

La ciudad que se diseña

• José Guillermo Ánjel R.

“Shatzy Shell pulsó el botón azul y desconectó la línea. Se entretuvo un poco metiendo en una bolsa sus cosas, era una bolsa amarilla con el slogan Salva al planeta tierra de los pies con uñas esmaltadas. Cogió las fotos enmarcadas de Walt Disney y Eva Braum. Y la pequeña grabadora que llevaba siempre consigo. De vez en cuando, la encendía y decía cosas”.

(Alessandro Baricco. City)

“Hay algunas cosas que no pueden decirse, sólo pueden ser mostradas”.

(Matthew Stewart. La verdad sobre todo)

Nota previa

En el Bookshelf, uno de esos diccionarios en CD que venden por ahí, se define la palabra diseño como boceto, bosquejo, croquis, esbozo, proyecto, apunte, plan, planteamiento. Y con estas palabras que a su vez tienen sus definiciones, lo que propone ya la posibilidad de un sistema, entiendo la ciudad que se diseña, esa que muta y en cada mutación plantea nuevas definiciones, percepciones diversas, conceptos renovados y prácticas acordes con una modernidad que se obliga a entender el modernismo (los logros tecnológicos) con respuestas donde el individuo pueda actuar y ser testigo de algo que le diga en qué tiempo y espacio vive y no que participe del contexto-entorno como mero intérprete de planteamientos abstractos. Porque la ciudad no se piensa como un ideal sino que se construye como un plan posible y en permanente ebullición y, al ser construida, se ve como ese lugar que interpreta el sentir de quienes la habitan.

Si para Richard Sennet la ciudad es un espacio para el ejercicio de la corporalidad y para Mumford,

Ciudad en alerta

Imag. 1



Hidra

Imag. 2



una expresión cultural, para otros como Aristóteles es un espacio seguro (donde no me pierdo porque entiendo lo que hay allí). O una poesía que descubre lo que es la ciudad en sí, como plantea Borges. Y es esta definición borgiana la que más me atrae para entender la ciudad que se diseña, la que aparece en la medida en que la cantamos y ficcionamos y que es la única posible porque de lo contrario estaríamos presos

en una estructura. En La fundación mítica de Buenos Aires, Borges plantea que la ciudad ha existido siempre y que el papel del ciudadano no es otro que ir descubriendo en la medida en que le quita los velos que la cubren. La ciudad última está ahí, pero a veces está cubierta por campos o edificios que no son, por calles que tienen avenidas en su interior y paredes que se esconden en otro color. Es como un papel que guarda adentro un dibujo que, a su vez, esconde otro y así infinitamente, proporcionando el juego del asombro y la diversidad. Una ciudad, entonces, no es lo que vemos sino lo que está por ver. En términos de Karl Popper, es una verdad cubierta que habrá que ir descubriendo en la medida en que caen sus caparazones de mentira.

Lo anterior, la ciudad como permanente descubrimiento, propone esa creatividad que no se detiene, el no-final, ese nombre que esconde dentro otro nombre que es necesario definir e interpretar porque allí está lo nuevo, eso que es para los que somos ahora. Y que a medida que crece (o aparece, según Borges), cobra otras dimensiones espaciales, de color y de forma. Y de tiempo, para que haya una referencia de lo hecho y así no se den las repeticiones, que son esas respuestas que se dan a tiempos y espacios que ya no existen. Si repetimos, como dice Rodolfo Llinás con relación al clon, copiamos un modelo viejo, incapaz de adaptarse a lo nuevo que está pasando. Y como no se adapta, porque le falta la vitalidad de la evolución, se destruye fácil. Toda copia es monstruosa porque ya carece de un orden. Para los griegos, lo hermoso era todo aquello que estaba ordenado, eso

que mantenía una relación equilibrada con las partes de la estructura central. Y lo monstruoso era lo que abandonaba ese orden y lo rompía generando un caos o una deformidad (algo por fuera de la forma). De aquí la certeza en la ciudad borgiana que no produce monstruosidades sino que evoluciona y se adapta, que se revela en la medida en que suceden cosas y que, como las serpientes, deja la vieja piel para asumir una nueva y acorde con el ambiente que cambia y tiene un último léxico.



