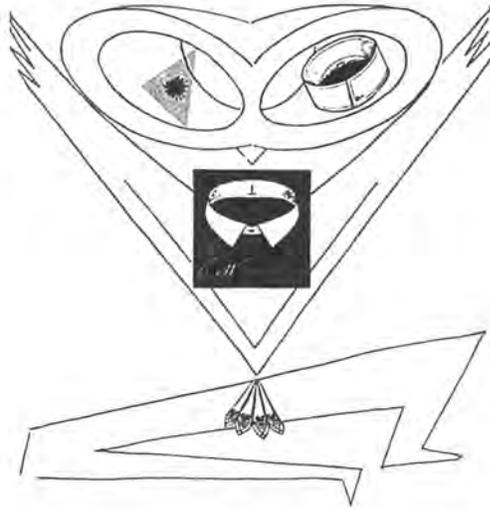
Clifford, J. 1983. «The Other Side of Paradise», *Times Literary Supplement*, May 13, 4, 180: 475-6.

Côté, J.E. 1994. *Adolescent storm and Stress. An Evaluation of the Mead-Freeman Controversy*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale.

De Martino, E. 1980 [1962]. «Furore in Svezia», in *Furore simbolo valore*, Feltrinelli, Milán: 225-232.

Eisenstadt, S. N. 1956. *From Generation to Generation*, The Free Press, Nueva York.

- Feixa, C. 1988. *La tribu juvenil. Una aproximación trans-cultural a la juventud*, Edizioni l'Occhiello, Torino.
- 1990. *Cultures juvenils, hegemonia i transició social. Una història oral de la joventut a Lleida (1936-1989)*, Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona.
- 1993. *La joventut com a metàfora. Sobre les cultures juvenils*, Generalitat de Catalunya, Barcelona.
- 1998. *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la Juventud*, Ariel, Barcelona.
- Freeman, D. 1983. *Margared Mead and Samoa. The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*, Penguin Books, Londres.
- Gallini, C. 1980. *Forme di cultura tra i giovani*, Edes Saggi, Cagliari.
- Gillis, John R. 1981. *Youth and History. Tradition and Change in European Age Relations, 1770-present*, Academic Press, Nueva York.
- Hall S. & Jefferson T., Eds. 1983. *Resistance through rituals. Youth subcultures in post-war Britain*, Hutchinson University Library, Londres.
- Hall, S.G. 1915 [1904]. *Adolescence: Its Psychology and its relations to Physiology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*, Appleton, Nueva York.
- Harris, M. 1983. «Margared Mead and the giant-killer: It doesn't matter a with who's right», *The Sciences*, 23: 18-21.
- Lave, J. et al. 1992. «Coming of Age in Birmingham: cultural studies and conceptions of subjectivity», *Annual Review of Anthropology*, 21: 257-282.
- Lynd, R. & Lynd, H. 1957 [1929]. *Middletown. A Study in Modern American Culture*, Harvest, San Diego.
- Machafó Pais, José. 1993. *Culturas Juvenis*, Imprensa Nacional Casa Da Moeda, Lisboa.
- Marcus, G. E. & Fischer, M. M. 1986. *Anthropology as Cultural Critique*, University of Chicago Press, Chicago.
- Marcus, G. E. 1992. «Problemas de la etnografía contemporánea en el mundo moderno», en Clifford & Marcus Eds., *Retóricas de la Antropología*, Júcar, Madrid: 245-262.
- Mead, M. 1977 [1968]. *Cultura y compromiso. El mensaje a la nueva generación*, Granica, Barcelona.
- 1985 [1929]. *Adolescencia, sexo y cultura en Samoa*, Planeta, Barcelona.
- Monod, J. 1976 [1969]. *Los barjots. Ensayo de etnología de bandas de jóvenes*, Seix Barral, Barcelona.
- Murdock, G. & McCron, R. 1983. «Consciousness of class and consciousness of generation», in Hall & Jefferson Eds.: 192-207.
- Ortiz, J. M. & Simoes, S. 1985. «Os Office Boys e a metrópole», *Devios*, Rio de Janeiro, 4: 92-108.
- Parsons, T. 1972 [1942]. «Age and Sex in the Social Structure of the United States», in Manning & Truzzi Eds.: 136-147.
- Reguillo, R. 1989. *En la calle otra vez. Las bandas: identidad urbana y usos de la comunicación*, ITESO, Guadalajara.
- Scheper-Hugues, N. 1984. «The Margared Mead Controversy: Culture, Biology and Anthropological Inquiry», *Human Organization*, 43: 85-93.
- Thrasher, F. M. 1963[1927]. *The Gang. A Study of 1313 gangs in Chicago*, University of Chicago Press, Chicago.
- Uña, O. & Fernández, L. 1983. «La juventud y los espacios significativos de la ciudad», *De Juventud*, 10 (junio): 105-118.
- Urteaga, M. 1992 «Jóvenes urbanos e identidades colectivas», *Ciudades*, 14: 32-37.
- Valenzuela, J. M. 1988. *¡A la brava ése!. Cholos, punks, chavos banda*, El Colegio de la Frontera Norte, Tijuana.
- Whyte, W. F. 1972 [1943]. *La sociedad de las esquinas*, Diáfora, México.
- Willis, P. 1988 [1977]. *Aprendiendo a trabajar. Cómo los chicos de la clase obrera consiguen trabajos de clase obrera*, Akal, Madrid.
- 1990. *Common Cultures. Symbolic work at play in the everyday cultures of the young*, Westview Press, Boulder.
- Wulff, H. 1988. *Twenty girls. Growing-up, Ethnicity and Excitement in a South London Microculture*, Stockholm Studies in Social Anthropology, Stockholm.
- 1995. «Introducing youth culture in its own right», in Amit-Talai & Wulff Eds.: 1-18.



Max Ernst.

PATRONES DEL OCIO Y ESPACIOS LÚDICOS DE HOY

Polyxeni Mantzou

Partiendo de definiciones de la Teoría de la clase ociosa y del Homo ludens, la autora define las características de los espacios del ocio y del espectáculo de hoy comprobando que en los patrones de la discoteca y de los parques temáticos subyacen algunos de los principios constitutivos de la teoría arquitectónica, del urbanismo y de la propia sociedad de hoy.

Cuanto menos tiempo dediquemos al trabajo, cuanto más tiempo libre dispongamos, cuanto mayor sea la esperanza de vida y cuanto más podamos gastar para entretenernos, más importantes serán las actividades lúdicas desde varios puntos de vista, incluidos el social, el económico y el arquitectónico. Para reflexionar sobre algunos de los tipos de espacios que actualmente se destinan al ocio, puede ser conveniente aproximarnos primero a ciertas cuestiones genéricas, relacionadas con lo lúdico, como juego y como ocio. Si bien el juego es más viejo que la cultura, no se puede decir lo mismo del ocio, por lo menos en tanto que se configura como categoría y adquiere su propia posición en relación con la temporalidad de la vida. Mientras que el juego no es distintivo del hombre y se puede observar en todo tipo de animales como actividad regular, el ocio presupone una escisión entre trabajo y tiempo libre, que sí se puede considerar como distintiva del hombre.

En la Teoría de la clase ociosa, de Thornstein Veblen, publicada a finales del siglo pasado, encontramos un análisis con ironía mordaz, pero sutil, de las características de la clase ociosa, que en cierta medida es caracterizado por su perspectiva antropológica. Según el autor, la aparición de una clase ociosa coincide con el comienzo de la propiedad. Esa coincidencia se debe a que las dos instituciones son resultado de la misma conjunción de fuerzas económicas; es decir, se pueden considerar en la fase de su aparición como aspectos diferentes de los mismos hechos generales¹. En ese sentido, aclara Veblen, que la propiedad no tiene nada que ver con la subsistencia, sino que nació como resultado de la distinción valorativa unida a la riqueza, ya que ésta, en un principio, era considerada como prueba de eficiencia, pasando luego a convertirse en el sentir popular, en cosa meritoria en sí misma². La eficiencia y el concepto de la hazaña son muy importantes a la hora de distinguir las tareas dignas de otras

55

indignas, y así distinguir entre trabajo, que rebaja el hombre, y ocupaciones en las que entra algún elemento de proeza. Claro, que para poder llegar a la institución de una clase ociosa, que según Veblen «es la excrecencia de una discriminación entre tareas, con arreglo a la cual algunas son dignas y otras indignas», es decir, pueden ser clasificadas como hazañas, o son simplemente ocupaciones de la vida cotidiana, hay que cumplir las condiciones necesarias sin las cuales no puede haber una clase ociosa bien desarrollada. Estas condiciones son: «1) la comunidad debe tener hábitos de vida depredadores (guerra, caza o ambas a la vez); es decir, los hombres, que constituyen en estos casos la clase ociosa en proceso de incoación, tienen que estar habituados a infligir daños por la fuerza y mediante estratagemas; 2) tiene que haber posibilidades de conseguir medios de subsistencia suficientemente grandes para permitir que una parte considerable de la comunidad pueda estar exenta de dedicarse de modo habitual, al trabajo rutinario»³. La otra parte, la que no está exenta, la que no puede abstenerse del trabajo productivo, es la clase sujeta a un amo. La clase débil, cuya marca de inferioridad se asocia al hecho de trabajar, tradición que no ha muerto nunca, hace que se considere que el trabajo rebaja. Por otro lado, la clase exenta debe demostrar su ociosidad, es decir, para ganar uno la estima de los demás y para construir y mantener la complacencia de sí mismo, no basta con tener riqueza y poder, sino que hay que ponerlos de manifiesto⁴. La ociosidad, para los hombres civilizados es bella y ennobecedora, y además un cierto grado de ociosidad es indispensable, para que los hombres reflexivos puedan llevar una vida digna. Por

otro lado, la ociosidad, como se mencionó, tiene mucho en común con las hazañas de las sociedades depredadoras; ocupaciones como la guerra, la política, el culto y las diversiones públicas aunque muy distintas en sí mismas cuando se comparan con el trabajo rutinario pueden representar de nuevo el dipolo hazaña, tráfago. Un rasgo determinante es que la ociosidad no debe dar ningún producto material. La inmaterialidad de los bienes producidos es un criterio demostrativo de la ociosidad⁵.

A la hora de considerar la ociosidad en relación con lo lúdico, se presentan ciertas dificultades para establecer límites firmes y rígidos. Hasta cierto punto se pueden considerar autónomos, pero por otro lado sin que se vinculen de una manera unívoca y determinante, las superposiciones son extensivas, y de algún modo la ociosidad está siempre sumergida en lo lúdico. Sin embargo, los orígenes del juego y su razón de ser, son mucho más turbios. Se puede hablar de la descarga de un exceso de energía, de un impulso congénito de imitación, de la necesidad de relajamiento, de su valor como ejercicio para actividades serias, incluso de un ejercicio de autodominio, o de la necesidad congénita de poder algo o efectuar algo; del deseo de dominar y entrar en competencia, de la descarga de impulsos dañinos o de la satisfacción de los deseos que en la realidad no se satisfacen y, así, del mantenimiento del sentimiento de la personalidad. Huizinga encuentra que aunque todas esas razones y sus combinaciones pueden ser ciertas, hay algo más en el juego, el elemento de la «broma», que resiste todo análisis e interpretación lógica⁶. Algunas de las características del juego lo vinculan di-

rectamente con la ociosidad, de modo que el juego es una actividad libre y no una tarea, es algo que el hombre puede dejar en cualquier momento; se juega en tiempo de ocio y sólo secundariamente cuando se convierte en función cultural, se asocia a conceptos de deber y tarea. El juego no es la vida corriente o la vida «propiamente dicha, sino que es más bien un escape de ella, es su polaridad opuesta, un “como si”; es un *intermezzo*». Su carácter desinteresado se combina con su presencia regularmente recurrente, de modo que es un acompañamiento, un complemento de la vida. El hecho de ser una actividad imprescindible de la cultura y del culto, no le hace perder su carácter de desinterés, porque no se asocia con las necesidades de la vida y la ganancia del sustento, sino que sirve al bienestar del grupo. Como el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y su duración, es decir, por «estar encerrado en sí mismo», establece límites espaciales y temporales. Dentro del juego hay un orden absoluto. El juego crea orden, crea una perfección provisional y limitada que contrasta con la imperfección del mundo⁷.

Esas características del juego, que propone Huizinga junto con la clasificación de Caillois respecto a los impulsos que dinamizan cada actividad lúdica, pueden servirnos a la hora de entender mejor la expresión de las actividades de ocio. Caillois encuentra cuatro impulsos que pueden originar distintos tipos de juegos y así corresponden a categorías que denomina: *agon*, *alea*, *ilinx*, *mimicry*⁸. Los juegos de *agon*, son los que movilizan la competición; cada jugador tiene como meta demostrarse mejor que los otros jugadores en algo; las cualida-

des pueden ser de cualquier índole, tiene que haber igualdad de oportunidades, y podemos entender los deportes como pertenecientes a esa categoría de juego. Los juegos de *alea*, por otra parte, tratan del enfrentamiento del jugador con el destino, no es el esfuerzo sino la suerte quien determina el juego. Es decir, manifiestan actitudes opuestas a las correspondientes a los juegos de *agon*, aunque se mantiene el principio de igualdad de condiciones entre los jugadores. Los juegos de *ilinx*, se asocian a la perturbación de la estabilidad de la percepción, provocan vértigo, mareo, trance, espasmos y manifiestan una cierta tendencia hacia el desorden y la destrucción. Los juegos de *mimicry* son juegos de simulacro y de máscara, donde el sujeto deja de lado, durante el juego, su personalidad, para fingir otra, ya sea a través de su apariencia cambiada asumiendo otro tipo de identidad, como por ejemplo se hace en el Carnaval. En ellos, «el placer consiste en ser otro o hacerse pasar por otro»⁹. Aunque una de estas categorías sobresalga de modo definitivo en las distintas actividades lúdicas, se puede entender que también pueden coexistir las demás, especialmente en juegos de la vida actual, es decir, puede que a la vez que un juego responde a una categoría determinada tenga también ingredientes de las otras categorías en grados distintos, de modo que la taxonomía se hace bastante más complicada. A esa dificultad a la hora de establecer las categorías de las actividades lúdicas actuales, se añaden otros rasgos que interfieren y complican el análisis como los que ya anotaba hace más de sesenta años Huizinga: hay una tendencia a confundir lo lúdico con lo serio, a causa de la seriedad con la que se toman muchos jue-

gos y el carácter lúdico que presentan ocupaciones serias, que responden a intereses materiales o necesidades y que por lo tanto no tendrían que ser entendidas como lúdicas ¹⁰.

58 Hay un denominador común entre todo ese tipo de actividades que se asemejan y que mezclan lo lúdico y lo serio, desconcertándonos. Ese denominador común es el carácter espectacular que, por un lado, convierte los juegos, como por ejemplo los deportes en un asunto serio, ya que los que participan lo hacen como actividad profesional y no lúdica. Ese trabajo pertenece a la producción espectacular, parte importante de la producción capitalista, que, por consiguiente, supone una organización técnica, equipamiento material y perfeccionamiento científico, para que sea lo más espectacular y lo más rentable posible. Por otro lado, el mismo procedimiento espectacular hace que determinadas actividades serias, como por ejemplo la política, desarrollen secundariamente un carácter claramente lúdico, que no es sino un falso juego, que intenta encubrir un propósito de la sociedad o de la política. Presenciamos así una degeneración, de la actividad lúdica a apariencia lúdica, ya que sólo los espectadores pasivos mantienen la imagen del juego en lo que, para los que actúan, no es para nada un juego sino una actividad motivada, una ocupación con intereses materiales, que sólo se pueden obtener si el espectador se entretiene lo suficiente. Y es que el tiempo dedicado a consumir espectáculos es tiempo vendible y productivo ¹¹. En la política pasa algo parecido, ya que lo que aparece con rasgos de juegos de *agon* y *mimicry* entre los políticos se convierte en realidad de *alea* y *ilinx* para los

espectadores. De modo que sin que nadie juegue, todo se hace con las reglas de un juego aparente, un juego visto, no vivido, sin jugadores, con organizadores y espectadores.

Aparte de esa confusión hay también otra proveniente de la dificultad de distinguir entre lo lúdico y lo «pueril». A la puerilidad se le puede negar la cualidad de forma lúdica; un niño que juega no es infantil, pueril ¹². La puerilidad caracteriza una serie de manifestaciones de la vida actual y a raíz de ésta entendemos la necesidad, fácilmente aplacable pero nunca ahíta, de diversión trivial, de búsqueda de sensaciones, de gusto por las demostraciones en masa. «Al cerebro no le gusta el aburrimiento, por eso, se apaga mediante deporte, sexo, actividades de ocio, drogas» ¹³. La renuncia a la mayoría de edad y la búsqueda de maneras para apagar el cerebro, está evidentemente vinculado al aumento significativo del tiempo libre en la sociedad occidental. El problema del espectador pasivo y de la puerilidad están entrelazados por el propio espectáculo, que dedica sus cuidados al tiempo libre de los hombres, organizando «unidades de tiempo» que se van alternando, reconstruyendo así un aspecto cíclico del tiempo con la calculada periodicidad entre trabajo y tiempo libre y que asimismo se empeña en impedir «la salida del hombre de la minoría de edad de la que él mismo es responsable» en la que, según Kant, consiste la ilustración ¹⁴.

Desde puntos de vista diamétricos, se ha tratado de aprehender cómo el aumento del tiempo libre, debido a la automatización y los avances tecnológicos en general, podría influir sobre las sociedades avanzadas. Debord ha visto en los *loisirs*, el verdadero problema re-

volucionario, ya que tanto el Estado capitalista como cualquier otra forma de Estado deberán responder a la necesidad de organizar los *loisirs*, que en tanto que intensifican la dicotomía entre organizadores y organizados, espectadores y actores, acentúan la alienación¹⁵. McLuhan entiende, al contrario, que «nos vemos amenazados por una liberación que nos obliga a hacer uso de todos nuestros recursos internos de empleo autónomo y de participación imaginativa en la sociedad», una liberación semejante a la que vivió el caballo al ser sustituido por el automóvil y la maquinaria, y que nos destina a todos a ser artistas¹⁶. Y es que, según McLuhan, todo el tiempo libre que crearía el ordenador digital, podría hacer que la gente aumentara su sentido de identidad, mediante diversas actividades que ayudarían a las personas a «sintonizarse» a sí mismos¹⁷, cosa que sus trabajos rutinarios no permiten. Sin embargo, también McLuhan ve que con la velocidad eléctrica instantánea aparece una nueva clase de interrelaciones en la industria y el entretenimiento. La producción en masa debe ser entendida no tanto en términos de cantidad sino en virtud de un instantáneo abrazo inclusivo, y en ese sentido también se debe entender el carácter de los «medios de comunicación de masas», no tanto en relación con el tamaño de las audiencias sino en relación con el hecho de que todo el mundo se ve implicado en ellos al mismo tiempo. Así que «la industria de los bienes de consumo presenta el mismo carácter estructural que la del entretenimiento, en cuanto que ambas se acercan a la condición de la información instantánea»¹⁸. Se puede entrever en esa afirmación de McLuhan la emergencia del carácter global de la industria

del entretenimiento, que sigue la misma línea que la industria de los bienes de consumo.

Cuando la alternancia entre ocio y trabajo, juego y seriedad, ya no es sólo frecuente sino que además los tiempos correspondientes empiezan a ser casi equivalentes o incluso puede llegar a ser mayor el tiempo dedicado a lo lúdico, empieza a amenazarse el propio principio de la realidad. Desde la división del tiempo de la vida en los tres ochos, hasta la actualidad, la organización de actividades lúdicas de distinta índole ha creado también nuevas necesidades espaciales.

En primer lugar, se ha transformado la casa, que es donde se vive la mayoría de los dos ochos restantes una vez acabado el trabajo, es decir, el de ocio y el de sueño. La organización de la casa ya había experimentado cambios a raíz de las necesidades que crea el incremento de tiempo libre. Sin embargo, ahora está afrontando otro tipo de transformación, ya que los nuevos medios de comunicación y entretenimiento están imponiendo una serie de reglas espaciales difícilmente superadas, teniendo en cuenta que su uso es cada vez más individual. Tanto la naturaleza de las redes telemáticas, como la evolución del modelo televisivo hacia la especialización y la oferta de multitud de *menus* de los que el usuario pagando podrá elegir los que prefiere, promueven la atomización del ocio dentro del marco de la casa. Por un lado, el carácter audiovisual de ese tipo de actividades y, por otro, la especialización harán que cada vez se hará más difícil compartir tanto el tiempo libre como el espacio físico de la casa, donde antes transcurría la mayor parte de la vida doméstica.

Parques Disney y parques temáticos

Otros tipos de espacios que responden directamente a las actividades lúdicas y a duraciones mayores o menores de ociosidad, como pueden ser las vacaciones, los fines de semana, o incluso unas horas libres, han creado estructuras que se repiten casi en su totalidad en todas aquellas partes del mundo con una clase ociosa de tamaño considerable. De todos esos tipos de espacios haremos una breve consideración sobre el mundo de las Disneylandias y sobre las discotecas, que como están principalmente y directamente dedicados al ocio, y no, por ejemplo, al alojamiento, la restauración o el comercio, como puede ser el caso de otros ejemplos, presentan características muy acentuadas de lo que se puede entender como la configuración de espacios específicos para el ocio, características que no conocen fronteras, sino que se repiten de manera uniforme y con apenas cambios en la mayor parte del mundo apto para costearlos. Tanto para los parques de Disney como para las discotecas se podrían buscar varios precedentes como las ferias populares, las verbenas y otras actividades festivas. Sin embargo, deberíamos apuntar que existen grandes diferencias entre lo que son las actividades festivas tradicionales y la organización de ese tipo de espacios destinados al entretenimiento. En primer lugar, las ferias o las verbenas tenían lugar dentro del espacio cotidiano, es decir, se trataba de una transformación temporal del espacio de todos los días en espacio de fiesta. La congregación, el reunirse es el arte de celebrar dice Gadamer; la fiesta es comunidad¹⁹. En el caso de las Disneylandias, como también de las discotecas, se trata de un espacio aparte, un es-

pacio que permanentemente está dedicado al entretenimiento y cuando no está funcionando es un espacio recluso y vacío. Es decir, en vez de tener un espacio que temporalmente se transforma en festivo, tenemos un espacio aparte y permanente que no obedece a temporalidades de la comunidad sino que tiene su propio tiempo. Si bien los parques temáticos suelen funcionar sólo de día, las discotecas suelen funcionar sólo de noche, aunque hay horarios para todos los gustos. Cuando estos espacios no funcionan, no duermen, como ocurría antes con las ciudades, sino que mueren, para volver a resucitar para la siguiente jornada. Especialmente para los parques Disney, la categoría de la fiesta es inadecuada, ya que no se trata ni de congregarse ni de reunirse, salvo con los héroes de la ficción. Funcionan todo el año, no responden a ningún tipo de calendario de Comunidad, configuran un mundo aparte, paralelo, indiferente a las temporalidades de la vida cotidiana. La mayoría de los parques temáticos se alejan bastante de las ciudades, por lo menos unas decenas de kilómetros, para poder así crear su propio paisaje. Sin embargo, últimamente aparecen parques temáticos con una fuerte preferencia por las tecnologías informáticas, que se ubican en recintos cerrados, y no tienen que alejarse de la ciudad²⁰.

El primer parque de Disney, la Disneylandia, aparece en el sur de California en 1955; luego le seguirán Disneyworld, en Florida, en 1971; Tokio Disneyland, en 1983, y Eurodisney, en 1992. La transformación del parque de atracciones en parque temático, no ha sido el único rasgo que diferenció al mundo de Disney; otra de las características principales de sus parques

es que apostó, al contrario que sus precedentes, por lo «limpio», lo inmaculado, lo predecible, lo controlado. Eliminó todo tipo de elementos sórdidos y subidos de tono, todo tipo de estimulación sexual, creando una nueva moralidad aséptica e introduciendo el orden, las reglas y las restricciones que pasaron a formar parte de todos los parques temáticos²¹. La esterilización de las Disneylandias se hace más fácil por el considerable precio que tiene uno que pagar para entrar y que permite controlar mejor a los visitantes. La confirmación de las expectativas, la verificación y el reconocimiento, y el control que evita todo tipo de sorpresas, es uno de los puntos fuertes del mundo Disney.

Los parques Disney se han concebido como «un lugar donde los padres y los hijos pueden divertirse juntos», como *trompe l'oeil* donde el visitante se transforma en pasajero de un enorme fenaquisticopio²². Walt Disney utilizó su experiencia y su saber cinematográfico para organizar un mundo donde las ideas se complementan y se prolongan, donde el paseante se transforma en una cámara que se desliza por los escenarios y al mismo tiempo en actor, en personaje que participa en escenas que le son ya conocidas, entrando así, cuerpo y alma, en el mundo de la ficción o de la historia, cuyas referencias ya tiene como mero espectador. Por otro lado, también se da lo contrario, es decir, la tematización de lo que uno ya conoce como habitante de una ciudad, como experiencia vivida, como, por ejemplo, cuando uno entra en un hotel que es Nueva York, como aquel que hizo Michael Graves o la tematización de New England que hizo Robert Stern, ambos colaborando con Disney. Frank Gehry, que también ha

trabajado para Disney, anota que el mundo Disney es muy cuidadoso con los que se aproximan mucho a sus propios términos. Ése era el caso de Venturi. Su proyecto para Eurodisney fue descartado por ser osadamente cercano al lenguaje Disney, ya que lo utilizó en una manera «que es arte, que tiene sentido, que es relevante respecto a dónde estamos en el mundo y a qué es lo que hacemos». En pocas palabras, fue descartado porque, «él dice la verdad, hay una esencia y una verdad en el retrato que Venturi hace de toda esa cosa; es por eso que no podía trabajar para ellos»²³. El comentario sobre el mundo Disney que Venturi proponía introducía elementos de inquietud que están absolutamente contrapuestos a los principios de tematización con los que opera Disney, es decir, el placer y el confort sin preocupaciones de índole «intelectual». Las reglas para la arquitectura Disney no se pueden doblar, y aunque Disney ofrece sus historias y sus héroes para la tematización, así como toma prestada la historia o la actualidad, no se ofrece a sí mismo, en tanto que mundo constituido.

La alteración de las dimensiones, la modificación de las distancias, el juego con las apariencias, son factores transcendentales de la inmersión en el mundo de la ficción y de la transformación de lo real en ficticio. Con la reducción de la escala de todo lo que configura este mundo-escenario, que por lo demás es una copia exacta, a una quinta parte con respeto a la norma, se consigue esa sensación gozosa de estar en un mundo de sueños donde además uno está siempre acompañado con las melodías y los temas musicales correspondientes. Ese efecto de la reducción de la escala, aunque no

en todo, de modo que el contraste refuerze el goce, se dirige, sin lugar a dudas, más a los adultos que a los niños, acentuando la impresión de estar dentro de un escenario con doble función; del actor, que se codea con los personajes ficticios y reconocibles, y del espectador, un espectador que suele estar filmando para revivir en un futuro, casi por primera vez, su visita demasiado exuberante para ser asimilada enteramente en el acto. Más que en la ficción es en el efecto de realidad, de sobrerrealidad, donde reside el atractivo de la Disneylandia, escenario de lo que sólo era un escenario, puesta en escena de la puesta en escena, juego de imágenes gratuito, sin razón, ni objeto, sin que nada esté en juego, es decir, la quintaesencia del espectáculo y del mundo real en el que vivimos, autorreferente, autónomo y generador de vacío y de sensación de libertad en porciones equilibradas²⁴. El juego en el mundo de Disney podría ser el juego perfecto. Todo está como debe, el orden, las reglas, el espacio y el tiempo acotados, el cambio de identidades, incluso algún que otro elemento de *ilynx*, *agon* o *alea*. Sin embargo, hay algo en esa simulación viva del auténtico héroe de la congelación, que quizás puede fallar, y es que parece que el mundo real está cada vez más construido a su imagen y semejanza, haciendo difícil distinguir los límites entre juego y realidad; resulta que la Disneylandia es engañosamente imaginaria²⁵.

La proliferación de los parques temáticos, se debe en gran parte al éxito de Disney. Siguiendo su ejemplo y cambiando la receta lo suficiente para poder ofrecer una alternativa, han aparecido varios tipos de parques temáticos. A modo de ejemplo de la diversificación

formal y también de contenidos de los parques temáticos, que sin embargo se mantienen fieles a los principios básicos ya establecidos por Disney, mencionamos tres casos con características bien distintas. En Port Aventura por ejemplo, se ha optado por escoger varios sitios que, según encuestas, parecen exóticos a sus visitantes, reunirlos todos alrededor de un lago y utilizar el país anfitrión a modo de conexión conceptual para crear un tipo de lazo entre los distintos lugares re-presentados. La Ciudad Turca de Kashiawasaki, un proyecto de Kajima Design, es un ejemplo más singular, ya que lo que se ha intentado hacer no es una copia de una ciudad turca sino de una ilusión basada en la imagen que los japoneses tienen sobre la ciudad turca. El proyecto de arquitectura es en este caso inusual para ese tipo de espacios lúdicos y demuestra que la tematización no tiene obligatoriamente que operar a base de determinados estilos o pautas arquitectónicas, con tal de que las propuestas obedezcan y no obstaculicen sus propósitos. Las tendencias que abren nuevas posibilidades para los parques temáticos se ilustran en ejemplos como el Acuarinto (Alfredo Arribas y Javier Mariscal), donde el mundo físico es intercambiable con la vivencia a través de la pantalla. Los niños-personajes que participan en el laberinto y sus aventuras se siguen como dibujos animados a través de pantallas, sin que se sepa muy bien si la realidad recrea los dibujos animados o viceversa²⁶.

La discoteca

La discoteca, otro tipo con características específicas de espacio lúdico, presenta rasgos distintos pero también analogías con los parques

temáticos y el mundo Disney. En primer lugar, la franja de edades muy amplia de las Disneylandias, en la discoteca se hace muy estrecha y, por otro lado, la frecuencia con la que es visitada es mucho mayor, ya que forma parte de rituales semanales de la juventud. La discoteca constituye un mundo alternativo de los fines de semana en directa competición con el mundo cotidiano de los demás días. Sin lugar a dudas, lo que tiene lugar en la discoteca son juegos de *mimicry*, aunque hay, en segundo lugar, también aspectos de vértigo, competitividad y azar. El espacio y el tiempo de la discoteca es un espacio y un tiempo aparte, ese tiempo propio de la fiesta, detenido para ser demorado²⁷; no existe continuidad con la vida cotidiana y su realidad social. En ese sentido la discoteca es, en gran parte, producto del modo de vida de las grandes urbes, sin embargo, una vez dentro se trata de volver a encontrar una identidad reconocible para los demás. La barrera física y psicológica que existe entre el mundo de la discoteca y el mundo exterior, se acentúa por los rituales de entrada, de penetración y de tránsito gradual desde un contexto a otro, para así llegar al interior preparado y transformado. Es decir, mediante la prolongación de la entrada, que se convierte en un espacio de tránsito, en muchos casos estrecho o laberíntico, que desorienta a los que entran, se construye un tipo de puerta tridimensional, cuya profundidad es lo más señalado. Esta puerta no sólo se extiende hacia el interior sino también hacia el exterior con la prolongada espera para conseguir la entrada, que crea un intervalo transitorio, durante el cual no se está en ninguna parte. Es así como la ausencia de fachada hacia la ciudad se sustituye, es decir, en vez de tener una superficie de con-

tacto entre el mundo exterior y el interior, se tiene un canal de penetración. Dentro de la discoteca los códigos y las convenciones son las propias de ese espacio y los distintos actos e interacciones entre los participantes no sólo tienen sentidos determinados, sino que su vigencia y efectividad se limita al espacio y al tiempo de la discoteca²⁸.

Si bien en general las actividades lúdicas se presentan como una segunda alternativa de vida, constituyendo un mundo alternativo donde pueden aflorar actitudes e identidades reprimidas a causa de las pautas sociales vigentes, en la discoteca todo ello es aún más señalado por la edad de su público que está en el proceso de establecer y consolidar identidades y roles y se sirve de ese contexto para probar despidiéndose de su identidad y disfrazándose, haciéndose pasar por lo que no es. Así que se trata de una regeneración de la identidad y al mismo tiempo de tener acceso y ser testigo de las transformaciones de los demás como de uno mismo, de la posibilidad de «vivir vicariamente la vida a través de los otros», de entrar en papeles ajenos y someterse a ellos haciendo así posible el simulacro, el desdoblamiento, la desidentificación e incluso la elección de una identidad propia cuando frecuentemente en la vida en la ciudad se carece de ella²⁹.

Para que todo eso sea posible la discoteca se estructura cuidadosamente, siguiendo unas pautas que distinguen sub-espacios, como puede ser el de acceso y los demás lugares de tránsito, la pista de baile, lo que la rodea, los lugares desde donde se observa a los demás, las barras, los *chill-out*, los servicios, etc. Cada

espacio corresponde a distintas formas de interacción y se organiza en la forma correspondiente. Muy importante para la configuración de la discoteca en un espacio-tiempo, obligatoriamente limitado, es la utilización de la luz, del sonido y de sensaciones olfativas y térmicas aumentando considerablemente los umbrales perceptivos. La luz en la discoteca, «lugar oscuro» *par excellence*, es su material principal. El cambio continuo, el movimiento de las luces, la utilización de tipos de luz poco frecuentes, como la luz negra y la luz láser o de luces focalizadas y fragmentarias que crean bordes y contrastes fuertes, también la disolución de los bordes con la utilización adecuada de la iluminación; el efecto estroboscópico que fragmenta el movimiento creando la sensación de un tiempo digitalizado y analizado en instantes discontinuos, el deslumbramiento que crea la elevada intensidad luminosa haciendo momentáneamente imposible la orientación espacial, el altísimo nivel del sonido, que se absorbe, se disuelve o se refleja según los materiales utilizados en cada zona, cambiando la sensación de los límites del espacio, la música y el ritmo en sí, cooperando con el constante movimiento y cambio de las luces, los escenarios que transforman con su carácter efímero y sorprendente la caja negra, ya que todo debe ser cambiante, asombroso y extraordinario; todo eso hace que los umbrales perceptivos se sometan en un reajuste importante³⁰. La sobreestimulación es un fenómeno tan importante para la psicología de la percepción como la subestimulación, y en ambas situaciones lo que estamos capacitados para percibir es completamente distinto en comparación con la «normalidad». La proxémica y la kinésica tienen un

papel importante en lo que se refiere a la comunicación en la discoteca, ya que otras formas de comunicación se ven por lo menos parcialmente anuladas por el ambiente.

