

PUBLICIDAD Vs SIMULACRO

Miguel Gentil Fernández, Arquitecto

Marta Barrera y Javier Caro, Arquitectos (colaboradores)

(Sevilla, España)

Palabras clave: espacio público – espectáculo – centro Comercial

Institución: Trabajo fin de Máster en Ciudad y Arquitectura Sostenibles
tutorizado por Carlos García. Universidad de Sevilla.

miguelgentil@yahoo.com

[INTRODUCCIÓN]

La alteración de los modos de habitar generada por la inserción de las nuevas tecnologías, las redes sociales, los movimientos migratorios, los procesos de exclusión social, etc. está provocando, como se explica en las bases de estos seminarios, situaciones de gran complejidad que necesitan de nuevas formas de actuar y nuevas respuestas por parte de aquellos implicados en la creación de la ciudad. Estos procesos están modificando especialmente el espacio público, en cuanto lugar de relación social, punto de encuentro y entorno de libertad, alterando su naturaleza y reorientando sus dinámicas hacia formas extremas de capitalismo y segregación social, lo cual trastoca, en último término, toda forma de habitación de la ciudad.

[METODOLOGÍA]

El presente estudio parte del Informe sobre Arquitectura Pública¹, encargado mediante convenio por la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Andalucía a la Fundación Arquitectura Contemporánea y que posteriormente fue desarrollado por el autor como proyecto Fin de Máster. Dicho informe inicial incluía, entre otras cuestiones, el análisis de una serie de edificios públicos andaluces y su relación con los espacios públicos circundantes. A partir de estos análisis se fueron destilando, a modo de manifiesto, aquellas estrategias de relación entre equipamientos y entornos públicos e identificando aquellos procesos que desnaturalizaban la componente necesariamente pública del sustrato urbano. Los espacios pseudopúblicos, generados por dichos procesos de desnaturalización, han sido ampliamente estudiados e identificados en ciudades americanas por autores estadounidenses. Tras una primera base teórica, este trabajo aventura una identificación en la ciudad de Sevilla.

] 191 [

[EXPOSICIÓN DEL TRABAJO]

La precesión de los modelos

Habitamos la sustitución, imbuidos por la imagen de las cosas y no por lo que las cosas son. Es lo que Baudrillard llama simulacros, procesos por los que la realidad se artificializa hasta tal punto, que lo ge-



Mickey Gas Mask, Bill Barminsky, 2001

nerado, el modelo artificial, sustituye totalmente lo representado, alcanzando estatus de realidad y no de imagen o reflejo. El proceso es cíclico en sí mismo, pues comienza y termina por una realidad, que, aunque cada vez más alejada de lo auténtico, lo originario, es de nuevo cada vez original y real, y por tanto susceptible de ser nuevamente sustituida. Los simulacros van así aumentando de grado y se expanden de forma exponencial hasta hacer olvidar la realidad inicial.

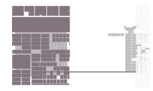
Sin embargo, el anhelo de un “pasado visible”², de un mito de lo originario sobre lo que construir lo que devendrá, genera la exhumación de los restos de lo real desde el simulacro establecido. Lejos de recuperar el estatus de realidad frente a la simulación, esta operación eleva aún más el grado de simulacro. La artificialidad intrínseca al hecho de intentar recuperar lo real para utilizarlo como justificación de que lo que no es sino simulacro, implica la sustitución por la imagen, la necesaria simplificación de lo recuperado, en cuanto ha perdido ya cualquier estatus de realidad. La cultura del simulacro alieniza cualquier forma de historia, tradición, patrimonio o incluso ciencia.

Se instaure de esta forma una de las características de la simulación contemporánea, que, en su búsqueda del enraizamiento, por un lado rastrea de forma aparente la recuperación de lo que fue real y por otro intenta asemejarse simuladamente al sustrato iniciático, imita en la superficie el aspecto de lo que no es imagen. El simulacro adquiere así una componente de neorrealidad, de hiperrealidad. Es aparentemente más real que lo real, lo cual intensifica su poder tergiversador, al disolver en parte los filtros de resistencia.

Aquello que se nos presenta como real, por la propia naturaleza del proceso cognitivo, es probablemente asumido como tal. Es el poder de la simulación, que para ser superada implica un proceso activo de negación, frente a la asunción pasiva de lo que parece ser. Simulacros de órdenes avanzados, deliberadamente explícitos, nos asientan cómodamente en simulacros anteriores encubiertos, al cubrirlos de una nueva superficie de autenticidad por comparación. Así, el propio aparato de la simulación instaure sus entornos de hiperrealidad evidente, colocados como forma de evasión de aquello que percibimos como una realidad asfixiante y que no es sino otra forma, disimulada, de simulacro. *Lo hiperreal es la abolición de lo real no por destrucción violenta, sino por asunción, elevación a la potencia del modelo*³. Es la pornografía de lo real, más cerca, con mucho más detalle de lo que en la realidad uno podría nunca percibir.

El profundo entramado de simulacros que termina por conformar todo lo aparentemente real, es lo que Guy Debord denomina el espectáculo. Esta contaminación por la imagen es ya insoluble de lo real, de lo social, pues la realidad se ha construido como tal sobre la base del espectáculo. *“No se puede oponer abstractamente el espectáculo y la actividad social efectiva. Este desdoblamiento se desdobra a su vez. El espectáculo que invierte lo real se produce efectivamente. Al mismo tiempo la realidad vivida es materialmente invadida por la contemplación del espectáculo, y reproduce en sí misma el orden espectacular concediéndole una adhesión positiva. La realidad objetiva está presente en ambos lados. Cada noción así surgida no tiene otro fondo que su paso a lo opuesto: la realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real. Esta alienación recíproca es la esencia y el sostén de la sociedad existente.”*⁴

La sustitución por la imagen es un proceso progresivo y acelerado. Jean Baudrillard establece los siguientes pasos hacia la sustitución por la imagen:



Cocakoolhaas, fotomontaje Miguel Gentil, 2006

- 01_ Es el reflejo de una realidad profunda
- 02_ Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- 03_ Enmascara la ausencia de una realidad profunda
- 04_ No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad. Es puro simulacro⁵.

En los dos primeros pasos la referencia a la realidad todavía existe, si bien, en el segundo, esta referencia sea maliciosa, perversa. En el tránsito al tercer estado se produce el salto a la simulación, al simulacro y la realidad aparece primero como una falsedad, antes de finalmente no existir y ser totalmente sustituida.