La ciudad que se diseña

Una ciudad, más que una simple conexión de objetos arquitectónicos e infraestructurales, es una relación de sujetos-objeto. Y esta relación, conceptual y simbólica, es la que permite la adaptación. En términos de Darwin, los seres se adaptarían al medio de acuerdo con su capacidad de diseño del ambiente en el que viven, es decir, se ajustan no según su naturaleza (lo más adaptables físicamente) sino acordes a su capacidad de transformar las condiciones propuestas. No es una adaptación al azar sino inteligente, que reúne los elementos del caos, los moldea y los conecta con lo nuevo según un sentir y un ver.

Una ciudad, más que una simple conexión de objetos arquitectónicos e infraestructurales, es una relación de sujetos-objeto.

El hombre (varón-hembra) es un ser simbólico que le da más peso a sus sueños que a su realidad. Y, como lo explica Carlos Gustavo Jung, en cada símbolo plantea un sueño, eso que le hace falta en la realidad pero que ya ha completado en la mente. Esto quiere decir que los seres humanos no sólo admiten lo que hay (eso que está ahí y es la realidad) sino que también se plantean lo que habrá, eso que todavía no está pero que puede ser representado porque ya se ha concebido y, por lo tanto, es necesario. Y en esto nos diferenciamos de los animales: que hacemos bocetos y planes, que nos vemos más allá de lo que somos y en espacios distintos a los que tenemos. Por eso las ciudades cambian, no por efecto del urbanismo, sino como resultante de los diseños que aparecen en ellas. Por esa propuesta que es el deseo convertido en gusto (satisfacción, complacencia, alegría, capricho, inclinación, arbitrio, finura, distinción, gracia, estilo, estética, sensibilidad). O

sea, como respuesta a un vivir y sentir. De aquí que una ciudad hecha para ser inteligente (como se proponen las megalópolis), termine por ser intervenida por elementos culturales y respuestas de diseño (adaptación) a las preguntas que generen las estructuras básicas: edificios, calles, parques, interiores etc. Y que sea en esta intervención donde realmente se construya la ciudad como lugar de referencia para quienes la habitan. Porque una ciudad, antes que un espacio intervenido por sujetos y objetos, es un plano referencial, es decir, un espacio de comunicación donde las dudas desaparecen y existe la certidumbre o al menos se la plantea en términos de dirección no equivocada.

La técnica (el mayor logro -y ogra- de la Ilustración y a la vez la causa de su decadencia), se tiene como una primera verdad en el modernismo, pero no la única ni la más importante. Porque si bien en la tecnología no hay, hasta ahora, grandes errores perceptibles, su propuesta no es completa: Y no lo es porque ha resuelto un problema del pasado. Pasa como con los clones, que al ser la copia de un modelo viejo (de un antiguo sentir y ser) procuran un futuro detenido cuando no una respuesta a algo que ya no es. O, como dice Antonio Fernández Alba en *La metrópoli vacía*, ya lo moderno-técnico, en lugar de representar el sentir ciudadano, es una representación de los modelos de producción y de poder que excluyen al otro mientras se apropian espacios para sus propios intereses. Para este arquitecto, el exagerado uso tecnológico deja la ciudad sin espacio público y la convierte en una estructura vigilante. Y en este punto es donde entra el diseño en calidad de elemento que procura la adaptación del ciudadano a la ciudad, sea a través de cosas cotidianas o de símbolo referencial producido por las nuevas formas de pensar. Diría que el diseño es una respuesta a la inquietud de saber que algo falta en un espacio o en un sentimiento. Es lo que llena los vacíos y genera identidad. Y lo que permite sobrevivir a los desmanes excluyentes del poder, que crea espacio de miedo e incertidumbre.

Para los tecnócratas lo ideal sería una estructura no cambiante, algo siempre sometido, previsible y controlable. De este mundo donde ya todo está previsto, hay ejemplos en la literatura de Huxley y Orwell. Pero son estos mismos escritores los que también admiten que habrá deso-