Los materiales que se utilizan para las discotecas pertenecen a esa lógica que instala la era de la información y que convierte a los materiales nuevos en verdaderos medios de información. Despojados de los vínculos técnicos para su conformación, no son más que soportes «neutros», pantallas en las que se puede proyectar cualquier tipo de imagen. La arquitectura de la discoteca es una arquitectura desmaterializada, en el sentido de que los nuevos materiales que ahí se utilizan tienen poca presencia sobre nuestro plano de experiencia, de modo que perdemos conciencia tanto de su presencia como de su función; se trata de materiales que pierden su pesadez y su resistencia a favor de una mayor maleabilidad y «fluidez», que hace que puedan soportar cualquier posible intención humana³¹. Los «verdaderos materiales» de la discoteca son los medios audiovisuales y alguna que otra escenografía efímera y a veces también inmaterial; eso es más evidente cuando uno tiene la posibilidad de visitar estos espacios fuera de su horario, cuando lo único que encuentra es una cascara, una estructura en espera, un esqueleto, que soporta pero no mueve, que sirve de andamiaje para el montaje audiovisual. En ese sentido, se puede entender la dificultad que presentan las discotecas proyectadas por arquitectos de renombre a la hora de representarse con las herramientas convencionales del dibujo o de la fotografía. La incorporación como elemento constitutivo de las discotecas, por un lado de lo audiovisual, y por

otro del acontecimiento y su dimensión temporal, hace insuficiente su representación como espacio tradicional, cuando de lo que se trata es de un ambiente cambiante. La invisibilidad de gran parte de la estructura física de la discoteca a favor de la predominancia de lo intangible y de lo fluido, la neutralidad de aquella parte física con presencia notable, para así poder soportar la proyección de multitud de mundos posibles, hacen que se necesiten nuevos sistemas para la representación de ese tipo de arquitectura. Las cualidades y las calidades sonoras de los espacios, aunque son elementos importantísimos para su configuración, siempre han sido un problema para la representación de la arquitectura, especialmente cuando ha habido un interés proyectual particular, a causa de la función del espacio. Si bien el artista Bill Viola³² durante su estancia en Florencia pasó muchas horas dentro de las catedrales con un grabador de audio y no con un cuaderno de dibujo, para la discoteca se tendría que encontrar algún tipo de herramienta que pueda incluir al mismo tiempo lo audiovisual y también el acontecimiento como elemento constitutivo³³, y así ofrecer la posibilidad de evaluar el mayor o menor éxito en la configuración de un contenedor capaz de estimular y albergar el *trance*³⁴ de sus ocupantes. El ejemplo más demostrativo del carácter efímero y cambiante de ese tipo de espacios y de la importancia que tiene el montaje audiovisual, como también los eventos, son los *rave parties* que pueden tener lugar en distintas localizaciones, es decir, no son estables sino que ocupan espacios existentes, transformándolos para lo que duran, en una discoteca precaria, que luego se traslada a otro lugar. Aunque a pri-

mera vista se aproximan mucho a la verbena tradicional, que se monta y se desmonta en un espacio cotidiano y público, como puede ser la plaza, su carácter clandestino, el acceso restringido y el hecho de que sólo unos pocos saben dónde va a tener lugar, da un sentido completamente distinto a ese tipo de recuperación de espacios frecuentemente abandonados o desocupados o incluso espacios abiertos alejados de la ciudad.

Las analogías entre discoteca y Disneylandia son muchas, algunas de las cuales ya se han mencionado y otras que son evidentes, como por ejemplo su carácter globalizante y su vigencia en distintos países, incluso continentes, sin apenas necesidad de cambios, la innovación y la renovación continua del espacio, la utilización de los contrastes fuertes, el exceso y la abundancia, la sobreestimulación y la subida de los umbrales perceptivos, la audiovisibilidad como parte estructural de la configuración del espacio, la escenificación y la alternación continua entre espectador y espectáculo. Lo que es más preocupante es que los dos paradigmas sirven para observar cómo lo lúdico se hace casi intercambiable con la realidad social, y eso en lo que se refiere a la arquitectura es evidente en cuanto se comparan ejemplos famosos de edificios públicos con el mundo Disney. Es decir, las reglas del juego se asemejan a las que rigen en la vida real o quizá es a la inversa, las reglas de la vida real se toman prestadas del entretenimiento. Para ilustrar esa tendencia nos servimos de la anotación que hace el sociólogo Muñoz Carrión³⁵, que ha estudiado temas relacionados con las discotecas, cuando anota que gradualmente el acceso a las discotecas se va

sometiendo a una serie de reglas que son las mismas que rigen en la vida real, es decir, criterios a raíz de raza, belleza natural, clase social, etc. Tiene poca importancia si es lo lúdico lo que se somete a las reglas de la vida cotidiana o si, a la inversa, es la victoria de lo lúdico lo que

produce la uniformidad. Lo que es transcendental es que la pluralidad se transforma en singularidad, la otredad queda anulada, y lo lúdico deja de ser un mundo paralelo, aparte, se funde y se confunde con aquel mundo cuya alternativa pretendía ser.

NOTAS

¹ Veblen, Thorstein: *Teoría de la clase ociosa*, Fondo de Cultura Económica, México, 1974, p. 29.

² Veblen, *op.cit.* p. 33,37.

³ Veblen, *op.cit.* p. 15-6.

⁴ Veblen, *op.cit.* p.44.

⁵ Veblen, *op.cit.* p.18,52.

⁶ Huizinga, Johan: *Homo Ludens*, Ed. Alianza/Emecé, Madrid,1998, p.12-3.

⁷ Huizinga, *op.cit.* p.19-23.

⁸ La palabra *agon* significa en griego competencia, lucha; la palabra *alea* es el nombre del juego de dados en latín; la palabra *ilinx* es el nombre griego del remolino de agua, de donde procede la palabra vértigo, *ilingos (illo)* en la misma lengua; la palabra *mimicry* se utiliza en inglés para nombrar el mimetismo, sobre todo de los insectos, y el autor aclara que opta por ella a fin de subrayar la naturaleza fundamental y elemental, casi orgánica, del impulso que suscita ese tipo de manifestaciones. Caillois, Roger: *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986, p. 48, 52, 61.

⁹ Caillois, *op.cit.* p. 41-61.

¹⁰ Huizinga, *op. cit.* p. 232, 233, 235, 241.

¹¹ Echeverría, Javier: *Cosmopolitas Domésticos*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1995, p. 134, citando a Smythe, Dallas y McLuhan, Marshall: *Comprender los medios de comunicación*, Ed. Paidós, Barcelona, 1996(1), p. 354.

¹² Huizinga, *op. cit.* p. 243.

¹³ Palabras de Didier Vincent, neurólogo, citadas en Virilio, Paul: *The Art of Motor*, Ed. Univ. Minnesota, Minneapolis, 1995, p. 93.

¹⁴ Debord, Guy: *La sociedad del espectáculo*, Ed. Pretextos, Valencia, 1999, p.175, 56, 134, 138, y Jappe, Anselm: *Guy Debord*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1998, p. 78-9.

¹⁵ Loisirs: la palabra *loisirs* designa tanto el «tiempo libre» como el «recreo» o la «diversión», es decir, los contenidos del tiempo libre. (*loisir*, del latín *licere*, dar permiso) Virilio, Paul: *Paisaje de acontecimientos*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1997, p.88 y Jappe, *op.cit.* p. 77-8, 92-3, 101.

¹⁶ McLuhan, 1996 (1), *op.cit.* p. 361.

¹⁷ McLuhan, Marshall y Powers, B.R.: *La aldea global*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1996, p. 144.

¹⁸ McLuhan, 1996 (1), *op.cit.* p. 354.

¹⁹ Gadamer, Hans-Georg: *La actualidad de lo bello*, Ed. Paidós, Barcelona, 1998, p. 99-100.

²⁰ Asencio Cerver, Francisco: *Parques temáticos*, España, 1997, p. 7.

²¹ Ritzer, George: *El encanto de un mundo desencantado*, Ed. Ariel, Barcelona, 2000, p. 14-7.

²² Virilio, Paul: *Estética de la desaparición*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1998, p. 77-9.

²³ Extractos de la entrevista de Frank Gehry a Karal Ann Marling y Phyllis Lambert (6-1-1996), en Karal Ann Marling: *Designing Disney's Theme Parks*, Ed. Flammarion, París, 1997, p. 211.

²⁴ Augé, Marc: *El viaje imposible*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1998, p. 30-1.

²⁵ Baudrillard, Jean: *La ilusión del fin*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1995, p. 130-5, 177-8.

²⁶ Asencio Cerver, *op.cit.* p. 20, 34, 68.

²⁷ Gadamer, *op.cit.* p. 104-5.

²⁸ Muñoz, Carrión, Antonio: *El ceremonial comunicativo y la expulsión de la palabra*, en Los Cuadernos del Norte, Oviedo, Nº 29, Enero-Febrero de 1985, p. 34-5.

²⁹ Muñoz, Carrión, Antonio: *Lugares oscuros. Dificultades «emic» y «etic» en la aproximación a las discotecas*, en Younis, J.A.: *Cultura, psicología y problemas sociales*, Ed. Nopal, Madrid, 1994, p. 190-1 y 203-5.

³⁰ Muñoz Carrión, *op.cit.* 1994, p. 218.

³¹ Manzini, Ezio: *Materia, artefactos y sostenibilidad*, en BAU, Nº 17, Primer Semestre 1999, p. 25-6.

³² Viola, Bill: *Más allá de la mirada*, Ed. MNCARS, Madrid, 1993, p. 31.

³³ Se puede mencionar el proyecto de fuegos artificiales de Bernard Tschumi para la inauguración del *Parc de la Villette*, 1992, con dibujos de «frames» en la duración el evento. Tschumi, Bernard: *Event-Cities*, MIT Press, 1996, p. 21-37.

³⁴ La palabra *trance* se utiliza para un cierto tipo de música y asimismo significa en inglés éxtasis, estado onírico, hipnótico, de meditación, abstracción mística, relajación profunda.

³⁵ Muñoz Carrión, *op.cit.* 1994, p. 222-3.

JUEGOS VIRTUALES. IDENTIDAD Y SUBVERSIÓN

Carlos Muñoz

Para Paloma, para quien las palabras son siempre conjuros.

En este artículo, el autor describe el juego como generador de realidad construida. Los mundos virtuales que los situacionistas quisieron hacer realidad en los medios urbanos son hoy mundos realizables en el espacio de Internet. «Cuando el mercado del arte está dominado por el privilegio de la exclusividad, cuando la literatura se ha convertido en un mercado más, cuando el teatro es un círculo cerrado, cuando la fiesta está institucionalizada y depauperada, cuando el sueño no salta el timbre de los despertadores y el espectáculo sigue siendo alienación, tenemos hoy un espacio hiperreal, construido para escapar a todo límite, para subvertir toda subversión, para recombinar toda producción, para alterar toda regla: Internet»

67

La vida, de la que somos responsables, ofrece, a la vez que grandes motivos de desaliento, una infinidad de diversiones y de compensaciones más o menos vulgares. No pasa un año en que la gente a la que amamos no ceda, a falta de haber comprendido claramente las posibilidades presentes, a alguna capitulación manifiesta. Pero esto no refuerza el campo enemigo, que cuenta ya con millones de imbéciles, y en el que se está objetivamente condenado a ser imbécil.

Guy Debord

El Juego

¿Qué es un juego? Un espacio de Posibilidad.

Jugamos para ver cómo podría ser, jugamos para prepararnos por si fuera, jugamos para

evaluar lo que sería, jugamos para sentirnos de otro modo, jugamos para sentirlos de otro modo, jugamos en fin para recorrer los caminos que no recorremos.

Esta dimensión modal del juego pertenece igualmente al mundo del sueño y de las ensañaciones, al arte y la literatura, al viaje y al carnaval.

Jugar es simular, al igual que todo acto de representación. La capacidad de representación adquirida en nuestro proceso evolutivo nos habilita para representarnos simbólicamente lo que ya no queda al alcance de nuestros sentidos. Lo que ya es pasado o aún es futuro, pero no solamente como memoria o esperanza, sino con todo lujo de detalles. De esta manera, toda

forma de conocimiento consiste en montar capas de alternativas a una que se presenta o se califica «de hecho», «de real». No tenemos por qué entrar en problemas ontológicos, podemos permanecer en la dimensión intencional de nuestra mente y afrontar la cuestión desde nuestros esfuerzos por comprender lo que nos rodea. En esta dimensión, con esta intención, a partir de un foco o base que etiquetamos como real (una representación también), proyectamos nuestros espacios deseados o hipotéticos o contrafácticos o futuros o ya pasados. Y nos proyectamos como identidades alternativas, *contrapartes*, en ellos. Somos como los que somos, excepto quizá con algún atributo cambiado, o en otro tiempo o con otros pares. Recorremos lo que no tenemos y aprendemos al transitar esos caminos, para recomponer nuestros estados de hecho, para sentir cómo nos irá en tal o cual acción o propósito, para adelantarnos a lo que podemos suscitar, para no sorprendernos ante lo que nos puede acontecer. Y regresamos a nuestro mundo real, un mundo que se diferencia de los otros fundamentalmente porque se define socialmente extensa y multitudinariamente y porque se produce lo necesario para la supervivencia, lo físico que no es representación. También nuestros juegos pueden definirse pública y socialmente, pero no producen directamente. Con todo, paradójicamente, eso físico que genera nuestras relaciones sociales y económicas, que comparte representaciones ajenas, que construye nuestras casas y nuestras ciudades, que nos alimenta y que nos perturba con su clima o nos hiere y mata, puede imaginarse, reconsiderarse, prepararse en nuestras simulaciones, en nuestros juegos.

Tenemos así juegos de estrategia, pensados originariamente para simular tal o cual batalla, tenemos nuestros juegos infantiles que nos preparan para nuestro futuro previsto. Teatro y *performance* en donde experimentamos otros papeles, otras identidades, otras vidas, en fin, más terribles o más amables. Nuestros juegos sexuales o nuestras aventuras o nuestros parques de atracciones que nos enfrentan a riesgos controlados, en donde experimentamos sensaciones sin que repercutan negativamente en lo físico de los hechos.

Pero la peculiaridad de lo virtual reside en que podemos invertir con rapidez nuestro espacio base de origen; de este modo, tenemos juegos de mesa que nos hacen pasar el rato en el tiempo de los hechos, el deporte institucionalizado que nos sumerge como actores o espectadores en hechos sobre los hechos, pasando así a formar parte del calendario de actos de lo socializado, reglado y productivo. Desde luego en origen toda competición servía de entrenamiento y de contraste cuando cazábamos o guerreábamos, pero ahora se ha convertido en una facticidad más.

Estos juegos, tal vez todos, tienen sus reglas y sus procedimientos, al menos en la medida en que son compartidos e incluso sobre ellos podemos construir teorías que servirán para producir simulaciones fiables de nuestros intercambios económicos o informativos. Y en eso se diferencian del sueño y de las ensoñaciones. En este sentido son conscientes, intencionales y suponen un grado más de construcción y elaboración. De ahí sus reglas de formación o de transformación. No podemos jugar al ajedrez con las piezas de las damas, ni jugar al

fútbol con una raqueta de tenis. No podemos representar Hamlet interpretando el papel de Otelo, ni podemos leer el *Quijote* pensando que es *Amadís de Gaula*.

Pero lo interesante del juego no es tanto la posibilidad de elevarlo a producto estructurado y reglado, de invertir la virtualidad que contiene para actualizarlo, lo interesante del juego es jugar. Y no deja de ser significativo que exista una diferencia entre el juego y jugarlo. También ocurre con la vida y vivirla. En rigor, estos conceptos hipostasiados de sus respectivas acciones nos enfrentan a situaciones paradójicas, donde el juego o la vida organiza reglada y tiránicamente la manera de jugarlo o vivirla. Es a esta virtualidad a la que me refiero.

Lo Virtual

Jugar es explotar la virtualidad que contiene todo acto de simulación, de representación, y en este sentido lo virtual ya no es tanto lo que tiene potencialidad sino lo que no es real. Y sin embargo, en el juego, como en el arte, la literatura, el deporte o los juegos de mesa, esa pura ficción, ese no ser sino un juego, actualiza innumerables cosas, produce, desencadena, transforma, incrementa o mengua, aterroriza o deleita. Y todo sin poder registrarlo como *hecho* en el *mundo de los hechos*. Sabiendo que, como en el sueño, no es «real», puede olvidarse con facilidad, no deja huella, no tiene consecuencias, pero, con todo, las tiene. La virtualidad cobra su significado en un hueco entre lo real y lo ficticio, y eso representa un poder tal vez todavía no evaluado, todavía no combatido.

Efectivamente, la lógica ilustrada (incluso aristotélica) que distinguió entre representación y acción, entre palabra y hecho, entre intención y consumación debe desenmascarse cuanto antes. Esa misma lógica que por ejemplo tan ingenuamente recogiera Marx para hacerla lema de su pensamiento revolucionario¹ ha conseguido inducir la creencia de que podemos habitar dos ámbitos distintos sin necesidad de mezclarlos, a menudo aliviados por esta incomunicación. Sin duda que puedo relatar un asesinato o una violación y no tener que ser juzgado por ello; sin duda puedo alimentar mis ensoñaciones eróticas o de muerte sin que tengan ninguna consecuencia «real». Pero no es menos cierto que mis creencias alumbran mis actos y mis palabras los ejecutan.

Javier Marías ha recorrido con gran acierto este hueco en el que reside la virtualidad

(...) y quizá sea esto lo que nos lleva a leer novelas y crónicas y a ver películas, la búsqueda de la analogía, del símbolo, la búsqueda del reconocimiento, no del conocimiento. Contar de forma, contar los hechos deforma los hechos y los tergiversa y casi los niega, todo lo que se cuenta pasa a ser irreal y aproximativo aunque sea verídico, la verdad no depende de que las cosas fueran o sucedieran, sino de que permanezcan ocultas y se desconozcan y no se cuentan, en cuanto se relatan o se manifiestan o muestran, aunque sea en lo que más real parece, en la televisión o el periódico, en lo que se llama la realidad o la vida o la vida real incluso, pasan a formar parte de la analogía y el símbolo, y ya no son hechos, sino que se convierten en reconocimiento. La verdad nunca resplandece, como dice la fórmula, porque la única verdad es la que no se conoce ni se transmite, la que no se traduce a palabras ni a imágenes, la encubierta y

no averiguada, y quizá por eso se cuenta tanto o se cuenta todo, para que nunca haya ocurrido nada, una vez que se cuenta ².

La conclusión de todo esto, el mismo Marías la obtiene en otro lugar: *Por eso nos condenamos siempre por lo que decimos. O por lo que nos dicen* ³.

Si de algo nos hemos dado cuenta en esta nuestra revolución tecnológica, en nuestra era de la información, en nuestra sociedad del espectáculo es de la refundición inevitable entre habla y acción ⁴.

Naturalmente que esta idea se encuentra ya detallada en toda la reflexión que inaugura lo que denominamos hoy pragmática, como nivel de análisis del lenguaje, desde el segundo Wittgenstein al *Cómo hacer cosas con palabras* de J.L. Austin, pasando por las sistematizaciones de Searle ⁵. Pero, en este ámbito de reflexión sólo se tiende un puente para acercar lo que la lógica ilustrada había separado con tanta ingenuidad o con tan mala fe.

Porque es hora de preguntarse ya si fue simpleza o malintención desmembrar el cuerpo del alma, la palabra de la acción, la representación del hecho.

Que todo esté mediado por nuestros sistemas de representación contiene la misma paradójica dualidad que nuestra concepción tradicional de lo virtual.

Lo virtual tiene la dimensión de lo que todavía no es actual, pero contiene una potencialidad natural que puede actualizarse. Sin embargo, lo virtual también, y sobre todo hoy, es el ámbito de la ficción, de lo irreal, de lo falso que

parece verdadero. En función de la primera acepción distinguimos entre lo real y lo aparente, entre lo verdadero y lo falso. Y gracias a ella aceptamos que un mundo del deber aporte valores y normas al mundo del ser. De la segunda procede la idea de lo verosímil y con ello la seducción, la inmersión en irrealidades, el engaño, la mentira, lo que no es real, es decir, el arte, la literatura, el sueño y el juego. Y rechazamos que el mundo del deseo aporte valores y normas al mundo del ser. Pero, ¿qué diferencia hay entre el mundo del deber y el mundo del deseo? No comparten ambos «lo que me gustaría que fuera». ¿Por qué a lo virtual potencial se le concede el beneplácito de una existencia futura y a lo virtual ficcional se le niega? Para justificar esta diferencia hay que invocar a una «verdadera realidad» a «los hechos». A la idea difundida de que hay una realidad que determina y limita lo que puede llegar a ella. Por eso el juego «sólo es un juego y no hay que darle mayor importancia». Pero, ¿en dónde radica la mayor importancia de la vida real?

Sospecho que esta diferenciación, más allá de las consecuencias que puedan producirse en lo físico, tiene el objetivo de mostrar una verdadera realidad tal y como interesa que aparezca detrás de una tenue representación, para difundirla como «la verdadera realidad», para poner cerco y límite al suceso y dejarlo por siempre fijado en una descripción. Los *media*, los que disponen del poder mediático, durante mucho tiempo han fomentado esta diferencia entre la ficción virtual y los hechos, negando lo que venimos sospechando en estos tiempos de posmodernidad, a saber, que

toda representación es virtual y que su condición de ficción es su propia potencialidad, que puede actualizarse.

Por supuesto que a nuestro alrededor ha habido muerte y destrucción, dolor y alegría, alimento o hambre, por supuesto que nos pasan cosas, acontecen, pero, ¿acaso no podemos igualmente morir por una ficción? En este sentido, junto a la representación virtual, hay que unir el poder que nos confieren o nos restan nuestras creencias. Tan inmersos estamos en lo que llamamos vida real como en lo que denominamos vida virtual. De esta manera, vivimos en ese espacio en el que distribuimos las representaciones hacia un mundo real o hacia un mundo virtual. Lo crucial es quién gobierna esta distribución, quién posee el poder de asignar tales o cuales hechos al mundo real o a la mera ficción.

Marx reclamó la revolución como forma de acción, pensando que no bastaban los relatos o las ficciones de reconocimiento, pero *La Sociedad de la Información* ha mostrado que es más eficaz el autocontrol de la creencia dirigida que la fuerza contra los cuerpos. Pero para eso es imprescindible disponer de un ámbito del juego en donde refugiarse, en donde entrenarse, en donde evaluar qué reacciones pueden suscitarse.

La toma por la fuerza de la Bastilla sólo ha traído una nueva tiranía, mientras que un buen anuncio de televisión ha logrado con facilidad, incruentamente, modificar costumbres, establecer relaciones, producir y vender, arraigar en las conciencias; ha creado realidad verdadera.

Éste es el dilema del que hoy somos conscientes y éste es el dilema que ocurre en nuestros espa-

cios, pero sobre todo en el ciberespacio, que es la virtualidad actualizada, nada más extraño.

De este reconocer, y querer convencer, que palabra y acción, representación y hecho, virtualidad y realidad están mucho más unidas de lo que parecía, trata este trabajo. Para lo cual analizaré ciertas manifestaciones lúdicas que ocurren en la red, fundamentalmente en cómo afectan a nuestra identidad, para después inevitablemente evaluar cómo puede utilizarse para la subversión, para la difusión de «hechos» que son virtuales, pero que tienen consecuencias «reales», o, tal vez, que son «reales» pero que tienen consecuencias «virtuales». Pero antes me detendré en un espacio previo, nuestro propio espacio urbano.

La Reivindicación Situacionista: Una reivindicación a su vez

71

Debemos a Guy Debord el concepto de *Sociedad del Espectáculo*⁶ que, pasado el tiempo de su acuñación, tan bien encaja en nuestras sociedades y en nuestras ciudades. Debord es uno de los padres fundadores de la Internacional Situacionista junto con el arquitecto Constant y otros artistas y teóricos como Asger Jorn, Pinot-Gallizio o Gil J. Wolman. La Internacional Situacionista, que vino a reunir diversos y variados movimientos previos del arte de Vanguardia y de la crítica cultural radical, estuvo operativa formalmente desde el año 1957 hasta su «autodisolución» en 1972, aunque naturalmente sus integrantes mantuvieron sus tareas intelectuales o creativas tiempo después, en especial Debord hasta su suicidio en 1994.

La Internacional Situacionista viene a reunir seminally un conjunto de ideas de procedencia diversa, que posteriormente se sedimentan en conceptos muy definidos que debemos ya atribuir a su producción artística y de crítica radical. Su punto de partida es la idea del arte como una actividad colectiva directamente ligada a la transformación revolucionaria de la sociedad, que junto con la noción de juego —procedente quizá de la idea de Hui-zinga del hombre como *homo ludens*, y del gasto o Potlatch⁷— difundieron una idea de revolución —ya gestada en la obra de Henri Lefebvre— que debía pasar y redundar fundamentalmente en la vida cotidiana. O de otro modo que la liberación debía incluir también el tiempo de ocio. Su vertiente arquitectónica y urbanística recogía también esta renovación de la idea de revolución y reclamaba ciudades como escenarios principales para gestar y desarrollar una vida liberada que propiciaran esta revolución cotidiana. Ésta es la pura idea de la Situación. Debord pone un ejemplo de lo que quiere decir: *el Juego psicogeográfico de la semana publicado, no sin cierto humor, en el número 1 de Potlatch*:

«En función de lo que busquéis, escoged un país, una ciudad más o menos populosa, una calle más o menos animada. Construid una casa. Amuebladla. Sacad el mayor partido de su decoración y sus alrededores. Elegid la estación y la hora. Reunid a la gente más adecuada, los discos y las bebidas más convenientes. La iluminación y la conversación deberán ser las oportunas para la ocasión, como el tiempo atmosférico o vuestros recuerdos.

Si no ha habido ningún error en vuestros cálculos, el resultado debe satisfaceros»⁸.

Estas ideas seminales, procedentes como vemos de diversas tradiciones, van a generar en el curso de la actividad situacionista una serie de conceptos que resultan hoy de extremado interés para describir y analizar la dimensión transformadora de la idea de virtualidad tal y como se está produciendo en Internet. Antes de aplicarlo a este contexto, veamos aquellos de los que haremos uso posteriormente.

Situación. La actuación encaminada a cambiar el mundo, que —decíamos— era el objetivo fundamental programático del grupo situacionista, se vertebra globalmente en la idea de *construir situaciones*. La idea de situación no resulta ser sino una suma de posibilidades. Propiciar lo posible. Consiste en construir ambientes momentáneos de la vida que ofrezcan una calidad pasional superior. Efectivamente, el punto de mira revolucionario y transformador está puesto no tanto en las instituciones políticas o en el poder sino en las emociones y pasiones de la gente.

La construcción de situaciones comienza tras la destrucción de la moderna noción de espectáculo. Debord⁹, en concreto, considera que el espectáculo está ligado al principio de no-intervención; público y actores formalizan una división de los papeles donde éstos dirigen y difunden modelos a aquéllos. Para los situacionistas, el componente revolucionario de la situación consiste en la ruptura de la identificación psicológica del espectador con el héroe para arrastrarlo a la actividad, provocando la capacidad de subvertir su propia vida. La situación está hecha para ser vivida por sus constructores. La distinción entre acto-

res y público se rompe para unificarla en otra nueva, la de «vividores».

Esto es algo que ha arraigado en el arte a partir de los años sesenta, principalmente desde el arte conceptual en cualquiera de sus variantes. *Performances, Happenings*, instalaciones, actuaciones se han convertido en modos de expresión artística. En ellos, como en un juego, la división entre el público y los actores tiende a desaparecer, los escenarios se trasladan a los espacios cotidianos, precisamente con una clara intención de provocar situaciones.

Pero si hay un lugar en donde esto resulta inevitable por la propia condición virtual del medio es en Internet¹⁰. Internet, con su cibercultura generada, fuerza a cualquier usuario a convertirse en «vividor» y recoge sin lugar a dudas la idea de urbanismo unitario que propulsaron los situacionistas como arte total.

En resumen, el objetivo situacionista a la hora de construir situaciones es el de producir sentimientos inexistentes hasta la fecha. En este sentido, y así lo expresa el propio Debord, la tarea consiste en inventar *juegos de una esencia nueva*.

«Nuestra acción sobre el comportamiento, en relación con los demás aspectos deseables de una revolución en las costumbres, puede definirse someramente por la invención de juegos de una esencia nueva. El objetivo general tiene que ser la ampliación de la parte no mediocre de la vida, de disminuir, en tanto sea posible, los momentos nulos. Se puede hablar como de una empresa de ampliación cuantitativa de la vida humana, más sería que los procedimientos biológicos estudiados actualmente. Por esto implica un aumento cualitativo de desarrollo imprevisible»¹¹.

El juego situacionista se distingue del tradicional porque se rechaza el componente competitivo y porque se extiende al ámbito de la vida cotidiana. En este sentido, el juego situacionista es una elección moral. De esta manera empezamos a obtener datos para resolver el problema que nos planteábamos previamente, ¿en qué medida el mundo del deber se enfrenta al mundo del deseo? No estamos obligados a igualar estos dominios si buscamos, como dice Debord, *el reino futuro de la libertad y del juego*. No ofreceremos aún nuestra respuesta, continuemos analizando el proyecto situacionista.

El lugar donde todo esto debe ocurrir es en la ciudad, de ahí que para la Internacional Situacionista el arte total esté recogido en lo que denominan *urbanismo unitario*. El eje de la ciudad situacionista estaría en el barrio, que no es tanto una agrupación de viviendas en una localización homogénea, sino más bien un campo de fuerza. El barrio sería la reunión de todos los factores que condicionan un ambiente o una serie de ambientes enfrentados, a la escala de la situación construida. El barrio puede tener una armonía precisa, en lo que respecta a suscitar sentimientos en sus habitantes, y variar respecto a otros barrios vecinos. Inclusive dentro de un mismo barrio puede romperse la armonía interna sobre un máximo de variaciones que determinar.

De esta manera, la arquitectura ha de avanzar tomando como materia situaciones excitantes que deben producir formas desconocidas. El lema estético sería que *lo que cambie nuestra manera de ver las calles es más importante que lo que cambie nuestra manera de ver la*

pintura. Pero la propuesta no quiere ser únicamente vanguardia. Como hemos visto, el carácter revolucionario situacionista es firme, por ello se propone una nueva ciencia *la psicogeografía, estudio de las leyes exactas y de los efectos precisos del medio geográfico, conscientemente dispuestas o no, que actúan directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos*. Como humildemente se reconoce, a diferencia quizá de otros manifiestos de vanguardia que a la postre tuvieron más repercusión histórica hasta que el sistema los devoró, no hay recetas ni resultados definitivos. El planteamiento es, si cabe, científico, una investigación experimental que evalúe las propuestas y que permita fundamentalmente seguir avanzando en la creación cultural con un fin liberador.

74

Pero no todo es análisis, a la vez y a lo largo de la reflexión situacionista se generan métodos de actuación y de contestación, se investigan experiencias que propicien situaciones, que rompan el control de los medios utilitaristas y de dominación. Entre ellos quiero llamar la atención de dos: *la deriva*, como ensayo urbanístico, y *la tergiversación (détournement)*, como propaganda hiper-política.

La deriva es una práctica de una confusión pasional por el cambio rápido de ambientes, pero a la vez, dice Debord, un medio de estudio de la psicogeografía y de la psicología situacionista. Citemos algunos ejemplos, que como bien reconoce el propio Debord, pueden resultar delirantes, pero bastará con mirar un poco a nuestro alrededor cotidiano para encontrar innumerables cosas delirantes que hoy ya asumimos como parte integrada en nuestros esce-

narios cotidianos. Lo sean o no, siempre serán hipótesis arriesgadas, y sólo de esta manera podemos abordar otras posibilidades, nos volvemos a encontrar con el juego como generador de «realidad».

Una cartografía renovada para su utilización inmediata:

«Recientemente, un amigo me dijo que venía de recorrer la región de Harz, en Alemania, con la ayuda de un mapa de la ciudad de Londres, cuyas indicaciones había seguido ciegamente. Este tipo de juego es obviamente sólo un comienzo mediocre en comparación con una construcción completa de la arquitectura y del urbanismo, construcción que algún día estará en poder de todos. Mientras tanto, podemos distinguir distintas fases de realizaciones parciales, medios menos complicados, empezando por el simple desplazamiento de los elementos de decoración de los lugares en que estamos acostumbrados a encontrarlos»¹².

Veamos otra propuesta, esta vez de Mariën:

«reunir en desorden, cuando los recursos mundiales hayan cesado de ser despilfarrados en los proyectos irracionales que nos son impuestos hoy, las estatuas ecuestres de todas las ciudades del mundo en una planicie desierta. Esto ofrecería a los transeúntes —el futuro les pertenece— el espectáculo de una carga de caballería artificial, que incluso podría dedicarse a la memoria de los más grandes masacradores de la historia, desde Tamerlan a Ridgway. Aquí vemos reaparecer una de las principales demandas de esta generación: el valor educativo»¹³.

La tergiversación: la tergiversación se resume en un eslogan *El plagirismo es necesario, el progreso lo implica*. La tergiversación es una herramienta poderosa de recombina-

ción y uso interesado de los medios producidos precisamente para la dominación de las conciencias, los mercados, los usos y las costumbres. De alguna manera, romper con la deleznable idea romántica de la originalidad y el genio, que sólo permite un uso de la exclusividad como forma de privilegio. Sin lugar a dudas, la tergiversación consciente y politizada es la única manera de romper el control de la información a la que nos someten los grupos de poder político y económico, que ya en los años cincuenta previeran y teorizaran tan magistralmente los situacionistas. No es difícil constatar que en Internet se está produciendo en la actualidad una de las campañas más generalizadas que responde paso a paso a la propuesta debordiana del año 56¹⁴. El Hackeractivismo politizado, el *anticopy-right*, la defensa generalizada del plagio y la recombinación potenciada por los recursos electrónicos de las nuevas tecnologías y la desobediencia electrónica, son las nuevas herramientas de subversión que desde Internet lanzan una renovación de las prácticas de contestación política y lucha cultural¹⁵.

La tergiversación, el plagio, la desobediencia civil electrónica, el hackeractivismo son los medios que desde una virtualidad lúdica pueden transformar el régimen semiótico imperante. Los situacionistas vieron bien que es ahí donde debe iniciarse el tipo de revolución que buscaban. Alterar los fluidos de información que se envían desde las estructuras de poder, aprovechándose de las imágenes y conceptos generados cuidadosamente por estos centros de intereses, arraigados masivamente en las conciencias, pero

otorgándoles una nueva lectura y un nuevo significado que se difunda en el acto manipulador.

El juego está presente como componente ideológico y representante de esa reflexión que exige revisar nuevas posibilidades, a la vez que se desarrollan y se difunden. La construcción de situaciones o los recursos virtuales de la red permiten con la rapidez que se precisa intervenir en un curso de acción que subvierta los resultados esperados y los abra a una explosión combinatoria que al menos imposibilite efectos globales en su difusión. Esto no es sino el modelo de hipertextualidad que diseña y construye la idea de virtualidad. Esa idea que hemos defendido anteriormente y que encontramos en los intersticios de la modalidad en la que se encuentra instalada la propia mente humana, cabalgando entre un mundo del deseo, de lo que debe producirse, y un mundo fáctico que nutre de materialidad física a las relaciones humanas con su entorno.

Los mundos virtuales, que los situacionistas quisieron hacer realidad en los medios urbanos de Occidente, se encuentran materialmente construidos en Internet. Estos mundos resultan hiperreales en su propia irrealidad porque despliegan efectivamente un gran número de posibilidades que pueden recorrerse y evaluarse, y que al regresar de ellos algo habrá cambiado en sus transeúntes. Internet, en su construcción hipertextual, en su espacio virtual, acoge hoy plenamente la necesidad lúdica del ser humano, que necesita, por su inevitable dimensión intensional, ver cómo podría ser, prepararse por si fuera, evaluar lo

que sería, sentirse de otro modo, sentir a los otros de otro modo, recorrer los caminos que no recorre. Nuestras ciudades siguen siendo diseñadas con el fin utilitarista de que los automóviles, las mercancías y las personas fluyan ágilmente hacia sus fines productivos. Nadie se ha interesado en atender a las pasiones o en favorecer los sentimientos de sus habitantes, más aún, se han convertido en mercancías colonizando su ocio, su privacidad, que no sólo se ha convertido en un sector productivo, sino que se está utilizando como canal de emisión de ideología en el que asentar un régimen material, difundiendo un régimen semiótico lineal, uniforme, globalizador. Romper la uniformidad exige reivindicar el juego, la virtualidad, tratar con alternativas. Éste es el espacio del juego, la imaginación. Pero la imaginación exige, como lo contrario, espacio, canales de difusión, materializaciones. Cuando el mercado del arte está dominado por el privilegio de la exclusividad, cuando la literatura se ha convertido en un mercado más, cuando el teatro es un circuito cerrado, cuando la fiesta está institucionalizada y depauperada, cuando el sueño no salta el timbre de los despertadores y el espectáculo sigue siendo alienación, tenemos hoy un espacio hiperreal, construido para escapar a todo límite, para subvertir toda subversión, para recombinar toda producción, para alterar toda regla, Internet. Internet es el juego de los juegos, los juegos reunidos entre los cuales se incluye el «real» como uno más de los virtuales. La revolución situacionista de la vida cotidiana está produciéndose quizá, si podemos pagar la factura telefónica, entre sus márgenes invisibles, partiendo de su centro excéntrico.

