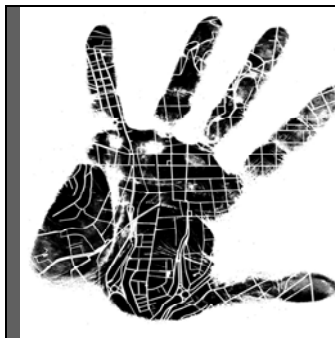




Jornadas. 8 y 9 de Julio, 2010. Málaga

REPENSANDO LA METRÓPOLIS. PRÁCTICAS EXPERIMENTALES EN TORNO A LA CONSTRUCCIÓN DE NUEVOS DERECHOS URBANOS

EXTRACCIONES ACERCA DE LA LECTURA DEL ESPACIO URBANO A TRAVÉS DEL CUERPO

Miguel Torres García
Arquitecto, MSc.

Línea Temática

La ciudad ecosófica. Ecología ambiental, social y mental: sostenibilidad y *cuidadanía*

Resumen

Esta comunicación se propone registrar algunas formas de creación de un imaginario urbano, cuyo estudio más amplio y en claves multidisciplinares se propone esencial como paso previo al diseño del espacio público plenamente integrado con la ciudadanía. Para ello explorará una muestra compuesta por tres tipos de intervenciones en la ciudad cuyas figuras claves son David Belle, Rémi Gaillard y el grupo Improv Everywhere. Estas actividades se probarán enraizadas en la tradición artística surgida en la modernidad, revalorizada a finales de los años sesenta tanto en Europa como en Estados Unidos, y ampliamente extendida como medio para la reivindicación de espacio urbano en los últimos años, un proceso que se desprende de sus componentes primero violentas y después políticas y se integra ya en la lógica de la cultura de masas.

El Centro de Estudios Andaluces es una entidad de carácter científico y cultural, sin ánimo de lucro, adscrita a la Consejería de la Presidencia de la Junta de Andalucía.

El objetivo esencial de esta institución es fomentar cuantitativa y cualitativamente una línea de estudios e investigaciones científicas que contribuyan a un más preciso y detallado conocimiento de Andalucía, y difundir sus resultados a través de varias líneas estratégicas.

El Centro de Estudios Andaluces desea generar un marco estable de relaciones con la comunidad científica e intelectual y con movimientos culturales en Andalucía desde el que crear verdaderos canales de comunicación para dar cobertura a las inquietudes intelectuales y culturales.



Las opiniones publicadas por los autores en esta colección son de su exclusiva responsabilidad. El uso de cualquiera de las imágenes incluidas en este documento deberá ser autorizado por el correspondiente titular del copyright.

© De los textos: sus autores.

© 2010. Fundación Pública Andaluza Centro de Estudios Andaluces. Consejería de la Presidencia. Junta de Andalucía

<http://www.centrodeestudiosandaluces.es/>

Prohibida su venta.

Extracciones acerca de la lectura del espacio urbano a través del cuerpo

1. Introducción

Esta comunicación se propone registrar algunas formas de creación de un imaginario urbano, que se supone aquí esencial como paso previo al diseño del espacio. El mecanismo tradicional consistente en el pacto de un contenido simbólico o representativo, aunque sigue en cierta medida vigente a la hora de entender el funcionamiento de las ciudades hoy, muestra signos de estar siendo superado y pide una reflexión sobre en qué medida es una inercia de pasadas formas de hacer y entender el espacio de la ciudad. Es una continuidad compartida tanto por la disciplina urbanística y arquitectónica como por la clase política, pero acaso no explica en su totalidad la relación entre la ciudadanía y su entorno. Es ésta la que construye el espacio en su mayor medida a partir de su experiencia propia y combinada, y aunque el espacio urbano continúe siendo el depositario de la memoria institucional y colectiva, la forma en que esa memoria se almacene y recree ha de evolucionar, por fuerza, al mismo ritmo en que está cambiando su manera de generarse.