bediencia a la normatización técnica (y por extensión política) de esos mundos felices (totalitarios, los llama Rorty) donde ya, supuestamente, no habría nada que aportar y lo único posible sería obedecer. Pero el hombre (en este caso el ciudadano) es animal curioso y pensante, lo que le permite preguntarse permanentemente acerca de lo que le pasa. Y es porque la ciudad no es un árbol, como propone Christopher Alexander, sino un sin fin de acciones-reacciones donde lo importante es el intérprete y el objeto interpretado. Y en la relación con la cosa, como dice Ludwig Wittgenstein, se produce un hecho, un acontecimiento (una variable que interviene) que produce un efecto nuevo que obedece a un tiempo y espacio que se sale de lo planeado y, por lo tanto, produce una respuesta que no había sido prevista. Así que frente a la tecnocracia, que prevé ciudades fijas

e inmutables, aparece el diseño que

fluye, que interpreta y proporciona nuevas lecturas para significar que hay vida y existe el tiempo que avanza y no se detiene. Y ese diseño sigue los parámetros

de la naturaleza, donde no hay nada igual y todo evoluciona. Y este quizás sea el problema que

no han resuelto los urbanistas, que hacen propuestas para un presente continuado y no para un futuro que responde a los estímulos que se suceden. El sueño

del tecnócrata es la certidumbre permanente, controlable, sujeta a unas medidas previsibles. Pero esto no pasa porque el futuro es un azar regido por variables muy difíciles de controlar, imprevistas, que convierte mañana en un error lo que hoy era un logro. Y si bien pensamos de acuerdo con la tecnología que tenemos, como dicen Burke y Ornstein en del hacha al chip, también sucede que eso que pensamos se convierte en motivo de frustración cuando no responde al acontecimiento que aparece. Basta analizar el paso del siglo XX al XXI. Todo estaba previsto, las curvas iban en ascenso, los pronósticos se cumplían. Todo hasta el 11 de septiembre de 2001, cuando las condiciones cambiaron y el mundo ya es otro. El futuro, entonces, es lo inesperado y a eso que no se esperaba se responde desde lo pequeño (el diseño de lo cotidiano) y no desde la mega estructura que se tambalea sin acertar a saber qué cosa le está mordiendo la cola.

Estructuras básicas

Imag. 3



La ciudad como metáfora

El diseño es una interpretación y, como sostenía Andy Warhol, una poesía que se reconstruye en sí misma todo el tiempo. Por eso este diseñador encontró metáforas en lo popular, en las imágenes cotidianas de los tarros de sopa y en actrices, cantantes, tapas de gaseosa y dictadores. Sin dejar de lado símbolos políticos (uno de ellos una premonición, la hoz y el martillo representada como naturaleza muerta), revólveres, sillas de apartamento etc. O sea que convirtió a New York en una ciudad metáfora, posible de rediseñar para dar una visión personal de ella y hacer una propuesta nueva de diseño, no en la estructura urbana sino en el sentir urbano, que es realmente lo ciudadano y, por extensión, la ciudad real, esa donde convivimos y creamos los monstruos de la razón (para beneficio de los psicoanalistas). Y es que cualquier ciudad, sea moderna o una de esas abandonadas del Trópico, es siempre una metáfora, algo que va más allá de las Ninfas de Monet, porque en el cuadro de lo urbano hay más que color y forma y es una definición al tiempo y a las circunstancias del espectador. Este planteamiento, nacido de la interpretación de Gastón Bachelard a las Ninfas, serviría para entender la ciudad como metáfora cambiante y no como una construcción meramente técnica compuesta por cuadrantes, intervenciones, objetos sólidos y subterráneos plagados de cables y de gente que ya no recibe el sol. Lo que hoy vemos en los espacios públicos y privados, antes que una geometría del espacio

es una geometría de la sentimentalidad donde todas las variables son dependientes porque no hay una razón única (la que plantearía el poder) sino una búsqueda de ella a partir de multiplicidad de propuestas.

José Antonio Marina, en *La selva del lenguaje*, se vale de la confusión en la acción de hablar (donde el yo está por encima del nosotros) como elemento ciudadano y así explica el caos de la comunicación, que estaría cifrado en el habla sin referencia, es decir, en las palabras que parten del efecto y no de la causa, una especie de habla-reacción y no de intercambio de ideas. En esto está de acuerdo con François Lyotard, para quien mucha información continuada sin probar sólo podría generar ignorancia, tal como también lo plantea Bertrand Russell al aseverar que lo que nace del conocimiento empírico aporta sensación pero no conocimiento. Pero hay dos cosas que han olvidado los

primeros dos filósofos: 1. Que siempre hemos vivido en el umbral de la confusión porque nuestra tarea no es la quietud sino la transformación.