Juegos Virtuales: MUD's, MOO's y otras situaciones

Donald Woods, un experto del M.I.T en la «guerra de las galaxias» y un fan de *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien encontró en un ordenador de la compañía Xerox en su Centro de Investigación en Palo Alto un programa que representaba a un explorador que buscaba tesoros en un laberinto de cuevas y del que se podía formar parte. Era un juego textual, no había gráficos, ni marcianos a quien disparar, sólo descripciones de lugares y una línea de comandos que preguntaba a los jugadores quiénes querían ser, a dónde querían ir y qué querían hacer. Woods contactó con el programador de este juego, Will Crowther, y le propuso ampliar el programa hasta convertirlo en un juego de aventura, ADVENT.

ADVENT es un juego en el que el jugador asume el papel de viajero en un mundo tolkieniano, en el que debe luchar contra los enemigos, salvar obstáculos con mañas inteligentes y eventualmente descubrir tesoros. Comandos simples permiten al jugador navegar por los escenarios propuestos e interactuar con el universo del juego.

A finales de 1970, la mayoría de las instituciones educativas y de investigación de los Estados Unidos se había conectado a ARPANET, una red de ordenadores originariamente militares que permitía intercomunicar a sus usuarios. En 1977 el interés por las redes de comunicación, la interactividad y los juegos virtuales producen el primer MUD. Mazewar, escrito por Jim Guyton, describía un escenario simple

de múltiples participantes deambulando por un laberinto, en el que los participantes se disparaban entre ellos. Pronto apareció WIZARD, que unía a las características de Mazewar, el universo de ADVENT. En WIZARD además los jugadores podían cooperar.

El nombre de MUD aparece en 1978 cuando Roy Trushaw, un estudiante de la Universidad de Essex, escribió lo que él mismo denominó *Multi-User Dungeon*. MUD era un juego multiusuario participado en red que permitía a los jugadores comunicarse entre sí, cooperar, o luchar también unos contra otros y era ampliable parcialmente por los usuarios.

A partir de 1990, los MUD existentes se incrementan rápidamente en número y en diversidad. COOLMUD, COLDMUD, DikuMUD, DUM, MAGE, MOO, MUCK, TeenyMUD, LambdaMOO, FurryMUCK, entre otros, pueblan las encrucijadas virtuales de Internet relacionando a gentes del todo el mundo, cuya procedencia nadie pregunta y a nadie le importa, pues son habitantes de un juego en la Comunidad de Internet. La Comunidad de Internet es un término del que se comienza a hablar no sólo como una forma de agrupar a todos los internautas, sino también como una entidad que tiene derechos y propiedades, valores y normas y un sentimiento de comunidad universal y cosmopolita como quizá no ha habido otra en la historia de las comunidades humanas.

Hoy, el significado de MUD ha cambiado para reflejar esto, y el acrónimo original se ha transformado en '*Multi-User Dimension*' o '*Multi-User Domain*', y ya no se refiere a un juego sino al género de juegos textuales, mul-

tiparticipados y que poseen las características mencionadas. Si la tecnología empleada en su diseño es *orientada a objetos* entonces empleamos el nombre categorial de MOO.

Pero, físicamente un MUD o un MOO no es una mansión encantada, un hotel mágico o una ciudad que reproduce cualquier ciudad, sino una base de datos medianamente compleja abierta al acceso público en Internet. Los datos almacenados puestos en funcionamiento producen descripciones textuales de mansiones y sus habitaciones. A esta base de datos se accede mediante un lenguaje de órdenes simples (comandos) que el jugador puede utilizar para cambiar los estados de esa base de datos. Cada uno de los objetos incluidos en cada uno de los momentos del tiempo no es más que un subprograma a los que el programa principal permite interactuar siguiendo más o menos de cerca las leyes del mundo físico. Un MUD, por ejemplo, no es un chat, en él lo que dice un jugador sólo puede ser escuchado por aquellos que están con él o en una cercanía que permita trasladar sus palabras y no por todos los participantes presentes en ese momento en el juego. Independientemente de que se puedan establecer, como en un chat, conversaciones privadas entre dos jugadores.

No es tampoco un juego de rol, tal y como se entiende este concepto, en tanto que el jugador diseña su propio personaje, construye sus habitaciones, crea sus objetos, decora el espacio. Pero, a la vez, cuando todo ya está creado, lo que puede verse es una especie de lento guión en el que aparecen diálogos e indicaciones de la dirección escénica, ya sea ejercida por el jugador o contestada por el programa.

Es un juego, no es más que un juego, pero pueden pasar cosas sorprendentes que habrán de tener consecuencias «reales»¹⁶. ¿En dónde radica la sorpresa?

El Cyborg: el ser virtual entre seres virtuales, un nuevo paradigma

En los MUD's los personajes construyen su identidad, definen su aspecto físico y su personalidad, eligen su género y sus inclinaciones sexuales, y esconden tras su máscara virtual no meramente una identidad real, si algo semejante existe, sino fundamentalmente un entramado de relaciones sociales, un sistema de categorías que conforman nuestras creencias y que conducen nuestras conductas en el mundo «real»¹⁷. Todos saben que todos son virtuales, todos saben que todos hacen un esfuerzo de imaginación para jugar, es decir, para explorar nuevas posibilidades que generen nuevas situaciones. En este sentido, lo que en gran medida se deja en suspenso son las relaciones sociales estereotipadas por nuestros sistemas categoriales que van incorporadas al aspecto, al género, al sexo. Se subvierte todo aquello que determina un mundo conforme, se construye y manifiesta una identidad virtual. Se subvierten incluso los modelos de emparejamientos sexuales, las relaciones sociales y personales, lo que se espera y lo que es esperado, se subvierte incluso la propia noción de ser humano.

No es pues tanto representar un papel, ser actor de un espectáculo, de una representación previamente diseñada que exige un determinado maquillaje, unas determinadas ropas, un aspecto, un género o un acento, los jugadores de un MUD, en general, los seres que manejan

los teclados intercomunicados en la red, dejan de ser humanos para convertirse en *cyborgs*, entidades virtuales entre entidades virtuales, pero existentes reales que saltan dimensiones, que recorren el espacio entre una materialidad y una virtualidad. Tratar con *cyborgs* es tratar con humanos no estigmatizados de los que no se sabe nada y no importa no saberlo. No importa si se es una madre y si cuida bien de su hijo, no importa si se es un trabajador y si se es responsable, no importa si es mujer y es hermosa, si lleva minifalda o compra ropa cara. El *Cyborg*, sin duda tiene un género y unas tendencias sexuales y lleva cierta indumentaria pero esto no aporta significado, no hace ni deja trasladar estructuras y relaciones sociales mediante sus atributos, solamente diseña conductas en mundos construidos por otros *Cyborgs* que son como él, impide el prejuicio. Se subvierte así no sólo la idea de identidad, que, por otro lado, desde el pensamiento de Hume ha desaparecido como algo unitario y global que identifica y, en consecuencia, previene las conductas de los humanos, también se fuerza a reinventar todo el mundo social y natural, hay que crear nuevos conceptos que nos permitan crear nuevos mundos, la virtualidad del juego es por completo, *ex nihilo*.

El *Cyborg*¹⁸ nos invita a explorar, es decir, a vivir, modelos distintos, modelos de imágenes que no contienen un sistema categorial, podemos escapar al modelo sexual de las películas de Hollywood, podemos escapar a la dominación machista que se difunde merced a nuestros conceptos más básicos, podemos escapar a los prejuicios emocionales que nos lanzan a la vida. El *Cyborg* es, pues, el enmascarado

que vive en un carnaval cambiante sin más atributos que su disfraz.

Pero naturalmente todo juego tiene reglas, de algún modo el conocimiento de la ficción por parte de todos los integrantes del juego fuerza a subvertir las reglas que les llevaron allí y les exige crear nuevas expectativas culturales para acomodar la dinámica cambiante y el objetivo lúdico del universo del juego. Jugar no es escapar de la presión de un mundo material que nos fuerza a producir, a relacionarnos, a amarnos o a alimentarnos. No se juega aquí para aliviar tensiones u olvidar preocupaciones. No es extraño que se produzcan nuevas tensiones, pues también amamos o producimos o nos alimentamos en el juego; no, jugar es una forma de conocimiento, como lo es el arte o la literatura, pero no un conocimiento representacional de un mundo que creemos construido, sino una forma de experimentar que el mundo que creemos construido puede modificarse si tenemos presente qué queremos hacer con él. O si se quiere, comprender que el mundo en gran medida es el resultado de nuestra interacción con él, de nuestros esfuerzos por comprenderlo y comprendernos en él y que, en consecuencia, darse cuenta de qué tipo de mundo queremos es aclarar en qué debe consistir nuestra interacción con la realidad física y con nosotros mismos. Todo intento de cambio, transformación, revolución o reforma debe asumir esto como principio. Y si podemos aprender entonces es que el mundo es cambiante o, si se prefiere, cambiante. Luego si podemos aprender es porque podemos jugar, tal vez lo inverso también valga.

Éste es el mensaje situacionista revolucionario, éste es el uso de la realidad virtual que

desde una cibercultura politizada sabe que lo que pasa en esta realidad virtual contamina y empapa cualquier otra dimensión de vida que podamos compaginar.

«Después de todo, cualquiera que esté mínimamente familiarizado con el funcionamiento de la tecnología definitiva de la nueva era, el ordenador, sabe que opera a partir de un principio muy difícil de distinguir en la práctica del principio pre-ilustrado de la palabra mágica: los comandos que se teclean en un ordenador son un tipo de habla cuyo efecto no es tanto comunicar algo como hacer que ocurran cosas directa e inevitablemente, al igual que cuando se aprieta un gatillo.

Son, dicho de otro modo, conjuros, y cualquiera que esté en sintonía con las macrotendencias tecnosociales del momento: desde la creciente dependencia que tienen las economías del flujo global de palabras y números muy fetichizados, hasta la boyante capacidad de los bioingenieros para pronunciar los conjuros escritos en el texto de cuatro letras de ADN, sabe que la lógica del conjuro está impregnando a toda velocidad el tejido de nuestras vidas»¹⁹.

Ya no veo, como en mi infancia, jugar a los niños en sus barrios, a lo sumo en zonas acotadas (para niños, para perros, para jugar a la petanca). Las ciudades se han convertido en sitios hostiles para una humanidad que es capaz de sobredimensionar sus producciones hasta volverse inerte e impotente. Tal vez sólo nos queda Internet -si podemos mantenerla como espacio abierto, caótico e incontrolable como todavía hoy es- para encontrar un espacio abierto al juego. A ese juego del que nos hemos ocupado, el juego que nos devuelve a su término de otro modo, que nos transforma,

que nos ha obligado a pensar más, y que las conclusiones, que podamos haber obtenido, pueden aplicarse más allá del universo del juego. El deber surge entonces precisamente del deseo que nos sugiere crear nuevas reglas, diseñar nuestras identidades y subvertirlas cada vez que se hacen rígidas y estériles. Nos convertimos en *cyborgs*, un nuevo paradigma que escapa, como en todo juego, a la estigmatización, al prejuicio, a la categorización. El *cyborg* es pura entidad (virtual) a la que prestar atención, con quien relacionarse, a quien amar o a quien matar (*ensapar*²⁰). El *cyborg* esconde hasta lo que muestra y ya, entonces, sólo queda deseo.

El deseo se hace «hecho», porque la lógica de los hechos es consecuencia de esa lógica del conjuro que hace efectivo el significado de las palabras. Cada día tenemos la posibilidad de evaluar el poder de nuestras palabras. Comprendamos que tras las palabras hay conceptos

y detrás de ellos un mundo que nos podremos contar siempre de otro modo. Internet es, entre decenas de otras cosas, un espacio para la conversación y la simulación, un espacio donde experimentar con la estructura semiótica que conforma nuestras sociedades, podemos integrarnos en esa nueva comunidad que fundamentalmente actúa porque habla. Y las conversaciones son juegos que nos enseñan que podemos modificar las reglas del juego establecido. Basta con hablarlo, tal vez convertirlo, y si queremos asegurarnos experimentémoslo desde la virtualidad que no es sino nuestro deseo.

Jugar es elegir alguna de las alternativas que toda convención contiene. Seleccionar un nuevo criterio para distribuir los «hechos» en la «verdadera realidad». Inventar la realidad, en consecuencia.

Jugar es, en definitiva, hablar de otra manera.

NOTAS

¹ Me refiero a la tan famosa decimoprimer tesis sobre Feuerbach: «Los filósofos se han limitado a *interpretar* el mundo de distintos modos; de lo que se trata es de *transformarlo*». Marx. La ideología Alemana. Tesis sobre Feuerbach.

² Javier Marías, *Corazón tan blanco*, pág. 255. Una de las ideas recurrentes, y maravillosa, de las novelas de Marías es precisamente esta clarividencia respecto de lo que es una ficción, una virtualidad; nada es si no se cuenta, pero si se cuenta deja de ser como fue.

³ Javier Marías, *Todas las Almas*, pág. 202.

⁴ Esta idea está por doquier en toda reflexión sobre lo virtual, un ejemplo perfectamente desarrollado se puede encontrar en un clásico de los escritos sobre cibercultura, Julián Bibell. *Una violación en el ciberespacio*. Se puede encontrar en castellano en *El Paseante* 27-28. También, entre otros sitios de Internet en <http://www.levity.com/julian>

⁵ Cfr. L. Wittgenstein. *Investigaciones Filosóficas*. Crítica

y UNAM, Barcelona, 1988. J. L. Austin. *Cómo Hacer Cosas con Palabras*. Paidós, Barcelona, 1982. J. Searle. *Actos de Habla*. Cátedra, Madrid, 1980.

⁶ El colectivo Maldejo está traduciendo los trabajos situacionistas y construyendo un Archivo Situacionista Hispano de gran valor accesible en Internet. Recientemente se ha traducido la Sociedad del Espectáculo, *La société du spectacle*, Champ Libre, 1967. El Sitio del Archivo Situacionista está en <http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/8666/ash.htm>. También la revista electrónica de filosofía *A Parte Rei* está reflejando estos trabajos, <http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei/>. En general, existe dentro del ambiente cibercultural y teórico de Internet una reivindicación significativa de las aportaciones de la Internacional Situacionista, quizá por haber estado silenciada durante mucho tiempo, a pesar de su valiosa aportación en el campo del arte y de la crítica cultural. Reivindicación que ya ha saltado a otros medios, prueba de ello son también estas líneas.

⁷ La palabra Potlatch es una palabra procedente de las tribus *indias del noroeste* de Canadá y Alaska que designa las ceremonias de destrucción y despilfarro de riquezas acumuladas y que vertebran en gran medida la organización social y el fluir de estas sociedades. Analizadas estas sociedades por antropólogos como Boas, Mauss, Ruth Benedict e incluso Marvin Harris –si bien la interpretación que hace cada uno de estos autores de estas ceremonias sociales y su finalidad resulta distinta y a menudo contrapuesta– tuvo una extraña acogida entre algunos intelectuales europeos –Bataille o los integrantes del grupo Socialismo o Barbarie, por ejemplo– que quisieron encontrar en estas tribus una base antropológica para una nueva organización social donde se reinterpretaran de otro modo las nociones de propiedad, gasto, consumo, fiesta y placer. Potlatch fue también el título de uno de los boletines de los letristas radicales que terminaron al final agrupándose con los situacionistas.

⁸ Guy E. Debord. *Introducción a una crítica de la geografía urbana*. Publicado en el n.º 6 de *Les lèvres nues* (septiembre 1955). Traducción de Lourdes Martínez que se puede encontrar en el archivo situacionista hispano citado anteriormente. No deja de resultar sorprendente, para los propósitos de este trabajo, reconocer en este juego psicogeográfico los MUD's o MOO's que encontramos operativos hoy en Internet.

⁹ Guy E. Debord. *Informe sobre la Construcción de Situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional*. Documento fundacional (1957) en Archivo Situacionista Hispano v. nota 6

¹⁰ Para una revisión del arte generado en la cultura cibernética cfr. Mark Dery. *Velocidad de Escape*. Siruela, Madrid, 1998.

¹¹ *Op cit.* V. Nota 9.

¹² Cfr. Debord. *Introducción a una crítica de la geografía urbana*, en Archivo Situacionista Hispano.

¹³ *Ibid.* Si se me permite el atrevimiento propongo otro juego de deriva: Hagamos una gran fuente con todas las fuentes construidas en los últimos años en Madrid y pongamos en remojo a sus responsables. Sobre esa gran fuente cabría colocar tergiversado un dicho popular: *Cuando veas las barbas de tu vecino remojar no dudes en cortar, que ya blandas estarán.*

¹⁴ Me estoy refiriendo a *Métodos de Tergiversación* que Debord escribe en 1956 en colaboración con el letrista Gil J. Wolman, trabajo en donde se detalla minuciosamente toda una metodología de la tergiversación. La extensión de este artículo no me permite entrar en detalles, pero su lectura es recomendable, además de en el Archivo Situacionista puede encontrarse en *A Parte Rei* n.º 6 <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page14.html>

¹⁵ Un magnífico trabajo teórico sobre el plagio es obra del Critical Art Esemble (<http://critical-art.net/>). *Plagio Utópico e Hipertextualidad en la Cultura Electrónica*, se encuentra en castellano en *El Paseante 27-28* y en *A Parte Rei* n.º 5, <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page13.html>. Desde el punto de vista literario puede leerse el relato de Bernardo Atxaga. *Leccioncilla sobre el Plagio o Alfabeto que acaba en P.*

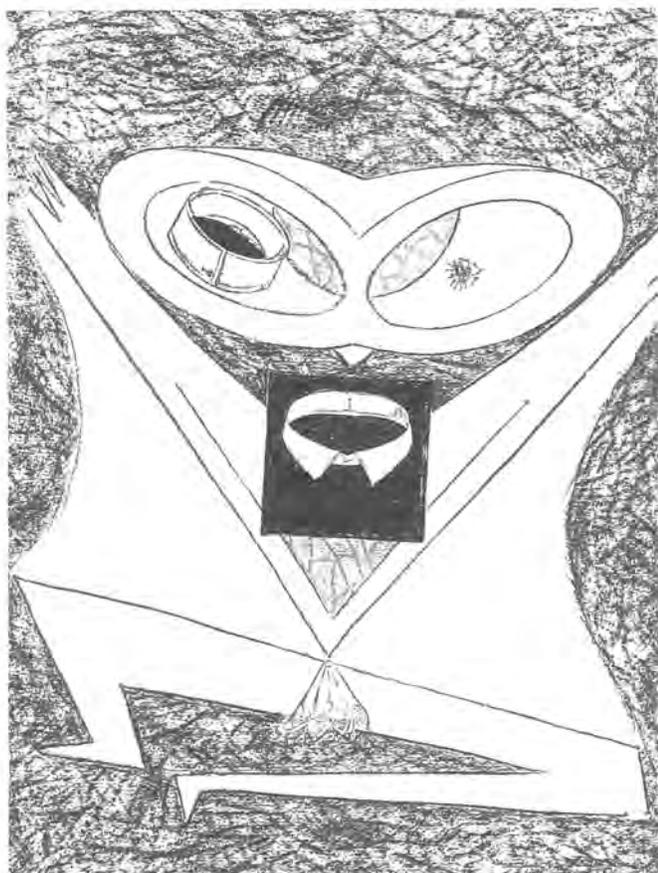
¹⁶ Un clásico de la cibercultura en el que se relata lo ocurrido en un MOO y se evalúan sus consecuencias reales y virtuales es Julián Dibell. *Una Violación en el Ciberespacio. O de cómo un payaso maligno, un espíritu burlón haitiano, dos magos y varios personajes convirtieron una base de datos en una sociedad*. En castellano puede encontrarse en *El Paseante 27-28* y, entre otros lugares de la red, en <http://www.levity.com/julian>

¹⁷ Cfr. Elizabeth Reid. *Text-based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body* en <http://people.we.mediaone.net/elizrs/cult-form.html>. También en Peter Ludlow (ed.). *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace*. M.I.T. Press, también en Internet <http://semilab2.sbs.sunysb.edu/Users/pludlow/highnoon.html>

¹⁸ Cfr. Donna J. Haraway. *Ciencia, Cyborg y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid, 1995. Éste es su famoso *A Manifesto for Cyborgs*.

¹⁹ Cfr. Julian Dibell, *op cit.*, pág. 65

²⁰ *Ensapar* es el término con el que los jugadores de un MUD designan la condena a muerte de un jugador. Es decir, su eliminación de la base de datos con todas sus propiedades y atributos. Sin poder generalizar, me arriesgo a afirmar que el *ensapamiento* se plantea cuando el personaje repetida y abiertamente pierde su condición de *cyborg* o intenta hacérselo perder a alguno de los otros participantes en el juego.



Max Ernst, Pierre Hebey, Festin, 1974.

EL ESFUERZO DE SER

Valentín Fernández Polanco

En este texto se pretende poner de manifiesto las experiencias del sufrimiento y del placer en su profunda relación con la constitución del sujeto moral. Al ser abolida la responsabilidad moral vinculada a la razón y la afectividad, acaba por convertirse la acción humana en juego.

83

No hay progreso espiritual que nos exima de la renovación de los actos de los que depende.

J. Nabert

Parece que el sufrimiento sea una experiencia irreductible. Durante toda nuestra vida ponemos un enorme empeño en evitarlo, hasta el extremo de sacrificar, en beneficio de esa evitación, opciones que a menudo se nos presentan como esencialmente atractivas o vitales. En su breve escrito *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, Nietzsche denuncia la actitud estoica como una exageración de esta postura que, por evitar el sufrimiento, renuncia también a la vida misma mediante el recurso a la construcción de una fortaleza conceptual tras cuya rigidez e inflexibilidad el hombre temeroso y asustado llega a sentirse a salvo de la realidad, en un recinto del que todo devenir ha sido excluido y en el que reina finalmente una quietud sepulcral. La crítica nietzscheana, lúcida y agria, pone de manifiesto que el estoicismo, como actitud, subtiende toda la producción moral de nuestra tradición, y que, precisamente en esa medida, hace patente que la *actitud* es anterior a la constitución de la moral, con lo que las pretensiones de ésta se verían, por consiguiente, viciadas de antemano de inautenticidad. La reflexión contemporánea sobre el sufrimiento ha seguido esta vía que conduce a buscar el fun-

damento de la acción humana más allá del bien y del mal morales, aunque tratando de mostrar que ello no implica necesariamente la imposibilidad de fundamentación de una actitud ética ni la recusación de toda moral como inauténtica.

En su *Essai sur le Mal*, de 1955¹, Jean Nabert incide sobre el hecho de que la experiencia del sufrimiento se sustrae a todo intento de explicación o justificación, y particularmente a todo intento de explicación formulado desde las reglas de la moralidad, con lo que parecería situarse en un territorio al margen o más allá de la propia moralidad. De hecho, según Nabert, la regulación impuesta por la moralidad sobre el territorio de la acción humana bajo la óptica de lo que debe ser y lo que no debe ser, encubre y oscurece la realidad del sufrimiento como algo subsistente al margen de cualquier relación a ese deber-ser impuesto por la norma: una vez establecida la norma, parecería que el sufrimiento fuese simplemente el efecto de su transgresión. Pero esto no deja de ser un espejismo. Como ya denunciase Nietzsche, el advenimiento del reino de los fines buscados por la moralidad no implicaría, en los hechos, la desaparición del sufrimiento, con lo que la tenaz irreductibilidad de la existencia de éste nos obliga a albergar algo más que la sospecha de que, en nuestra vida, moralidad y felicidad no coinciden.

Ciertamente, insiste Nabert, existe una clara diferencia entre el sentimiento de injustificable que experimentamos ante ciertos males, y el sentimiento de no-válido o ilícito que nos produce la transgresión de las normas morales: mientras el sentimiento de 'injusto' nos remite a la transgresión de un sistema regulador establecido en función de una finalidad o deber-ser, el sentimiento de 'injustificable', en cambio, nos remite a algo que se sitúa más allá de las reglas, al dolor o sufrimiento que relacionamos con las leyes de la naturaleza, y que designamos como «males».

El hecho de que tradicionalmente hayamos dividido la actividad del espíritu en diferentes funciones, asignándole a cada una de ellas un sistema regulador propio, ha contribuido a ocluir la existencia del mal no normativo que se disimula tras la falsedad, la irracionalidad o la fealdad que somos capaces de reconocer como infracciones dentro de tales sistemas. Pero el mundo normativo no sólo disimula esa raíz del sufrimiento que se infiere de la constatación de que la naturaleza no está ordenada a una proporción equilibrada en el reparto de satisfacciones y penas, sino también aquella otra raíz del dolor que, más allá de la mera infracción de las normas, revela la existencia de una voluntad capaz de rebelarse contra la libertad, es decir, de una voluntad capaz de ejecutar actos del yo incomprensibles desde las normas. Nuestro hábito de considerar lo bueno y lo malo desde el punto de vista moral contribuye, pues, a ocultarnos la existencia no sólo de una voluntad *impura*, es decir, una voluntad *limitada* que no es la voluntad pura absoluta que el nominalismo de la volición exige como referente ineludible de una ley también absoluta, sino también de limitaciones a la vida espiritual que, no estando vinculadas con esa voluntad, son refractarias a toda asimilación.

De este modo, concluye Nabert, detrás de la inmoralidad se oculta un ámbito en el que el deber-ser no tiene sentido. Un ámbito en el que la persistente irreductibilidad de los males que detectamos más allá del deber-ser de la acción testimonia un divorcio entre la estructura del mundo y la incondicionalidad del espíritu humano, pone en entredicho la coherencia y la bondad del mundo que habitamos, y se constituye en un límite a su inteligibilidad. Un ámbito en el que se manifiesta la presencia de una voluntad culpable antes de actuar, tanto como la de regiones del ser en las que todos los intentos hacia la forma fracasan. Un ámbito que, poniendo de manifiesto la no coincidencia de moralidad y felicidad, nos obliga a concluir la indiferencia, cuando no la hostilidad del mundo con respecto a la moralidad.

Tras la estela de Nabert, la reflexión filosófica actual ha retomado el carácter irreductible de nuestra experiencia del sufrimiento como punto de partida para tratar de definir fenomenológicamente un sujeto capaz de llevar a cabo una existencia moral en un mundo en el que, admitiendo precisamente su radical insuficiencia, la ética escapase a la objeción nietzscheana de inautenticidad. La reciente obra de J. Porée, *La philosophie à l'épreuve du mal*², es, de entre las muchas publicaciones que en estos últimos años testimonian el reciente interés de la reflexión filosófica por esta cuestión, una de las que más énfasis pone en este proceder.

Un sujeto definido fenomenológicamente a partir de su sensibilidad se distanciará, de este modo, de la tendencia mostrada por algunas corrientes filosóficas del siglo XX a entender la crítica nietzscheana como una llamada –en la línea de la voluntad de poder como voluntad *auténtica*– a desarrollar la comprensión de la actividad humana desde el punto de vista de los mecanismos de la voluntad entendidos como dispositivos de dominación³. Pero se acercará, en esa misma medida, a aquella otra imagen genuinamente nietzscheana que aproxima la noción de autenticidad a la aceptación de lo trágico.

Así, la primera tarea de la indagación fenomenológica sobre el sufrimiento consistirá en tratar de establecer cuáles son sus raíces. En su ensayo, Nabert distingue tres fuentes diferentes: en primer lugar, cierta impotencia del espíritu ante sí mismo, que sería la responsable de un tipo de mal inherente a toda creación. En efecto, para poder tomar conciencia de sí mismo, el espíritu se ve obligado a objetivarse, y en la medida en que se objetiva, se vuelve exterior a sí mismo. El acto de intelectualización por el que tomamos conciencia y mediante el que le damos forma a la pulsión creadora de nuestro espíritu, al objetivarlo, en cierto modo lo distancia y lo oculta a sí mismo; por ello, tomar conciencia de sí implica irremisiblemente alejarse de sí. La exterioridad es, pues, el tributo de la verbalización, de la operación intelectual por la cual el espíritu se asegura de su propia interioridad. Este efecto paradójico de toda toma de conciencia de sí inaugura el conflicto entre la inspiración y la obra, entre el acto creador y el resultado de ese acto, al tiempo que instaura un régimen de permanente exigencia de renovación de los propios actos como condición de cualquier progreso espiritual.

La segunda fuente del sufrimiento estribaría en las interferencias que resultan de la acción simultánea de las diferentes conciencias, dando lugar a la aparición de lo trágico. Este sentimiento aparece siempre que nuestra creencia de que el curso de los acontecimientos en el mundo está presidido por algún orden, sufre un brusco desmentido por parte de los hechos. La representación estética de lo trágico tendría, desde este punto de vista, la misión de recordarnos que tal creencia no es sino una presunción motivada por nuestros hábitos. Cabrían distinguir diversas formas de esta experiencia del desmentido: lo trágico contingente, vinculado al azar y a un evento concreto; lo trágico auténtico, no vinculado a ningún acontecimiento concreto sino a la idea de una fatalidad interior que el sujeto experimenta como condenación, y que es el resultado de una libertad paradójica que al afirmarse se destruye; lo trágico íntimo, vinculado a la renuncia a una felicidad que se tenía al alcance de la mano como resultado de la mentira de otro; y, finalmente, lo trágico puro, no teatral, vinculado a la acogida indiferente por parte del mundo de un acto sublime. Lo trágico, de este modo, se constituye en un límite para la conciencia normativa. Pero no en un límite topológico que demarcase un dominio puro de la moralidad, sino en un límite interno que, precisamente porque lo trágico no contradice la moralidad, sino que su sentimiento se agrava cuando nos consta que todas las condiciones de ésta habían sido satisfechas, nos recuerda su no coincidencia con la felicidad.

86 La tercera fuente del sufrimiento sería aquella que comúnmente asociamos con las leyes de la naturaleza y que experimentamos bajo la forma de esos dos males que son el dolor y la muerte. Tanto uno como otra minan la integridad del ser interior y hacen imposible su autoapropiación. El dolor, por su lado, se caracteriza por disminuir o anular el autodomínio del sujeto, por aumentar desmesuradamente la sensación del poder del universo sobre la persona, destruyendo sus mecanismos y sus recursos de recuperación, por hacer que el individuo se repliegue sobre sí mismo, llevándole a una situación de incomunicación, y por no dejarse integrar en la identidad del yo, que lo olvida o lo excluye en cuanto ha desaparecido. Es algo que está en nosotros sin pertenecernos, y que vivimos como el tributo de la individualidad en que se da nuestra existencia. La muerte, por su lado, implica un impedimento a los fines del espíritu que la idea de la eternidad no resuelve, pues desde el punto de vista de la eternidad, tanto la muerte individual como las afecciones y sentimientos del individuo son solamente acontecimientos, contingencias, y la propia historia del yo es, por tanto, indiferente. La vida humana es lucha por el logro de ciertos fines que la muerte interrumpe, pues el tiempo de la muerte no coincide habitualmente con el cumplimiento de la historia interior. De ahí que se constituya en impedimento a los fines del espíritu, y, por tanto, en un mal. La forma que para nosotros adopta la muerte es la ausencia, y por ello no es la muerte narrada o biológica la que nos importa, sino aquella en que la comunicación entre seres queridos se ha interrumpido y en la que cada uno se va muriendo varias veces a medida que mueren quienes se acordaban de él.

En conclusión, en la medida en que los males chocan contra los fines del espíritu, en la medida en que aíslan y separan a las conciencias, en la medida en que ponen de manifiesto la existencia de una forma de causalidad interna que escapa a la propia conciencia, en esa medida podemos decir que su raíz está más allá de las normas morales (o de su transgresión), y que evidencian que la estructura del mundo no está adecuada a las finalidades humanas.

Por lo demás, de poco sirve tratar de negar la realidad del mal mediante el procedimiento de su justificación. Los diferentes intentos de justificación del mal, según Nabert, coinciden en alguno de los siguientes argumentos: o bien sostienen que los males favorecen indirectamente las finalidades de la vida a pesar de ciertas desventajas para los individuos concretos, o bien sostienen que son etapas o fases necesarias de un proceso dialéctico —momentos de negación imprescindibles para la afirmación del ser—, o bien que son los medios de bienes mayores. Cualquiera que sea el argumento justificador que se apoye, la consecuencia es siempre, entonces, el establecimiento de un divorcio en el seno del espíritu entre la sensibilidad y el entendimiento, dado que la sensibilidad protestaría ante los mismos hechos que la razón aplaude, a menos que se pensase que de otro modo la razón sería incapaz de descubrir por sí misma la conexión entre los medios y los fines del espíritu si no contase con la existencia del escándalo, del mal, de la que sólo tiene constancia gracias a la sensibilidad. Y ello sin mencionar que el sujeto del beneficio en ninguno de los casos es el individuo, quien, sin embargo, sigue quedando desasistido ante el sufrimiento, sino una entidad de otro orden, ya sea de tipo biológico, dialéctico o moral.

87

Los intentos de buscarle, pues, una *razón*, a la existencia del mal, no tendrían mucho sentido, y la misma búsqueda sería, por tanto, impertinente. Ya que si hallásemos que el mal tiene alguna de *razón* de ser, entonces entraríamos en la lógica de su justificación, con lo que el mal dejaría de ser el mal, mientras que si no hallásemos ninguna *razón* para su existencia, tendríamos que concluir, o bien en la mística, o bien en el absurdo, con lo que tampoco así sería verdaderamente injustificable, sino solamente motivo de perplejidad (si fuese absurdo), o de resignación o rebeldía (si la comprensión de esa *razón* escapase a la nuestra).

Ahora bien, una vez que hemos levantado acta de la existencia de lo injustificable, su propia realidad nos permitirá, al mismo tiempo, establecer más claramente qué es lo que descubrimos tras ella. Y lo que descubrimos no es otra cosa que la realidad de un acto interior que, al oponer espiritualidad y estructura del mundo —y en el mismo instante en que declara dicha oposición—, se convierte inmediatamente en *exigencia* de adecuación entre ambas estructuras, es decir, en exigencia de justicia. No se trata, pues, de dos actos diferenciados, sino de un único y mismo acto espiritual, que, al constatar la existencia de la separación entre el mundo y el espíritu, exige entonces la remisión de esa distancia.

La dimensión constitutiva del sufrimiento

La experiencia de lo injustificable, vivida primariamente como experiencia del sufrimiento, hace patente, pues, el origen de la dimensión imperativa del espíritu: ante la constatación de hallarse frente a un mundo cuya estructura no se acomoda a la vida del espíritu, éste produce un acto por el cual suspende la existencia del mundo como representación para hacerlo empezar a existir como voluntad. Tal acto es, pues, esencialmente, un acto de exigencia, por el cual el espíritu se vuelve normativo; un acto que origina la regulación y que funda todas las normas, siendo tal (auto)regulación el medio por el que el espíritu trata de establecer una acomodación entre sus propios fines y la estructura del mundo, que, desde este instante, se constituye ya indefectiblemente en el límite de tales normas (límite no topológico, hay que insistir, sino resistencia última e irreductible a la acción espiritual, de la que, sin embargo, es inseparable). Dicho acto muestra, pues, al mismo tiempo, la unidad profunda y esencial de los dos instintos o pulsiones fundamentales del espíritu, instintos que, sin embargo, se expresan como opuestos: la creación y la regulación⁴. Es en dicho acto, por tanto, donde deberemos buscar y donde se fundamenta la unidad esencial del conocimiento y la razón práctica. Por otro lado, el acto del espíritu del que hablamos es un acto formalizante, mediante el cual el espíritu trata de extraer de la materia aquello que le es más afín, de reducirla a aquellas categorías —las propias del espíritu— únicamente desde las cuales éste es capaz de actuar, pero frente a las que nunca podrá de dejar de encontrarse con la opacidad de la materia como esa resistencia última a la que acabamos de referirnos, y por lo que siempre, aun tras el éxito de la conciencia, creativa o normativa, dicha opacidad se dejará sentir como reducto, como resistencia última, irreductible. Pero lo propio del espíritu, pese a esa irreductibilidad, o esa irreductible opacidad, es construir, someter, y no al contrario, por lo que el espíritu se servirá igualmente de la materia en sus construcciones, construirá incluso con esas resistencias de las que no puede prescindir...