Lo que ocurre en la sociedad capitalista es que la mayor parte de los simulacros son ya de segundo orden, es decir, se basan en la sustitución sucesiva de realidades. El capitalismo, con su sistema de equivalencias, genera un primer gran simulacro, una sustitución de las cosas por el valor de las mismas, sobre el que se construyen el resto de realidades (ya en parte simuladas), que al ser nuevamente sustituidas lo serían ya en un simulacro de segundo orden. Todo proceso está impregnado por ese simulacro de primer orden del capital, capaz de igualar conceptos opuestos bajo una misma lógica de mercado. Según Debord, el espectáculo constituye la principal producción de la sociedad actual, que genera una multitud creciente de *imágenes-objeto*.⁶ El espectáculo es en sí fin y medio del sistema productivo, y las formas de producción son esencialmente espectaculares: el espectáculo empieza y acaba en sí mismo.

La lógica de la simulación basa su sustitución de realidades en modelos preconcebidos, que preexisten a la sustitución efectiva y en cierta forma anticipan la imagen en la que van a convertir la realidad. Estos modelos, instaurados casi siempre por el simulacro de primer orden del capitalismo, reorientan todos los procesos hacia formas de producción.

La simulación de lo público.

Espacios pseudopúblicos, entornos dirigidos.

Los entornos públicos y la ciudad, en cuanto escenarios de lo social, se han visto sumergidos en la separación consumada entre realidad e imagen y se enfrentan a su desnaturalización en simulacros. Los entornos de relación, antes encabezados por las calles, las plazas, los equipamientos, vienen siendo sustituidos por entornos dirigidos, en los que la diversidad urbana se ve simplificada en tanto el libre devenir converge hacia intereses predeterminados.

El estrato público de la ciudad se desvirtúa al ser sustituido por la imagen de lo que un entorno público podría ser. Lo público, como lugar de infinita potencialidad, como entorno para la democracia, se ve simplificado violentamente y aparece de una forma sesgada, dirigida a obtener beneficios comerciales o ciertos niveles de seguridad. En los entornos pseudopúblicos los vectores de libertad están filtrados y deliberadamente orientados.

El proceso de conformación de este tipo de espacios puede asimilarse a la secuencia de la sustitución establecida por Baudrillard, pues los espacios pseudopúblicos primero reflejan lo público, luego lo enmascaran, luego disimulan su ausencia y por último lo sustituyen.

Los entornos museificados también se entregan al simulacro. Lo real es sustituido de forma explícita y no disimula su carácter de copia o representación. Incluso un entorno original, ocupado por su propia imagen, puede llegar a perder todo vínculo con la realidad inicial.

Vamos analizar los entornos pseudopúblicos según dos categorías. Por un lado están aquellos dirigidos al consumo (centros comerciales, parques temáticos), en los que el espacio público es sustituido por entornos públicos simulados en los que el devenir de los usuarios está preconcebido y orientado a generar los máximos beneficios. Y por otro podemos distinguir lo que vamos a llamar entornos de exclusión, en los que bien por confinamiento o bien a través de procesos de blindaje urbano, se desarrollan entornos en los que el espectro social es simplificado en aras de una mayor seguridad, un más alto estatus de representación o un mayor control de ciertos grupos sociales. Estarían dentro de esta categoría las zonas residenciales exclusivas, los guetos o los parques empresariales y financieros.

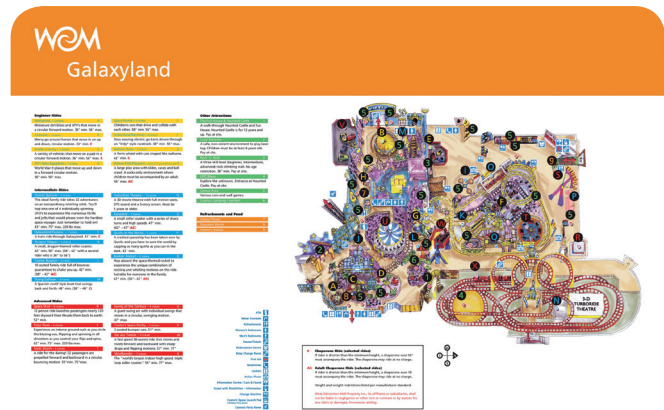
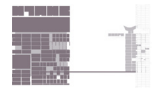
En los espacios pseudopúblicos no son posibles los entornos públicos, es decir, no sólo no es posible encontrar espacios verdaderamente públicos (calles, plazas, parques...) sino tampoco edificios públicos, que quedarían empapados de la privacidad intrínseca al entorno circundante. La pseudopublicidad de entornos urbanos tergiversa lo que más adelante denominaremos continuo público, imposibilitando su efectiva consecución. Sin embargo, y siguiendo estrictamente la lógica de la sustitución, el espacio público que se genera en este tipo de entornos, aunque no lo sea verdaderamente, representa de forma tan hiperreal lo que un entorno público es, que aquellos que sí que lo disfrutan, los que se entregan al flujo preconcebido en el modelo, pueden llegar a experimentar una vivencia real muy similar a la no tergiversada. Los entornos pseudopúblicos alcanzan con frecuencia muchos de los objetivos buscados con los espacios públicos, si bien su carácter esencialmente antidemocrático y restrictivo los pone automáticamente en crisis. La efectiva calidad de vida, que en ciertos aspectos puede llegar a alcanzarse en algunos de estos entornos, y el efecto positivamente público alcanzado (aunque simplificado), muestran la inmensa capacidad de seducción del simulacro. Es el efecto tremendamente desolador de la sustitución.

En detrimento de los espacios verdaderamente públicos, los centros comerciales, los parques empresariales, las zonas residenciales con calles privadas, ocupan progresivamente mayor presencia en la vida de los ciudadanos. Aunque los objetivos que persiguen estos entornos son distintos en cada caso, en todos ellos se produce una manipulación de la realidad hacia una versión sesgada de ésta, en la que se acorta el espectro social, se disminuyen las actividades realizables o se acotan los periodos de uso: la componente aparentemente pública de estos espacios desaparece o se desnaturaliza. Todo es mucho más predecible en este tipo de ámbitos, la reducción de las variables lleva a la posibilidad de establecer un comportamiento probable de los ocupantes en el tiempo, lo cual aumenta los beneficios derivados del consumo, ofrece entornos selectos de representación o mejora superficialmente la seguridad en lo inmediato. La ciudad pierde entonces la capacidad de sorpresa, la espontaneidad, el necesario nivel de desorden.

Los espacios dirigidos hacia el consumo (centros comerciales, parques temáticos), con su potentísima fuerza manipuladora que invade los domicilios desde la propaganda, y también aquellos que buscan un entorno de representación hiperreal (residenciales exclusivos, parques empresariales), provocan así una negación de lo público no sólo en lo que a ellos mismos concierne, sino que tergiversan la naturaleza de los espacios con verdadera vocación pública (urbanos o interiores), al sustituir su dominio de uso dentro de la vida de los ciudadanos. No se trata de una convivencia simbiótica y amable con lo público sino, al contrario, atrocamente destructiva.