Las mayores contribuciones al respecto vienen del campo del arte, y quizás en especial de las artes escénicas, que desde los comienzos de la modernidad¹ han recogido, reelaborado y hecho circular los imaginarios de lo urbano, si acaso con más prontitud y más agilidad que las disciplinas directamente concernidas. No es este el momento de registrar la antigua e íntima relación entre las artes escénicas y la ciudad, de manera que trabajaremos bajo el entendimiento de que esta existe, y de que se intensifica con la aparición de la fotografía y el cine, así como de la consolidación de la cultura de masas como un actor relevante en el panorama cultural y vital general.

El desarrollo del arte conceptual a partir del germen de la modernidad, y en particular de las técnicas relativas a la creación, registro y difusión de situaciones, performances y happenings, ha nutrido en su encuentro con las artes escénicas todo un cuerpo de experiencias que descubren una gran cantidad de situaciones urbanas, aún por descodificar y explotar. A pesar de unos comienzos posiblemente demasiado crípticos, gracias al paso del tiempo y la consolidación y extensión de las nuevas técnicas, ese nuevo lenguaje crea ya situaciones no sólo conceptualmente complejas sino que además consiguen crear fuertes vínculos y una asimilación completa por parte del público. Es este un punto importante, ya que la accesibilidad de un planteamiento a un amplio espectro del público necesariamente tiene que contribuir al éxito de un espacio en su condición de urbano.

¹ Dubbini, Renzo. «Imágenes de la Metrópolis: Transformación y Conflicto» en Calatrava Escobar, J. González Alcantud, J.A. ed. *La Ciudad: Paraíso y conflicto*. Madrid: Consejería de Obras Públicas y Transportes de la Junta de Andalucía, Abada Editores, 2007.

2. Entre el conflicto violento y la actividad artística

Para comprender el cómo se están creando estos imaginarios de lo urbano e incluso nuevos espacios debemos detenernos un poco en los conceptos de conflicto y subversión. Tradicionalmente el conflicto, y en particular el conflicto social ha sido el elemento creador de nuevos espacios sociales, y la ciudad se ha visto afectada en cuanto ha permanecido como tropo del paisaje social: la ocupación, la reivindicación sobre el espacio urbano simbolizaba la demanda de un ámbito en el espacio social. Esta reclamación tiene como fin subvertir los esquemas morales y sociales precedentes para sobre ellos construir un orden distinto, pero aunque esa actividad subversiva se pueda conseguir a través del enfrentamiento violento, existen otras componentes en estos mecanismos que buscan provocar una evolución social a través de la intervención sobre el espacio de la ciudad. A partir de la modernidad el arte trabaja casi indefectiblemente con la subversión; explora de los límites y ortodoxias heredados, buscando la forma de transgredir los primeros y contravenir las segundas².

Los referentes más cercanos a la actualidad son dos, en primer lugar los disturbios de mayo del 68, bien conocidos y a los cuales la Internacional Situacionista se encargaría de dotar de cuerpo teórico, pero que en esencia sostuvo la idea de la revolución –violenta– como método de reivindicación de un nuevo espacio social y urbano.

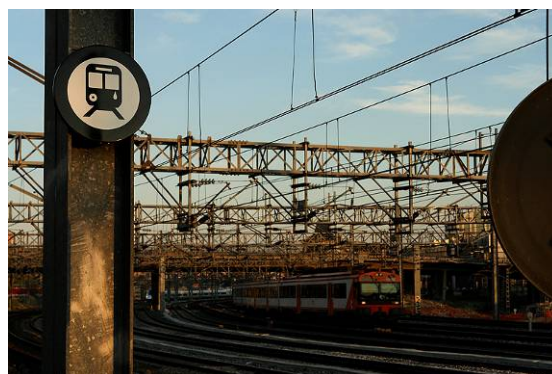
El segundo referente es el *Hip hop*. Después del Movimiento Estadounidense por los Derechos Civiles, que obtuvo sus principales progresos por la vía no-violenta de Luther King (aunque su historia incluya influencias importantes desde posiciones más radicales, como las de los Panteras Negras o la Nación del Islam), se abrió la vía para la toma de una posición de las personas de raza negra en el espacio público y social de los EEUU. Sin embargo, esta población seguía moviéndose en los límites de la marginalidad social y económica, y la violencia continuaba estigmatizando su entorno.