88

Así, pues, la existencia de lo injustificable es correlativa al acto espiritual que lo declara tal. Con lo que los padecimientos, las ausencias, la interrupción de las finalidades humanas, nos recordarán (cíclica o renovadamente) la precariedad del orden que los humanos instituímos y en el que nos instalamos, y el carácter más que dudoso de la complicidad de las cosas.

Por otra parte, no habría que confundir lo injustificable de lo que estamos hablando aquí, con aquello que en la tradición filosófica se ha venido denominando el mal metafísico. Bajo la denominación de mal metafísico, la filosofía ha pretendido designar, tradicionalmente, el elemento, emparentado con la privación, imprescindible para poder explicar las limitaciones con las que la propia razón se encuentra a la hora de dar cuenta del dinamismo de la realidad. Así, el mal metafísico se ha relacionado, desde el punto de vista de la epistemología, con el nómeno (lo incognoscible para el concepto, privación de conocimiento); desde el punto de vista de la ontología, con la oposición entre el azar y la necesidad (lo aleatorio en la causalidad, pri-

vación de razón de ser); y desde el punto de vista de la ética, con la pasividad (lo involuntario en la acción, privación de libertad). Mientras que lo injustificable para la sensibilidad, por su parte, no alude a la privación, sino a las resistencias con que el espíritu se encuentra en su mismo intento de ser: el mal querido, las pasiones y padecimientos, y lo trágico.

Lo injustificable no es, por tanto, ni límite ni privación, sino la presencia, tanto más abrupta y desgarradora cuanto mayor es la facilidad con que la olvidamos, de una contradicción esencial del yo que es fruto de la certeza que tiene la conciencia individual de no ser absoluta, y en virtud de la cual el espíritu se vive a sí mismo al mismo tiempo como acto puro y como conciencia deseante, lo cual, por así decirlo, fundamenta la desigualdad radical del yo consigo mismo y lo condena, para ser, a hacer prevalecer los actos que lo constituyen. Lo injustificable no es, pues, otra cosa que el reflejo de esa contradicción esencial de la conciencia individual, al mismo tiempo absoluta e impotente, que, en virtud de la unidad del acto por el que espíritu se afirma en lo que es negándose en lo que creía ser, lo condena a no poder manifestarse más que a través de aquello que lo niega, es decir, lo condena a la expresión.

El mal sería, pues, desde este punto de vista, el tributo de todo idealismo, el precio que una conciencia obligada a la expresión ha de pagar por ser. Para evitarlo, en el caso de que tal cosa fuese posible, sería necesario un acto absoluto de renuncia al autodescubrimiento. De ahí que la inclinación más difícil de vencer sea, precisamente, la de buscar la propia identidad.

89

La necesidad de expresión fundamenta, a juicio de Nabert, la aparición de las oposiciones o distinciones fundamentales que definen los diferentes ámbitos de realidad como categorías de la conciencia: interioridad-exterioridad, transparencia-opacidad, inteligible-irreductible. Tales categorías sólo tienen sentido para una conciencia que se sabe sometida a una ley que no es la suya, lo que en ella se vive como intencionalidad. El espíritu, pues, que para ser tiene que expresarse, se ve obligado a la construcción de mundos a su imagen, los únicos en los que podría reconocerse: así construye el mundo del conocimiento, aunque sus leyes nunca serán la verdad; construye el mundo del arte, aunque sus obras nunca serán la belleza; y construye el mundo de la moral, aunque sus acciones nunca serán el bien. La regulación en cada uno de estos dominios tiene, pues, también, la misión de atenuar las exigencias absolutas de los respectivos referentes últimos, de proteger a la conciencia individual frente a un ideal absoluto, que no por tratarse del antitético de lo irreductible, lo opaco y lo exterior, exige menos —en tanto que absoluto— el sacrificio de toda conciencia individual, tal como el ideal absoluto de justicia exigió el sacrificio de la vida de Sócrates.

La fuente de lo injustificable reside, por tanto, en el olvido de esta contradicción esencial e irremisible por la que la conciencia individual se experimenta a sí misma al mismo tiempo como absoluta y como sometida, es decir, como vehiculadora de formas en aquellos actos que la pro-

pia forma garantiza (carácter absoluto), y como limitada por la opacidad irreductible de la materia (carácter sometido), contradicción que establece definitivamente la irremediable desigualdad del yo con respecto a sí mismo, y que, al hacer que no seamos lo que somos, obligándonos a estar simultáneamente unidos y separados a nuestro propio ser, nos obliga a expresarnos a través de aquello que nos niega, y en esa medida, en la medida en que tal contradicción afecta a la conciencia con una desigualdad que la actividad del yo por superarla sólo puede acrecentar, esta contradicción, como observase Nietzsche, aniquila todos los valores. Lo cual nos obliga a construir –con aquellos mismos materiales que se nos oponen como resistencias– un mundo en el que mediante el ejercicio de la regulación tratamos de lograr un precario equilibrio entre nuestras aspiraciones y las fuerzas que se les oponen; en el que, entre la absoluta formalidad de nuestro espíritu y la absoluta opacidad de la materia, intentamos fundar una región intermedia en la que esfuerzo y felicidad se aproximen.

90

La función de las reglas, desde este punto de vista, es, pues, la de delimitar lo que en otra parte hemos llamado «espacios de racionalidad»⁵, en los que, mediante la atenuación de las exigencias de los diversos absolutos, la conciencia pueda hallar un campo de expresión, es decir, una posibilidad de ser. Ahora bien, en cada uno de esos dominios que la conciencia edifica para poder igualarse a sí misma y, por tanto, reconocerse, habrá de reflejarse inevitablemente aquella contradicción constitutiva de la propia conciencia que la hace ser al mismo tiempo normativa y deseante. Con lo que los campos del conocimiento, del arte y de la ética, no podrán sustraerse finalmente a la aporía o a la paradoja a la que su origen los condena.

Lo injustificable como presencia, pues, nos remite a la noción de un negativo absoluto (presente en cada una de las negatividades que permiten el devenir del espíritu); algo que no es límite topológico, extinción de una luz, ni degradación entrópica, sino el negativo o vaciado por el que una conciencia individual (y, por ello, normativa y deseante, fundadora y prisionera) trata de expresarse (único medio para ella de ser, dado que no es acto puro)⁶. Lo injustificable no es aún el mal; para ello hace falta quererlo.

Hasta aquí Nabert. Todas estas consideraciones ponen de manifiesto el papel determinante que juega la sensibilidad en la constitución del sujeto moral. Vista desde esta perspectiva, la moralidad se presenta como el modo mediante el cual el espíritu dotado de sensibilidad y amenazado por los extremos de la aniquilación y el absoluto, trata de posibilitar su existencia como sujeto mediante el ejercicio de la regulación, y lo hace de la única forma en que sabe hacerlo, es decir, definiendo una normatividad que lo define como responsable. No se trata, pues, de que el bien o el mal sean «algo» (digamos, cualidades) que afecta de modo más o menos contingente a nuestra sensibilidad, sino que es nuestra sensibilidad, afectada ya desde su propia estructura por la temporalidad, la que nos hace promover una regulación moral⁷. O, como lo expresa Porée, el sufrimiento que inhiere a la sensibilidad define el carácter, la esencia de una temporalidad rota,

—rota en sus posibilidades—, la cual a su vez define el nacimiento de un pensamiento afectado por esa ruptura, y, por consiguiente, inmediata e imperativamente movilizado contra su propia imposibilidad.

Al desarrollar la noción de un pensamiento *afectado*, Porée está destacando el papel constitutivo, y no meramente accidental, de la afectividad. En efecto, adoptando este punto de vista pone de manifiesto que la afectividad no se limita a ser la ventana a través de la cual los estados de cosas afectan a la conciencia, sino que la propia conciencia *es* afectación consciente. Y en la medida en que la afectividad está en la esencia, en la definición de nuestra conciencia, es decir, en la medida en que desempeña un papel fundamental en la construcción de la subjetividad, en esa medida podemos decir que la afectividad posee una dimensión ontológica. Esto tiene una consecuencia importante, y es que si la subjetividad se percibe a sí misma al verse afectada, entonces la afectividad es el vehículo fundamental a través del cual la subjetividad se manifiesta a sí misma, antes incluso que por la vía de la representación. El sentimiento, por tanto, lejos de ser un accidente, algo que le acontece a la subjetividad, es la esencia misma (de la subjetividad) como «manifestación».

Siguiendo en este punto los desarrollos doctrinales que parten de Heidegger (por más que manifieste discrepancias en determinados aspectos), Porée sostiene que la esencia de esa afectación de la conciencia, y, por consiguiente, la dimensión ontológica fundamental de dicha conciencia es la temporalidad. La conciencia se definiría así, de acuerdo con este proceder fenomenológico, como temporalidad afectada. La temporalidad se expresaría, pues, como afectividad, como posibilidad de sufrimiento. Con lo que éste, por su parte, presenta entonces una doble dimensión: por un lado, es la expresión de una protesta contra el propio ser; pero por otro, es el momento fundacional de la exigencia.

91

De todo ello concluye Porée que la temporalidad es, entonces, la que hace aparecer las condiciones de posibilidad de un sujeto responsable, al hacer aparecer la noción de exigencia, noción que la conciencia vive primariamente como tal frente a la infinitud. Al definir la responsabilidad desde el punto de vista de la exigencia se hace patente, entonces, que un sujeto responsable será aquel que «responda» a tal exigencia, es decir, aquel sujeto capaz de proponerse a sí mismo como actor, y, por tanto, como interlocutor. Por otra parte, si la temporalidad conduce a la responsabilidad, entonces parece claro que la dimensión ética es sustancial, y no accidental, en el hombre, es decir, que se trata de un fenómeno originario, constitutivo, y no derivado, en consonancia con la propia dimensión ontológica de la afectividad. La subjetividad, al verse a sí misma como *pasión* de ser, instaura por ese mismo hecho el campo práctico.

Ahora bien, si el sufrimiento tiene entonces la dimensión constitutiva de nuestro ser que las líneas precedentes han tratado de poner de manifiesto, parece que la cuestión de la actitud que

debe adoptarse ante él ha de pasar a un primer plano. De hecho, la crítica de Nietzsche con la que hemos empezado esta exposición, incidía en la inautenticidad de la actitud frente al sufrimiento como fundamento de su rechazo del estoicismo. Parece, pues, que cualquier actitud moral ha de mostrar su grado de autenticidad en función de cuál sea su postura frente al sufrimiento. De acuerdo con las consideraciones que hemos venido haciendo hasta aquí, parece que no toda actitud moral tiene por qué ser fundamentalmente inauténtica, sino que la conciencia es capaz de instaurar un uso de la razón que exige justicia y que, al hacerlo, segrega su propia normatividad. Se trataría, pues, de un uso de la razón que estaría vinculando los modos de hablar indicativo e imperativo, y que fundamentaría la obligación en la precariedad del propio ser manifestada como deseo de ser. Semejante uso de la razón se situaría, en este sentido, más allá de las dos actitudes ante el sufrimiento que Max Scheler recoge como clásicas: la del héroe, que busca su eliminación, y la del cristiano, que prefiere la renuncia, bien sea renuncia al mundo, bien sea renuncia a la razón⁸; en efecto, tal uso de la razón se sitúa en un plano que es anterior a todo posible heroísmo y a toda resignación, aquel plano paradójico en el que la conciencia se manifiesta a sí misma como afectación, y, al mismo tiempo, se afirma a sí misma como razón en el mundo.

92 Se trata, pues, de un uso de la razón que no se opone al deseo, sino que es, antes bien, su expresión; y en esa medida se diferencia de la razón instrumental, que, ella sí, puede verse opuesta al sentimiento. La razón instrumental ha separado los deseos, por un lado, de los medios, por otro, y al disociar los fines y las acciones permite que ambos polos se opongan entre sí. Pero la que estamos proponiendo aquí es otra relación entre la razón y el deseo, una relación en la que la razón no se limite a ser el instrumento de cálculo –indiferente a cualesquiera deseos– al servicio de finalidades que, ajenas por completo a la razón, se autoproponen con fuerza absoluta y colisionan permanentemente entre sí, sino una relación interna en la que deseo y razón puedan pensarse como manifestación del esfuerzo de ser por parte de una conciencia afectada. En esta medida, la razón es el deseo hecho regla, lo mismo que el deseo es la razón hecha exigencia.

Éste es el aspecto en que el sufrimiento, en tanto que percepción o experiencia de lo injustificable, exige de nosotros la adopción de una actitud (auténtica) frente a él. Dicha actitud, en la medida en que reconozca el carácter apriórico del sufrimiento, en la medida en que reconozca la presencia irreductible de lo injustificable como desgarramiento e impotencia de la conciencia (temporalidad rota) y como indiferencia u hostilidad del mundo a sus fines, y en la medida en que sea capaz de afirmarse en su ser, en esa misma medida aceptará que tal afirmación sólo puede producirse si la conciencia deviene esfuerzo de ser. El mal, desde este punto de vista, es el abandono, o esa forma peculiar del abandono que es la distracción. La denegación del sufrimiento, se haga bajo la forma en que se haga, sólo puede concluir en la denegación del propio hombre.

Hacia una racionalidad afectiva

Las consideraciones precedentes sobre el papel de la sensibilidad en la constitución de la conciencia moral deberían ayudarnos a reformular nuestra propia concepción del hombre. Las concepciones dominantes en nuestra tradición, que convergen en las diversas formas de estoicismo, tienen en común el haber contribuido a disociar razón y sensibilidad, relegando esta última al papel de mero transmisor, desde los niveles «inferiores» hacia los «superiores», de las afecciones corporales; afecciones que, en último término, perturban y distraen al espíritu de su estado de pura racionalidad, y que son, desde este punto de vista, el incómodo tributo que nuestra existencia espiritual ha de pagar por verse encarnada individualmente. Tal concepción es deudora, seguramente, de una interpretación bastante sesgada de la alegoría platónica que compara el alma con un carro alado⁹, y según la cual las pasiones hacen al alma, en la conocida fórmula de Descartes, «esclava e infeliz».

Desde el punto de vista de esta concepción, la relación entre razón y sensibilidad es, finalmente, accidental, y la vía principal para acceder a la felicidad consiste en asegurar la autarquía del espíritu por medio de su mayor separación posible con respecto a la sensibilidad. De acuerdo con estas premisas no debe extrañar, pues, que los valores que de ella se infieren estén relacionados con la promoción de esa separación entre el espíritu y la sensibilidad, como el autodomínio, la imperturbabilidad, etc. Así, se va configurando un ideal de vida en torno a la noción de contemplación, en el que la perfección se identifica con los valores asociados a la racionalidad.

Frente a una concepción de este tipo, la asunción del rol esencial (y no accidental) de la sensibilidad en la constitución de la conciencia, trataría de romper con la lógica del estoicismo y de subvertir los valores que de ella se infieren. Romper con la lógica del estoicismo significaría, pues, en primer lugar, enfatizar la unidad real de razón y sensibilidad. Por más que el peso de la tradición analizante que separa razón y sensibilidad sea tan notable que ya se haya convertido en un lugar común considerarlas como realidades yuxtapuestas, no conviene olvidar que el carácter de su vinculación —como hemos tratado de poner de manifiesto más arriba— es sustancial, es decir, que la conciencia es razón afectada exactamente en la misma medida en que es expresión regulada. La afección configura el dinamismo de la razón, que no se limita a una operatividad meramente formal o instrumental. Antes al contrario, la operación de la razón, que no es indiferente ni exterior a la sensibilidad, expresa de modo formal el carácter de una afectación que la constituye. En segundo lugar, romper con la lógica del estoicismo, en este sentido, significaría no concebir la relación entre razón y sensibilidad de un modo jerarquizante: el hecho de que sea la razón quien exprese la voluntad y proponga la finalidad no significa que toda voluntad ni toda finalidad tengan su origen en ella, al menos no en cuanto que se la considere como una entidad separada. Es, pues, importante enfatizar que, siendo razón y sensibilidad

sólo diferentes momentos o manifestaciones de la subjetividad que busca expresarse –siendo, pues, esencialmente lo mismo– nunca pueden pensarse desde un punto de vista jerarquizante (lo que implica yuxtaposición), sino al mismo nivel, como constituyentes inseparables de la unidad de la conciencia. Y en tercer lugar, romper con la lógica del estoicismo significaría, por tanto, no dar la espalda a la sensibilidad, no identificar todo ideal de vida con la imperturbabilidad, ni toda actividad racional con la exterioridad formal de una razón instrumental indiferente a los fines que persigue, ni toda autarquía con el predominio de una voluntad capaz de abolir la voz del deseo. Al contrario, valorar la importancia fundamental de la sensibilidad exigirá volverse hacia ella, implicará adoptar una disposición de escucha, y definirá la *atención* como la actitud moral esencial.

Del mismo modo, parece inevitable que un cambio de este tipo en la consideración del rol de la sensibilidad implique igualmente una alteración de los valores vinculados a la concepción jerárquica que la tradición ha hecho de ella, relegándola a la categoría de instancia subalterna y opuesta a otras funciones del espíritu más nobles y superiores. Así, si de acuerdo con la concepción tradicional son siempre preferibles la claridad, la determinación, la decisión, la celeridad, etc., la consideración de la sensibilidad que aquí estamos proponiendo pondrá de manifiesto el valor constitutivo de la oscuridad, la duda, la vacilación, la indecisión, la lentitud.

94 Con ello se prefigura una antropología en la que la imagen del ser humano bascula notablemente con respecto a los modelos que hoy en día parecen predominar, modelos todos ellos que acentúan y hasta exageran la imagen jerárquica y estoica que aquí se ha descrito. Y no sirve la objeción que podría hacerse en el sentido de que las corrientes morales dominantes estén subterráneas por una fuerte carga hedonista, pues la moderna vehiculación del placer es el resultado de su consideración como algo subalterno frente a los fines fundamentales de la actividad humana, de los cuales está ausente. La forma en que actualmente se impone la dicotomía trabajo-ocio puede ilustrar suficientemente esta exclusión. La imagen del hombre atento a la sensibilidad, en cambio, confiere al placer y al dolor una dimensión más digna. Como dignifica igualmente todos esos momentos fundacionales de la conciencia que trata de expresarse a los que acabamos de aludir: la duda, la oscuridad, la indecisión, etc., momentos que, vistos desde la lógica del éxito, de la culminación, de la claridad, son sólo residuo, tiempo cuya existencia deberá justificarse desde el éxito mismo.

El modelo antropológico que estamos proponiendo, en cambio, asume que la polaridad sufrimiento-goce es esencial, que se trata de una disyuntiva abierta por la afectividad temporal, y que en su oscilación arraiga la ética como expresión de una temporalidad viva. La indiferencia afectiva, al contrario, conduce, desde el punto de vista de la epistemología, a la lógica de la representación (pues no puedo tener más noticia del mundo que en cuanto que éste se me aparece), a la degradación de la realidad (que para el sujeto queda, por así decir, elidida), y a la

razón técnica (siendo la tecnología la única forma de relación posible entre un sujeto y un mundo mutuamente indiferentes); y, desde el punto de vista moral, a la incapacidad del sujeto para preferir afectivamente, y por tanto, a una concepción teológica de la acción en la que la afectividad ha sido remplazada por el poder.

La racionalidad afectiva, sin embargo, al unificar los ámbitos de la razón y la sensibilidad, unifica al mismo tiempo los del conocimiento y la acción, ámbitos que la racionalidad técnica sólo puede concebir como disjuntos. La razón que es capaz de verse afectada, precisamente por el hecho mismo de esa afectación, transforma el imperativo del principio lógico de coherencia en el del principio práctico de exigencia, por lo que para ella la lógica y la ética son ciertamente la expresión de un mismo deber. Por este motivo, y al contrario, pues, que la razón instrumental, la razón afectada, aquella a la que el sufrimiento le hace ser indiscernible de su propia protesta, promueve una idea de razón que somete a priori todo uso técnico y epistemológico, y su sujeto es —esencial y no circunstancialmente— un sujeto moral.

La razón instrumental y la desaparición del sujeto

La única cosa, pues, que puede posibilitar la existencia de un sujeto moral es el sufrimiento: la capacidad de experimentar afectivamente lo injustificable, la distancia entre lo que es y lo que debe ser. Es esa misma experiencia la que promueve en nosotros la exigencia de perseverancia en nuestro ser que nos lleva a construir, mediante el establecimiento de una regulación racional, esa región intermedia en la que esfuerzo y felicidad se aproximen. Es, por tanto, el admitir la realidad de lo injustificable lo que posibilita la idea de una razón humanizada, mientras que denegar o ignorar esa realidad equivale a denegar la dimensión moral y, con ella, lo propia o específicamente humana. Y en este sentido, si se puede considerar la indiferencia afectiva propia de la razón técnica como un paso hacia la disolución del sujeto moral, hay que considerar igualmente la tendencia a la disolución de la responsabilidad como un síntoma de esa misma evolución.

En efecto, la razón instrumental, por una parte, al estar completamente dissociada de la sensibilidad, se configura como un pensamiento de la exterioridad, por lo que el mundo de la interioridad se le presenta como algo extraño, ajeno, desconocido y misterioso. Es «lo íntimo», aquello que escapa al conocimiento del propio sujeto, que le hace ser un extraño para sí mismo, que le condena a la incapacidad ante su propio dinamismo y le obliga a recurrir a la ayuda de todo el sistema social de producción del saber para desentrañar aquello tan extraño que lleva dentro de sí y poder definir su identidad. Esta lógica de la exterioridad sólo es capaz de concebir la interioridad, pues, como antítesis, como lo no-racional, y por eso no es capaz de expresarla verdaderamente. Se limita a identificarla con lo doméstico, lo superfluo, lo privado, pero no con la vida. La racionalidad afectiva, en cambio, contempla el juego interioridad-exterioridad desde el

punto de vista de la expresión, como relación interna entre dos polos, de los cuales el primero busca decirse mediante el segundo. La interioridad –la vida– trata de darse en el único sitio en que puede hacerlo y del único modo en que puede hacerlo, en la exterioridad –el mundo– y como exterioridad –como mundo–, y para ello se ve obligada a construirlo a su medida, en un procedimiento en el que al construir su hábitat se construye a sí misma.

La indiferencia afectiva, entonces, incapaz de definir un sujeto o una fuente moral desde la interioridad, tiene que sustituir la moralidad por la ley, y, a falta de poder integrar los aspectos procedentes de la interioridad en la idea de un sujeto moral, se contenta con proponer como sujeto al conjunto del ámbito de la exterioridad, es decir, al sistema.

El sistema se propone, pues, como sustituto (o más bien sucedáneo) del sujeto moral, y asume la responsabilidad en lugar de éste. Ahora bien, una vez que el sujeto ha sido relevado de su responsabilidad, estamos en el derecho de preguntarnos hasta qué punto sigue existiendo un sujeto, pues su disolución está entonces muy avanzada. En efecto, quizá en el pasado el sistema se limitaba a ofrecer excusas o coartadas con las que descargar de responsabilidad al sujeto; pero el proceso no se ha detenido ahí y ahora el sistema asume directamente la responsabilidad en vez del sujeto. El sujeto ya no es, pues, necesario, desde el punto de vista de la responsabilidad, y en ese sentido ya no existe. Ahora bien, sigue siendo necesario como referente, pues, aunque el sistema asuma la responsabilidad, para poder hacerlo exige la existencia singular de un hecho, de un actor, de circunstancias y consecuencias. El sistema todavía requiere la ficción de la acción individual porque aún no ha llegado el momento en que se ponga a sí mismo como causa del acontecimiento. En otras palabras, el funcionamiento del mecanismo por el que el sistema asume la responsabilidad tiene que apoyarse sobre la ficción de que existe un sujeto actuante aunque no responsable, es decir, un sujeto *virtual*.

96

El término virtual, en este sentido, alude a algo que está a medio camino entre lo real y lo imaginario¹⁰. De modo que el sujeto virtual, aquel que actúa sin ser responsable, es el resultado de la ficción por medio de la cual el sistema puede sustituirse a él y asumir la responsabilidad en su lugar. Es el sistema, pues, quien define cuál va a ser la naturaleza del ámbito de la acción del sujeto, la clase de realidad, el tipo de mundo, ni totalmente real ni totalmente ficticio, en el que se va a desenvolver la actividad –la vida «virtual»– de ese sujeto.

Ahora bien, desde el momento en que el sujeto de una acción carece de responsabilidad con respecto a la acción emprendida, y en la medida, por tanto, en que es posible concebir una acción cuyas consecuencias sean indiferentes para el sujeto que la emprende en cuanto que su ser no vaya a verse afectado ni modificado por ellas, tal acción ha perdido ya definitivamente lo específico de la acción moral y pasa a denominarse «juego». Lo característico del juego, en

efecto, es que el ser del jugador no está implicado en la jugada. El juego implica la indistinción, para el propio jugador, de cualquiera de las múltiples opciones que se le presentan en el desarrollo de la partida, ante las cuales puede ejercer una libertad indiferente, es decir, en sentido estricto, absoluta. Mientras en la acción moral, en cambio, la libertad del sujeto no es indiferente ante las diversas opciones, ya que, estando su ser implicado en ella, su preferencia se ve guiada espontáneamente hacia lo mejor.

El juego, pues, reúne todos los ingredientes para simular la realidad: por una parte, mediante el establecimiento de su propia regulación, define un campo de acciones posibles, cada una con efectos diversos, y, al mismo tiempo que garantiza la significatividad de las acciones, posibilita la interacción y la comunicación de los sujetos entre sí; por otra parte, exige del sujeto la puesta en práctica de sus operaciones propias relacionadas con la acción, como son la deliberación, la decisión, etc. En su devenir intervienen los mismos ingredientes que en la acción real: la concatenación de causas y consecuencias, y también la intervención del azar. Lo único que se sustrae es, pues, esa vinculación entre el ser del sujeto y su acción que llamamos responsabilidad. Así pues, en la medida en que el juego posee los ingredientes necesarios para constituirse como el mundo en el que se desenvuelve la actividad del sujeto, o, si se prefiere, en la medida en que el juego dispone de todos los ingredientes que le permiten simular un mundo que no es real (pues en él las acciones no producen realidad), ni tampoco imaginario (pues en él se desarrolla de hecho una actividad), en esa misma medida el juego es el paradigma de la realidad *virtual*. 97

La realidad virtual es, por tanto, el tipo de realidad en la que se desenvuelve la acción de un sujeto no responsable. Es el sucedáneo de la realidad que se corresponde inevitablemente con el sujeto afectivamente indiferente que propone la racionalidad tecnológica. En ella imperan la misma indistinción y la misma indiferencia entre las distintas opciones que la que existe entre todas las jugadas lícitas posibles de un juego cualquiera. La única cosa que, en cada momento, permitirá elegir una de ellas es la estrategia, el orden que la razón indiferente haya hallado como más favorable de cara al objetivo del juego. Así, la estrategia viene a sustituir a lo que en la acción es la deliberación, la búsqueda de lo preferible en cada situación. Y de este modo la acción misma pierde finalmente su unidad, aquello que le permite mostrar sus contornos precisos, su discontinuidad, viéndose sustituida por el más o menos continuo «funcionamiento» u «operatividad»: se dice que el agente está *operativo* o *funcional*, o, si no, en *stand by*, en un proceso de asimilación —ahora muy fácil, al haber desaparecido el principal obstáculo— entre los decididores humano y computacional. Ahora bien, dada la enorme ventaja de la máquina sobre el hombre en este dominio, parece que la parte de la decisión que le corresponde al hombre en este contexto tenderá cada vez más a verse reducida a la elección entre si pulsar o no aquella tecla de la máquina que imperativamente le dice: «*play*».

NOTAS

¹ Cfr. Bibliografía.

² Cfr. Bibliografía.

³ Ch. Taylor llama «neonietzscheana» a la corriente que, tras la estela de Foucault, analiza la voluntad desde el punto de vista de tales 'dispositivos'. Cf. «La superación de la epistemología», en *Argumentos filosóficos*, Paidós, Barcelona 1995.

⁴ De la dinámica que se establece entre estos dos aspectos contrapuestos del espíritu, cuyo progreso aparece entonces como resultado de un proceso de transgresión-regulación, nos hemos ocupado en una reflexión precedente. Cfr. «La construcción de espacios de racionalidad», en *Astrágalo*, nº 12, Madrid 1999.

⁵ Cfr. nota 4 *supra*.

⁶ Por ello, lo injustificable plantea la cuestión de la autenticidad del acto libre en otro terreno: en relación con el deseo, más bien que en relación con la libertad.

⁷ Tal era la concepción del 'sentido moral' (*moral sense*) que desarrollaron los sentimentalistas del siglo XVIII, y Hutcheson particularmente, para quien nuestra sensibilidad moral se asimila a los sentidos corporales en cuanto que es el medio por el que la conciencia capta o percibe la cantidad de benevolencia presente en cada acción. Cfr. *Inquiry into the Original of our Ideas of Beauty and Virtue*, Londres 1725.

⁸ Cfr. Scheler, M., *Vom Sinn des Leidens*, 1916; trad. francesa de P. Klossowski: *Le sens de la souffrance*, Aubier-Montaigne, París 1936.

⁹ Cfr. Fedro, 245c-250e.

¹⁰ Los filósofos escolásticos medievales consideraban que el único modo de poder referirse a los tipos de realidad era a través del método de las distinciones. Así, establecieron la ya clásica diferencia entre la distinción de razón (dos cosas son distintas racionalmente si el entendimiento las puede concebir separadamente pero no pueden darse separadamente) y la distinción real (dos cosas son distintas realmente si existen separadamente). El ámbito de lo virtual agrupa, pues, a todas aquellas realidades que no son distintas real ni racionalmente.

BIBLIOGRAFÍA

Aquino, T. de. *Cuestiones disputadas sobre el mal*, Eunsa, Pamplona 1997.

Jacob, A. *L'homme et le Mal*, Cerf, París 1998.

Jankelevitch, V. *Le Mal*, Arthaud, 1947.

Kierkegaard, S. *Tratado de la desesperación*, S. Rueda, Buenos Aires 1960.

Nabert, J. *Essai sur le Mal*, P.U.F., París 1955.

Philonenko, A. *La philosophie du malheur*, Vrin, París 1999.

Porée, J. *La philosophie à l'épreuve du Mal*, Vrin, París 1993.

Ricœur, P. *Finitude et culpabilité*, Aubier, París 1961.

Ricœur, P. *Le mal: un défi à la philosophie et à la théologie*, Labor et Fides, 1986.

Safranski, R. *Das Böse, oder das Drama der Freiheit*, Carl Hanser, Múnich 1997.

Scheler, M. *Vom Sinn des Leidens*, 1916.

EL REGRESO DE UN CLÁSICO

Sobre la reedición de *Ciudades Precolombinas*

Roberto Fernández

La medida del tiempo –y la capacidad de resistencia a la obsolescencia del pensamiento– es, desde siempre, una forma de calificar la excelencia de un trabajo intelectual, y así supo referirse como *clásico* a aquello que aunara vigencia o perduración con utilidad o calidad contemporáneas: el libro que Hardoy escribiera y publicara hacia 1962 y que ahora reaparece, remozado y espléndidamente editado por Infinito –como había ocurrido en aquella oportunidad– es un adecuado ejemplo de dicha cualidad clásica. Irrumpido hace cuatro décadas, en un escenario que apenas, por fuera de la arqueología, concitaba el interés de los estudios artístico-culturales o urbano-arquitectónicos, vuelve a escena ahora, en medio de muchos trabajos ulteriores, con su dignidad de primera sistematización de un mundo entonces bastante poco conocido y, sobre todo, con la fuerza de sus postulados teórico-metodológicos –como el decálogo de características con que Hardoy

sintetiza la identidad diferencial de la experiencia urbana precolombina– que siguen siendo vías para el re-conocimiento arquitectónico y urbanístico de este mundo, al cuál –como suele olvidarse– pertenecemos. En su momento, su novedad para el mundo hispano-latino al que explícitamente se dirigía –aunque rápidamente se tradujo al inglés–, estribaba en el lenguaje llano y conciso, tanto como carente del engolamiento típico de los jóvenes eruditos: la saludable influencia de la entonces reciente impronta de su posgrado en Harvard le daba al libro de Hardoy esa dosis de empirismo, útil para presentar, casi como al descuido, tesis fundamentales. Como el reiterado interés del libro y sus investigaciones previas, en establecer datos significativos de esa realidad que apenas se intuía entre selvas y montañas: todavía hoy resulta evidente el abordaje científico con que el autor expone sus cálculos de población o los datos métricos de territorios, ciudades y edificios, incluso anticipán-

99

dose bastante al luego común análisis de sustentabilidad, carga o huella ecológica de un paraje respecto de la población y actividades a sostener.

La presente edición, al cuidado de su viuda y compañera de numerosas actividades intelectuales, Ana Hardoy, y de uno de sus jóvenes y últimos discípulos, Horacio Caride, parece incluir, se nos dice, muchos de los apuntes que Hardoy, fallecido en plena actividad en 1993, venía recogiendo para una reedición de su libro, consciente de su perdurabilidad tanto como de la posibilidad de pulimentos y pequeños ajustes —como el acoger nueva bibliografía (cerca de nuevas 100 entradas) o el poder y reescribir algunos tramos— del que su autor, un riguroso perfeccionista respecto del trabajo de los numerosos círculos que activaba como de su propia tarea, siempre hacia gala y método. La extensa nueva introducción, fechada por Hardoy en 1992, da cuenta del balance del libro original y de los ajustes que 30 años de intensas prácticas y no pocos trabajos de campo le sugerían a su autor. El resultado es aquella perdurable clasicidad que establece la irremplazabilidad de estos textos fundantes en la poco espesa tradición ideográfica latinoamericana, de la cuál, otro hito de semejante envergadura y diferente referencia temática es el libro de Jose L. Romero, *Latinoamérica, las ciudades y las ideas*.

Hay tres condiciones esenciales que caracterizan este trabajo y en las cuales, se me ocurre, quedan incluidos los términos de su fecunda pertinencia. La primera es una mirada comprehensiva —ahora más generalizada pero significativamente inédita al filo de los 60—

acerca de la imbricación de historia, sociedad y territorio, según la cual, el desenvolvimiento de los complejos procesos socio-históricos y sus características culturales (básicamente alrededor de dos escenarios duales y recurrentes del ambiente latinoamericano: las selvas yucatecas y el mundo andino, con sus múltiples ramificaciones) define términos para las formas de apropiación del territorio, de su puesta en habitabilidad y producción y del despliegue de sus diferentes artefactos materiales, desde los utensilios agrícolas o los armamentos, hasta las infraestructuras, las ciudades y los edificios. Esa mirada, que recupera la tradición más integrativa de la antropología cultural, se matiza, además, con su articulación con el entendimiento de las actuales ligazones de sociedad y espacio, por lo que su reconstrucción histórica no tiene sólo tal valor específico, sino la posibilidad de definir huellas o rasgos que llegan a nuestros días y a nuestras condiciones socio-culturales actuales: por ejemplo, el entender las causas y orígenes de las crisis de sustentabilidad ambiental presente (un tema al que Hardoy se dedicó en su última etapa de investigaciones) sólo puede arraigarse en la reconstrucción de los orígenes que este libro despliega.