Quando esta situación de simplificación de lo público se aplica a grandes zonas urbanas, se producen importantes brechas de privacidad o falsa publicidad, generadas mediante el establecimiento de filtros para evitar que ciertas personas accedan a determinados ámbitos. Estos entornos cómodos tienen una naturaleza parecida a la del centro comercial, en última instancia orientada también a la consecución de una plusvalía del suelo. Un suelo que ofrece una serie de "ventajas" empresariales o sociales, que justifiquen los gastos de la privatización del entorno. Llevada al extremo esta situación desemboca en la ciudad zapping, que desarrollaremos más adelante.

Los edificios públicos blindados mediante infinitos controles de acceso, espacios fortaleza, acercan su



Plano Oficial del parque de atracciones cubierto del West Edmonton Mall (WEM) Canadá

naturaleza a estos entornos pseudopúblicos que estamos describiendo, donde lo público desaparece y el espectro social se simplifica en una realidad mutilada donde el conflicto parece no existir.

Entornos dirigidos al consumo

“Aunque ya los fansterios de Fourier fundían el paisaje comercial y el palacio en una forma que prefiguraba los actuales centros comerciales, sus corredores con cubiertas de vidrio pretendían fomentar los intercambios sociales y las emociones colectivas”

Si bien la actividad comercial es un innegable activador urbano y su inclusión concreta en determinadas dosis puede revertir procesos de degradación, la proliferación de enormes centros comerciales y de ocio no hace sino producir efectos desnaturalizadores de lo público. Estos nuevos espacios de consumo aspiran a incluir cada vez actividades, para progresivamente ir supeditando más aspectos de la vida cotidiana a la actividad comercial y suplantando los antiguos espacios de relación. Sustituyen la vivencia real de la ciudad por un simulacro diseñado para aumentar el consumo. La actividad comercial en estos centros no se integra en lo social sino que lo fagocita para engordarse infinitamente.

Desde los años 80 cada vez más grandes centros comerciales se han ido instalando en Norteamérica y la misma tendencia se extendió después a Europa y Asia. La superficie ocupada se ha ido aumentando progresivamente y muchos de ellos han alcanzado una dimensión de escala urbana. Esta situación agrava aún más el proceso de simulación, pues la propia dimensión de los entornos obliga a establecer códigos urbanos que organicen los espacios y estos códigos, fácilmente aprensibles por los ciudadanos, son a su vez manipulados para quedar también al servicio de la búsqueda de beneficios. Incluso se ha llegado a incluir viviendas dentro del complejo, por lo que se alcanza la total desaparición no sólo ya del ámbito de lo público sino también de lo privado, de lo doméstico. En la sociedad del consumo exacerbado, incluso la identidad se construye sobre la base de lo comercial, uno es lo que posee, uno es lo que es capaz de comprar y todo, hasta la propia identidad es susceptible de convertirse en producto.

La planificación económica es tan precisa, que cada individuo que compra en el centro está previamente considerado en el modelo estadístico, en el que se contempla cuánto va a consumir, qué tipo de productos o cuánto tiempo va a pasar en el centro. Toda percepción está considerada en la simulación: olores, colores, colocación de los puntos de descanso o avituallamiento. La precisión de los modelos se vuelve absolutamente explícita. La propaganda, que en cierta forma es una expansión virtual del espacio del consumo más allá de sus límites físicos, inunda la vida privada desde la conformación misma de la personalidad y genera anhelos y necesidades reales. El simulacro está ya tan arraigado y ha alcanzado tal nivel de realidad, que es ya, tal como explica Debord, indisoluble de lo social.

] 195 [

El miedo a lo sorpresivo de la ciudad, a lo heterogéneo y por tanto no tan fácilmente capitalizable, rige la conformación de los centros comerciales. El efecto es doble: por un lado se descarta, se hace invisible, aquella fracción de la sociedad menos rentable y por otro se genera una atmósfera de tranquilidad social, en la que las tensiones propias del espacio urbano han desaparecido. La euforia consumista se dispara. Todos los estímulos están controlados: una música de fondo nos sugiere melodías conocidas camufladas en arreglos ambientales (el denominado “White sound”); la percepción del tiempo o la luz exterior, la tem-

peratura. Todo efecto o sensación que esto cause en el comprador es capitalizable.

En una experiencia de Charles y Ray Eames se incluyeron olores asociados a una proyección, los asistentes fueron entrevistados al salir y muchos de ellos aseguraron haber oído algunos olores no incluidos en el experimento. Es este tipo de sugerencias las que son manipuladas en los grandes centros comerciales. *“Disney quiso ahondar en la experiencia que vivía el público en su parque temático. Así, añadió aroma a los espectáculos haciendo que emanara olor a pólvora si había un disparo o a goma quemada si había un frenazo... el éxito fue tal, que poco después se utilizó el aroma para favorecer el consumo haciendo que las calles de Disney olieran a palomitas, golosinas, etc, cuando había cerca un comercio de esta modalidad”*⁷. Incluso existen empresas dedicadas a configurar el olor de ciertas cadenas comerciales y a instalarles dispensadores camuflados en el mobiliario, que permiten regular la intensidad del aroma en cada momento. *“Queremos mejorar la experiencia del cliente que entra en una tienda o centro a través del aroma, que se sienta a gusto y eleve su gasto”*⁷

Entre los usuarios, el espectro social es reducido al que mejor se adapta a los objetivos del centro, una vez más para alcanzar la máxima productividad por metro cuadrado. Al contrario que en los espacios de exclusión, que explicaremos más adelante, todos los estratos sociales son susceptibles de ser explotados. Mike Davis describe con gran rigurosidad como funcionan los centros comerciales instalados en barrios marginales de Los Ángeles, que supieron sacar beneficio de grupos sociales denostados por los centros comerciales de la periferia, principalmente dirigidos a las clases medias y altas. Estos complejos comerciales basan su sistema en un espacio de control absoluto, (“prisión panóptica”) unos medios de seguridad que controlan hasta el último movimiento que tenga lugar dentro de los límites del centro. Un entorno seguro en el que las tensiones habituales en ese tipo de barrios han desaparecido y permiten a los usuarios comprar tranquilos⁸.

Lo que ocurre es que estos entornos comerciales seguros pueden aportar algunas de las cualidades perdidas por los entornos públicos en zonas degradadas. Si bien no puede, ni debe, asimilarse su función a la que deberían tener los entornos dotacionales o de relación, no debe perderse de vista que en determinadas situaciones efectivamente los sustituyen. El simulacro de lo público ha alcanzado así su cuarto estado, por el cual lo público ha dejado de existir y ya sólo queda su imagen.