2. Que el caos es la base de todo orden y el fundamento de la utopía, como escribe Claudio Magris.

Así que la preocupación de Marina y Lyotard se centra en lo ideal, en una verdad única e inamovible, en lo no-urbano y quizás en lo muerto. Y no en la metáfora mutante, que es la representación de la explosión ciudadana donde los intercambios no se detienen, sea de día o de noche, y en la que los conceptos de

tiempo dependen de la actividad de los ciudadanos y de los espacios donde se relacionen, que más que espacios reales son también metáforas y símbolos: un cabaret, un bar, una sala de té, un hospital, un per-

El **diseño** es una interpretación y, como sostenía Andy Warhol, una **poesía** que se reconstruye en sí misma todo el **tiempo**.

manente de policía, una plaza de mercado, un centro comercial, un sitio de apuestas etc. La confiabilidad o credibilidad de estos sitios depende de la metáfora que representen: amor, suerte, frescura, elegancia, justicia, salud etc. Pero no basta la representación metafórica sino que se hace necesario el concepto de actualidad, ese motor que acciona a la metáfora y haciéndola cambiar, modernizándola, haciéndola creíble al tipo de público que se inmiscuye en ella y la vive en calidad de sensación o como certificación de su propia existencia o al menos como el símbolo de ella.

Todas las grandes ciudades se publicitan de acuerdo con la metáfora que representan. New York es la gran vida moderna, Buenos Aires es la noche del Sur, París es el pecado y la intelectualidad, Río de Janeiro es el carnaval. Pero dentro de esas metáforas generales, hay una serie de micro-metáforas esparcidas a través de todo el tejido urbano y social que dotan a la ciudad de ese carácter de asombro necesario para que siempre suceda algo distinto y en ambientes diferentes, eso que tan bien la diferencian de la aldea, donde no pasa nada y todas las personas se vigilan. Y como la ciudad busca una representación metafórica que la provea de símbolos de identidad y de posibilidad de futuro, el diseño cumple aquí

su tarea: interpreta y hace realidad esa interpretación a partir de objetos para el objeto (lo que se agrega a lo que hay) y de objetos para el sujeto, eso que da seguridad de estar viviendo en el tiempo que es y dentro de la espacialidad que se ofrece. Así, el diseñador provee de actualidad al espacio y de simbología al hombre que lo recorre. De aquí la importancia de lo moderno accesible al ciudadano común, de la moda y de los lugares que constituyen una época. A veces pienso que muchas de las novelas de Honoré de Balzac no se hubieran escrito si él no hubiera tenido en cuenta estos elementos.

La ciudad como referencia

Una cosa es una ciudad desde el aire o enmarcada en un mapa y otra la que se ve a nivel del suelo donde el paisaje cercano es el que nos dice dónde estamos y qué papel estamos cumpliendo ahí. Como se lee en algunas notas de *Passagen-Werk* de Walter Benjamín, la ciudad es un elemento cercano y referencial donde toda la esencia de su tarea artística y productiva puede verse en las vitrinas de un pasaje comercial y en las bolsas de compra de los peatones que transitan por allí. Y también en los trajes y artículos de los que se valen para estar ahí mirando lo que hay y que les dice qué tan moderna es la ciudad.

La suma de pequeñas cosas exhibidas o puestas encima, referencian el espíritu de la ciudad, al igual que las estructuras, el diseño de las calles y los avisos de las direcciones. Pero la mayor de todas esas referencias son las pequeñas cosas, los objetos que el ciudadano adquiere para sí para hacer creaciones o transformaciones íntimas, sea sobre su cuerpo o en el espacio privado. Y en estas transformaciones obtiene para sí y los otros una referencia de su ciudad. Ya, en la lectura personal, logrará significados de acuerdo con los símbolos en los que crea.

La ciudad es un mapa referencial, una multiplicidad de señales que permiten una lectura de actualidad. Y si bien estas señales no son comunes sino que varían en cada espacio ciudadano, si son continuas, es decir, representan el tiempo en que vivimos y la ciudadanía que se muestra. Y, en esas referencias visuales, construimos el sentido del vecino, de ese alguien que es confiable y con

Shell

Imag. 4



quien podemos asumir, en términos de Ernest Tugendadt, el *nosotros*. Porque la referencia cumple con ese papel: integrarnos y hacernos partícipes de lo comunitario y del sentido común social con sus micro-mitologías y sentires.