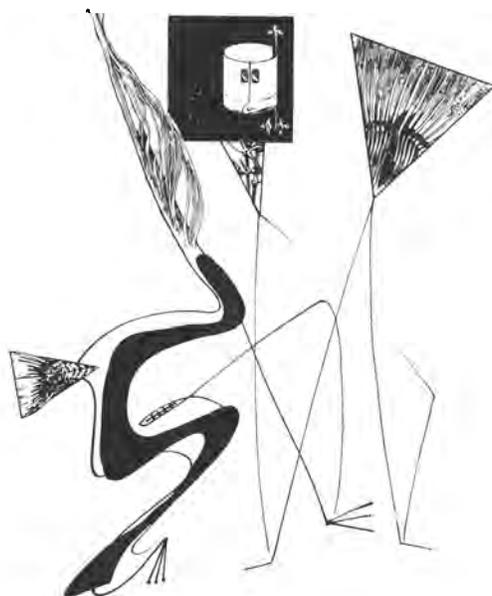
La segunda condición descollante es la sistematización de la enormemente dispersa producción de la tradición arqueológica clásica, con muchos trabajos detallados y puntuales, pero con la apariencia de un exasperante archipiélago de aspectos supuestamente aislados. Hardoy lo que logra, es un equilibrado manual introductorio capaz de aportar un cuadro sistemático de aquella proliferación de episodios

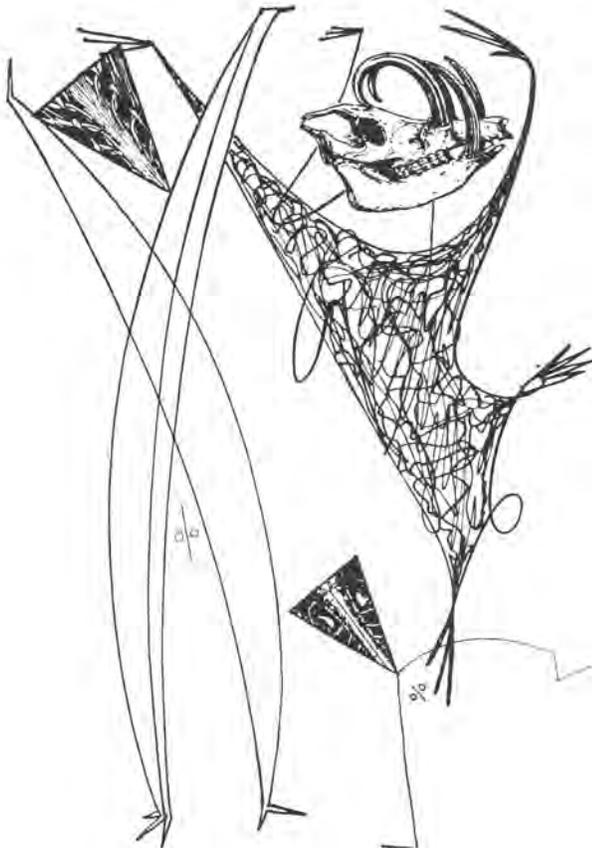
aislados en el tiempo y en el espacio, con lo que alcanza la premisa de presentar el tema a los jóvenes de esta parte del mundo —como lo indica en su nueva introducción— tanto como la de albergar posturas o hipótesis que pueden interesar, entrelíneas, a los expertos.

La tercera y última condición que emerge del trabajo liminar de Hardoy es de talante más bien ideológico, pero no por ello, desprovista de su fundamentación científica: se trata de la contrarrestación de una muy frecuente tradición intelectual americana, según la cual toda nuestra especificidad histórica es leída como una replicación, a menudo imperfecta, de circunstancias exógenas, tradición en la que recaen autores como Sarmiento o Bello —bajo la influencia del paternalismo humboldtiano— y que llega a diferentes trabajos, como los de

O’Gorman, Paz, Fuentes, Palm, Wethey, Gasparini, etc. No es que Hardoy busque terciar en el reclamo de originalidad temporal americana —ya que explicita la precedencia de otras numerosas culturas urbanas— pero sí emerge una intención de plantear lo específico de este desarrollo cultural, lo implícito en los complejos procesos de antropización histórica de paisajes inhóspitos y lo novedoso del despliegue de una cultura material o artefactual que, desde las trazas urbanas o las marcas territoriales hasta los textiles y cerámicos o las relaciones entre edificación y ornamentación, termina por brindar la descripción de un sistema cultural cuyo conocimiento es de *interés* para el resto del mundo y de *necesidad* para los americanos.

■ JORGE E. HARDOY, *Ciudades Precolombinas*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1999, 498 pp. ■





Max Ernst.

RELATOS

LECTURAS DEL BOSCO

A propósito de la exposición de Mariko Umeoka en la Casa de Japón de Salamanca.

Hay una nueva sensación que es prototípicamente moderna y que comienza a hacerse familiar para los hombres que vivimos en las sociedades multipolares en proceso de formación.

Consiste en la experiencia de una nueva porosidad, de una ósmosis y una circulación y fácil interpenetración que rompe las membranas y las cápsulas en que se hallan replegadas las culturas.

Así, podemos considerar que quienes hemos penetrado en esta Casa del Japon de la ciudad de Salamanca para visitar la exposición de Mariko Umeoka, entramos en un espacio que, visto en profundidad, supone en realidad que una serie de mundos entran en contacto próximo, situándose unos al lado de otros, haciendo posible la realización de un pasaje entre ellos que, aun siendo fácil en lo físico, requiere continuos ajustes de nuestras perspectivas, y que, en el fondo, nos desconcierta y sobrepasa.

103

No se trata en propiedad, como se dice, de un mestizaje, sino, más bien, de un efecto de falsa proximidad, de una fantasmagoría de que las barreras y las fronteras han caído, cuando lo que ha pasado es que han sido en realidad *redefinidas* en otros términos más sutiles.

Oriente-Occidente

En efecto, desde esa exterioridad recién abandonada que es el contorno de la ciudad de Salamanca, como es bien conocido, «cuna de la Contrarreforma» y nervio central del pensamiento nacional catolicista de la Edad Moderna, entramos en un espacio cuya propiedad jurídica y cultural pertenece al Japón, pero una vez aquí dentro —y quizá para nuestra sorpresa—, nos encontramos con una pintora japonesa que nos entrega como regalo, y yo diría más bien como enigma para resolver, y en realidad como *emblema* de las nuevas situaciones a que nos vemos abocados, su trabajo brillante y misterioso en torno a un viejo y conocido familiar, icono de la civilización occidental.

De modo que lo que aquí recibimos es el resultado de una *mirada otra* lanzada sobre nuestra propia, sobre nuestra más íntima historia cultural.

Pues me apresuro a decirlo, El Bosco es un pintor desde antiguo captado para los intereses espiritualistas y estéticos del mundo cortesano español, el preferido incluso de los grandes teólogos, teóricos de la culpa y el castigo. Pintor extravagante y metafísico acogido (como lo fuera otro pintor del delirio y del exceso, El Greco) en el país de las bizarrías y las *drolleries*, en el país de los místicos y de los poetas culteranos, que hacen del exceso estrategia estética.

La presencia de tal pintor en el centro seminal de la ideología de la reforma católica, cual es ese El Escorial, edificio inmarcesible, su cercanía a Felipe II, nos garantiza que su obra conduce y transmite de modo singularmente apropiado lo que fueron los ideales de la Contrarreforma española. Con ello nos situamos en una suerte de centro en torno al cual giran las órbitas todas de una cultura de lo simbólico, de una civilización de las lecturas alegóricas y los sentidos jeroglíficos y «segundos», de los tropismos retóricos y los desplazamientos vertiginosos de fondo metafórico.

104 Yo quería en el espacio de este comentario apresurado, no sólo reflexionar un poco sobre lo que el Bosco significa en este punto que lo vincula a una medularidad central de un cierto modo español de ver y concebir el mundo (o, mejor, el ultramundo); sino que, también, y sobre todo, quería ocuparme en reflexionar en qué consiste verdaderamente esta operación de abierta raíz posmoderna, ante la que la pintora Mariko Umeoka nos sitúa, articulando una propuesta que, en este caso, más que un juego de muñecas rusas, evoca aquí, un juego que moviliza culturas disímiles. Al hacerlo, confunde temporalidades y resulta ser al fin un emblema más de la complejidad hermenéutica en que vive nuestro tiempo, donde cada paso que se da en el campo de la representación, en el campo del arte, implica que se moviliza todo un fondo de referencias, todo un extenso campo de citas, colocadas en un abismo sin fin.

El artista moderno no sólo tiene así que dar cuenta de su tiempo, sino dar cuenta también *de los tiempos*, del cambio y modificación que a las cosas les impone la historia. El arte de la cita es el procedimiento maestro cuyo dominio, como se sabe, hoy se exige a quien entre nosotros producen signos con aspiración a llamar nuestra atención.

Claro, la obra de Mariko Umeoka es variada, como se puede ver, como múltiples son las lecturas a que somete a ese pintor central en las tradiciones figurativas que entre nosotros conocemos como El Bosco (o como conocían nuestros antepasados: Jerónimo del Bosque), pero yo quisiera concentrarme en lo que es lo que parece ser el icono central de ese trabajo: es decir, la gran réplica del *Jardín de las Delicias*, cuadro del que, adelante, es el más reproducido del mundo, junto a la *Gioconda* o el *Juicio Final* de Miguel Ángel, pero del que quizá también se pueda decir que nunca ha sido producido con mayor intención reduplicativa que en esta muestra, donde lo vemos ser él mismo y sin embargo evocar o convocar algo, al tiempo, profundamente diferente.

En la era de la gran reproductibilidad técnica (Benjamin), he aquí que el gran cuadro de la sala superior nos sitúa ante la reproducción somática, ante la reescritura de una obra que se ha convertido en central y en mitológica para el imaginario occidental.

La pretensión de la pintora Mariko Umeoka parece desnuda en esta primera aproximación, pues lo que ella ha intentado con precisión no es en modo alguno copiar el *jardín*, producir su copia fiel, sino, antes bien, *rehacer* el jardín, volverlo a pintar, ponerse en la posición del pintor que lo creó en un lejano tiempo.

Y metafóricamente, hasta se podrá decir de su aproximación al Bosco que comparte experiencia numinosa e implica una suerte de paralelismo con ese gran símbolo cristiano que es el paño de la Verónica: *Vera imago*, verdadera imagen, *vera eicon*: verónica: translación fiel en el paño de la *imago christi*.

De la misma manera, en los primitivos ejercicios de las escuelas humanistas se trataba, no de copiar o hacer a la manera de Horacio o Virgilio, sino exactamente escribir lo que Virgilio, lo que Horacio escribieron. En esta operación, la copia ya no es ejercicio de simulación o intención de plagio, sino que el nuevo artista se posee de tal modo del espíritu de lo que ama, que ya no concibe un horizonte mejor a su acción que venirlo a producir, a generar de nuevo, a hacerlo presente, ahora a través de sus nuevos brazos y de sus pinceles actuales.

Así, Borges nos ha enseñado, por medio de un apólogo brillante, como la voluntad de producir de nuevo una obra de arte (tal que, pongamos, *El Quijote* de Cervantes) es superior, manifiestamente, a la voluntad de realizar una obra personal y nueva. Ese Pierre Menard, al escribir de nuevo *El Quijote*, al hacer pasar su materialidad manuscrita por sus dedos y su pluma, que es otra ya y diferente a la de Cervantes, se posesiona –quizás diríamos «mágicamente»– de la obra, la hace de este modo tan suya como de su primer autor.

105

El aura transmigra

Se coincidirá conmigo en esto, un *cuadro maestro*, una obra central es un depósito de significación. Situado en un lugar imaginario, casi se podría decir ya fuera del tiempo y de la historia, pues se hace siempre presente y actual a cada sucesiva generación, es, sin embargo, un núcleo de distribución de temporalidades.

Si visualizamos el proceso en la forma de un camino, está el camino que a él lleva, y está, pero es el mismo camino, el camino que de él sale.

Está todo lo que en el pasado presiona hasta generar la obra, determinando su existencia. Pero está también todo lo que parte de él; todo lo que se puede considerar que genera o produce lo que es su presencia en el mundo.

Es que resulta que hay un espacio de la concepción de la obra y hay un espacio, más vasto y plural, donde se sitúa la recepción de la misma.

Se ha dicho en numerosas ocasiones que un lector es un colaborador de la obra; un lector es así en realidad la escena donde se da a ver un mundo que sin él se pierde: Con mayor razón entonces hoy podemos ver en el trabajo de la artista Mariko Umeoka a alguien que inyecta en el pasado y en la obra del pasado una dosis de nueva temporalidad, a alguien que *actualiza* el tiempo represado en la obra y lo da a ver de nuevo bajo una nueva significación.

El trabajo de Mariko Umeoka parece prioritariamente una obra de la destreza y de la mano, pero es más bien un operación arriesgada del concepto. Está más en el terreno del juego intelectual, del guiño y de la estrategia del doble y de la disimulación que en el del puro registro manual y artesano.

Yo quiero ver en esta exposición apresurada, y síntesis de un problema que es vasto y difícil, el cuadro que conocemos como *Jardín de las delicias*, al modo de un *distribuidor de energías*. Es algo así como el fulcro o eje a cada uno de cuyos lados se sitúa la medida del pasado y la del futuro.

106 Como también, por cierto, quiero ver esta nueva Casa de japon, como ese mismo núcleo que condensa fuerzas, energías, vectores hacia su realización. De aquí salen líneas que penetran en el futuro y de las cuales apenas hoy podemos dar cuenta.

Hoy aquí se reúnen también los tiempos. Espacios y dimensiones diferentes parten de esta sala organizándose en estratigrafías culturales, en pisos y en niveles. Por lo tanto, mundos disímiles se disponen en cercanía explosiva, y así se interrelacionan, generando nuevos constructos, nuevos depósitos de significación.

Y hasta podríamos decir que la perspectiva así abierta nos marea un poco y nos confunde con la profusión de juegos de lenguajes diferentes que se nos abren, pues nos damos cuenta de que un cuadro es, al tiempo, el lugar de llegada de algo, pero que más todavía, el objeto o el mundo en él creado es un poderoso centro irradiador que luego resuena por la historia, como lo hace un eco.

Cuadro de cuadros

Así pues, el cuadro del Bosco es un gran lugar articulador. El espacio ideal donde muchas cosas se entremezclan y reúnen en un orden que por el momento nos resulta enigmático.

Espacio complejo por definición, para ser pensado desde España, pues baste ahora decir de él que en su interior se abre una perspectiva de fuga hacia un mundo que ha sido siempre una vo-

cación española: el mundo flamenco, la cultura del Norte de Europa, que, como es sabido, en un pasado no tan lejano fue parte de la misma cultura española.

Así que al fin también en estas salas, o llamémosles también *mundos*, y traído de la mano de Mariko resuena una olvidada cuerda de la sensibilidad española, pues el Bosco siempre significará para nosotros la Casa Austria (y a su frente el rey Felipe II) y una tomentosa y tensa, pero también rica y productiva relación con los Países Bajos.

No deja pues de ser un alegoría más en esta tarde, que, como ha dicho uno de los mejores críticos del Bosco, para estudiar su enigmático mundo de brumas nórdicas haya que acudir aquí, a esta España meridional, que enseguida se apasionó por este espíritu que en su tensión y en su tormento se revelaba quizás afín al del país que iba a vivir como ningún otro el sentimiento de la trascendencia.

Así, el Bosco nos obliga a mirar hacia atrás, a sondear el pasado de su realización, al enigma de su sentido (debería decir mejor, sentidos). Tanto más cuanto este Bosco está residenciado en España. Y, desde luego, debemos decir, no por casualidad.

Me ocuparé por un momento de ello. Pero no quiero abusar de esta variable histórica; de ese camino hacia el cual la obra mudamente señala para que dé cuenta de ella y contribuya a su explicación, pues que eso constituye su pasado, podríamos decir su memoria, en cuanto que obra o depósito de alta y condensada significación.

107

Y es que, con todo, la obra se presenta más potente por lo que al presente determina y genera. Es más significativa quizás en su hoy que en su ayer, enseguida vuelto lejano e inaccesible.

Afirmamos de las estrategias cognitivas que hay que poner a punto para comprenderla en este su presente de hoy, en lo que es su nueva emergencia ante nuestros ojos (tal y como nos la presenta Mariko Umeoka), son más complejas y sus determinaciones más audaces y novedosas, que aquellas otras que tienden a situarla como objeto de una explicación histórica, trabajo y pasto para eruditos y profesores.

Quiero decir que a propósito de un cuadro de esta naturaleza fuertemente enigmática, se cumple el principio de sobreinterpretación, a que nuestro momento histórico de superabundancia teórica nos conduce una y otra vez.

Pues, en efecto, si una fue o pudo ser la intención de autor, hoy esa intención de autor está sepultada por la multiplicidad de significados que se han venido sucediendo sobre ella. Hay una capa, una densidad, una pátina —y, por qué no, una «costra»—, diríamos, de palabras sedimentadas sobre el hecho primordial de un cuadro como éste; enseguida vuelto fetiche explicativo de todo un campo de significación de la cultura occidental.

Es ahí donde se reconoce una obra de arte, un icono o emblema civilizatorio: en que sus interpretaciones sus lecturas, no cesan, no acaban.

La obra es para siempre el potente imán que nos lleva a comentarla o rehacerla, a contrafactarla, a deconstruirla o incluso, y éste es –como pensamos– el intento de Mariko Umeoka, a tratar ambiciosamente, en el colmo de la ambición, pero también en el extremo de lo que puede ser una actitud amorosa o devota sobre ella, a *hacerla de nuevo*.

Debemos pues conceder valor a esta operación, que al tiempo que nos entrega el significante del «Jardín de las delicias», borra la primitiva significación que tal *Jardín* tuvo en el contorno pictista, y, por medio de una estrategia de *resemantización* nos permite leer en él, desde luego otra cosa, que lo que allí pintó aquel lejano artista.

Pues estamos aquí no sólo para evocar y conmemorar al Bosco y rendirnos una vez más al enigma potente de su figuración, que nos parece apuntar a primitivas concepciones de un mundo fabuloso, sino que, incidentalmente, estamos hoy aquí a propósito de una operación artística de potente naturaleza, que, si bien parte del Bosco, apunta directamente al corazón de nuestra modernidad convulsa que se pregunta por el estatuto de realidad que las cosas alcanzan.

Ello aspira a abrimos los ojos sobre el abismo y brecha que abre la *copia*, así como el enigma ante que nos sitúa la réplica, el propio clon.

108

El corazón de la réplica

Se recordará, en *Blade Runner*, la película de Riddle Scott, que los replicantes toman carácter, se despegan de sus creadores, cobran una impresionante autonomía.

Es un emblema moderno, un mito central de la organización imaginaria contemporánea: en ella, el clon, las sombras, lo gemelo vienen a instaurar una segunda realidad, una naturaleza más fuerte y autónoma que aquella primera de partida.

La copia vive su sueño de originalidad, se sabe única y encuentra dentro de sí misma los motivos para su existir.

Así, *Nexus* (el hombre que sólo imita y copia a un hombre natural) llorará con más lágrimas de las que cabe suponer en sus constructores, y esa copia supuestamente degradada muestra en la fuerza con que se expresa su sentimiento la autonomía moral y la afirmación en la identidad que caracteriza a lo que en verdad existe y tiene de sí consciencia.

Es un problema de memoria o de estructura de la memoria. La copia es el original sin memoria, sin tiempo, pero desde el momento mismo que comienza a existir, el tiempo va trabajando y

transcurriendo en su interior, creando así ya desde el primer minuto una historia propia, al tiempo que una nostalgia del origen y un miedo de la muerte que se insinúa como un plazo.

Sí. Pero si nos colocamos frente al *Jardín* «uno» o «primer jardín», el del Bosco, nos reclamará siempre una voluntad de conocer su verdadero estatuto en cuanto que gran fetiche de la cultura occidental.

Sabemos de su aura, inextingible y poderosa. Aura alquímica, heterodoxa, cuya verdadera naturaleza se nos oculta. Ésa será siempre una gran pregunta acerca del cuadro, como también acerca de la obra toda de este que fue el gran místico plástico en la tradición flamenca.

Pero cuando nos dirigimos hacia ese Bosco que nos llama y estamos a punto de entrar en su mundo, nos reclama también con parecida fuerza determinante el misterio y la fascinación que nos produce la obra de la artista Mariko Umeoka, nos salen al paso sus propias determinaciones, su contemporaneidad, sus sueños mismos sobre otros sueños.

Pues si señalamos como origen de todo una primitiva voluntad del artista flamenco por figurar el universo espiritual en que se movía su temperamento místico y metafísico, también debemos señalar como horizonte final de aquella voluntad esta otra energía que, proveniente de una tradición ajena, toma el cuadro como campo ideal para la realización de otra vasta operación de dar significación al mundo y redobla con su actitud el campo de las señales culturales, convirtiéndolo en un auténtica «selva de signos».

109

Selva de signos

La presencia fantasmal del *alfa* (el cuadro real que el Bosco pintó en una fecha imprecisa de comienzos del siglo XVI), determina así la realización material del *Omega* (este cuadro de Mariko, concluido después de cinco años de elaboración minuciosa). Y sin embargo, el comienzo no es ciertamente el fin, y entre ambos media, como veremos, un largo camino.

De modo que estamos ante esta obra y obras, como ante el hecho asombroso de dos cuadros que parecen iguales y que se diría que son la misma cosa. Y, sin embargo, éste es mi argumento, son dos signos antípodos, dos entes con planos diferenciados; dos hechos artísticos de naturaleza radicalmente diferente.

La distancia que hay entre los dos no se mide en este caso en términos de fidelidad y de detalle, sino en los términos más abstractos de la temporalidad transcurrida y del concepto y sentido de las dos operaciones divergentes que los alumbran. Pues una cosa quiso el Bosco entregar, y otra bien distinta es lo que Mariko Umeoka nos da a ver con su entrega minuciosa, y una labor que lejos de ser reproductiva se presenta como brillantemente productiva.

Por un lado, un apólogo o cuento, y, por otro, una anécdota real, me servirán para mostrar que la réplica, el «otro» o la sombra, se han alzado entre nosotros como las entidades de más potente significación, y que ellas son centrales hoy en las estrategias de un arte contemporáneo o posmoderno.

Un apólogo precisamente oriental quizás nos ayude comprender ese misterio lógico, según el cual no hay nada más diferente y distante que dos realidades que irónicamente se parecen.

Según este cuento oriental, la voluntad de parecido lo que genera es la conciencia de irreversibilidad del tiempo y el hecho mismo de mostrar como evidencia la de que en el mundo sometido a la condición de la flecha temporal no existe la oportunidad de la repetición.

Entre nosotros, los movimientos, las prácticas realizan siempre nuevas síntesis, «adelantan camino», como vulgarmente se oye decir, nos lanzan cada día a más hondas interrogaciones, problematizando progresivamente un mundo cada vez más denso, y donde el significante lo es de otro significante.

Reproducir, clonar, simular, copiar replicar, dan como resultado siempre un otro distinto por completo a lo copiado, replicado o simulado, pues habremos de decir que, en efecto, entre uno y otro lo que se interpone es el tiempo, vivido como transcurso y el tiempo mismo es lo que hace que el sentido mismo de las cosas cambie y se transforme.

110

Así, aunque podríamos producir la ilusión de dos realidades iguales (lo cual es en sí mismo una contradicción), a cada momento, y en realidad en el desplazamiento mismo del ir de una a la otra, el hombre, que es el animal que interpreta, realizaría una interpretación diferente, tomando conciencia así ante la copia de que el tiempo transcurre y, en general, engrosa y densifica la realidad de partida.

La flecha temporal, irreversible

La copia testifica así el hecho de una distancia, la realidad de una diferencia incommensurable.

Así que si desarrollo este ejemplo del apólogo oriental antes prometido, al que enseguida vuelvo, es para asegurar que no vivimos del pasado y que a menudo nuestro presente es más interesante y misterioso que lo que encontramos en el origen.

Y ciertamente trasladado a una dimensión cósmica, en la que el cuadro del Bosco, o sus repeticiones, se encuentra realmente cómodo, el origen, la mitología paradisiaca, en la que todo comienza por comenzar, es menos fuerte y significativa que lo que se le opone en el otro extremo del arco temporal; es decir, el *destino*, el infierno o paraíso evocado con fuerza en este cuadro

maestro de la tradición occidental, al que vemos hoy repotenciado por la operatividad que sobre él ha volcado una artista oriental.

Si, ciertamente es así. Una distancia abismal media entre el *Jardín del Bosco* y el *Jardín de Mariko*, como hay distancia también entre el Edén y el jardín de los suplicios. Todos son distancias, como se ve, pues también media una buena proporción de tiempo y de espacios entre la creación del mundo y su conclusión final, materia o tema central sobre el que la obra se construye.

Y a partir de aquí hay que recordar cómo se dice que una vez un emperador de un reino de Asia deseó poseer un mapa lo más fiel posible de su vasto territorio.

Su mejor cartógrafo le pidió entonces miles de ayudantes y disponibilidad de medios para recorrer el territorio.

Al cabo de algunos años (por ventura los mismos cinco años que Mariko empleó para su obra maestra), el cartógrafo regresó para presentar su plano al monarca.

Entonces, el monarca tuvo que ver como ante sus ojos comenzaba a desplegarse un mapa tan minucioso de sus dominios, que el papel se plegaba sobre cada accidente y seguía minuciosamente los detalles del mundo natural. La representación se ajustaba como un guante al referente, a aquello representado: por primera vez en la historia humana podía decirse que el signo atrapaba la realidad de lo significado, plegándose sobre ella como una túnica perfecta, como un vestido o revestimiento.

111

Esta obra del topógrafo genial nos debe hacer reflexionar sobre aquello que determina, pues podemos en el apólogo leer de qué modo se enfrentan las estrategias de representación con el hecho del mundo previo que las determina.

Replicar, copiar, crear

Para replicar o copiar hay que desplegar una energía prodigiosa (la misma que desplegaron los topógrafos del cuento; la misma que ha tenido que desplegar Mariko Umeoka para su obra central: ésta es la enseñanza del cuento: los primores de los topógrafos que querían en realidad imitar la creación de Dios).

¿Cuál es el resultado de tal energía prodigiosa, siempre teñida de un algo sobrehumano?: en realidad otra obra, que se mide poderosa con su original y dialoga misteriosamente con él a través de los tiempos: así el plano de los topógrafos; así también la pintura de Mariko.

En la réplica podemos estudiar cómo lo propio del gesto artístico es ese impulso de copia y mimesis de lo dado, y cómo a través de esa práctica el mundo de la representación adquiere carta de naturaleza, independencia y señorío.

Es así como Zeusis, el mítico inventor de la pintura, al intentar reproducir las uvas perfectas del viñedo de su casa, crea unas nuevas uvas; diríamos una variedad o categoría nueva de uva (ésta no se puede comer), no afectadas de transitoriedad alguna; así también como la sombra de la amada que pintó Apeles le consuela por el espacio de una vida entera de la desaparición, ciertamente irreparable y eterna de la verdadera amada.

Y así también como el intento de capturar unos membrillos en la declinación primera de su piel, opera en la obra del pintor español Antonio López como el logro de unos membrillos pluscuamperfectos, que sin dejar de ser los frutos de un noviembre tardío, se sitúan al fin más allá de toda corrupción y desgaste.

Así opera una determinada estrategia de lo humano, organizando, más allá de la pulsión de mimesis y copia de lo primigenio y natural, un mundo sereno que no se muestra para nada servil y secundario con respecto al primero.

En esta estrategia de la representación, lo que sitúa Mariko Umeoka es una nueva perspectiva, un nuevo espejo o espejismo, pues ella, al copiar con minucia un cuerpo, lo que imita es una imitación.

112 Crea pues en segundo grado, toma la distancia de cuatro siglos para evidenciar que el sentido es ya otro, y otra la pintura y la sociedad que lo acoge y lee (y hasta, desde luego, es otra la que lo paga y lo expone).

Es que el impulso de reproducción genera inevitablemente *un otro*. Toda estrategia de clonación se encuentra enfrentada a la realidad paradójica de colocar, y ello radicalmente, un nuevo objeto en el mundo.

El gesto artístico determinado siempre por un horizonte conceptual de mimesis, produce una ampliación extraordinaria del mundo que dice re-presentar, y ello al venir en realidad a presentarlo, en otro sistema, en otro tiempo, en otro código.

No podemos olvidar además que el apólogo o cuento oriental tiene una prolongación. Y es que a partir del momento mismo en que el mapa se despliega, ese signo comienza a vivir su propia vida. En tanto creación que también es (imitando la creación demiúrgica del mundo que, entre tanto, «respira» debajo) el viento la mueve, la desplaza, la desgarrar, y aquí y allá se producen entonces perspectivas en abismo donde la representación permite vislumbrar por debajo de su teatro de formas la verdad de lo representado.

El Bosco, su cuadro fetiche, *El Jardín de las delicias*, sea aquí el mundo evocado por el apólogo, sobre el cual un emperador innominado deseó alcanzar a dominarlo por medio de una representación muy detallada.

Sea entonces aquí, en el papel de cartógrafo minucioso, Mariko Umeoka. Artista que se dio a sí misma una tarea en cierto modo demiúrgica y desmedida.

Pero creación también, ¿por qué no?, un punto perversa y maliciosa pues que nos desconcierta, y en un día como el de hoy hasta nos obliga a repensar profundamente el problema de la creación y de la representación, ante el que la pintora nos sitúa, para luego desaparecer, ofreciendo por respuesta el silencio y la impenetrabilidad de la intención que caracterizan su cultura, basada siempre en estrategias que sugieren una real inestabilidad del estatuto del espacio y del tiempo.

Cierre provisional

Ahora, puestas las cosas así, podemos dirigirnos al mapa o al territorio, igualmente bellos, igualmente interesantes y llenos de curiosidades. Podemos dirigirnos al pasado de todo o al presente y al futuro a que tales estrategias creativas señalan. Podemos dirigirnos indistintamente a la obra del Bosco o a la de Mariko, y de hecho alguien totalmente ajeno a la tradición cultural ya no privilegiaría un cuadro sobre el otro.

Uno tiene, sin embargo, una temporalidad que le es propia, y otro tiene otra. Y yo afirmo aquí que el cuadro de Mariko es más antiguo, más sabio, si se quiere, sobrepasa en edad y experiencia al del Bosco.

Veo el destino de esta copia en cierto modo como el del cuadro que oculta Dorian Grey: la copia es la destinada a la erosión del viaje, al desgaste del tiempo. Esta copia de Mariko viajará y es posible que por los climas por los que se vea obligada a atravesar envejecerá más rápidamente que la obra del Bosco preservada en el *ataúd cultural* del Prado.

Ello toca de cerca la función cultural de la copia que debe siempre llegar al lugar donde no podría hacerlo el original, el *unnicum*. Pronto en el mundo no habrá, además, sino copias, mientras los originales se guardarán inaccesibles en las cajas fuertes.

Es en este punto donde debo incluir la anécdota prometida. Se trata de ilustrar el nuevo énfasis que nuestro tiempo pone en el potencial secreto de la recreación, la réplica o la sombra. La importancia que ello ha adquirido en nuestro mundo.

Nada mejor que una anécdota de Andy Warhol, el gran moderno. Anécdota que además coincide en el espacio de referencia en que nos hemos situado, pues que transcurre en el Prado, en la visita madrileña que Warhol realizó un día de 1985. Momento en que Warhol transcurre por las vastas salas del primer museo del mundo sin reparar en cuadro alguno. Hasta que llega a la posición de un humilde copista (por ventura también del Bosco), y allí se detienen en contemplar esta manufactura contemporánea.

Eso nos devuelve al problema de la flecha temporal. A la idea del estatuto real que entre nosotros alcanzan la secuencia, el origen la copia y reproducción; problema al que la obra de Mariko severamente apunta.

Tal eje o flecha temporal se diría que se mueve en un sólo sentido: el del avance, pero podríamos entender esto como reversible. En realidad sólo por convención podemos decir que, en efecto, primero era el Bosco; como primero era el mundo. En perspectiva metafísica, sin embargo, ambos coexisten, son dos entes distintos, lo cual lo prueba el hecho de que convivieron juntos unos días unos años, unos meses en el Museo del Prado.

U. Eco ha hablado con humor paradójico de la posibilidad de acometer el estudio de la influencia que la obra de James Joyce tuvo sobre Homero. Quién puede asegurar que en una fantasmagoría alquímica, de las que les gustaban al Bosco, no haya podido suceder que este cuadro de Mariko Umeoka no haya podido influir en el Bosco y le haya llevado a copiarlo

Verdadero final

114 Terminamos entonces con un último intento de capturar el sentido que se fuga de ese *Jardín*. Está el tiempo del Bosco, porque hubo, en efecto, un tiempo del Bosco. El *Jardín* es una cápsula de ese tiempo, al modo mismo en que la uva de la Navidad es la cápsula que contiene, en el otoño, el rastro de la primavera y el verano pasados.

El *Jardín* es una reflexión sobre el mapa de los tiempos. El *Jardín* es una inflexión, una mirada que abraza el reino utópico del futuro: lo que se salvará y se condenará más allá del *Juicio Final* y es también una mirada al pasado al mito fundacional del origen, al jardín primigenio, al paraíso adámico, donde todo estaba contenido *ad origen*.

Así, a un lado, el jardín primitivo donde todo comenzó, al otro el jardín del Edén donde la historia se clausura, con una prolongación dramática; pues existe el infierno y sus fuegos arderán por toda la eternidad.

Así, el Bosco comienza por dialogar con los tiempos por venir y su obra se inscribe en la historia, como lugar donde se produce la visualización final de los destinos humanos reunidos por fin en un solo espacio. Los paisajes del placer alternan con los de la culpa, y los cuerpos transitan los escenarios virtuosos, lo mismo que descienden a los abismos donde se reciben los dones de la tortura y el castigo.

El intento es desmedido y en lo filosófico se nos antoja leibniziano. Se recordará aquí que Leibniz en su *Teodicea* ofrece una representación ambiciosa de la historia humana. Lo que ha sido, lo que es, lo que será y a eso se añade una nueva dimensión inquietante; lo que habría podido ser, lo posible.

Y está en el otro extremo del tiempo el *Jardín* de Mariko. ¿Y cuál es la lectura del mundo que en él se hace? Yo creo que estos pinceles orientales restañan heridas, curan dolores pasados, disuelven las cargas dramáticas con que sin duda el Bosco quiso insistir en tantos lugares comunes de los sermonarios de su época terrible.

El impulso de re-creación y de réplica es un impulso terapéutico. Ahora recordamos aquí cómo la pintura personal de Mariko –ella misma lo dice– estaba «herida de muerte». Quizá podamos entender ahora todo el largo proceso de esta pintura como una maniobra para invertir los signos dramáticos y convertirlos en serenidad transparente.

Frente a la neurosis cultural occidental, que insiste en el carácter negativo y amenazante del mundo, la actitud oriental prototípica es, como se sabe, otra.

Yo quiero ver finalmente, en todo este trabajo de transmutación del significado del *Jardín*, sin alteración de sus significantes, una operación cuyo referente simbólico es de nuevo la alquimia. Símbolo ella misma de la unión de los contrarios, lo más llamativo de la alquimia en la que el cuadro del Bosco tal vez esté inscrito, es, como se sabe, el hecho de que se busca desesperadamente un resultado espiritual por medio de una operación material.

Manipulando el mundo, se adquiere un saber sobre él, se le posee en terminos simbólicos. El oro de la piedra filosofal se extrae del azufre y de la corrupción (de la experiencia).

115

El pasaje por lo oscuro termina aquí en lo claro (en la *albedo* alquímica que sigue al estado de *nigredo*).

La evocación de ciertos males es sublimada. Al fin hay destrucción de la materia innoble; lo viejo se ve sustituido por la nueva fuerza, de lo que comienza una nueva existencia.

El viejo mensaje que recibiría el rey Felipe II al ver la obra de su querido Bosco por fin reunida en las sombras del Escorial, es ya en todo distinta y distante a lo que podemos sentir en esta luminosa Casa del Japón, donde Mariko Umeoka expone en los últimos días del noviembre de 1999.

La operación alquímica se ha realizado.

La obra se ha transmutado y al cambiar su naturaleza y su posición en el mundo, se ha convertido en obra nueva; sí, ciertamente, *opus novum*.

PRIMER PREMIO, SEGUNDO PREMIO... DESCARTADO

Roberto Goycoolea Prado

A propósito de las exposiciones de los concursos de proyectos para la ampliación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, la nueva Ciudad Telefónica, la V Bienal de Arquitectura y European 5.