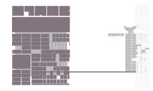
Nuevas centralidades

Los espacios dirigidos al consumo han conseguido alcanzar un tremendo impacto urbano, capaz de reorientar los flujos de la ciudad y el territorio y generar por sí mismo nuevas centralidades. Esta capacidad de atracción supera en muchas ocasiones la alcanzada por los edificios públicos, por lo que algunas de las estrategias que aplican los espacios comerciales podrían reciclarse en los criterios de inserción de los equipamientos dotacionales. Si, desde el sistema de equipamientos, se alcanzara la capacidad de transformación urbana que el aparato de espacios de consumo produce en la ciudad contemporánea, se conseguiría una tremenda fuerza de acción, que, adecuadamente dirigida, podría reorientar la ciudad hacia modelos más humanos y sostenibles.

La visión crítica sobre estos espacios pseudopúblicos no impide la asunción de su éxito y la posibilidad de rastrear las operaciones que los llevan a alcanzar esa gran influencia urbana (oferta estudiada=mezcla de usos, estudios socioeconómicos de implantación, estudios de movilidad, sistemas de autoevaluación constante). En los centros comerciales el fracaso de todas estas medidas se refleja automáticamente en un descenso de los beneficios, situación mucho más difícil de evaluar en los edificios públicos, sobre todo cuando se buscan mejoras urbanas que exceden las estrictamente relacionadas con su uso. Éste es el caso, por ejemplo, de los edificios administrativos, cuyo uso por parte de los ciudadanos está asegurado en cuanto se ven obligados a ello, por lo que ni siquiera la afluencia serviría para evaluar positiva o negativamente su correcta inserción urbana y las posibles ventajas de una colocación más apropiada.

Margaret Crawford explica las reglas y extrategias seguidas por promotores de grandes centros comerciales para su inserción en los Estados Unidos:

“Dichas reglas fueron establecidas en los años dorados, entre 1960 y 1980, cuando el paradigma básico del centro comercial regional fue perfeccionado y copiado sistemáticamente. Sus promotores estudiaron, dividieron y se apropiaron metódicamente de los campos de maíz y de los naranjales de los suburbios, con la intención de crear un nuevo paisaje del consumo. Si trazásemos un mapa de sus esfuerzos, nos



Holly Wood?, Fotomontaje, Miguel Gentil, 2006

encontraríamos con un continente cubierto con un patrón salvajemente desigual, formado por unos círculos solapados que representan las zonas de captación de los centros comerciales, de modo que la dimensión y la ubicación de cada círculo vienen dictadas por unos análisis demográficos que miden los niveles de ingresos y el poder adquisitivo. Mediante una extraña inversión de la teoría de los lugares centrales, los promotores identificaron las zonas en las que no se cubrían las demandas de los consumidores y en las cuales los centros podrían llenar los vacíos comerciales.”⁹

El análisis de cómo afrontan sus bordes los grandes espacios comerciales es también interesante. Por un lado, se cierran en muchos casos a su entorno inmediato, insertándose en la vorágine suburbana de la movilidad individual y deteriorando aún más las zonas desarticuladas en las que se encuentran. Si bien es cierto que en los centros comerciales más urbanos no ocurre de esta forma, pues combinan en ocasiones el reclamo de lo inmediato con la inserción en el sistema suburbano. Esto lleva en casi todos los casos, por efecto de las plusvalías, hacia la descomposición social y el aburguesamiento del ámbito cercano. La otra vertiente es la más apegada a nuestra vigente interpretación del capitalismo, basada en crear y mantener el anhelo del consumo, la generación de necesidades, que coloca al propio edificio en la ciudad y lo publicita en sí mismo. En este sentido es relevante cómo los bordes de contacto de los grandes edificios comerciales sobrepasan los límites físicos del propio edificio, una estrategia adecuada para la arquitectura pública y que podría aplicarse desde la expansión virtual, en aras del servicio público y no del beneficio empresarial.

El espectáculo. La mediatización de la ciudad.

“LA es probablemente la ciudad americana con más presencia en los medios, hasta el punto de que es casi imposible de ver, salvo a través del velo de ficción de sus mitologizadores.”

Michael Sorkin.

Los medios de comunicación de masas intensifican los procesos de sustitución, al generar imágenes habitables que fagocitan la ciudad en cada una de sus partes, pero también en cuanto todo complejo. La imagen de la ciudad está presente en lo que la ciudad es. El proceso de sustitución por el simulacro se vuelve especialmente tangible cuando se hace efectivo desde los medios de comunicación de masas. Guy Debord da una visión profundamente crítica de estos procesos, alegando que alienizan lo real y no sólo lo sustituyen. Por un lado está lo que la ciudad es, por otro lo que los medios dicen que es, la imagen que destilan y que divulgan y rentabilizan. Sin embargo, esta nueva imagen contamina la realidad inicial y genera una nueva realidad intermedia, que es la que finalmente conforma lo que la ciudad efectivamente es. De una forma u otra todos los procesos urbanos se ven más o menos desnaturalizados por la influencia del icono.

Los procesos de mediatización pueden entonces equipararse también al esquema de Baudrillard que se expuso en el capítulo anterior:

01_ Mediatización de lo existente. Simplificación a lo icónico, aprehensible de un golpe, comercializable.

02_ La complejidad es sustituida por la imagen simplificada.

03_ El simulacro hace olvidar la realidad original y encubre su existencia.

04_ La sustitución mediática se erige en articulador de la ciudad y empapa y orienta todos sus procesos. Lo que la ciudad es, es en parte lo que los medios dijeron que era y en parte lo que dicen que es.

Se produce así un proceso de sobreactuación, por el que las identidades se polarizan para asemejarse al modelo que las precede. De manera que nuevamente lo originario se desvirtúa hasta desaparecer.

Ambas ciudades coexisten y ambas son habitables, la ciudad real por un lado y su imagen mediática por otro, y en ambas es posible la experiencia de lo público, si bien el simulacro empapa más o menos esta vivencia y nos hace ver como auténtico algo que no es sino una nueva simulación. Quizás el turista ocasional, atrapado en la visita relámpago, habita la imagen mediática, experimenta la superficie icónica de la ciudad. Puede ser incluso que crea haber experimentado la vivencia auténtica de lo público a través de las calles y las plazas, pero probablemente no ha abandonado la burbuja del simulacro, no llega a ver nada que no estuviera ya preprogramado. El habitante indígena de la ciudad cree, sin embargo, habitar al margen del icono, libre en sus procesos de interacción social y urbana. Pero de alguna forma, la imagen ciudad que los medios ofrecen, la realidad paralela que otros habitan, ha modificado también el sustrato sobre el que se asienta y el habitante, figurante de la ciudad mediatizada, pasa a ser parte activa de la misma e interactúa con ella. Así, la imagen simplificada, el icono, provoca una mutación de tipo genética en la ciudad, es decir, afecta a la naturaleza más profunda de lo urbano y sus procesos.