La referencia, eso de lo que no dudamos porque nos indica una dirección, es la esencia de la comunicación, eso que certifica que no estamos perdidos

del todo y que otorga seguridad porque ya, al menos, es un punto de partida. En el mundo del diseño, que es la concreción de lo que se comunica, la referencia, a más de señal, se convierte ya en un símbolo, sea social, de progreso o psicológico. Y a través de esta simbología admitimos la ciudad en que vivimos o somos transeúntes. De aquí que la referencia, como en lo personal (que se comporta como un aval), dote de un conocimiento seguro o al menos probable. De una certidumbre con relación a lo otro puesto ahí en calidad de sujeto-objeto que me define y al que yo defino, porque la relación con la referencia es una interacción que sitúa, es decir, que

propone una ubicación y establece un por qué estoy ahí y quién soy ahí.

Desde el piso y la cercanía, en esa micro-ciudad que se va presentando dentro de la gran ciudad, la única lectura la proporcionan los referentes. Y en la medida en que avanzamos por calles y avenidas, parques y barrios, las referencias nos ubican dentro de un acontecer ciudadano particular y no general. Es que la ciudad no es un todo sino una suma de pequeños todos con referencias distintas y acordes con la cultura ciudadana que se presente en el sitio particular. De esta manera los referentes son múltiples y cambiantes, propicios para el asombro y la curiosidad. Son la ciudad que cambia, que es aquí de una manera y unas calles más allá de otra. Y que si bien está anclada en el pasado y la cultura, también se ajusta a un presente variable con manifestaciones que no se habían calculado. En este punto recuerdo los gatos de los que habla Guy Talese cuando describe la New York de 1970. Y los judíos anarquistas descritos por Isaac Bashevis Singer en *Sombras sobre el Hudson*, novela que se da después de la segunda guerra mundial. ¿Qué hay de ellos? ¿Los recuerda alguien? ¿En qué se transformaron? Quizás haya un referente que nos diga que eso que pasó sigue sucediendo o que ya no pasa más.



La ciudad diseñada

En *Ciudad*, la novela futurista de Michael Marshall Smith, hay una constante que estremece: todos los acontecimientos que se narran se dan en una ciudad que no se diseña más, que está conformada por restos de diseños anteriores y que funciona de acuerdo con una tecnología que se alimenta a sí misma (por un sistema cerrado). Y como no hay referentes nuevos que determinen el tiempo y el espacio en que realmente se vive, la constante es la violencia. Algo similar ocurre en las películas que plantean lo que serán las ciudades futuras: ruinas, delincuentes, destrucción, miedo, delirio y estado de naturaleza.

Existe una mentalidad milenarista y escatológica que nace de una pregunta: ¿Qué sucederá si la ciudad deja de diseñarse y la sensibilidad es reemplazada por la torpeza del animal que sobrevive en lugar de adaptarse? Salvo Isaac Asimov, que plantea para el futuro una ciudad que se diseña (*Fundación I y II*, *Nueva Fundación*), las demás visiones son apocalípticas. Quizás esto nazca del guerrerismo que ha caracterizado los últimos ejercicios del poder, donde ya no hay un Pericles ni un Augusto ni una familia Médicis ni un Luis XIV, gente que entendió que la ciudad, además del compuesto urbano era un espacio estético y simbólico capaz de transformar la mentalidad del ciudadano, dotándolo de espacios reales de civilización.

La ciudad, al menos la que hoy configuramos a pesar del terrorismo de ciertas organizaciones macabras y financieras y de la publicidad que de ellas hacen los medios, es una ciudad que se diseña creando pequeños espacios donde el ciudadano se siente seguro y en comunicación con otros. Todavía vemos propuestas de color, de formas y artilugios que leen nuestra temporalidad. O sea que nos negamos a quedarnos presos en una estructura de hierro y cemento, donde el Estado nos tiene censados y electrónicamente vigilados, y seguimos encontrando posibilidades. Es decir, asumimos el diseño como herramienta imprescindible para la adaptación y la única libertad que nos queda y que nadie nos puede quitar: la imaginación.