116

En los últimos meses han concurrido en Madrid cuatro exposiciones que tenían en común enseñar los proyectos premiados en sendos concursos de arquitectura y estar expuestos en espacios dedicados a la difusión cultural. A saber: dos Concursos restringidos de anteproyectos: la ampliación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y la nueva Ciudad Telefónica en el norte de Madrid, organizado por la empresa homónima. La tercera exhibición fue la de la V Bienal de Arquitectura Española en Alcalá de Henares, en la que bajo el lema «El espacio público» se exponían las mejores obras construidas en España en el bienio 1997-1998. Finalmente, los proyectos premiados en el Concurso de ideas para jóvenes arquitectos europeos European 5, «Los nuevos paisajes del hábitat», en las Arqueras de Nuevos Ministerios.

Lo singular de la situación no es la concurrencia de una serie de exposiciones de Concursos de Arquitectura (aunque esto no ocurre con frecuencia), sino un hecho más significativo

para la disciplina. En las cuatro exposiciones, pese a las diferencias en el objetivo de los concursos y de las instituciones que las organizaban, la cuidada museografía contrastaba con la total ausencia de datos sobre las características de las convocatorias y sobre las razones o criterios de valoración esgrimidos por los distintos jurados para seleccionar las obras premiadas. Probablemente, estas coincidencias no constituyan elementos suficientes como para postular una hipótesis concluyente respecto a la crítica y difusión actual de la arquitectura, pero parecen suficientes como para pensar que no se trata de un fenómeno aislado y que, por lo tanto, reflejan una actitud generalizada —y preocupante— frente a la disciplina.

Determinar cuándo una serie de singularidades concurrentes dejan de ser excepciones para convertirse en regla es tarea sin duda complicada. Tampoco es fácil definir cuándo un conjunto de características que distinguen una forma específica de expresión puede considerarse como una corriente, un movimiento o un

estilo asentado. Al contrario de lo que sucede con las democracias representativas, donde la convención estadística de la mitad más una de las individualidades decide la solución del todo, en el ámbito de las realizaciones humanas, tanto científicas como artísticas, una excepción, estadísticamente despreciable, puede obligar a replantear la base de los fenómenos analizados. Sin embargo, aunque la validez de un postulado científico o artístico no pueda reducirse a un guarismo estadístico, la convergencia de manifestaciones singulares similares en un espacio y tiempo determinado permite confirmar o revelar tendencias generales.

Al coincidir espacial y temporalmente, cuesta imaginar que las mencionadas ausencias de antecedentes y razonamientos sobre los premios concedidos se deba a un *lapsus* de los organizadores de las exposiciones. Mucho más plausible es pensar en una falta de voluntad para dar a conocer el contexto en que surgieron los proyectos presentados y las razones de su selección. Quizás porque no se estimó oportuno que se conocieran estos antecedentes, ya sea con el fin de evitar polémicas indeseadas o para encubrir favoritismo u operaciones especulativas. También pudiera ser que no hubiese ninguna intención oculta y simplemente se considerara que la comprensión y valoración de la arquitectura es algo tan obvio e inmediato para cualquier persona medianamente culta que no es necesario agregar ninguna explicación porque sería redundante e innecesario. Independientemente de sus causas, el resultado era que el visitante de estas exposiciones se encontraba ante una serie de proyectos primorosamente presentados, acompañados de una escueta etiqueta

que los jerarquizaba: Primer premio, Segundo premio... descartado. Al no explicarse las razones de estas calificaciones, si alguien aspiraba comprender por qué una propuesta y no la del lado era más valorada, no le quedaba otra alternativa que indagar en su propia experiencia e intentar, en un apasionante pero poco fructífero acto de suplantación, descubrir las razones que tuvieron los miembros de los respectivos tribunales para arribar a la conclusión a que llegaron. Pero ante el desconocimiento de las bases y circunstancias particulares de los concursos, el acto de suplantación deja de ser una acción de entendimiento para transformarse en un ejercicio de suposiciones, a menudo desconcertante¹ y difícilmente sostenible.

Cuando Kant afirmó que el entendimiento no es otra cosa que la facultad de juzgar, se encontró con una tradición muy antigua y nunca desmentida basada en Aristóteles, que vio en el juzgar, o sea en la posibilidad de elección o de decisión que define el comportamiento de los hombres, a la operación misma del entendimiento. Agregaba el estagirita que para que el juicio sea posible han de conocerse las circunstancias que motivaron el fenómeno analizado y definir los criterios con que se analizarán y evaluarán estos antecedentes. De otro modo se caería en el ámbito de la subjetividad, cuando no de la injusticia. En este sentido, si se considera, como al parecer hicieron los promotores, jurados o responsables de las exposiciones mencionadas, que las valoraciones arquitectónicas no requieren de explicaciones suplementarias para ser comprendidas, se producen una serie de alteraciones en el proceso lógico de comprensión y configuración del espacio.

Por un lado, al ocultarse los fundamentos que los sustentan, los dictámenes de los concursos pierden todo valor como referentes teóricos o críticos. Los concursos tienen como objetivo principal exponer a un jurado cualificado diversas propuestas para que decida la solución más adecuada a un problema arquitectónico dentro del marco establecido en las bases de la convocatoria. Consecuentemente, la acción del jurado es una oportunidad excepcional, quizás la única que existe en el ámbito profesional, para conocer, discutir y valorar distintas soluciones a un mismo problema; o sea para reflexionar de manera intersubjetiva y razonada sobre la arquitectura y su hacer. Sin embargo, si la reflexión que debería acompañar a todo discernimiento razonado no se realiza, o se oculta, que para el caso es igual, la esperada labor analítica desaparece dando paso a la arbitrariedad que acompaña a toda decisión que no debe ser argumentada. Descargados de la responsabilidad de explicar las decisiones tomadas, los miembros de los tribunales basarán sus decisiones en impresiones, deseos o fobias personales. Así, más que la reflexión crítica que se espera de toda sentencia que afecte a una colectividad, lo que domina en estas sentencias arquitectónicas es la defensa a ultranza de las apetencias personales. En el catálogo de la V Bienal de Arquitectura Española, Vicente Verdú sintetiza esta actitud con la claridad que lo caracteriza: «He tenido la experiencia de ser parte de un jurado de poesía, de ensayo, de novela, de cine, de periodismo, de diseño y hasta de palmeras, pero en ninguna de las deliberaciones creo haber encontrado más ejercicio del gusto que en la arquitectura. Quiero decir, de una parte, más subjetividad expresa, obscena y relativa y, de otra, más enfren-

tamiento de distintos pareceres [...] Podría esperarse que de un oficio como es la construcción hubiera más acuerdo en las bases reglamentarias puesto que la técnica puede objetivarse más, pero los arquitectos, hace años que lo compruebo, son una especie muy peculiar en la que se mezcla la máxima razón práctica y el delirio creador como en casi ninguna otra de las profesiones».

Por otro lado, y como consecuencia de lo anterior, la arquitectura tiende a encerrarse en sí misma. Más exactamente, tiende a reducirse al círculo de iniciados que puede interpretar, aunque no esté de acuerdo con ellas, las claves que subyacen en las diferentes decisiones valorativas. Sin esta capacidad de interpretación, las jerarquías establecidas en los concursos aparecen ante los ojos del observador no avisado como decisiones arbitrarias, sin justificación aparente, y por lo tanto susceptibles de ser contrarrestadas con sus propias inclinaciones. No hay diálogo ni confrontación de ideas posible. El juicio se comparte o se rechaza según los gustos personales. Asentados en el dominio de la subjetividad, arquitectos y usuarios distancian sus anhelos e intereses hasta convertirse en ámbitos tan opuestos como el que reflejan las revistas de arquitectura o decoración que cada grupo consume. La arquitectura es una disciplina compleja. Su aprendizaje no es innato y requiere de largos años de estudio y dedicación. De ahí que para romper el desencuentro del público con la arquitectura y establecer una fluida relación entre usuarios y diseñadores del espacio habitable, es necesario explicar y difundir con claridad lo que la arquitectura es y hace dentro de una determinada cultura.

Por último, al no existir una explicación que sustente los juicios emitidos, la comprensión de la arquitectura se basará en la impresión inmediata y personal de las formas contempladas. La complejidad y riqueza inherente de toda acción arquitectónica se ve así reducida a sus aspectos formales, a imágenes carentes de referencias y contenidos. Reflexionando sobre la relación entre forma y contenido en el hacer fotográfico, Susan Sontag advirtió a comienzos de la década de los setenta la incompatibilidad que tienen los discursos basados en la apariencia de los objetos para llegar al entendimiento de los fenómenos que pretende describir o analizar: «La fotografía implica que sabemos algo del mundo si lo aceptamos tal como la cámara lo registra. Pero esto es lo opuesto a la comprensión, que empieza cuando *no* se acepta el mundo por su apariencia. Toda posibilidad de comprensión arraiga en la capacidad de decir no [...] Solamente lo narrativo puede permitirnos comprender». En este ambiente de iconografías autónomas, el estudiante, para complacer a sus profesores, y el profesional, para obtener los necesarios contratos, sólo tendrá en la repetición de las apariencias de las imágenes y grafismos de los proyectos premiados en los concursos emblemáticos las pautas que seguir en sus propias realizaciones. De este modo, las Escuelas de Arquitectura y, lo que es peor, el espacio urbano, va paulatinamente descontextualizándose por la repetición indiscriminada de geometrías caprichosas que corean de manera inmediata y simultánea los últimos acordes del compositor de turno.

No se invoca aquí desechar las apreciaciones subjetivas o las insustituibles interpretaciones personales del hecho arquitectónico, con el fin de basar la apreciación de la arquitectura en la elaboración de razonados formularios que permitan a través de la estadística discernir objetivamente lo bueno de lo malo, cual prontuario técnico. Lo esperado consistiría en mantener ante la obra de arte, ante la arquitectura, una actitud crítica que permita entenderla, en el sentido kantiano del término. Tal como señalaba Lionello Venturi: «La expresión de una preferencia individual o tal conclusión de crítica de arte poseen un carácter diferente [...] La preferencia individual es siempre arbitraria. Por consiguiente, nunca es exacta, pero, asimismo, nunca es equivocada. Por el contrario, una conclusión crítica debe ser correcta o equivocada, pues se basa en la cualidad objetiva de una obra: en la declaración de qué es una obra de arte o de qué no lo es. No todas las declaraciones pueden probarse mediante el razonamiento, pero todas deben estar fundadas en cierta prueba, sin la cual son declaraciones falsas». Una vez superado el umbral tras el cual el objeto se convierte en pura imagen y la crítica en apreciación, la actitud intelectual reclamada por el historiador italiano sería la única manera de evitar la actual transformación del objeto arquitectónico en *gadgets*, en productos cuya única razón de existir es, en palabras de Ezio Manzini, «la de crear estupor de rápido consumo».

NOTAS

¹ Tan desconcertante como la contradicción irresoluble que se le presentaba al visitante de la V Bienal de Arquitectura Española que intentara comprender a qué se debía

que si el lema de la convocatoria era «El lugar público» hubiese entre las obras premiadas varias que poco o nada tenían de públicas.

BIBLIOGRAFÍA

Manzini, Ezio; *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*, 1990, Celeste, Madrid, 1992.

Sontag, Susan; *Sobre la fotografía*, 1973, Edhasa, Barcelona, 1981.

Venturi, Lionello; «Cómo se mira un cuadro», 1954, en

Adolfo Sánchez Vázquez, *Textos de estética y teoría del arte. Antología*, 1972, UNAM, México, 1996, p. 195-203.

Verdú, Vicente; «La medicina de la arquitectura», en *El lugar público. Quinta Bienal de Arquitectura Española 1997-1998*, Electa, Madrid, 1999, p. 38-39.



LA FOTOGRAFÍA COMO DOCUMENTO

Exposición antológica sobre la obra de José Ortiz Echagüe (1886, 1980)

Candelaria Alarcón Reyero

A propósito de la exposición antológica sobre la obra de José Ortiz de Echagüe (1886-1980), en el Museo Reina Sofía de Madrid.

«Si la fotografía puede conseguir algo duradero como arte, ese algo se halla en esta dirección en la que tiene un campo más amplio, un campo en el que el interés y el sentimiento artístico (...) conectan de manera poderosa con todo el interés de documentar épocas que por sus características y costumbres tienden a una extinción rápida (...)»

José Ortiz de Echagüe, 1925

Mostrar y perpetuar imágenes de una España que con la llegada del nuevo siglo se desvanecía, fueron actitudes adoptadas desde diversos ámbitos de la esfera cultural nacional de principios de siglo. Intelectuales y artistas del momento pretendieron así dotar de arquetipos y referentes a una sociedad que en 1898 se había quedado sin ellos tras el drama de sucesivas batallas y pérdidas de territorios y colonias (Cuba, Filipinas y Santo Domingo), rubricadas en el Tratado de París en diciembre del citado año.

El ensalzamiento de la figura del *nobel salvaje* y la exaltación bucólica de parajes y entornos naturales tuvieron destacado eco entre los integrantes de la Generación del 98¹, además de ser objeto de numerosas iniciativas por parte de la Institución Libre de Enseñanza, de exhortaciones al estudio de las costumbres, tradiciones y folclore por parte de Giner de los Ríos, y de actividades de asociaciones científico-excursionistas como las llevadas a cabo por las agrupaciones catalanas: *Asociació d'Excursions Catalana*, *Centre Excursionista de Catalunya* y *Asociació Catalanista d'excursions científiques*.

En el ámbito de la arquitectura es significativo que, en aquellos mismos años, jóvenes arquitectos progresistas abogaran por el estudio y recuperación de las construcciones tradicionales de áreas rurales mediterráneas, al considerar que en ellas se encontraba un claro reflejo de algunos de los nuevos caminos emprendidos por el Movimiento Moderno de entreguerras².

121

Enmarcándose en este contexto, la producción fotográfica de José Ortiz de Echagüe, centrada en el estudio de tipos humanos y parajes naturales españoles, constituye una clara expresión de la proximidad del autor a postulados y sentimientos vitales de su época, vilculación ésta profunda y radical que se revela también en diferentes facetas de su quehacer profesional como ingeniero en la modernización industrial de España: en 1923 creó la empresa Construcciones Aeronáuticas (C.A.S.A.) y en 1950 fundó la Sociedad Española de Automóviles de Turismo (S.E.A.T.). El afán documentalista con que abordó sus fotografías también tuvo claro paralelo con algunos métodos de investigación coetáneos, basados en sistematizaciones taxonómicas propiciadas por el Positivismo y la cultura tecnocientífica del modelo en los que la fotografía constituía el principal instrumento de medida³.

122

Sin embargo, pese a la modernidad de sus enfoques, Ortiz de Echagüe evitó los avances que pudo proporcionarle el desarrollo tecnológico al especializarse en una técnica fotográfica tradicional denominada del *carbón fresson*, que le permite obtener diversas gradaciones de claroscuro y efectos de texturas rugosas y aterciopeladas y que ya habían sido empleadas por el movimiento pictorialista de principios de siglo.

Llama la atención el elevado número de menciones que de su obra y técnica fotográfica se pueden encontrar en publicaciones periódicas especializadas y contemporáneas editadas en diversas partes del mundo (dato que permite obtener analíticamente⁴ el índice de su repercusión internacional); así como su colaboración en alguna de las revistas especializadas más prestigiosas del momento como la norteameri-

cana *Photograms of the Year*, en la que publicó desde 1904 crónicas bajo el nombre de *Pictorial Photography in Spain*; o que en 1936, cuando en España estalla la Guerra Civil, se le cite en la publicación *Nathional Geographic* como *organizador y conservador del confuso mundo español*.

El afán documentalista plasmado en imágenes de singular belleza y trasfondo poético, sumergieron al espectador de principios de siglo en mundos irreales de contenidos épicos aún presentes en el inconsciente colectivo histórico. Sus fotografías retrotraían a los comentarios, e imágenes aportados en sus cartas e informes por viajeros extranjeros durante los siglos XVIII y XIX acerca de tradiciones, folclore y singularidades de regiones españolas visitadas que contribuyeron a forjar una imagen romántica y, en cierto sentido, tópica de España como se refleja en la siguiente afirmación de Richard Ford en 1832⁵:

«Nunca se aconsejará bastante al que se dispone a recorrer España que prescinda de ideas preconcebidas y conclusiones apriorísticas, pues son el más pesado de los equipajes. Ocasión tendrá de formular sus opiniones una vez conocido el país y estudiados los nativos; muchas cosas de allí podrían parecer absurdas y anticuadas a los ojos del visitante libre, desenvuelto e ilustrado que procede del viejo o del Nuevo Mundo».

Gracias a la exposición antológica sobre la obra del fotógrafo español presentada en las salas del Museo Reina Sofía de Madrid, y al documentado catálogo en el que se reproducen ilustraciones de una gran calidad plástica, el espectador puede hoy contemplar imágenes de una España que fue, a través de la mirada de un observador sensible como José Ortiz de Echagüe.

¹ Los intelectuales y artistas de la Generación del 98 expresaron su amor por lo paisajístico y por los personajes rurales que lo componían a través de artículos, ensayos, conferencias, debates y tertulias de café. Con mirada nostálgica y crítica analizaban los elementos a partir de los cuales consideraban habría que construir la nueva España.

² En Europa, a finales de los años veinte se produjo el declive del Movimiento Moderno de raíces germánicas y se fomentó el auge de «lo mediterráneo» como origen de toda forma moderna, tesis difundida ampliamente en revistas especializadas coetáneas como la francesa *L'esprit Nouveau*, y numerosas revistas españolas como *AC*, *D'Ací D'Allá*. Críticos y estudiosos han considerado que el C.I.A.M. IV (celebrado en Atenas entre el 29 de julio y el 15 de agosto de 1933), en el que se abordó el estudio de «La ciudad funcional», señala el momento en que se produjo la aparición de la «fase mediterránea» del Movimiento Moderno.

En España, en el año 1923, Leopoldo Torres Balbás ganó un concurso en el Ateneo de Madrid con el trabajo titulado: *La Arquitectura popular en las distintas regiones de España*; en el mismo año, en el número 52 de la revista *Arquitectura*, al comentar el texto de Le Corbusier: *Vers une Architecture* apuntaba: (...) *¿Es que el hombre moderno, con las mismas pasiones, con idénticos impulsos vitales que hace mil o dos mil años necesita para guarecerse de un techo tan distinto del de su antecesor remoto?*(...)

En 1924, Fernando García Mercadal obtuvo la Plaza de Pensionado en la Academia Española en Roma, donde es-

tudió la arquitectura popular de las islas italianas en su trabajo titulado: «La casa mediterránea».

³ Ya en el siglo XVIII, el científico inglés Francis Galton había emprendido un exhaustivo estudio del rostro humano y de la estructura del cráneo por medio de fotografías, que le permitió elaborar una teoría acerca del perfeccionamiento racial. En Alemania existía tradición en proyectos científicos basados en la fotografía como pone de manifiesto la publicación entre 1873 y 1876 de los atlas antropológicos de Carl W. Dammann («*Antropologisch-Ethnologisches Album in Photographien*»). Entorno a 1930 se publicaron numerosos estudios entre los que destaca el trabajo de Erna Lendvai-Dirksen, que ha sido considerado como la probable guía o modelo de la tetralogía echagüiniana: *España. Tipos y Trajes*.

⁴ El *Journal Citation Index*, publicado anualmente por el *Science Vitation Index*, determina el factor de impacto, y el de intermedietez de un determinado tema en función del número de citas o menciones sobre él localizadas en revistas especializadas coetáneas.

⁵ En el siglo XVII, las clases más acomodadas enviaban a sus hijos a completar su formación y a ensanchar sus horizontes a un largo período europeo denominado *Grand Tour*. Los lugares más visitados eran Francia, Alemania, e Inglaterra. Hasta el siglo XIX España permaneció bastante alejada de los itinerarios del «Grand Tour» y por ello pocos la visitaron, así, en la obra *The Grand Tour* de Nugent (1778) se ignoraba la península Ibérica, mientras que en *Travels on the continent* de Mariana Starke publicada en 1820, ya se dedican veintiuna páginas a España.

NUEVAS TENDENCIAS EN EL SISTEMA DE CIUDADES EUROPEAS

Juan Jesús Trapero

A modo de recordatorio a Juan Jesús Trapero, catedrático de urbanismo recientemente fallecido, se publica esa conferencia que inauguró la 16ª Reunión de la INTA en Madrid, diciembre 1992, que todavía hoy mantiene su vigencia.

124

Un análisis esquemático de las grandes tendencias que se detectan en la evolución de la ordenación del territorio y del sistema de ciudades en Europa, revela que se ha dado, en los años desarrollistas de las décadas 60 y 70, un modelo expansivo, poco escrupuloso cualitativamente y basado en el crecimiento ilimitado, para pasar, alrededor del año 1980, a un modelo marcado por la paralización del crecimiento y que tendía a la reconsideración de las políticas y las previsiones deducidas de un crecimiento ya inalcalzable. En los últimos años se asiste a un cambio del modelo demográfico y de la distribución de efectivos y al comienzo de una reestructuración del espacio de actividad, con prioridad a la competencia, el espacio, productivo, al empleo y a la recualificación.

Los modelos de utilización del espacio tendían, hasta ahora, a configurar unos espacios equilibrados económica, social y políticamente que fuesen capaces de protagonizar e impulsar el desarrollo de los Estados respectivos. Se intuía que su porvenir se apoyaba en una cierta continuidad física y en la homogeneidad, conformando unos ejes de desarrollo que asumían el papel de liderazgo y de innovación con la misión de extender el progreso al resto del territorio. Así, para el conjunto europeo occidental, se ha presentado la imagen de una Europa integrada, con territorios cada vez más equilibrados, en la que una serie de grandes ejes de desarrollo protagonizaban las posibilidades de progreso. Pueden percibirse, en efecto, un gran eje Norte-Sur de Milán a Rotterdam, un gran eje Oeste-Este de Londres a Berlín, un gran eje mediterráneo y, bajo estos conceptos, puede plantearse un eje atlántico que, de Sevilla y Lisboa, pasando por Madrid, integra al País Vasco y la costa atlántica francesa. En el caso de España, resulta impor-

tante el que sus principales ciudades estén preparadas para este nuevo reto de modernidad y progreso y que se apoyen conformando ejes potentes de desarrollo.

Ahora bien, estos modelos basados en la homogeneidad tienen que ser puestos en tela de juicio en los últimos tiempos, ya que nos encontramos ante una crisis muy profunda que hace tambalear los grandes principios en que parecía discurrir el desarrollo. En efecto, el signo dominante de la competitividad está rompiendo ahora el modelo vigente y las estructuras territoriales competitivas no se basan ya ni en la homogeneidad ni en la continuidad física ni en el protagonismo de los respectivos Estados. El espacio competitivo no es ya la Nación sino que pasa a ser o bien regional o bien transnacional. Además, la obsesión por la competitividad y el avance de las telecomunicaciones está superando la necesidad de un enlace físico entre los diversos agentes y los territorios, modificándose así, de modo radical, los sistemas de funcionamiento y de gestión del proceso de producción, comercialización y consumo. Ya no es imprescindible aquella continuidad entre espacios con materias primas, espacios con mano de obra y espacios de consumo.

Hoy, frente al modelo productivo fordista, muy integrado e internacionalmente igualitario, la tendencia actual cobra una dimensión internacional y regional con protagonismo de las grandes ciudades y en la que cada ciudad aspira a colocarse en las posiciones superiores del sistema productivo. En este nuevo modelo, la infraestructura productiva es el objeto fundamental del diseño de las políticas económicas y urbanísticas. Y es de destacar que esta tendencia presenta tres rasgos fundamentales: en primer lugar, se da una alteración en el mismo tiempo del planeamiento al pasarse de previsiones a largo plazo a decisiones tomadas día a día. Asimismo, en lugar de una gestión equilibrada se aboga por operaciones estratégicas que son en sí mismas desequilibradas. Y, finalmente, no se pretende ya lograr una sociedad estable, sino que se avanza sin miramientos hacia una sociedad dual y dura. Existe, en síntesis, una incertidumbre estructural en la que falla el modelo bajo la exigencia de competitividad, modernidad y eficacia.

125

Es en las áreas metropolitanas en donde se puede percibir más dramáticamente la quiebra del modelo hasta ahora imperante, puesto que se abandona la preocupación por el equilibrio territorial, siendo el objetivo dominante el conseguir que el área en cuestión sea capaz de mantener la confrontación internacional entre áreas potentes y competitivas. Pero, nos llama la atención el que, para hacer frente a este reto, nos encontramos con la realidad actual de unas áreas metropolitanas conformadas por un espacio central fuertemente selectivo y unas periferias indiferenciadas que son consustanciales al modelo. En estas últimas se acumulan los problemas de paro, descalificación y dualidad y el propio problema de la periferia ha cambiado de signo al no perseguirse ahora el logro de una sociedad igualitaria sino la redención por la recualificación. En estas circunstancias, las periferias resultan ser un fuerte lastre cuando todo el empeño parece cifrarse en salir airoso de la dura competencia desencadenada y, por ello, la contienda se libra en los nuevos espacios productivos.

Así, el tema de recualificar las áreas metropolitanas se centra en la necesidad de crear un espacio productivo eficaz y con una alta calidad de vida. Es de resaltar que nunca como ahora la producción y su espacio han alcanzado mayor protagonismo en el planeamiento, ya que, para lograr la máxima eficacia del espacio, los esfuerzos y los recursos se orientan en estos momentos a crear infraestructuras productivas aún con el riesgo de que, en esas circunstancias, difícilmente pueda lograrse un espacio ordenado. Una consecuencia preocupante es que este modelo productivo conduce a una acentuación del individuo, con alteración profunda del significado y el valor de la estructura familiar, lo que exige un espacio diferente, un espacio para la individualización y la dispersión y ello genera problemas de vivienda nuevos. Haciendo un inciso, resulta curioso observar al respecto que siga programándose la vivienda sobre previsiones basadas en los modelos ya caducos.

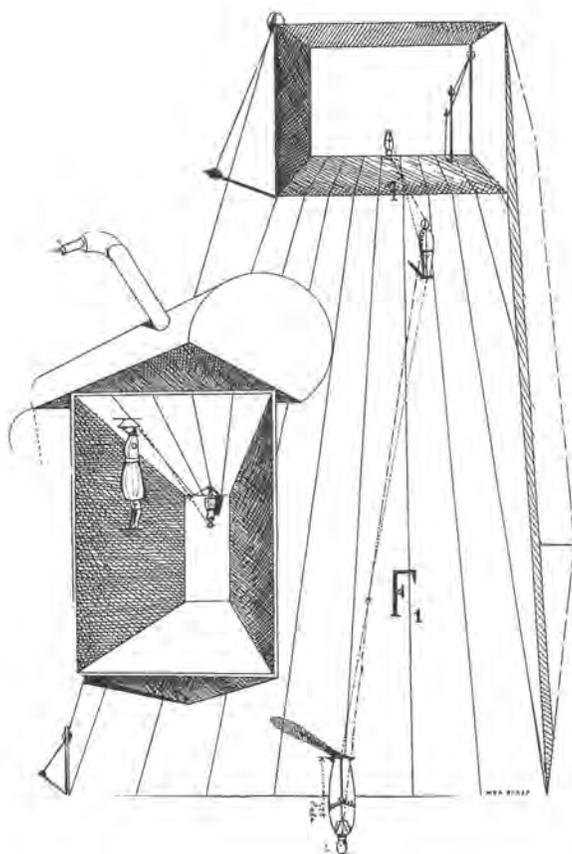
126

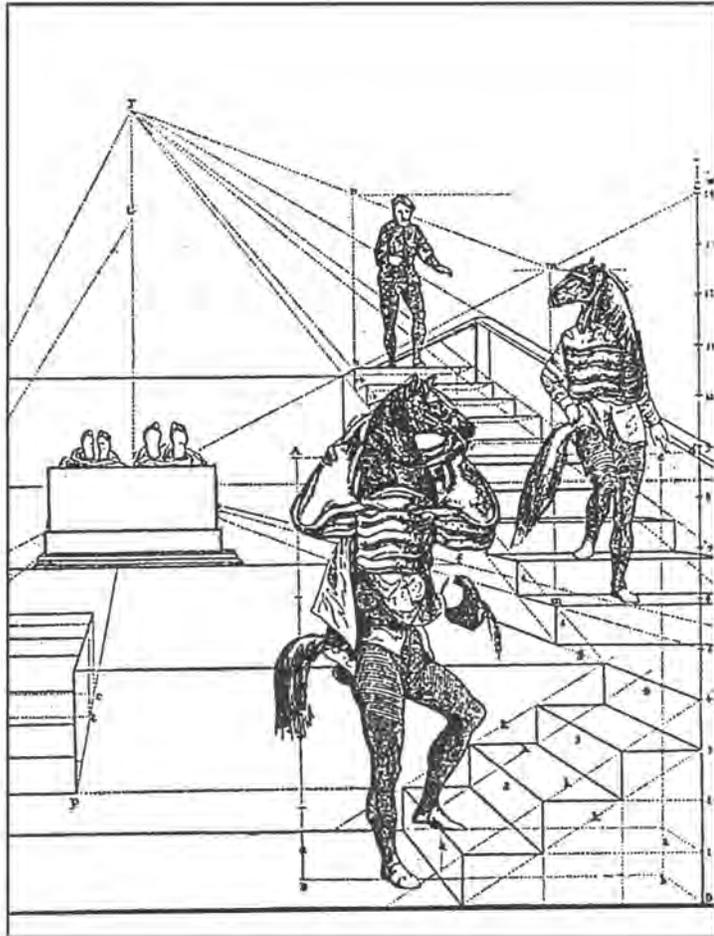
Estamos, pues, ante un reto verdaderamente decisivo pues se trata de ir configurando un modelo estructuralmente nuevo a todos los niveles. Hasta ahora había que gestionar la construcción de una sociedad industrial avanzada sobre el patrón del bienestar, el cual, en fase de desarrollo se reducía a políticas de alojamiento, es decir, de vivienda y equipamiento, practicando una redistribución de la renta basada en el pleno empleo y en un repertorio de consumo creciente pero aún restringido. Ahora hay que gestionar la crisis de este modelo, marcada por la imposibilidad de mantener el bienestar, por el problema de un déficit creciente, un paro también creciente, una recualificación incompleta que entra en competición con economías más desarrolladas y, sobre todo, con patrones de consumo y elementos a los que es difícil renunciar sin entrar en conflicto. En efecto, el pacto social exige, salarios sin restricciones que amenacen el poder adquisitivo y, de otra parte, el capital no renuncia a una alta rentabilidad.

Esta crisis estructural del modelo exige articular políticas diversas: políticas sociales, culturales, de vivienda, de medio ambiente, de modernización del espacio productivo, de competitividad, de recualificación de la mano de obra, es decir, la creación de un espacio para la competencia en el siglo XXI. El problema de la ordenación territorial, en tales circunstancias, es el tener conciencia de la escala característica de los nuevos «objetos» urbanos que se diseñan.

Por poner un ejemplo de lo que podría significar ese cambio, es de resaltar que ya no se trata de seguir con la vieja pretensión del bienestar que venía materializándose en la creación de las Nuevas Ciudades integradas y concebidas como los espacios de la gestión del equilibrio social. Ahora, aquella pretensión se ve sustituida por la de crear los nuevos espacios para la competencia productiva que representan los nuevos «tecnopolos» satélites metropolitanos, los cuales intentan ser las máquinas productivas más eficaces y, para ello, necesitan reunir todas las posibilidades de la última tecnología y, a la vez, ofrecer el atractivo y la calidad máximos y, todo ello, con independencia de la realidad del territorio circundante.

Ante una situación como la actual, que nos llena de perplejidad y en momentos en los que cunde el escepticismo y el desaliento respecto de las posibilidades de desarrollo y del papel de la planificación, parece oportuno subrayar que se puede lanzar, a pesar de todo, un mensaje positivo. Estamos, en efecto, ante una nueva situación que exige un esfuerzo de comprensión de unas realidades progresivamente complejas y habrá que renunciar a muchos de los modelos de planificación que habían asumido tanto la academia como las instituciones y los poderes públicos. Pero se puede y es preciso trabajar en una reformulación de las políticas y de las formas de planeamiento guiados por el objetivo de reconstruir la justicia distributiva y la igualdad que garantizan las cartas constitucionales, y ello aún cuando los imperativos económicos del éxito parezcan contradecirlo.





e remarque avec ettonnement que le cheval...

Max Ernst, 1938.

ARQUITECTURA Y ENSEÑANZA HACIA EL NUEVO MILENIO: INCÓGNITAS Y ESPERANZAS

Roberto Segre

Un recorrido a través del siglo para detectar algunos de los más agudos problemas de la arquitectura y de los centros urbanos que, sin embargo, permiten al autor vislumbrar alternativas para el nuevo milenio.

A Flávio de Carvalho (1899-1973), revolucionario romántico

129

Las contradicciones de la modernidad

Puede considerarse una herejía dedicar una clase universitaria al arquitecto, pintor, diseñador, escenógrafo y escritor brasileño Flávio de Carvalho, a cien años de su nacimiento. Aunque vio la luz acabando el siglo XIX, fue un hombre del XX, y hoy, al rescatar sus ideas, iniciativas y propuestas, éstas se mantienen vivas como objetivos a cumplir en el XXI. Nadie más alejado que él del mundo académico, siempre contracorriente, cuestionando la sociedad y sus falsos valores morales, demostrando persistentemente las obsoletas ataduras al pasado, a la cultura canónica, a las formas superadas del arte y la arquitectura. Tuvo el mérito de ser llamado por Le Corbusier duran-

te su visita a Río de Janeiro en 1929, de «revolucionario romántico» —quizás el Maestro se consideraba «revolucionario pragmático»—; habló del «hombre nuevo» (1930) en sus propuestas urbanísticas, precediendo las formulaciones del Che Guevara en Cuba, y se refirió a la importancia de la liberación individual de los deseos humanos y el significado expresivo del cuerpo bien antes que Deleuze y Guattari. Aún poco conocido en el extranjero, se proyectó fuera de las fronteras de su país al identificarse con el mundo antillano: presentó el único proyecto moderno latinoamericano al concurso para el Faro de Colón en Santo Domingo. Si nuestra misión de académicos universitarios es formar centenares de inquietos «hombres nuevos», capaces de revolucionar nuestra arquitectura, el paulista Flávio de Car-

valho constituye un paradigma de diseñador brasileño y latinoamericano aún vigente.

130

Cuánto más fácil hubiera sido intentar definir orientaciones sobre la arquitectura y su enseñanza, si esta conferencia fuese impartida en 1899 en vez de en 1999. En aquel entonces, Europa vivía un período de tres décadas de relativa paz después de la guerra franco-prusiana de 1870. Se asimilaba con optimismo la llegada del siglo xx, en un mundo cuya población comenzaba a acelerar geométricamente su crecimiento urbano ya –Malthus, ante los efectos de la Revolución Industrial, había dado la señal de alarma sobre la sobrepoblación de la Tierra, que entonces sólo superaba el billón de habitantes–, y las oleadas de inmigrantes se derramaban en los amplios territorios vírgenes disponibles en América, en aquel momento utopía concreta y meca de los europeos. Los avances tecnológicos de la joven nación nortea eran admirados en las exposiciones internacionales, mostrando la pujanza de una sociedad aparentemente desprejuiciada, en pleno desarrollo frente al tradicionalismo de la herencia histórica europea. De allí que en oposición a la tesis eurocéntrica «del siglo corto» –iniciado con la Guerra del 14– sustentada por Eric Hobsbawm, la nueva centuria nació más próxima al Nuevo Continente que al Viejo. La intervención de Estados Unidos en Cuba (1898), abrió la etapa de dominio y expansión imperialista sobre América Latina y el Caribe, que luego se dilató al mundo, y cuya hegemonía perdura en el presente después de la desaparición del «bloque socialista». Antes que la Primera Guerra Mundial y la Revolución de Octubre, la revolución

mexicana (1910) trascendió como ejemplo de posibilidad de cambios sociales radicales del sistema capitalista: *México en llamas* (1914) de John Reed, fue anterior a *Los diez días que estremecieron al mundo* (1919).