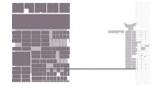
Quim Monzó, periodista y escritor, en su libro *14 ciudades contando Brookling*, relata una serie de viajes por ciudades. En uno de sus recorridos por varias ciudades, se autoimpone la norma de visitar únicamente los aeropuertos y realizar su crónica desde la imagen que le proporcionan los souvenirs y las guías de viaje. Deliberadamente se queda en la superficie mediática de esas ciudades. Incluso puede comer comida que le presentan como típica en ámbitos decorados como los de la ciudad. Los aeropuertos resultan ser pequeños parques temáticos, con entornos museificados, escenografías para sacarse una foto, bares decorados al estilo tradicional, productos típicos para comprar y consumir. Al regreso, casi sería imposible discernir si visitó verdaderamente la ciudad.

Luego, aplica una técnica similar a su propia ciudad, Barcelona, y la visita como un turista, dentro de un tour organizado. Desde la visión del falso turista que conoce en profundidad la identidad local, descubre cómo por un lado la imagen que se da de la ciudad no tiene nada que ver con lo que la ciudad verdaderamente es, cómo se exageran los tópicos y cómo la visión que se difunde se asienta en la hipérbola y la leyenda. Sin embargo, asume con estupor como algunas de las facetas resaltadas por guías, documentales, audioguías, han terminado por imponerse y tienen su origen probablemente en la propia difusión. Se pregunta entonces si parte de la imagen que recogió en los aeropuertos habrá influido finalmente en los habitantes reales de las ciudades. Es el poder creador de los medios, la capacidad repentina de generar realidades a través de la repetición comunicativa.

Michael Sorkin analiza los procesos de mediatización como un agente más en la generación de la ciudad. La ciudad va siendo reproducida en los medios de comunicación en cada vez más aspectos, sin embargo, esta imagen, por los propios procesos de la divulgación, tiende hacia una cada vez más acusada simplificación, una reducción a lo icónico. Como hemos visto, esta nueva realidad distorsiona la original, que nunca vuelve a ser la misma, en cuanto se ve no sólo reflejada sino en parte identificada con su propia imagen.

Ciudad zapping

En el uso de los entornos urbanos, los ciudadanos establecen una serie de secuencias que interconectan los elementos de la ciudad. Las nuevas relaciones creadas, que se superponen a la trama urbana y la van dotando de sentido, se refieren a cuestiones de trabajo, ocio, relaciones sociales, necesidades de avituallamiento, consumo, recorridos emocionales. Creadas a modo de sinapsis urbanas, estas nuevas interconexiones aparecen en lo individual como asociaciones súbitas, insignificantes en el todo, y son afianzadas por las masas, hasta incluso entrar a ser parte activa en la conformación de lo que la ciudad es, en el establecimiento de los límites entre las diferentes realidades urbanas y arquitectónicas. Estas interconexiones son a la vez fuerza creadora de la ciudad y acción erosiva de lo ya establecido.



En una situación teórica ideal, estas secuencias se desarrollarían como una sucesión concatenada de realidades en la que no se advertirían discontinuidades y los tránsitos de unos tejidos urbanos a otros, de unos usos a otros, de lo exterior a lo interior, de lo público a lo privado, se producirían de una forma difuminada, desacralizando los bordes y acercando la ciudad a la escala aprehensible del peatón.

Sin embargo, la lógica suburbana que rige la mayor parte de las grandes ciudades contemporáneas, tergiversa la naturaleza continua de las secuencias urbanas y las arrastra hacia procesos de dispersión que van más allá de la separación física entre los elementos. La ciudad dispersa se basa en una serie de conjuntos distantes interconectados por sistemas de transporte. Los núcleos urbanos tienden a la monofuncionalidad total y cualquier actividad implica un desplazamiento internuclear. La segregación por usos es casi absoluta, la ciudad se acerca al concepto de archipiélago.

Albert Pope habla de la *ciudad centripeta*,¹⁰ una ciudad formada por núcleos referidos a su propio borde que se aíslan del resto y, mediante una deliberada interrupción súbita de su trama urbana, subrayan el concepto de exterior. Esto genera la automática conformación de una frontera que separa lo que venía siendo de lo que empieza a ser la ciudad. Estos bordes son asumidos por las distribuciones socioeconómicas, lo cual termina por provocar discontinuidades en las secuencias urbanas antes descritas.

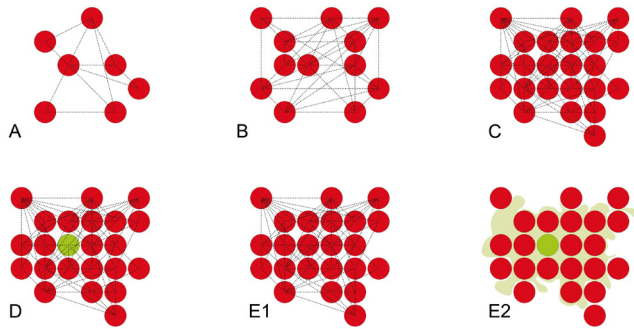
“(...) las diferentes zonas desarrolladas de Nueva York están separadas entre ellas por franjas abandonadas. Ahora bien, más que despertar críticas, esta disposición caótica y esta yuxtaposición inconexa de fragmentos de ciudad es aceptada e incluso aplaudida (...) Al estar cada fragmento bien compuesto logra absorber la atención del espectador y deja en segundo plano los espacios intermedios abandonados. Para quienes viajan por este recorrido arquitectónico imaginario, los centros visibles borran las distinciones entre el paisaje real de la ciudad y el espectáculo”¹¹

En una ciudad atomizada, los procesos urbanos que vinculan unas actividades con otras, frente a las distancias enormes, se ven irremediamente vinculados al transporte motorizado. La obsesión por la velocidad y la exaltación, propia de la sociedad de consumo, del vehículo privado como suministrador de libertad, llevan a la dependencia absoluta del automóvil. Los desplazamientos se realizan en coche a pesar de que el tiempo necesario para los mismos o incluso las distancias (atajos, caminos peatonales, carriles bici), se verían reducidos en el uso de otras formas de transporte. La necesidad del automóvil ha invadido por tanto el propio concepto de desplazamiento, que apenas si puede concebirse sin tenerlo en cuenta. El ciudadano pasa de una realidad a otra sin más transición que el transporte en coche, como cambiando de canal en la televisión. Es la ciudad zapping.