Hoy en día la ciudad, antes que un reclusorio, es una estructura que permite todas las imaginaciones. Esto se debe a que casi todas las ciudades están agobiadas por problemas y errores de administración, lo que permite plantearse soluciones a esto que nos pasa. Y esas respuestas al problema, están cifradas en las nuevas formas que proponga el diseño, tanto en términos de espacio público como privado. Sabemos que hay problemas de contaminación visual, sonora y ecológica, que la estrechez nos agobia porque cada día existen más obstáculos físicos que impiden el movimiento o el almacenamiento de objetos. Y podríamos seguir con la enumeración de problemas que, antes



que una crisis, lo que permite es una creación de nuevos diseños propicios para el ejercicio de la ciudadanía y el sentirnos vivos. Así, la ciudad diseñada es el inicio para una ciudad que se diseña. En términos de Baruch Spinoza, es ese algo necesario que permite otro algo (nacido de la persistencia en ser) y del que se debe tener una conciencia completa para no ir a generar un error.

El diseño, síntesis del homo faber conectado al homo sapiens y al homo ludens, se presenta en la ciudad

no como una alternativa sino como una resultante de esto que nos pasa cuando habitamos una estructura y queremos hacer de ella un sitio de intercambio y de conocimiento de los demás. Bertrand Russell diría: de tolerancia, es decir, de conocimiento positivo.

La última ciudad

Edward Hopper, el maravilloso pintor norteamericano, pasa a la posteridad por los espacios que pinta, donde además de individuos y lugares, hay diseño urbano. Y no creados por él, como en el caso de los pintores renacentistas, sino atrapados como referentes de lo que expresa en sus pinturas. En la ciudad de Hopper hay luz, espacio, altura. Y si bien se nota una inmensa soledad, también es evidente que el diseño minimiza lo que ahora es una tragedia ciudadana: el hombre solo perdido entre infinidad de objetos y no situado en un lugar donde lo diseñado es intervenido por la naturaleza, no como una invasión desordenada sino como una complementación, lo que permite reflexionar y no enloquecerse. Y en esa comunicación entre entorno y contexto,



sin desmesuras como las de Archimboldo, la ciudad fluye y se manifiesta como una entidad habitable y propicia para lo simbólico.

Como nos pasa a todos los humanos, siempre pintamos nuestra última ciudad. Y en ella nos situamos como testigos, intérpretes y seres en proceso de adaptación. Pero no como los protozoos, que según creemos mutaron en estado de estupidez, sino en proceso de diseño. O sea, de preguntas y respuestas. Y en busca de una estética que permita habitar lo bello que, en resumen, es el sentido de la vida. Nuestra última ciudad, entonces, debería ser aquella donde no sintiéramos miedo. Pero esto pasa poco en las ciudades modernas, donde por el ansia de tener dejamos de ser y en las que el sentido estético ha sido reemplazado por un consumismo exagerado que ya no sublima faltantes libidinales sino que crea pulsiones que no logran satisfacción.

Por esto me gusta la ciudad de Edward Hopper, donde hay pocas cosas pero todas obedeciendo a un diseño imprescindible, necesario para ejecutar el movimiento y la sentimentalidad. Allí nada estorba ni nada sobra, todo tiene un lugar preciso y una razón de ser. Y en esas ciudades hopperianas, que quizás siempre fueron la misma ciudad pero vista desde ángulos diferentes y diseños distintos, encuentro la razón del diseño moderno, lo que debemos diseñar para que la ciudad sea un espacio de tolerancia: espacio, paisaje, objetos propicios, luz y ejercicio de la imaginación y de la próxima ciudad.

Lo posmoderno, eso que se manifiesta sin que todavía lo podamos controlar ni definir bien, habla del fracaso de la razón tecnológica y de Estado, pero a la vez abre las posibilidades hacia un orden distinto de los objetos y los sujetos. Es que si habitamos el espacio del error, con la evidencia se puede crear el de no-error. Basta con hacer cosas diferentes, con evitar repeticiones, con creer de nuevo y plantearse la utopía, como propone Magris, que se burla de la aventura imaginaria y propone la aventura real, la que se piensa y se convierte en un hecho en las manos. Y la ciudad está ahí, dándose a la propuesta.

Es que si **habitamos** el espacio del **error**, con la evidencia se puede crear el de **no-error**.