Las hambrunas de Europa, movilizaron millones de habitantes hacia Estados Unidos y América del Sur, fomentando una población que ocuparía campos y ciudades. Ya había comenzado la revolución de los transportes –el ferrocarril y los primeros subterráneos urbanos–, pero todavía el caballo prevelece en las grandes metrópolis como París, Londres y Berlín, seguidas por el acelerado crecimiento de Chicago, Nueva York, San Pablo y Buenos Aires. A pesar de la agresiva presencia del proletariado en los centros industriales, próximos al espacio de vida de las burguesías metropolitanas, todavía no se concebía la disgregación de la forma urbana en la extendida suburbia. Era aún incipiente la propuesta de la *Garden City* de Howard frente a la búsqueda de la coherencia estética de la ciudad, en los planos de Ildefonso Cerdá para Barcelona; de Daniel Burnham para Chicago; ideas que adquirirían su expresión moderna en el proyecto de Le Corbusier para la «Ciudad de Tres Millones de Habitantes».

En arquitectura, la tradición clásica mantenía su plena vigencia, pese a los cuestionamientos estéticos de románticos y regionalistas. La revalorización de la libertad compositiva medieval o la autonomía expresiva del *Art Nouveau*, sólo incidían en fachadas y ornamentos: las composiciones planimétricas mantenían los criterios de orden, simetría, jerarquía, supeditación y racionalidad organizativa, que desde

Durand se prolongaban en la *École de Beaux Arts* a través de la teoría de Guadet. La oposición al historicismo y al eclecticismo sustentada por Sullivan en Chicago, estaba dirigida contra el lenguaje formal utilizado en los edificios y no cuestionaba los principios geométricos y funcionales que regían el proyecto, cuya objetividad racional se correspondía con la herencia de siglos de normativa clásica. Sin duda, Wright, en sus casas, fue uno de los primeros en poner en crisis las rígidas reglas compositivas, acercándose por otro camino a la simbiosis con la naturaleza. Experiencia pionera que no incidió en las estructuras académicas de las escuelas de arquitectura, cuya renovación sólo aconteció después de la década de los treinta. Graduarse de arquitecto en aquel entonces, con talento y habilidad en el dibujo, no producía angustias existenciales como las que dominan el aprendizaje actual.

Escapa a cualquier capacidad especulativa, asimilar los cambios ocurridos desde entonces. El 12 de octubre de este año, el Secretario General de las Naciones Unidas, Kofi Annan, dio la bienvenida en Sarajevo al bebé que simboliza la llegada de la población mundial a los seis billones, cifra que haría palidecer a Malthus. Ello ocurre gracias a la colaboración de China, país que multa a las familias con más de un hijo: si no fuera por esta medida, opuesta a las encíclicas del Papa Juan Pablo II, ya la Tierra tendría 300 millones más de habitantes. El problema no radica en la abstracción de los números sino en la miseria que enmarca la vida de más de la mitad de la población mundial, que según Federico Mayor, Secretario General de la UNESCO hasta 1999, intenta

subsistir con precarios dos dólares diarios. Si a esto se suma que en la década de los noventa, los habitantes urbanos superaron a los rurales por primera vez en la historia de la Humanidad, y la mayoría de las grandes metrópolis pertenecen a los países del Tercer Mundo, resulta escalofriante asimilar el drama del hábitat contemporáneo. Según Paul Virilio, el problema ecológico principal que debemos enfrentar a las puertas del nuevo Milenio, no es el creciente deterioro de la naturaleza sino la crisis determinada por las condiciones de vida en los grandes centros urbanos.

Sin duda alguna, en el siglo xx, la Humanidad desarrolló inimaginables descubrimientos científicos y técnicos que mejoraron la existencia cotidiana de gran parte de la población mundial: los avances en la medicina; el aumento de la capacidad de producción de alimentos; las infraestructuras técnicas en las grandes urbes; la velocidad de las comunicaciones y el transporte; las potencialidades constructivas y energéticas; la difusión de la cultura y la educación. Pero al mismo tiempo generó contradicciones insalvables: nunca murieron tantas personas en los siglos anteriores como en las guerras desencadenadas en esta centuria; jamás el mundo dilapidó antes tantos recursos en gastos militares; la amenaza real del Apocalipsis vaticinado por Nostradamus continúa vigente ante el arsenal atómico mantenido en los países desarrollados. El deterioro y la depredación de las fuentes naturales no renovables, pondrá en peligro la subsistencia de las generaciones futuras; la plaga del SIDA cuyos estragos se concentran en los jóvenes del planeta; la creciente divergencia

131

de los niveles de vida de la población —entre países ricos y países pobres—, que establece rupturas difíciles de superar; los antagonismos tribales y el creciente fanatismo religioso; la droga, la violencia, la desocupación y las condiciones económicas impuestas por el neoliberalismo y la globalización, vaticinan perspectivas sombrías. La esperanza de un mundo mejor basada en la opción que el socialismo teórico presentaba frente al capitalismo pragmático, fracasó ante la desintegración del llamado «campo socialista». La supervivencia de China y Cuba no generó todavía un modelo alternativo válido en el cual fueran superadas las contradicciones internas que ocasionaron la crisis del sistema.

132

No deseamos ser pesimistas como el sub-Comandante Marcos, quien desde Chiapas (México), afirmó que se desencadenó la Tercera Guerra Mundial: la de los países del Primer Mundo contra los del llamado Tercero, marginados los del Segundo (socialistas). Responsables de la educación universitaria de las jóvenes generaciones de arquitectos y urbanistas, debemos inculcarles la confianza y el optimismo de nuestra misión ética, estética y social. A la llegada del siglo XXI, nos unimos al coro de quienes claman por un proyecto rectificador de validez universal, que presente soluciones para el futuro. En el reciente documento de la UNESCO, *The World Ahead: Our Future in the Making*, retomando algunos puntos sustentados años atrás por el planificador Jorge Wilhelm, miembro del Hábitat de las Naciones Unidas, se plantean cuatro desafíos básicos: a) la definición de un nuevo contrato social que elimine la pobreza y establezca una paz mun-

dial duradera; b) vincular la ciencia con la salvaguardia de la naturaleza; c) fortalecer una educación dirigida al fortalecimiento del pluralismo y la socialidad; d) establecer principios éticos que respalden el desarrollo de la democracia, la inteligencia y las aptitudes de los miembros de la comunidad.

No es casual entonces, que en el XX Congreso de la UIA en Beijing (China, 1999), seis mil arquitectos pertenecientes a cien países, hayan firmado la «Carta de Beijing», en la cual se establece el papel de los profesionales para el próximo siglo, reforzando el compromiso ético con la sociedad, la imperiosa necesidad de preservar el contexto natural y defender los fundamentos culturales de la arquitectura. De estas premisas surgió el tema propuesto para el evento que se celebrará en Berlín en el 2002, relacionado con el desarrollo del medio ambiente, natural y urbano, reafirmando a una década de distancia, los enunciados de la Conferencia Eco-Río 92.

Arquitectura, pensamiento y sociedad

Es casi un lugar común afirmar que estamos sumergidos en un período de crisis de la arquitectura y el urbanismo, ante la todavía limitada presencia de los profesionales en la configuración de los crecientes y dilatados espacios urbanos de pueblos, ciudades y metrópolis, materializados por ingenieros, constructores, empresarios y usuarios, ajenos a los contenidos culturales definitorios de los lenguajes arquitectónicos de la modernidad. Crisis que además se manifiesta en la desintegración del sistema de valores estéticos y

lingüísticos, así como los contenidos conceptuales que forjaron las normativas, objetivos e ideales del Movimiento Moderno. Si esta afirmación es verídica, existe otra realidad contrapuesta. Nunca hasta el presente se otorgaron encomiendas de obras complejas y costosas a tan reducido número de arquitectos: sólo por citar algunas, recordemos Brasilia, proyectada y construida por Lucio Costa y Oscar Niemeyer, experiencia única en América Latina; mientras en el Primer Mundo, el *business center* de Euralille de Rem Koolhaas; el *Getty Center* en Los Ángeles de Richard Meier; los gigantescos aeropuertos de Kansai, Osaka, de Renzo Piano y de Chek Lao Kok en Hong Kong de Norman Foster; la Cúpula del Milenio en Londres de Richard Rogers; las torres más altas del mundo (Petronius) en Kuala Lumpur de César Pelli y el reciente premio (1999) obtenido por Peter Eisenman en el concurso para la construcción del Centro de la Cultura Gallega en Santiago de Compostela.

A ello se suma la compleja estructura publicitaria y la proliferación de galardones concebidos para resaltar las figuras solitarias del Olimpo arquitectónico, recientemente analizados por Martin Filler en *Arquitectura Viva* al cumplirse el veinte aniversario del Pritzker. Cuánta ingenuidad existía hace pocos años atrás, al presentar a los alumnos de la Facultad de Arquitectura en La Habana, la película *El Manantial*, con la interpretación que hizo Gary Cooper del arquitecto Howard Roark (personaje metafórico de F. L. Wright), como paradigma del «individualismo burgués». Ni Le Corbusier, ni Wright, ni los Maestros del Movimiento Moderno, jamás recibieron los

generosos recursos económicos otorgados a Gehry, Piano, Foster, Venturi y otros que oscilan entre el medio millón (Aga Kahn) y cincuenta mil dólares (Mies van der Rohe), distribuidos por instituciones europeas, asiáticas y norteamericanas: Erasmus (Holanda); Carlsberg (Dinamarca); Mies van der Rohe (España); Premium Imperiale (Japón); Pritzker (Estados Unidos).

Pocas esperanzas les restan a los futuros arquitectos latinoamericanos en la aspiración de pertenecer al círculo de los elegidos dominado por los profesionales del Primer Mundo. Los premios locales son en su casi totalidad honoríficos y raramente son divulgados en las revistas especializadas de nuestra región. Un mínimo grupo de diseñadores obtuvieron reconocimientos internacionales: el más reconocido fue Oscar Niemeyer, quién obtuvo el Premio Lenin de la Paz en la URSS; el Pritzker (injustamente compartido con Gordon Bunshaft) en Estados Unidos; el Príncipe de Asturias en España; la *RIBA Gold Medal* en Inglaterra (1998), entre otros de menor repercusión. Luego aparecen los mexicanos Luis Barragán con el Pritzker; Enrique Norten recibe el Mies van der Rohe (1998); Ricardo Legorreta la Medalla de Oro de la UIA (1999) y el costarricense Bruno Stagno, el *Prince Claus Awards* de Holanda. Quizás para los arquitectos del Tercer Mundo, conscientes de las responsabilidades futuras que tendrán que asumir ante la necesidad inminente de construir para poblaciones marginales y carentes, sobre todavía la ilusión de obtener el Premio Nobel de la Paz, otorgado merecidamente este año (1999), a los «Médicos sin Fronteras», existe

133

una organización similar de «Arquitectos sin Fronteras», dedicados a colaborar en la transformación del hábitat de la pobreza, en reconocimiento a las intervenciones realizadas en los países del mundo «Sur».

134 Esta dicotomía entre arquitectura «cultura» y construcción anónima, entre espacio urbano diseñado y suburbia marginal autoconstruida, es consecuencia de la modernidad que surge en el siglo XIX con el capitalismo industrial. Hasta entonces, existía «una» arquitectura y «una» ciudad que integraban en un discurso homogéneo la obra de Maestros, arquitectos menores y las construcciones populares espontáneas. Si tomamos como ejemplo Roma, constatamos que no habían contradicciones en la sucesión temporal de las obras, entre el *Palazzo della Cancelleria* de Bramante, el *Palazzo Massimo* de Baldassare Peruzzi, las intervenciones en San Pedro de Miguel Ángel, Carlo Maderna y Bernini, las iglesias de Borromini, y en el siglo XVIII, el diseño de la Plaza de España de Alessandro Specchi y Francesco de Santis. Ejemplos puntuales cosidos entre sí por una trama de viviendas que a los pocos años iba configurando el tejido unitario de la ciudad. Fenómeno también verificable en las ciudades coloniales latinoamericanas, cuya calidad estética y espacial perduran hasta la actualidad: entre otras citemos La Habana, Popayán, Quito, Córdoba, Salvador, Ouro Preto. En aquel entonces los debates focalizaban los problemas funcionales, constructivos, de estilo, composición y decoración. La difusión de los Tratados permitía infringirlos como hacían los Maestros, o aplicarlos al pie de la letra, pero dentro de un sistema racional común establecido por los ór-

denes clásicos. Tanto el atormentado capitel de Borromini como la simplista versión popular del Viñola, a pesar de sus diferencias expresivas, no generaban conflicto alguno en el discurso estético urbano.

El drástico cambio ocurre cuando, según Henri Lefebvre, la ciudad «valor de uso» se convierte en «valor de cambio». Surge entonces la especulación de la tierra y el tema de la vivienda pasa a ser manipulado como negocio tanto para ricos, como para la población menos favorecida económicamente. Por una parte, la joven y poderosa burguesía industrial pretende demostrar a través de la arquitectura su *status* económico y social, por medio de los falsos símbolos de opulencia y seudocultura. Por otra, los obreros industriales son condenados a vivir en las peores condiciones de habitabilidad, en los márgenes de la ciudad. ¿Ha cambiado esta situación, a finales del siglo XX? ¿No ocurre esto en San Pablo, al multiplicarse en el barrio de Higienópolis las viviendas individuales estilo *cafona* de los jóvenes financistas emergentes? ¿No se evidencian las contradicciones en Río de Janeiro, entre las lujosas torres de los condominios cerrados de la Barra de Tijuca y la progresiva expansión de las *favelas* en la Zona Norte de la ciudad? ¿No se repite siempre la profunda antinomia establecida por el escritor carioca Zuenir Ventura, entre la ciudad «solar» de los espacios públicos cuidados, el verde diseñado, donde habitan los ricos y el contraste con el desorden y el descuido de las áreas pobres que caracterizan la ciudad *noir*? ¿No se repite este fenómeno en la mayoría de las ciudades de América Latina, Asia, y en parte también, en las de Estados Unidos?

Por lo tanto, la percepción de la crisis no es nueva ni de ahora, sino que es asumida desde más de siglo y medio atrás, al fortalecerse el problema ético y moral del arquitecto paralelamente al debate estético. ¿Debe el profesional aceptar cualquier encargo sometido a las imposiciones mercantiles de su cliente, o debe defender sus principios, no sólo estéticos, sino de contenido social y moral? ¿Es lícito que, en función de mezquinos intereses individuales o corporativos se aprueben soluciones que afecten el espacio urbano de la comunidad? ¿Debe priorizar su autorrealización en obras autónomas en vez de integrarse en un trabajo de equipo para resolver las necesidades comunitarias? ¿Cómo mantener el silencio cómplice ante la fealdad progresiva de nuestro entorno, el deterioro del ambiente, la destrucción de la herencia histórica, las precarias condiciones de vida de los necesitados? ¿Es justo asistir al ostentoso espectáculo de las lujosas torres empresariales construidas en Oriente y Occidente, que invaden agresivamente los espacios sociales urbanos? ¿Cabe negar el Humanismo que desde la antigua Grecia, en sus disímiles versiones filosóficas a lo largo del tiempo, defendió la belleza como expresión de la cultura social?

No nos corresponde aquí hacer un recuento de todos aquellos que lucharon por este ideal, pero deseamos puntualizar algunos intentos por encontrar un equilibrio entre la particularidad de las historias locales y la existencia de valores universales, forjados a lo largo de siglos de racionalidad humana, sin desconocer los componentes emocionales y subjetivos que intervinieron en la determinación de la obra arquitectónica.

Uno de los primeros teóricos que asoció moral y arquitectura fue John Ruskin (1819-1900), en su libro *Las siete lámparas de la Arquitectura*. Al identificar la belleza con la verdad, la vida y la naturaleza, se opuso al hueco academicismo historicista y a las injusticias del nascente capitalismo industrial inglés. De allí que, decepcionado por el escaso eco que despertaron sus proclamas en pro del arte, se dedicó a las actividades políticas apoyando los movimientos obreros socialistas, ya que consideraba que la buena arquitectura surgiría naturalmente como reflejo de una estructura social sana. Cien años después, insistiendo en la validez de esta idea, el cubano Fernando Salinas cerraría el VII Congreso Internacional de la UIA celebrado en La Habana (1963), transcribiendo las ideas de su ilustre compatriota, el pensador finisecular José Martí, con estas palabras: «*transfórmese al hombre y con él se transformará la arquitectura*».

135

En el contexto del sistema monopolista industrial y financiero de Estados Unidos, Louis Sullivan (1856-1924) intentó convencer a los «capitanes de industria» de Chicago de la posibilidad de construir rascacielos «bellos» sin caer en el decorativismo historicista. Su búsqueda de los temas ornamentales inspirados en la Naturaleza, y la asimilación de las técnicas avanzadas de la construcción en acero, tomaron forma definitiva en una teoría del edificio alto, como expresión de la nueva civilización «maquinista» parafraseando a Le Corbusier (1887-1965), quién seguiría sus pasos al defender el rascacielo «cartesiano», y de la modernidad urbana. Al verificar el camino divergente entre sus ideales y el capitalismo norteamericano, es-

cribió emocionantes páginas en *Kindergarten Chats* (1901) sobre la educación moral y estética del arquitecto, seguidas por una dura crítica al sistema social y económico en *The Autobiography of an Idea* (1922). Herencia seguida por F. L. Wright en sus posteriores escritos autobiográficos, enfatizando el rechazo a la ciudad y el regreso a la regeneradora naturaleza.

En el siglo xx, el pensamiento teórico hegemónico se identifica con los principios de honestidad y veracidad funcional, constructiva y técnica, y el rechazo casi total a los postulados compositivos clásicos, en busca de una expresión estética y una dinámica espacial acorde a las renovadas exigencias de la vida social urbana. En un inicio, tanto las ideas surgidas dentro del sistema capitalista en el caso de Adolf Loos (1870-1933), Mies van der Rohe (1886-1969), o Le Corbusier, como en aquellas que lo cuestionaban planteando las bases de una arquitectura «proletaria» Hannes Meyer (1889-1954), coincidieron en el minimalismo formal basado en las figuras geométricas platónicas, el total abandono de la decoración (Loos, «Ornamento es Crimen»); la libre organización espacial y la veracidad constructiva llevada a sus extremos con signo contrario por Mies y Meyer, postulando el antihistoricismo y el corte radical con el pasado. Sin embargo, la articulación entre historia y modernidad; la búsqueda de verdades universales, coexistieron con aquellos enunciados y se continuaron hasta la actualidad, vinculándose a los valores sociales de la Modernidad Iluminista. En 1923, Paul Valéry (1871-1945), publica el difundido diálogo socrático de *Eupalinos ou l'Architecte*; en esta década, tres arquitectos españoles desde sus cá-

tedras universitarias en Madrid y Barcelona Antonio Fernández Alba (1927), Luis Fernández-Galiano (1950) y Josep Quetglas (1946), atacan ácidamente la pérdida de valores y la desorientación de la arquitectura actual, convertida en escenografía, espectáculo mediático, frívolo montaje esteticista al servicio de las imágenes corporativas y del consumismo desenfrenado. Fernández Alba en *Domus Aurea. Diálogos en la Casa de Virgilio* (1998); Quetglas en *Escritos Colegiales* (1997) y Fernández-Galiano en *Discurso contra el Arte* (1997), mantienen viva la herencia conceptual clásica entendida no en términos formales, sino en aquellos universales, portadores de los valores perdurables del Humanismo, dentro de la modernidad, inspiradas en las nuevas interpretaciones surgidas del pensamiento de Walter Benjamin, Jürgen Habermas y los filósofos de la Escuela de Frankfurt. Ideas opuestas a las sustentadas por Peter Eisenman, al decretar el fin de la representación, la razón y la historia, en el acto proyectual.

Los conceptos defendidos respaldan la capacidad creadora del diseñador, puesta al servicio de la transformación de la realidad y de un sitio natural o artificial determinado, en función del significado etimológico de *architekton arch* (comienzo, iniciativa); *tekton* (invención, configuración); la defensa de los contenidos abstractos de la forma, ajena a toda mimesis o reproducción de la naturaleza; el valor existencial del espacio; las cualidades matéricas de la edificación; la primacía de la legibilidad y el orden no concebido en términos de limitación y represión, sino como libertad democrática y electiva, frente a la ininteli-

gibilidad del caos. Ante los efectos desintegradores de la crisis, se pregunta Fernández Alba: «¿recuperará la buena arquitectura el hacer constructivo, su artesanía del detalle, su nobleza en la espacialidad y la poética de la materia?» Y a su vez Quetglas, define los cinco puntos –no lecorbusieranos– que cuestionan el incierto camino de la reciente arquitectura.

- 1) La iniciativa del proyecto no es del propio arquitecto. El arquitecto y su obra aparecen tras una decisión política y adoptan la figura de técnicos parciales, contratados para que resuelvan un encargo, ya establecidos en sus elementos de programa e imagen. El autor es otro.
- 2) Las actividades que patrocina el edificio no están producidas por lo tradicional en el uso del lugar, sino que aterrizan en él irrumpiendo como una novedad completada, como un sistema autosuficiente de usos, que no sostiene sino que influye en su alrededor, que no surge como una planta arraigada sino como una colonización.
- 3) La técnica y el trabajo no están usados como material desde el que extender la imaginación y encontrar la forma, sino, a la inversa, como revestimiento doblegado de una imaginación tradicional, asegurada, rutinaria, formalista.
- 4) La aparición extemporánea del edificio, su excepcionalidad formal, lo presentan al espectador como objeto de contemplación pasiva.
- 5) La relación estética entre el espectador y la arquitectura está basada en la medida, en la cantidad.

Y finalmente, una síntesis de las premisas específicas que deberían regir el hacer arquitectónico actual, aparece en los epígrafes del «Código Vitruviano», escrito por Fernández-Galiano, al decir:

- a) Construiré edificios sólidos y duraderos, concebidos pensando tanto en el hoy como en el mañana.
- b) Proyectaré desde el estudio minucioso de las necesidades y deseos de los usuarios.
- c) Procuraré otorgar placer a los usuarios y transeúntes a través de la belleza. No impondré mis gustos con arrogancia a los clientes, los habitantes y el público.
- d) La dignidad de la persona es más respetable que la oportunidad del profesional. Pondré siempre la arquitectura al servicio de la vida y no la vida al servicio de la arquitectura.

137

Afirmación conclusiva que coincide con el pensamiento teórico de Oscar Niemeyer (1907), presente en su libro *As curvas do tempo* (1998), quién sostiene el valor de la belleza como una necesidad social de la propia comunidad. Idea, que entronca con la simbiosis entre historia y modernidad, indispensable para lograr la identidad ambiental latinoamericana y brasileña en el contexto universal, elaborada ya en la década del treinta por Lúcio Costa (1902-1998), en su antológico texto *Razões da Nova Arquitetura* (1934).

Tendencias actuales: disonancias y similitudes

En la segunda mitad de siglo XX, los cambios en el pensamiento, la cultura, el arte y la ar-

quitectura se aceleraron vertiginosamente. Si el Movimiento Moderno se mantuvo incuestionado durante tres décadas, hasta la difusión del *International Style*, las posteriores corrientes tuvieron un carácter fugaz, superponiéndose unas con otras, como lo demostró Charles Jenks en su difundido cuadro sinóptico sobre la arquitectura de las décadas recientes. No es nuestra intención aquí hacer un recuento de las múltiples etiquetas estilísticas vigentes en la actualidad, pero sí resumir los elementos más significativos que indican cambios metodológicos y estéticos orientados hacia la perspectiva del siglo XXI. Quizás, lo esencial radique en la multiplicidad de caminos posibles y la pérdida de cohesión y de unidad en los sistemas lingüísticos dominantes, que conforman los códigos o «estilos».

138 Hasta los sesenta, el orden cartesiano homogéneo definía las formas y las estructuras planimétricas de los edificios; mientras la modulación regular y los esquemas tipológicos eran aceptados universalmente. Ni el Brutalismo ni el Postmodernismo, a pesar de las acentuaciones expresivas, tanto matéricas y estructurales como historicistas, lograron cambiar la organización racional interior de los edificios. Sin embargo hoy, el predominio de las formas quebradas, evasivas, desmaterializadas, discontinuas, heterogéneas —la suma de fragmentos, la primacía de los intersticios en la inestable área de los «entre»—, configuran las angustiantes formas y espacios de los edificios de esta década, agrupadas bajo las denominaciones de deconstructivismo, minimalismo y supermodernismo. Desde los cincuenta, la escuela miesiana se impuso universalmente,

tanto en el tema de la vivienda como en los edificios públicos a partir de los paradigmas creados por el Maestro: recordemos la planta de la casa Fansworth; del Crown Hall en el ITT o del Museo de Arte Moderno de Berlín. Hoy, los equivalentes tipológicos son la casa Möbius del arquitecto holandés Ben van Berkel (1999), presentada en la reciente exposición del MOMA sobre la *Un-private house*; el Museo Guggenheim en Bilbao de Frank Gehry (1997) y la extensión del *Victoria and Albert Museum* en Londres, de Daniel Libeskind (1998). Las formas cúbicas regulares fueron sustituidas por geometrías complejas como la cinta continua que, a partir de la teoría matemática reprodujera en su famosa escultura Max Bill; o por el desarrollo en espiral aplicado en su diseño por Libeskind.

Estos cambios no resultan arbitrarios ni caprichosos; responden al torbellino de transformaciones sociales, económicas, científicas y filosóficas que atraviesa el planeta. Convertido en la «Aldea global» que preconizara Marshall McLuhan en los sesenta, está compuesta por infinitas «tribus» interrelacionadas entre sí por las constantes migraciones de heterogéneos grupos humanos y la red informática, cuyos mensajes son emitidos simultáneamente por múltiples culturas. Las antes nítidas divisiones de pueblos y sociedades, han sido sustituidas por los procesos de hibridización y mestizaje. Por una parte, ocurre la uniformidad objetiva de usos y costumbres impuesta por la globalización, la desterritorialización y la telemática; por otra, se acentúan las identidades locales y tribales, preservando la continuidad de sus propias tradiciones. A la caducidad de los

grandes sistemas universales políticos e ideológicos, del imperio de la razón; de la estabilidad del conocimiento científico y el mito del progreso universal, le sucede la mayor significación otorgada a las incógnitas sobre las certezas; al individuo y sus deseos; a la comunidad y su metamorfosis, y a los componentes subjetivos del quehacer humano. Cuando Michel Maffesoli habla de la razón «sensible», se refiere a la necesidad de integrar sentimiento y razón, «de crear una lógica 'contradictorial' que mantenga unidos los elementos heterogéneos de la existencia». Dentro de esta línea se desenvuelve el pensamiento filosófico con sus distintas variantes; desde Georges Bataille, quien recupera el significado de lo informal, el azar y la causalidad; Foucault profundizando en las superposiciones y yuxtaposiciones de las «heterotopías», hasta la valorización de las diferencias y disonancias en Derrida y Deleuze. Posiciones que asumen la complejidad cambiante de la realidad en todas sus dimensiones la *regio dissimilitudinis*, rechazando los esquemas abstractos y generalizadores que mistificaron a lo largo de este siglo la esencia del hombre y de sus relaciones sociales.

La incidencia de esta dinámica cultural en la arquitectura se manifestó en la mayor profundidad y complejidad en el estudio y la elaboración de los proyectos. Por una parte, la existencia de programas de computación gráfica que permiten el cálculo de formas casi imposibles de representar con el dibujo tradicional; por otra, la mayor significación otorgada a la particularidad y diferenciación de las funciones, del espacio, la luz y las articulaciones volumétricas, promovieron la identidad simbóli-

ca y expresiva de los edificios públicos de la presente década. A esto se agrega la importancia alcanzada por la arquitectura contemporánea y los profesionales del *star system*, dentro de los sistemas de representación corporativa de empresas privadas o la identificación de ciudades y estados nacionales. Fenómenos de exhibicionismo y competitividad que llevan aparejados los excesos formales, la gigantomía de los edificios de oficinas, la desproporcionada concentración de «monumentos» antagónicos en espacios urbanos reducidos; los irracionales consumos de energía y el encarecimiento de las obras por el lujo y la sofisticación de tecnologías y materiales. Se produce así una arquitectura de la opulencia ostensiva del llamado «Mundo Norte», antagónica frente a los recursos, posibilidades y temáticas vigentes en el «Mundo Sur», que genera deseos y ansiedades en los estudiantes y profesionales de los países en vías de desarrollo, alejándolos en algunos casos de los problemas reales de la cotidianidad local. De ahí la importancia, en la formación universitaria, de separar con nitidez la significación de los conceptos esenciales, para llevar adelante una proyectación contemporánea, alejada de los espejismos de las formas encandilantes, presentes en las fugaces y policromadas publicaciones que invaden los talleres de diseño de las facultades de arquitectura de nuestra América. Veamos algunos componentes básicos de las orientaciones vigentes en la actualidad.

139

La Naturaleza

Seres vivientes y objetos permanecemos sumergidos en la naturaleza, fuente esencial de

la existencia humana. Ella, además de base material, resulta generadora de ritos, ideales y metáforas. Según Vitruvio o el Abate Laugier, la arquitectura surgió de un rústico ordenamiento de troncos y ramas que conformaron la cabaña primitiva, base esencial de la posterior abstracción de los órdenes clásicos. El vínculo estético y cultural con la naturaleza tuvo profundas variaciones a lo largo de la historia. Marco bucólico en la Antigua Grecia, se convirtió en espacio amenazador en la Edad Media: Dante, en la *Divina Comedia*, se refiere con horror a los peligros de la insegura «selva oscura», opuesta a la protección y seguridad de la *Civitas Dei*. A partir del Renacimiento, la razón humana intenta dominar con el conocimiento y la forma el paisaje extraurbano, configurando las complejas geometrías de los parques barrocos. A partir del siglo XVIII, el romanticismo y la búsqueda de las virtudes originarias del hombre en las sociedades primitivas impulsadas por J. J. Rousseau, motivaron la integración de fragmentos naturales «espontáneos» dentro de la ciudad. En el siglo XIX, frente a las progresivas contradicciones surgidas en la centralidad urbana, se genera el síndrome de la huida hacia la Naturaleza, que ha prevalecido hasta hoy en las dilataciones periféricas de las grandes urbes. En América Latina, la disponibilidad de espacios naturales vírgenes creó grandes conjuntos habitacionales a lo largo de playas y océano la Barra de Tijuca en Río de Janeiro, o el surgimiento de introvertidos barrios cerrados en la extensión pampeana de Buenos Aires.

La Naturaleza fue asumida como punto de partida de planteamientos estéticos en la forma de

la vivienda. Constituyen dos paradigmas americanos, uno en el norte –la casa de la Cascada de F. L. Wright–, y otro en el sur –la casa en Canoas de Oscar Niemeyer–. Ambas asumen la particularidad del paisaje como elemento rector en la configuración de la vivienda: Wright utiliza la unicidad del salto de agua como excusa para extender en fuertes voladizos los espacios interiores sobre el drama de la Naturaleza. A su vez, Niemeyer se asimila a la sinuosidad y desniveles del terreno que definen la planimetría de la casa delimitada por una ondulante cubierta, metáfora de una volátil nube. Vínculo simbiótico entre arquitectura y topografía que Affonso Reidy lleva a sus máximas consecuencias en el conjunto habitacional de Pedregulho en Río de Janeiro. A su vez, el venezolano Fruto Vivas, integra la naturaleza en el espacio interior de la vivienda, creando en la célula un microclima reproductor del frescor asumido de la vegetación exterior.

La dilatación infinita del contexto artificial establecido por las metrópolis ha motivado la lucha por la inserción del verde público en la ciudad, en sus dos vertientes: libremente configurado a partir de las características de la vegetación del sitio como realiza Luis Barragán en las afueras de Ciudad México, o rediseñando la naturaleza como un hecho plástico, constantemente variable, privilegiando las imágenes abstractas de la pintura y la escultura. Esto fue llevado a cabo por Burle Marx al asumir la exuberancia de la vegetación tropical, cuyas reconstrucciones paisajísticas se convirtieron en paradigmas de la naturaleza latinoamericana. El Aterro de Flamengo es una de las mayores extensiones de verde urbano diseñado

del continente, cuyas sinuosidades y diferenciación de componentes naturales contrastan con las abstracciones minimalistas de los jardines europeos, presentes en el Parque de las Industrias de Barcelona o en La Villette y el Parque Citroën de París.

Sin embargo, el desequilibrio existente entre forma construida y espacios libres en las grandes metrópolis motivó la búsqueda de un ocultamiento, intentando lograr la desaparición de los edificios en el seno de la naturaleza. Se trata de una arquitectura «ecologista», que minimiza la imagen abstracta del edificio, sumergiéndolo en las entrañas de la tierra o delimitándolo por virtuales pantallas naturales. Resultan ejemplos significativos el Museo Tamayo de Abraham Zabludovsky y González de León en México y los proyectos recientes de Emilio Ambasz y del grupo SITE en los Estados Unidos. Ironía y mímesis constituyen los ejes expresivos de los edificios realizados.

Los materiales

Los avances científicos y tecnológicos de este siglo revolucionaron las posibilidades constructivas y los materiales tradicionales —barro, ladrillo, piedra y madera—, utilizados desde los inicios de la civilización. A ellos se agregaron el acero, el aluminio, el vidrio, el hormigón armado y recientemente las finas láminas de titanio, utilizadas por Gehry en el Museo Guggenheim de Bilbao. Sin embargo, en la actualidad, su utilización no resulta excluyente, ni es representación de la modernidad el uso del acero y el cristal, en vez de la piedra y la madera. La elección de los materiales radica en premisas conceptuales y estéticas más

que en fundamentos económicos o funcionales. De ahí la ambivalencia de una idea que carece de asociaciones unívocas con los materiales: las cúpulas geodésicas de Buckminster Fuller fueron pensadas a partir de la ligereza del aluminio, y también se construyeron en bambú. Hoy, rige el principio de la libertad electiva y expresiva y la posible combinación de elementos heterogéneos. También coexisten la búsqueda de la materialidad y macidez, con la transparencia y la interpenetración visual; efecto logrado en el Museo de Arte Romano en Mérida (1985) de Rafael Moneo.

El material se independiza ahora de sus atributos tectónicos y estructurales: elementos ligeros de madera representan una cerrada y hermética caja: la casa en Tongoy del chileno Mathias Klotz (1991), y macizas moles de piedra se convierten en translúcidas pantallas: las bodegas Dominus en el valle de Napa (California), de Herzog & De Meuron (1998). En América Latina, el uso del ladrillo abarca desde las sinuosas curvaturas de la iglesia de Atlántida de Eladio Dieste, a las macizas torres de apartamentos del Parque en Bogotá, de Rogelio Salmona. Igualmente, el hormigón armado tiene en Niemeyer el exaltador de su aérea ligereza y, por el contrario, en México, Abraham Zabludovsky y González de León rescatan las ásperas texturas y los pesados volúmenes de la tradición azteca. Podríamos afirmar que el símbolo de las complejas articulaciones entre materiales tradicionales y modernos, aparece en las recientes obras del suizo Peter Zumthor —recientemente galardonado con el premio europeo Mies van der Rohe (1999)—, cuyo rigor minimalista integra prehistóricos muros de piedra

con translúcidas superficies acristaladas: efectos logrados en las Termas de Vals y en la Kunsthhaus de Bregenz (1995).