La dispersión suburbana extrema desnaturaliza asimismo la ciudad como lugar de lo público. Los espacios intersticiales entre los núcleos de actividad, dilatados hasta la exageración, se convierten en zonas mutiladas por infraestructuras y fuertemente desarticuladas. Son ámbitos percibidos desde la movilidad y nunca desde la vivencia social, se trata, en el sentido que les dan Marc Augé¹² y Paul Virilio¹³, de no-lugares en los que la escala humana del peatón ha desaparecido. Por tanto, el sustrato de contacto en el que flotan las zonas habitables, lejos de unificar los elementos, tiende a separarlos incluso más de lo que las distancias ya imponen por sí mismas.

La segregación de usos y la dependencia del automóvil terminan por alterar las relaciones entre lo público y lo privado a todas las escalas, afectando no sólo a las relaciones entre los grandes paquetes de usos, sino provocando profundas discontinuidades desde la escala doméstica. La monofuncionalidad lleva a la inactividad en los espacios públicos exteriores y a su degradación. Los espacios públicos como entornos de relación son sustituidos por la arquitectura. Las atmósferas acondicionadas (en lo social, lo climático, lo acústico) suplantando los espacios públicos abiertos y filtran todo lo incómodo. Es el mundo de temperatura constante, en el que el espacio interior de la vivienda precede al del automóvil, que a su vez se enlaza con el de la oficina, que da paso de nuevo al automóvil para regresar finalmente a la vivienda. Una sucesión de escenarios en los que lo público no existe sino más allá de las paredes que nos protegen en el simulacro y que por estar al margen de los procesos sociales de la mayoría de la población tiende a la degradación. No es posible un espacio público no habitado.

Estos procesos de dispersión suburbana de las funciones de la ciudad, como en un sistema de *galaxias metropolitanas policéntricas*¹⁴ en el que el vacío intersticial se desertiza, llegan a situaciones extremas en la confrontación con lógicas especulativas. Cuando por acción de la presión económica, se comienza a colonizar los espacios intermedios, antes dilatados, sin alterar la dinámica del sistema, poco a poco los diferentes núcleos se van acercando físicamente, por la aparición de otros nuevos, pero manteniendo



Esquema de la evolución urbana hacia la ciudad zapping, MiguelGentil, 2009

do todos intacto su carácter monofuncional excluyente. La dispersión física desaparece en lo que a la distancia se refiere, pero se exagera en otros muchos parámetros: libertad de movimiento, número de filtros de paso, número de filtros sociales, cantidad de actividades limitadas... Los espacios intermedios se limitan entonces cada vez más a las amplitudes mínimas necesarias para las comunicaciones rodadas y lo público, en cuanto entorno de libertad, desaparece entonces también incluso en los resquicios que quedan entre los paquetes de uso exclusivo.

La ciudad zapping conserva así su naturaleza de espacio de fortalezas, un entorno en el que el las realidades no se interconectan en la escala del peatón, pero llevando las distancias tan al mínimo, que desde la escala del viandante, que como hemos dicho es ajena al sistema, se puede percibir la tremenda desarticulación urbana. El espacio de la movilidad es repentinamente perceptible, en su inconsistencia, desde la lentitud del paso humano: la ciudad zapping está más visible que nunca.

Si dentro de esta realidad urbana desarticulada en la cercanía violenta de realidades inconexas, aparece un entorno público (ya sea un espacio público exterior o un equipamiento), existen varias posibilidades:

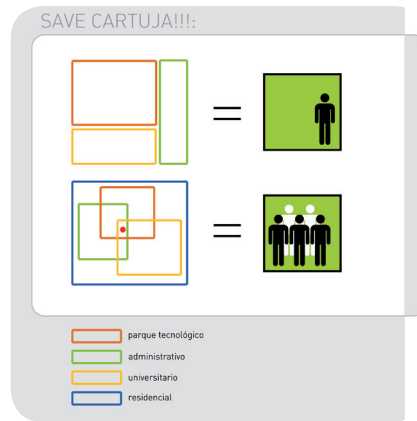
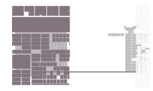
A_ El entorno público se inserta asumiendo la lógica suburbana del entorno, por lo que se blindo hacia un exterior hostil y participa de la exclusión hacia los espacios intermedios. El entorno público parecería entonces como un reducto más en el bosque de fronteras, y se mostraría finalmente como una zona nuevamente inexpugnable, blindado de vallas, controles de acceso, horarios o seguridad privada. Incluso su expresión material tendería a mimetizar esta idea de aislamiento, mostrando formas propias de otros usos. (véase el ejemplo de Torre Triana, edificio administrativo en Sevilla). Esta posibilidad se encuentra representada en el siguiente esquema como E_1, y equivale a retroceder al estado anterior. La inserción del entorno público se difuminaría en la ciudad zapping hasta hacer de éste uno más de los entornos de exclusión que la conforman, un elemento más de la ciudad centrípeta volcada en sí misma.

B_ El entorno público se inserta de una forma activa, crítica, negando la dinámica de la exclusión y erigiéndose en elemento articulador del entorno urbano. La inserción del elemento público recuperaría en parte la naturaleza pública de todo el ámbito, reinsertando así el concepto de continuo público opuesto a la ciudad zapping (E_2). En este sentido, la inoculación de entornos públicos en zonas degradadas o desarticuladas, podría ayudar a subvertir la tendencia hacia la exclusión monofuncional por encima del uso propio del equipamiento, con lo que, incluso edificios públicos destinados a funciones poco dotacionales, edificios administrativos, por ejemplo, desbordarían su ámbito de acción urbana más allá de su entorno inmediato y multiplicarían así su capacidad de transformación urbana, de otra forma prácticamente nula. Lo público, en su expresión más auténtica de entorno de oportunidad, ejercería de interferencia en la ciudad zapping, mezclando canales, desdibujando bordes.

1 200 r

Isla de la Cartuja. Ciudad zapping Sevilla

La isla de la Cartuja en Sevilla ejemplifica muchos de los aspectos que se han venido explicando respecto de la destrucción de lo público. Como entorno urbano está organizado como un racimo de espacios de exclusión; una serie de entornos inconexos regidos por una lógica suburbana que implica desplazamien-



Intervenciones en Isla de la Cartuja

insertar secuencias urbanas coherentes como las que articulan el centro histórico



tos en coche entre cada uno de los núcleos, pero con una escala que podría estar vinculada a desplazamientos peatonales. Es la ciudad zapping. El conjunto en sí mismo constituye también un gran entorno de exclusión, aislado de la ciudad y no vinculado a las secuencias habituales de uso.