Estructuras y tecnologías

Cúpulas y bóvedas clásicas en la Antigüedad y arcos ojivales en la Edad Media, llevaron hasta sus máximas posibilidades las capacidades estructurales de los materiales tradicionales. Con la aparición del hierro, seguido por el acero y el aluminio, transparencia y luminosidad se convierten en los atributos básicos de los grandes espacios cubiertos con estructuras metálicas. Existe un eje de continuidad entre el Palacio de Cristal de Paxton (1851) y la Cúpula del Milenio de Richard Rogers (2000) en Londres, o la Cúpula del Reichstag en Berlín de Norman Foster (1999). La presencia de voladizos, membranas, cáscaras, estereocelosas, extensas cubiertas de acero y vidrio, constituye, según Bruno Zevi, uno de atributos visuales configuradores de la contemporaneidad. Quizás es lícito afirmar que la continuidad de la *High Tech*, desde las primeras experiencias de Freyssinet o Nervi, ha sido uno de los componentes de la racionalidad arquitectónica que ha perdurado a lo largo del siglo, conformando los abstractos y genéricos «no lugares» como expresión de la globalización, definidos por el filósofo francés Marc Augé: aeropuertos, estaciones de ferrocarril, instalaciones deportivas, centros culturales, supermercados.

También la tecnología se adaptó al pensamiento «flexible» actual, variando los términos de los principios de la racionalidad constructiva tradicional: ello aparece en las deformaciones o magnificaciones de los elementos estructu-

rales utilizados en los puentes de Santiago Calatrava, o en la monumental «visera» del Centro Cultural de Lucerna de Jean Nouvel (1998). En América Latina, las estrechas posibilidades inherentes a las limitaciones del desarrollo industrial, llevaron a los diseñadores a buscar una creatividad tecnológica con materiales tradicionales: es el caso de los ya citados Eladio Dieste y Fruto Vivas, al utilizar el ladrillo y el bambú y las poéticas invenciones formales alcanzadas por el brasileño João Filgueiras Lima en sus hospitales «Sara Kubitschek» y el cubano José Antonio Choy en la terminal ferroviaria de Santiago de Cuba, resueltos con ligeras estructuras metálicas. La respuesta canónica a la función no invalida la búsqueda de una expresión plástica y de los contenidos metafóricos de la arquitectura.

El orden platónico

La pirámide fue la primera identificación geométrica regular perdurable del hombre sobre la Tierra: I. M. Pei reiteró su valor simbólico en el Museo del Louvre, despojándola de sus ancestrales atributos matéricos. Luego, a la primera abstracción egipcia se agregaron los sólidos filebianos de Platón: la esfera y el cubo. A partir de estas figuras elementales, la cultura clásica elaboró los órdenes que guiaron por casi dos milenios las formas arquitectónicas. Hoy perdieron vigencia y resulta cuestionada su perennidad, pero la nitidez de la imagen organizada por líneas, planos y volúmenes no ha caducado como persistente envoltura esencial de la existencia humana. Pese a la proliferación de organismos compositivos inspirados en la naturaleza, recientemente Giancarlo de Carlo (1999) justifica-

ba las formas complejas de sus obras, asociándolas a los crustáceos en vez de los vertebrados, o en visiones antropomórficas de los espacios habitables, la geometría platónica sigue rigiendo la identidad visual de los edificios.

Algunos ejemplos se concretan en Francia, como la Mediateca de Nîmes de Norman Foster (1993); el Arco de La Défense de Johan Otto Von Spreckelsen (1987) y las torres de la Biblioteca Nacional de Dominique Perrault (1997) en París; en Portugal, la reciente iglesia en Marco de Canaveses de Álvaro Siza (1997). La transcripción actual de la significación de los volúmenes puros, densos y matéricos, consiste en expresar, en la regularidad de la geometría, la complejidad de la percepción: o sea, se trata de desmaterializarlos, convirtiéndolos en imágenes ambiguas. Es el efecto logrado por Rafael Moneo en el Kursaal de San Sebastián (1999); dos nítidos «dados» arrojados en la playa frente al mar, recubiertos de ligeras membranas translúcidas. América Latina, no escapa a esta veneración de las formas puras: Luis Barragán las «regionaliza» en México, cromatizándolas en los proyectos de viviendas, magnificadas posteriormente por Ricardo Legorreta. Niemeyer las exalta en Brasilia en el Museo de Arte Contemporáneo de Niterói (1997); Paulo Mendes da Rocha las minimaliza en el Museo de las Esculturas en San Pablo (1998), émulo del rigor compositivo del MASP (1968) de Lina Bo Bardi.

Pliegues y fracturas

Peter Eisenman es el líder, desde la década del setenta, de la crítica demoledora al eje que unió conceptualmente la tradición clásica con el Movimiento Moderno. Aunque, en el mundo profe-

sional y universitario, las estructuras mentales conformadas dentro de los principios cartesianos no han caducado, no cabe duda que las proclamas y obras de Eisenman, Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Toyo Ito, Daniel Libeskind, Frank Gehry, y el equipo de Coop Himmelblau, crearon una división insalvable entre los métodos tradicionales de proyecto y los nuevos esquemas formales, espaciales y compositivos. La tesis sobre la muerte de la representación, la razón y la historia, significan la total imposibilidad de dibujar manualmente los proyectos, sin la intervención de la computación gráfica e, inclusive, el modelaje tridimensional. La lógica funcional y su fácil legibilidad que regía hasta el presente desaparece totalmente.

Por último, las formas no se relacionan con ninguna tipología que se remonte a la tradición histórica. El ejemplo paradigmático de esta renovación radical es el Museo Guggenheim de Bilbao de Frank Gehry. Dentro de la misma línea de pensamiento, se encuentran el Museo Judío en Berlín de Lubetkin, el conjunto de cines en Dresde de Coop Himmelblau, el pabellón de exposición de flores en Wil am Rhein de Zaha Hadid y el Educatorium de Rem Koolhaas en Utrech. Aquí está presente un corte, una fractura con los principios de diseño hegemónicos a lo largo del siglo xx, que indudablemente abren un cuestionamiento y exigen una introspección, en las perspectivas del siglo xxi.

143

Contemporaneidad y necesidades sociales hacia el siglo XXI

Quizás en este resumen de las tendencias contemporáneas hayan surgido más incógnitas

que esperanzas, especialmente a quienes actuamos y pensamos en el «Mundo Sur». No cabe duda que resulta agobiante la presión ejercida sobre nosotros por las obras producidas en el «Mundo Norte». No se trata de la mayor o menor existencia de talento creador entre los profesionales, sino de las posibilidades materiales, técnicas y económicas que poseen los países desarrollados. ¿Cuántas nuevas escuelas, centros culturales, museos, hospitales, aeropuertos, conjuntos habitacionales se están construyendo en este fin de siglo en América Latina? ¿Cuáles son las inversiones estatales de los países de la región en obras públicas otorgadas por concurso a los mejores arquitectos locales? ¿Nos resultan de alguna utilidad las innovaciones metodológicas, técnicas, formales y espaciales, que se elaboran en los centros metropolitanos?

144

Sin optimismo, no valdría la pena aceptar el desafío de entrar en el siglo XXI. Tampoco el pesimismo es lícito en la formación de los jóvenes en las aulas universitarias, en las que deben ser motivados, incitados a la lucha, a la transformación del mundo material que como arquitectos están llamados a forjar. De ahí que lo importante es recoger y atesorar las experiencias positivas, mundiales y locales. Si el desafío es mejorar las estructuras urbanas, cualificar el nivel de vida de la comunidad, promover la socialidad y el intercambio a través de los espacios públicos, una de las experiencias más importantes que intenta lograr estos objetivos en América Latina es el Programa *Favela-Bairro* que se desarrolla en Río de Janeiro por iniciativa de la Secretaría Municipal de Habitación de la *Prefeitura* de la Ciudad de Río de Janeiro.

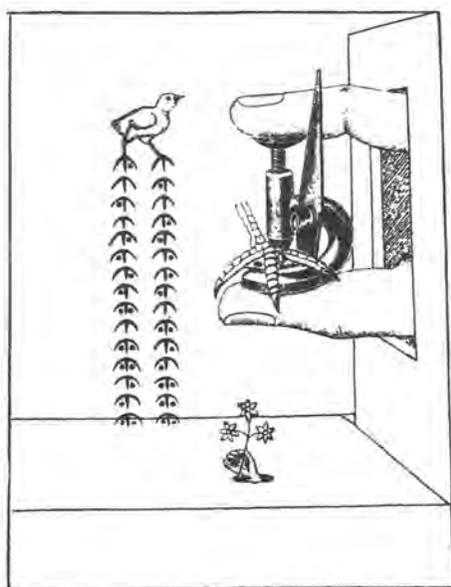
En él se resumen algunos de los principios básicos que definen la arquitectura de este fin de siglo. Las intervenciones en las *favelas* son llevadas a cabo por un sinnúmero de diseñadores de prestigio —Paulo Casé, Mauricio Roberto, Jorge Jáuregui, Pedro da Luz—, que realizan proyectos diferenciados entre sí, con variados enfoques metodológicos, formales y espaciales. Quedó eliminado todo intento de homogeneización o tipificación de los componentes arquitectónicos, basados en esquemas burocráticos y anónimos, como todavía se siguen produciendo en algunas iniciativas estatales y de los gobiernos centrales. Es una respuesta llevada a cabo por el poder municipal, cuyo objetivo es lograr una dinámica participacional con la comunidad, evitando las decisiones autoritarias, impuesta coercitivamente desde la dirección política. O sea, se crea una trilogía activa e interrelacionada, formada por los directivos municipales, los diseñadores y los representantes de la comunidad.

Las edificaciones, insertas en el contexto construido, representativas del «saber» profesional, no se imponen agresivamente, sino que establecen un diálogo con la cultura ambiental popular. El objetivo es lograr la mezcla o hibridación entre ambos niveles lingüísticos y sus concreciones formales y espaciales. Se evita la creación de un trazado urbano preestablecido, ocupándose vacíos e intersticios con funciones fragmentarias, que no altere la lógica del espacio existente, forjado a partir de las relaciones sociales de la comunidad. Al romper con la introversión de la *favela* por medio de las penetraciones viales dentro de ella, se acaba con los tradicionales compartimentos

estancos dentro de la ciudad, abriendo el vínculo entre el núcleo de la favela y los barrios circundantes. Queda así privilegiada la interrelación, la interconexión entre espacios y grupos sociales disímiles. Se trata de una experiencia que integra íntimamente la arquitectura con la vida; el diseñador con las necesidades populares. Las formas y espacios no se originan así, en gratuitas invenciones lúdicas, sino como respuestas concretas a las ansiedades y aspiraciones de la comunidad.

El hecho que la Bienal de Arquitectura de San Pablo (1999) haya otorgado uno de los Grandes Premios de Arquitectura al conjunto de edificios proyectados en las *favelas* por el arquitecto Mario Jáuregui, demuestra la espe-

ranza aún vigente en una modernidad fundada en las respuestas ambientales a las presionantes necesidades sociales. En los años cincuenta, la Bienal otorgaba sus premios a los Maestros del Movimiento Moderno –los recibieron Walter Gropius, Mies van der Rohe, Le Corbusier, Alvar Aalto, Max Bill–, por los paradigmas universales que supieron crear. Hoy, ante las complejas soluciones requeridas por los múltiples problemas que se agolpan ante el nuevo milenio, la arquitectura y el urbanismo están llamados a resolver, no eternizaciones materiales de gobernantes o corporaciones, sino –parafraseando a Le Corbusier– la búsqueda de las «alegrías esenciales» del simple ciudadano que habita ilusionado en este incomprendible mundo.©



ENGLISH INDEX AND SUMMARIES



RECREATIONAL SPACES

ARCHITECTURE OF ILLUSION

José Luis Sanz Botey

In this article the author discovers the spectacular character of today's architecture via all those elements that determine the nature of «the spectacle» and that were already underlying in architecture in the historical avant-garde. From these definitions a comparative framework is established between the ideals of the avant-garde and the post avant-garde.

THE FALSIFIED CELEBRATION

Antonio Miranda

The author imagines a huge celebration as the new utopia that is possible or the city depicted without classes and without being manipulated by capital. The festive aspect of capitalist productions simply provides an evasion of reality and darkness, being facilitated by the falsification and lying of the aesthetic-artistic. The celebration masks social oppression under the form of anarchy in both its aspects: neo-liberal and fascist.

THE RECREATED CITY. THE RECREATIONAL SPACES OF THE YOUNG

Carles Feixa Pàmpol

146

For the anthropologist Carles Feixa, the construction of urban spaces for the young culture constitutes the core of an investigation that shows how the young have reorganised the significant map of the city creating both symbolically and practically urban space that are ignored, unknown or relegated to a marginal presence. He analyses, firstly, the history of recreational areas of the city of Lleida since the civil war until present, which saved the livelihood of specific urban scenery. Secondly, he reviews the process of territorialisation of bands of youths in Mexico City establishing a comparative analysis of both youth cultures.

PATRONS OF LEISURE AND THE RECREATIONAL AREAS OF TODAY

Polyxeni Mantzou

Starting from definitions of the *Theory of the Leisure Class* and *Homo Ludens* the author defines the characteristics of recreational and entertainment areas of today confirming that underlying the patterns of discotheques and theme parks are principles that constitute urban architectural theory and those of today's society.

VIRTUAL GAMES. IDENTITY AND SUBVERSION

Carlos Muñoz

In this article the author describes «play» as the generator of constructed reality. Virtual worlds that the «situationist» wanted to make reality in urban environment are today worlds that come true via Internet space. «When the art market is dominated by the privilege of exclusivity, when literature has been converted into yet another market, when theatre is a closed circuit, when celebration is institutionalised and cheapened, when the dream doesn't set off the alarm clocks and the spectacle continues being an alienation, we have today a hyper-real space, constructed to escape at any limite, to subvert all subversion, to recombine all production and to alter all rules: Internet.»

OPEN FORUM

THE EFFORT OF BEING

Valentín Fernández Polanco

This text claims to demonstrate the experiences of suffering and pleasure in their profound relationship with the constitution of a moral subject. When moral responsibility linked to reason and affectivity is abolished human actions ends up being converted into play.

REVIEW OF PUBLICATIONS

THE RETURN OF A CLASSIC

On the reprinting of *Pre-Columbian Cities*

Roberto Fernández

Jorge E. Hardoy, *Pre-Columbian Cities*, Infinito Editions, Buenos Aires, 1999, 448 pp.

REPORT OF EVENTS

LECTURES ON BOSCH

Fernando R. de la Flor

With regards to the exhibit of Mariko Umeoka in the Japan House of Salamanca.

FIRST PRIZE, SECOND PRIZE... RULED OUT

Roberto Goycoolea

With regards to the exhibitions of project competitions for the extension of the Reina Sofia National Museum and Art Centre, the new Telefonica city, the V Biennale of Architecture and European 5.

147

PHOTOGRAPY AS DOCUMENTATION

Candelaria Alarcon Reyero

With regards to the exhibit on the anthology of the work of José Ortiz de Echagüe (1886-1980), in the Reina Sofía National Museum and Art Centre.

NEW TRENDS IN THE SYSTEM OF EUROPEAN CITIES

Juan Jesús Trapero

As a form of remembrance of Juan Jesus Trapero, the inauguration conference of the 16th Meeting of the INTA in Madrid, December 1992 in being published is still in force.

POSTSCRIPTUM

ARCHITECTURE AND TEACHING BEFORE THE NEW MILLENIUM: UNKNOWNNS AND HOPES

Roberto Segre

A journey through the century in order to detect some of the most acute problems in architecture and the urban centres that allow the author to take a glimpse at alternatives for the new millennium

N.º 1. CIUDAD-UNIVERSIDAD. JUNIO 1994

Locus Universitatis. **Antonio F-Alba**. La ciudad del saber como utopía. **Augusto Roa Bastos**. La falta de espíritu en las universidades de hoy. **Klaus Keintrich**. Entre orden y desorden. **Jean-Pierre Estrampres**. Metáforas del universo. Modelos de universidad: Institución y espacio. **Roberto Fernández**. Simulacros urbanos en América Latina. Las ciudades del CIAM. **Alberto Sato**. Fragmento e interrupción: el arcaico torso de la arquitectura. **Claudio Vekstein**. Locus Eremus. **Fernando R. de la Flor**. Vanguardia, Media, Metrópoli. **Eduardo Subirats**.

N.º 2. TERRITORIOS Y SIGNOS DE LA METRÓPOLI. MARZO 1995

Metrópolis de oasis oxidados. **Antonio F-Alba**. Hacia un nuevo estatuto de los signos de la ciudad. **Françoise Choay**. Estrategias metropolitanas. **Angelique Trachana**. Nihilismo y comunidad en el espacio urbano. **Francisco León Florido**. La ciudad escrita. Fragmento sobre una arqueología de la lectura urbana. **Fernando R. de la Flor**. Geografía y lenguaje de las cosas. «La superficie y lo invisible». **Giuseppe Dematteis**. El hombre y la tierra. **Eric Dardel**. La novedad arcaica. **Roberto Fernández**.

N.º 3. HISTORIA Y PROYECTO. SEPTIEMBRE 1995

Monumento y proyecto moderno. **Roberto Fernández**. La metopa y el triglifo. **Antonio Monesteroli**. Patrimonio arquitectónico y proyecto de arquitectura. **Antonio F-Alba**. El sentido del proyecto en la cultura moderna. **Manuel J. Martín Hernández**. Investigación histórica y proyecto de restauración. **Antoni González**. Conservación de la ciudad y de la arquitectura del Movimiento Moderno. **Javier Rivera**. La túnica de Venus. Para una reconsideración del tiempo en la arquitectura contemporánea. **Pancho Liernur**. Otras lecturas de las arquitecturas recientes en España. **José M.º Lozano Velasco**.

N.º 4. PAISAJE ARTIFICIAL. MAYO 1996

La ciudad fractal. **Eduardo Subirats**. Construyendo el mundo de mañana. La Exposición Mundial de Nueva York de 1939. **Daniel Canogar**. Transmodernidad e hipermodernidad. Apuntes sobre la vida arcaica en Japón. **Roberto Fernández**. Técnica y nihilismo para una teoría urbana. **Angelique Trachana**. El paisaje artificial en Japón. **Félix Ruiz de la Puerta**. Liberación por ansia e ignorancia. **Kisho Kurokawa**. Velocidad, guerra y vídeo. **Paul Virilio**. El diseño arquitectónico como medida de calidad. **Tomás Maldonado**.

N.º 5. ESPACIO Y GÉNERO. NOVIEMBRE 1996

El espacio del género y el género del espacio. **José Luis Ramírez González**. La construcción cultural de los dominios masculino y femenino. Espacios habitados, lugares no ocupados. **Nuria Fernández Moreno**. Elementos para una historia de las relaciones entre género y praxis ambiental. Itinerarios al paraíso. **Anna Vila y Nardi y Vicente Casals Costa**. Estereotipos femeninos en la pintura. Pálidas y esquirolas. **Carmen Pena López**. Zonificación y diferencias de género. **Constanza Tobio**. Si las mujeres hicieran las casas... **Carmen Gavira**. El carácter femenino de la arquitectura. Poesía y seducción. **Angelique Trachana**. Progreso técnico, cambio de sociedad y desarrollo de los grandes sistemas técnicos. **Renate Mayntz**.

N.º 6. GEOMETRÍAS DE LO ARTIFICIAL. ABRIL 1997

Las pasiones furtivas en la arquitectura de hoy. **Antonio Fernández-Alba**. En nuestros cielos faltos de ideas. **Vittorio Gregotti**. El pájaro australiano. Un mapa de las lógicas proyectuales de la modernidad. **Roberto Fernández**. La teoría del diseño y el diseño de la teoría. **José Luis Ramírez**. Teoría y práctica arquitectónica y sus implicaciones semióticas. **Francisco Javier Sánchez Merina**. Las metamorfosis. **Juan Luis Trillo de Leyva**. Proyecto-ruina: utopía-antiutopía. **Luis Fores**. Lo efímero. Proyecto, materia y tiempo. **Ezio Manzini**. Fábrica de expertos. **Eduardo Subirats**.

N.º 7. CIUDAD PÚBLICA-CIUDAD PRIVADA. SEPTIEMBRE 1997

Enseñanzas de la ciudad. **Angelique Trachana**. La ciudad circular como modelo teórico. **Roberto Goycoolea Prado**. Cuadrícula y señas de identidad del patrimonio urbano iberoamericano. **Fernando de Terán**. Ciudad y mercado. Deslocalización frente a dispersión. **José Miguel Prada Poole**. El futuro de la ciudad en la tierra de oro. **Javier Sánchez Merina**. Planos, grados, niveles. **Juan Ramón Jiménez**. Los espacios otros. **Michel Foucault**. Madrid: la transfiguración de la aldea. **Antonio Fernández Alba**. Sinfonía urbana: Madrid 1940-1990. Ensayo sobre el ritmo literario del «Movimiento» a «La Movida». **Carmen Gavira**. El Patrimonio en el tiempo. **Marina Waisman**.

N.º 8. LA PARÁBOLA DE LA CIUDAD DESTRUIDA. MARZO 1998

La parábola de la ciudad destruida. Renacimiento, tradición y modernidad. **Francisco León**. Los malos días pasarán. **Eduardo Subirats**. La herencia moderna. **Roberto Goycoolea**. Los nuevos paisajes. La gestión sensible y creativa del caos. **Germán Adell**. La destrucción del concepto de ciudad. Pragmatismo y el discurso del futuro. **Angelique Trachana**. Irrespirable. **Mario Benedetti**. Utopía del fin de la utopía. **Adolfo Sánchez Vázquez**. Mariposa en cenizas desatada. El Espacio de Museo en la ciudad. **Antonio Fernández-Alba**. La sublimación de la arquitectura. Comentarios a la IV Bienal de Arquitectura Española. **R. G.** Puro presente. Imágenes de los tiempos nazis. **Éric Michaud**.

N.º 9. METÁPOLIS. LA CIUDAD VIRTUAL. JULIO 1998

El habitante ético entre la deconstrucción y el pensamiento único. **Valentín Fernández Polanco**. Metápolis. La ciudad deconstruida. **Francisco León**. De la habitabilidad. Relaciones entre ética y literatura en la Ciudad Espejo. **Carlos Muñoz Gutiérrez**. Las aporías de nuestra imagen de la realidad. **Juan M. Feraud**. Berlín 1989: el ocaso posmoderno. **Alicia Olabuenaga**. La Deconstrucción en la estética neobarroca. **Roberto Fernández**. El discurso mural. **Fernando R. de la Flor**. Hijos de Warhol o la Normalización del escándalo. **R. F.** Tríptico velado. Alvar Aalto, 1898-1976. **Antonio Fernández Alba**. Alvar Aalto. El cálido viento del Norte. **José Laborda Yneva**. Cascadas, manantiales y goteos. **Antonio Miranda**.

N.º 10. EL EFECTO DE LA GLOBALIZACIÓN. JULIO 1999

Escenarios posurbanos. **Roberto Fernández**. Globalización y nacionalismos. **Joaquín Bosque Maurel**. La ciudad del pensamiento único. **Paloma Olmedo**. La república despojada. **Régis Debray**. Ciudad y democracia en la sociedad telemática. **Roberto Goycoolea**. Aporías de la posmodernidad. **Angelique Trachana**. Siracusa. **César Antonio Molina**. Materia y memoria. Recordando a Carlos Fernández Casado. **Antonio Fernández-Alba**. La maldición de las torres. **Vicente Verdú**. Presencia de una ausencia. La dimensión aurática del monumento y la ciudad histórica de la edad moderna. **Fernando R. de la Flor**. Las constantes de la tradición en el pensamiento estético posvanguardista. **Francisco León**. El patrimonio y la restauración arquitectónica. Nuevos conceptos y fronteras. **Javier Rivera Blanco**.

N.º 11. ARQUITECTURA Y MASSMEDIA. MAYO 1999

La arquitectura frente a la Doxa. **Antonio Miranda**. *Theatrum mundi*. **Eduardo Subirats**. La construcción del simulacro. Del espacio de la medida al espacio del relato. **Roberto Fernández**. La arquitectura en la era de los media. **Polyxeni Mantzou**. Berlin-potsdamer platz. Estrategias urbanas en la Metrópoli neoliberal. **Carlos García Vázquez**. El reino de la delación óptica. **Paul Virillo**. Manifiesto de la anti-arquitectura. **Alfonso Muñoz Cosme**. Arquitectura, saber y poder. **Entrevista con Michel Foucault**. Cartografías del tiempo. Notas sobre sociedad, territorio, ciudad y arquitecturas americanas. **R. F.**

N.º 12. LA CIUDAD Y LAS PALABRAS. SEPTIEMBRE 1999

La construcción de la ciudad como lógica y como retórica. **José Luis Ramírez**. La construcción de espacios de racionalidad. **Valentín Fernández Polanco**. Los lenguajes de las ciudades. **Livio Sacchi**. La ciudad y sus metáforas. **Juan de la Haba**. De la ciudad de Dios a la ciudad virtual. **Concha Fernández Martorell**. La angustia del origen. **Georges Teyssot**. La ciudad como teatro poético-político. **Fernando R. de la Flor**. Espacios, formas, imágenes...ideas, lenguaje, palabras... **José Luis Sanz Botey**. Las palabras de la calle. **C. Gavira, A. Aparicio, L. Galiana, A. Fernández**. El hipermercado y la desintegración. **Jean Baudrillard**. Selva de fábula. **J. A. González Iglesias**. Arquitectura: nexos de teoría e historia. **Roberto Fernández**. Globalización y cultura histórica. **Eduardo Subirats**.

N.º 13. EL FINAL DE UNA ILUSIÓN.

CIUDAD, ARQUITECTURA E INGENIERÍA ANTE EL PRÓXIMO MILENIO. DICIEMBRE 1999

Relato metropolitano. **Antonio Fernández-Alba**. La ciudad del fin del mundo. **Eduardo Subirats**. la realidad como ilusión. Comunicación y ciudad virtual. **Francisco León**. «La sociedad Internet». Una falsa promesa. **Dominique Wolton**. El paisaje y el príncipe. **Antonio Miranda**. Proyectando el siglo XXI. **Roberto Fernández**. Guggenheim. Imagen y valor. **José Laborda Yneva**. La estructura resistente en la arquitectura actual. **Javier Manterola Armisén**. Mitos y fábulas del siglo. **Angelique Trachana**. Campo de mayo. **Guillermo Carnero**. El futuro imperfecto. China urbana y el fracaso de su occidentalización. **R. F.** Arquitectónica. Sobre la idea y el sentido de la arquitectura. **Roberto Goycoolea**. Bauhaus. Geometrías del recuerdo. **AFA**. Arquitecturas para el próximo milenio. A propósito de la V Bienal de la Arquitectura Española. **Alfonso Muñoz Cosme**. **Eduardo Torroja**. Un siglo. **AFA**. ¿Y si la geografía no fuese más que la historia de un exilio? **Claude Raffestin**.



Congreso internacional
EL FUTURO DEL ARQUITECTO
(Mente, Territorio, Sociedad)
Barcelona 7, 8, 9 10 y 11 de junio de 2000
Departament de Projectes d'Arquitectura
Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona
UNIVERSIDAD POLITÈCNICA DE CATALUNYA

El primer Simposium internacional sobre Topogénesis (Arquitectura, Ciencias Sociales y Ciencias de la Tierra) se celebró en Barcelona en 1996. Las comunicaciones fueron publicadas por ediciones UPC en 1997 y han sido distribuidas por todo el mundo.

Anunciamos aquí la segunda reunión en junio de 2000, dedicada al tema principal: *El futuro del Arquitecto*, en el siglo que viene. Los arquitectos se encuentran ahora en un momento crítico después de más de 2.000 años de existencia. El rápido desarrollo científico sobre el estudio de nuestra mente, sobre el significado social del espacio y sobre los procesos medio ambientales y ecológicos está cambiando tanto la conciencia social espacial como la manera en que se debería planificar.

M. Bakhtine, el antropólogo ruso recientemente redescubierto, escribió en 1917 la mejor introducción para este Congreso, hace ya casi cien años, cuando decía que la «estructura arquitectónica» de nuestras culturas necesita una perspectiva «dialógica» para ser comprendida y construida.

El congreso explorará esta situación crítica desde tres perspectivas diferentes. Primero, desde el punto de vista de la estructura de nuestro cerebro en relación con el espacio, el impacto del ordenador en nuestro conocimiento, etc. Segundo, desde la modelización, tanto del mejor territorio para ser construido como de la concepción de la mejor ciudad del mañana, así como de las mejores políticas para nuestro territorio. Y tercero, desde el análisis de la estructura cultural transversal e interdisciplinaria de la dimensión espacial de nuestro entorno social.

Cada perspectiva se analizará en sesiones plenarias. La sesión sobre la «Mente del Arquitecto» estará coordinada por el profesor Pierre Pellegrino (Ginebra). La sesión sobre «Territorio I: paradigmas» estará coordinada por el profesor Albert Levy (París). La sesión «Territorio II: Política» estará coordinada por la profesora Magda Saura (Barcelona). Finalmente, la sesión sobre la «Sociedad y el Arquitecto» estará coordinada por la profesora Rabia Bekkar (París).



La ciudad de Santiago de Compostela, junto con otras ocho ciudades, ostenta la capitalidad Europea de la Cultura en el año 2000 (Reikjavik, Bergen, Helsinki, Cracovia, Praga, Bruselas, Bolonia y Avignon). Con este motivo, el Ayuntamiento, la Oficina Compostelana 2000 y el Consorcio de la Ciudad de Santiago de Compostela, han puesto en marcha un concurso de Arquitectura y Urbanismo que involucra a profesionales de Iberoamérica y de la Unión Europea (UE) en un intento de potenciar y fomentar el intercambio de conocimientos y experiencias en el área del urbanismo y la arquitectura entre ambos continentes.

La esencia de este concurso profesional de Arquitectura y Urbanismo reside en la defensa o en la posibilidad de comparación del modo de crecimiento de la ciudad, cuyas pautas podrían encontrarse en los modelos europeos.

La polémica sobre la Ciudad hoy en día está situada posiblemente en los primeros lugares de interés público. Las amenazas del deterioro del ecosistema, la incidencia de tragedias que pueden reducir a testimonios ruinosos la vida de las ciudades, la cultura del consumo y, en gran medida, la generación de un mundo nuevo a través de los avances en los medios de información y comunicación, son factores que se acumulan en la discusión sobre el modelo de ciudad que disfrutamos o padecemos.



La única publicación que tiene una sección fija de letras Iberoamericanas

Encontrarás todo sobre la Literatura Infantil y Juvenil



Especial atención a las novedades editoriales del momento

Recordamos personajes olvidados del mundo de las letras



LEER
EL MAGAZINE LITERARIO



Boletín de Suscripción

Nombre: Apellidos:
 Documento de Identidad: Domicilio:
 Dirección: Código Postal: País:

Particular Empresa Nombre de la empresa: CIF:

Deseo recibir en mi domicilio la revista LEER EL MAGAZINE LITERARIO por 6 números al año y un importe de:

- 42 \$ incluidos gastos de envío (PARA EUROPA, vía aérea)
- 50 \$ incluidos gastos de envío (PARA AMERICA, vía aérea)
- 55 \$ incluidos gastos de envío (RESTO DELMUNDO, vía aérea)

Modo de forma de pago elegido Giro Postal Cheque Giro Internacional
 nombre de ARRANDO 4 GESTIÓN, S. L. (Envíe este boletín debidamente cumplimentado a LEER EL MAGAZINE LITERARIO) / Tambre, 32 Bajo. 28002 Madrid (ESPAÑA), o bien enviándolo por fax al: 34 91 561 30 39

AV Monografías	CD Compact	Experimenta	Ni hablar	RevistAtlántica de Poesía
Ábaco	El Ciervo	FotoVideo	Nickel Odeon	Ritmo
Academia	Cinevideo 20	Gaia	Nueva Revista	Scherzo
ADE-Teatro	Clarín	Goldberg	Ópera Actual	El Siglo que viene
Afers Internacionals	Claves de Razón Práctica	Grial	La Página	Síntesis
África América Latina	CLIJ	Guadalimar	Papeles de la FIM	Sistema
Ajoblanco	Con eÑe	Guaraguao	El Paseante	Temas para el Debate
Álbum	El Croquis	Historia, Antropología y Fuentes Orales	Política Exterior	A Trabe de Ouro
Archipiélago	Cuadernos de Alzate	Historia Social	Por la Danza	Trama & Fondo
Archivos de la Filmoteca	Cuadernos Hispanoamericanos	Ínsula	Primer Acto	Turia
Arquitectura Viva	Cuadernos de Jazz	Jákin	Quaderns d'Arquitectura	Utopías/Nuestra Bandera
Arte y parte	Cuadernos del Lazarillo	Lápiz	Quimera	Veintiuno
Astrágalo	Debats	Lateral	Raíces	El Viejo Topo
Atlántica Internacional	Delibros	Leer	Reales Sitios	Visual
L'Avenç	Dirigido	Letra Internacional	Reseña	Voice
La Balsa de la Medusa	Ecología Política	Leviatán	Revista Foto	Zona Abierta
Bitzoc	Er. Revista de Filosofía	Litoral	Revista de Libros	
La Caña	Éxodo	Lletra de Canvi	Revista de Occidente	
		Matador		
		Melómano		

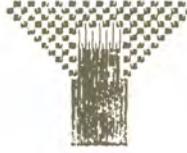
La cultura pasa por aquí



Asociación de
Revistas Culturales
de España.

**Exposición, información,
venta y suscripciones:**

Hortaleza, 75. 28004 Madrid
Teléf.: (91) 308 60 66
Fax: (91) 319 92 67
<http://www.arce.es>
e-mail: arce@infor.net.es



HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO 14 DE ASTRÁGALO

José Luis Sanz Botey, arquitecto y crítico de arquitectura.

Antonio Miranda, profesor-arquitecto y crítico de arquitectura; enseña en la ETS de Arquitectura de Madrid.

Carles Feixa, profesor de Antropología Social de la universidad de Lleida.

Polyxeni Mantzou, arquitecto; investiga sobre arquitectura y medios audiovisuales.

Carlos Muñoz, experto en Ingeniería del Conocimiento; ha trabajado en proyectos de desarrollo de la Inteligencia Artificial.

Valentín Fernández Polanco, catedrático en IES, especializado en la estética de los sentimientos ingleses.

Fernando R. de la Flor, profesor de Literatura de la Universidad de Salamanca y escritor.

Roberto Goycoolea, arquitecto, profesor de la Universidad de Alcalá.

Candelaria Alarcón Reyero, arquitecto, profesora de la Universidad de Alcalá.

Juan Jesús Trapaero, arquitecto-urbanista, profesor de la ETS de Arquitectura de Madrid.

Roberto Segre, profesor de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo del Instituto Superior Politécnico José Antonio Echevarría de la Habana y FAU de la Universidad Federal de Río de Janeiro.

- La REVISTA ASTRÁGALO no mantiene correspondencia que no sea la solicitada. Su información puede ser difundida citando su procedencia, a excepción de los trabajos señalados con el copyright © del autor.



REVISTA CUATRIMESTRAL IBEROAMERICANA

CONSEJO DE DIRECCIÓN:

ANTONIO F.-ALBA/ROBERTO FERNÁNDEZ/JAVIER RIVERA

ESPACIOS LÚDICOS

José Luis Sanz Botey
Arquitectura de la ilusión

Antonio Miranda
La fiesta falsificada

Carles Feixa Pàmols
La ciudad recreada. Los espacios lúdicos de los jóvenes

Polyxeni Mantzou
Patrones del ocio y espacios lúdicos de hoy

Carlos Muñoz
Juegos virtuales. Identidad y subversión

FORO ABIERTO

Valentín Fernández Polanco
El esfuerzo de ser

RESEÑAS

Roberto Fernández
El regreso de un clásico. *Ciudades precolombinas*

RELATOS

Fernando R. de la Flor
Lecturas del Bosco

Roberto Goycoolea
Primer premio, segundo premio... descartado

Candelaria Alarcón Reyero
La fotografía como documento

Juan Jesús Trapero
Nuevas tendencias en el sistema de ciudades europeas

POSTFOLIO

Roberto Segre
Arquitectura y enseñanza hacia el nuevo milenio: incógnitas y esperanzas

ENGLISH INDEX AND SUMMARIES



1.450 Ptas.