Situada entre dos ríos: por un lado el curso desviado del Guadalquivir y por otro la dársena artificial que ocupa lo que fue el cauce histórico, la Isla de la Cartuja albergó en el año 1992 una Exposición Universal, por lo que gran parte de su superficie constituyó, durante seis meses y de forma explícita, un parque temático. La zona se encuentra, en su lado Este, adyacente al casco histórico, separada tan sólo por el río, y hacia el Sur linda con Triana, arrabal histórico de la ciudad.

Sin embargo, a pesar de su situación estratégica, la ciudad no ha podido aún asumir la Isla de la Cartuja como un entorno reconocible, por lo que sigue sin pertenecer a los tránsitos urbanos, y se entiende siempre como un espacio aparte al que habitualmente se accede en coche y al que se va para algo concreto. Las secuelas de la “parquetematización” de lo urbano aún se muestran presentes. Es como visitar unas ruinas, el tiempo inmóvil en un sinsentido. Nada es lo que era y lo que queda sigue atascado en su contradicción con el presente. Todo está todavía impregnado de una atmósfera de parque temático abandonado. Aquello siguen siendo los restos de una Exposición Universal, concepto ya por sí mismo ajeno a la sociedad global de la información.

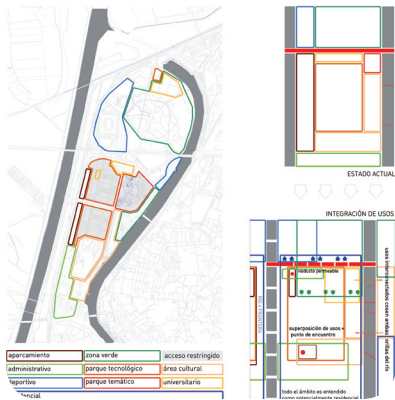
Un entorno diseñado para el peatón está súbitamente invadido por los vehículos, el paseante queda relegado a los resquicios y termina por coger, también él, el coche. Es difícil encontrar a alguien andando por allí, no hay niños jugando en Cartuja. El transeúnte huye de un recinto a otro evitando quedar al descubierto en los espacios intermedios, buscando la seguridad de las vallas, que sólo en este sentido ayudan al ciudadano. La Cartuja es un lugar al que se va y del que se viene, pero en el que nunca se está, sino es dentro de un recinto acotado con una función evidente.

Los usos se encuentran totalmente aislados entre sí, conformando islas inaccesibles, herméticas. Las secuencias urbanas que dotan de sentido las diferentes realidades que habitualmente se suceden en la ciudad, aparecen por tanto como totalmente desarticuladas, en un entorno ilegible e inhóspito. Es un espacio que se percibe desde la movilidad, a la velocidad del transporte motorizado, el peatón prácticamente no existe por fuera de las vallas. La continuidad de lo público se ve totalmente rota al aparecer continuas fronteras, filtros de control, espacios desiertos. Incluso el diseño de los elementos divisorios se erige en perfecta metáfora de todo ello: una vallas que desaparecen si son miradas estando en movimiento, pero que a la velocidad del peatón solo dejan ver entre los barrotes y son imposibles de escalar. Son las paredes del no-lugar.

La terciarización de los usos es total. Un gran parque empresarial ocupa una enorme extensión y se encuentra blindado por vallas y controles de acceso. Durante la noche permanece sellado y nadie recorre las calles o los bulevares, el entorno ha quedado totalmente privatizado. Tampoco durante el día hay demasiada actividad, pues ésta se reduce a la estrictamente relacionada con las sedes empresariales colocadas en el interior. No hay transeúntes, todos llevan un paso dirigido, acelerado.

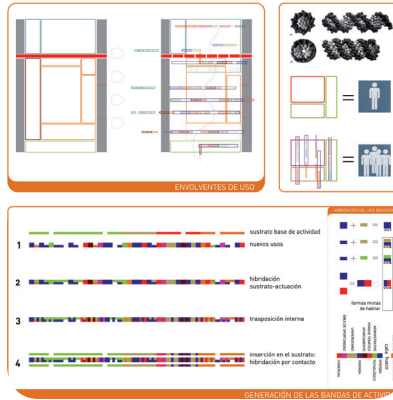
Un gran parque (Parque del Alamillo) colocado hacia la zona norte, se encuentra aislado del resto del

diagnóstico_envolventes de uso_situación y propuesta



Intervenciones en Isla de la Cartuja

propuesta: inserción del uso residencial e hibridaciones



entorno por grandes descampados o extensiones de asfalto. Fronteras vacías que separan a los usuarios potenciales provenientes de la zona universitaria. El parque se enmarca por tanto en el circuito suburbano de la movilidad individual y queda totalmente desconectado de su entorno inmediato.

Todo elemento articulador existente es también impermeabilizado del resto. Por un lado el río vivo, hacia el oeste, queda separado por una vía rápida de circulación y un muro de defensa frente a las riadas. La franja de orilla ha quedado degradada y es lugar de actividades marginales de prostitución o tráfico de drogas. Hacia la ciudad histórica, en la dársena, franjas de orilla abandonadas y sin uso, en las que la vegetación ha recuperado su espacio, impiden el contacto con el río histórico.

En este entorno desarticulado, de bloques inconexos, se enclavan un gran centro administrativo público y un antiguo monasterio reciclado en centro cultural y de investigación. En una atmósfera hostil, ambos participan de la exclusión y se protegen del exterior. El centro administrativo, colocado en uno de los bordes, junto a una de las vías más concurridas de penetración a la ciudad, genera con su actividad un mayor colapso, por lo que se desperdicia el efecto dinamizador que ésta podría tener. Como un edificio fortaleza, rodeado por infinidad de filtros de control de acceso y barreras físicas, el edificio llega a negar su naturaleza pública, al no asumir su efecto transformador como dotación más allá de su uso específico.

Los equipamientos deberían tener un carácter activo en la inversión de este tipo de espacios privatizados, no participando de los procesos de exclusión, sino emplazándose con una voluntad integradora, casi subversiva, que tendiese a recuperar la naturaleza pública, no sólo de los edificios en sí mismos, sino de todo el entorno. En el caso que nos ocupa, el nuevo planeamiento no sólo no procura una superposición de los usos, sino que los intensifica en su actual configuración. Fossiliza la secuencia propia del terciario: ausencia-colapso-ausencia, al no incluir usos residenciales que dilaten las franjas horarias de uso, que aporten ciudadanos que, en su devenir diario por allí, recuperen las secuencias propias de la ciudad consolidada y doten de coherencia al tejido urbano. Cartuja seguirá siendo una ciudad de guardias jurados a partir de las diez de la noche, lejos de todas partes. Los edificios públicos, existentes y previstos, quedan atascados en su condición suburbana, por lo que se verán de nuevo obligados a negar su entorno y encontrarse en sí mismos.

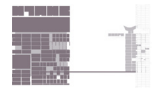
La secuencia de imágenes e ideogramas que se presentan a continuación muestran una aproximación al problema de la Isla de la Cartuja en Sevilla y aventuran una estrategia de intervención, un alegato contra la ciudad zapping.

[NOTAS]

¹ Madera Donoso, Miguel; Barrera Altemir, Marta; Gentil Fernández, Miguel. Informe sobre arquitectura pública. Pg 20. Ed: Fundación Arquitectura Contemporánea. Promovido por la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Andalucía. Córdoba 2007.

² Baudrillard, Jean. Cultura y simulacro. La precesión de los simulacros. Pg 25. Ed. Kairós. 1978-2005

³ Baudrillard, Jean. Cultura y simulacro. El fin de lo social. Pg 189. Ed. Kairós. 1978-2005



- ⁴ Debord, Guy. La sociedad del espectáculo. 1967. Artículo 8. Ed: Pre-textos. Valencia. 2002.
- ⁵ Baudrillard, Jean. Cultura y simulacro. Cap: La precesión de los simulacros. Pg 18. Ed. Kairós. 1978-2005
- ⁶ Debord, Guy. La sociedad del espectáculo. 1967. Artículo 15. Ed: Pre-textos. Valencia. 2002.
- ⁷ El olor vende. Diario el País. 23 de Septiembre de 2007.
- ⁸ Davis, Mike. La ciudad de cuarzo. Cap: El centro comercial que todo lo ve. Pgs: 209-212. Ed: Lengua de trapo. 2003.
- ⁹ Crawford, Margaret. Variaciones sobre un parque temático (Sorkin, Michael (ED)). Cap: El mundo en un centro comercial. Pg: 19. Ed Gustavo Gili. 2004
- ¹⁰ Pope, Albert. Ladders. Pg: Princeton Architectural Press.
- ¹¹ Boyer, M. Christine. Variaciones sobre un parque temático (Sorkin, Michael (ED)). Cap: Ciudades en Venta. Pg: 208. Ed Gustavo Gili. 2004
- ¹² Augé, Marc. Los "no lugares" : espacios del anonimato : una antropología de la sobremodernidad
- ¹³ Virilio, Paul. La máquina de la visión.
- ¹⁴ Davis, Mike. La ciudad de cuarzo. Cap: El centro comercial que todo lo ve. Pgs: 194-195. Ed: Lengua de trapo. 2003.

[BIBLIOGRAFÍA]

- AUGÉ, Marc. Los "no lugares" : espacios del anonimato : una antropología de la sobremodernidad . Ed. Gedisa. Barcelona. 1994.
- BATESON, Gregory. Pasos hacia una Ecología de la Mente. Ed. Lohlé-Lumen. Argentina, 1998.
- BAUDRILLARD, Jean. Cultura y simulacro. Barcelona. 2005
- DACHEVSKY, Marcelo. Urban zapping-Ciudades, productos y marcas. Ed. Edicions UPC. Barcelona 2001.
- DAVIS, Mike. Ciudad de Cuarzo. Arqueología del futuro en los Ángeles. Ed: Lengua de Trapo SL. 2003
- DEBORD, Guy. La sociedad del espectáculo. Ed. Pre-Textos. Valencia 2000.
- DEL CAZ, GIGOSOS, SARAVIA. Ciudades Civilizadas. Ed. Ediciones ETSAV. Valladolid 1999.
- DELGADO, Manuel. El Animal Público. Ed. Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona, 1999
- DELGADO, Manuel. Sociedades Movedizas. Ed. Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona, 2007
- GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del Siglo XXI. Ed. Gustavo Gili S.L. Barcelona, 2004.
- LYOTARD, Jean-François. La condición Postmoderna. Ed: Cátedra. Madrid. 2006
- MADERA DONOSO, Miguel. BARRERA ALTEMIR, Marta. GENTIL FERNÁNDEZ, Miguel. Informe sobre arquitectura pública. Ed: Fundación Arquitectura Contemporánea. Córdoba 2007.
- MADERA DONOSO, Miguel. BARRERA ALTEMIR, Marta. GENTIL FERNÁNDEZ, Miguel. Cuaderno de las jornadas sobre arquitectura pública. Ed: Fundación Arquitectura Contemporánea. Córdoba Marzo 2007.
- MITCHELL, J. William. E-topía." Vida urbana, JIm. Pero no la que nosotros conocemos". Ed: Gustavo Gili SA. Barcelona. 2001
- MONZÓ, Quim. Catorce ciudades contando Brooklyn. Ed. Acantilado. Barcelona. 2004
- MORIN, Edgar. El Método. Ed. Cátedra. 2002.
- PÉREZ DE LAMA HALCÓN, José. Devenires Ciborg: Arquitectura, Urbanismo y Redes de Comunicación. Ed. Secretariado de publicaciones. Universidad de Sevilla. Sevilla, 2006.
- POPE, Albert. Ladders. Princeton Architectural Press. New York. 1996.
- ROGERS, Richard. Gumuchdjian, Philip. Ciudades para un pequeño planeta. Ed. Gustavo Gili S.L. Barcelona, 2000.
- RUEDA PALENZUELA, Salvador y otros. Libro Verde del Medioambiente Urbano (borrador). Ed. Ministerio de Medioambiente. Marzo 2007
- SENNET, Richard. Vida Urbana e identidad personal. Ed. Península S.A. Barcelona, 2001.
- SORKIN, Michael (Ed). Variaciones sobre un parque temático. Ed. Gustavo Gili S.L. Barcelona, 2004
- VERDÚ, Vicente. Planeta americano. Ed. Anagrama. Barcelona 1996.
- VENTURI, Robert. Scott Brown, Denise. Izenour, Steven. Aprendiendo de las Vegas. Ed: Gustavo Gili. Barcelona 1978.
- VIRILIO, Paul. La máquina de la visión. Ed: Cátedra. Madrid. 1989
- VV.AA. Pos-it city. Ciudades ocasionales. Ed. Centro de Cultura Contemporánea. Barcelona. 2008



VVAA. Fadaiat. Libertad de movimiento + libertad de conocimiento. Ed. Diputación de Málaga.2006. Pg 86.

VV.AA. La ciudad de los ciudadanos. Ed. Dirección General de la Vivienda, la Arquitectura y el Urbanismo (Ministerio de Fomento). Madrid 1997.

Información virtual más destacada:

www.derechoalaciudad.org
www.proyectojuarez.org.mx
www.jerde.com

www.urblog.org
www.hackitectura.net
www.celebration.fl.us

www.moma.org
www.michaelrakowitz.com
www.banksy.co.uk

www.santiago-sierra.com
www.barminsky.com
www.allisonjackson.com