La figura del DJ Afrika Bambaataa reconoce que el clima de violencia hace peligrar los logros en, y derivados de, el reconocimiento de los derechos de la comunidad negra. El enfrentamiento entre bandas es puramente nocivo para el colectivo, y la violencia contra las clases más favorecidas o la comunidad blanca pone en riesgo los avances logrados a través de la no-violencia. Juntando diferentes elementos de la cultura callejera, impulsa entonces la cultura del *Hip hop* con la intención de ofrecer alternativas a la expresión violenta de bandas e individuos del gueto.

A modo de resumen elemental, hay dos elementos principales que emergen de esta filosofía al comienzo del desarrollo del *Hip hop*. Para sustituir a la violencia *entre* negros, se pone en marcha la cultura del *break dance* y los *show-downs*: las competiciones entre bandas se intentan

² Dormer, Peter. "A bridge too far-sighted to be built". *The independent*, 23 de Marzo de 1994. En Miles, Malcolm. *Art, Space and the City. Public art and urban futures*. New York: Routledge, 2000.

entonces resolver a partir de competiciones de danza entre *b-boys*. Para sustituir la violencia *contra* los blancos, se pone en juego el grafiti, cubriendo varios frentes a la vez: por un lado libera el impulso personal de expresarse de colectivos que de otra forma no tienen voz en la ciudad; por otro desafía el elemento clave en la segregación entre pobres y ricos -que en el ámbito de la ciudad trasciende a las diferencias raciales-: con el grafiti se ataca directamente al esquema de la propiedad privada, aunque sea de una manera pacífica y en ocasiones con la legitimación de la práctica artística³.



A la izquierda, pintada –stencil- de Banksy, poniendo en relieve el grado de conformismo al que se ha llegado tras la asimilación del grafiti por los circuitos artísticos convencionales y la sociedad en general: un policía con un caniche vigila un muro designado oficialmente como “área para grafitis”. A la derecha, intervención de Spy en Atocha, en memoria de las víctimas del atentado del 11-M, tergiversando el uso como signifiante de la señal de tráfico. Imágenes obtenidas de sus páginas oficiales www.banksy.co.uk y www.spy.org.es.

Desde los años 1970, el encuentro entre estas dos líneas de actuación en la ciudad ha sido extremadamente fértil, ha mantenido un contacto continuo entre los espacios de la cultura de masas y los circuitos artísticos, y se ha alimentado asimismo de una relación entre las intervenciones locales, esto es en cada ciudad, y una corriente global liderada por el ejemplo de Nueva York. Valgan como ejemplo las trayectorias de los artistas callejeros Banksy y Spy (radicados en Londres y Madrid, pero que actúan ya a nivel internacional).

Paso 1. El individuo como banco de pruebas del espacio construido

Los practicantes de *Parkour* y *Free-Running* se desplazan corriendo de A a B por el trayecto más directo o en su caso que contenga los obstáculos más difíciles que puedan salvar. Fue introducido principalmente por los franceses David Belle y Sébastien Foucan y es en esencia más una traducción física de una determinada filosofía y un régimen de entrenamiento, que una verdadera actividad. Los movimientos de su gama, a menudo acrobáticos, empiezan y terminan

³ Sobre este tema, es especialmente gráfico el documental: Fontaine, Dick (dir.) *Beat This!: A Hip hop history*. Londres: BBC, 1984.

a la carrera: “*I climb, I jump, I keep moving!*”, y encadenados en una secuencia tras otra consiguen generar una imagen de continuidad y inexorabilidad de su movimiento.



Registro de una serie de movimientos de Parkour –superando una valla– en el festival de Waco, Texas. Fotografía © Rita Quinn.

Este movimiento reclama para sí la forma de la *trayectoria* de De Certeau, “sucesión diacrónica de puntos recorridos”⁴, imposible de abstraer sobre un plano, un relato o una imagen. Pero sin embargo es en el terreno virtual, a través del montaje y edición de vídeo, la difusión por web o exhibiciones que el *parkour* consigue su verdadera dimensión.

En efecto, la disciplina creada por Belle y Foucan consigue su mayor visibilidad gracias a la demanda de coreografías para cine, televisión o exhibiciones. Impactantes secuencias de persecuciones acrobáticas han contribuido a las últimas ediciones del personaje de James Bond⁵, o Jason Bourne (que no es sino una adaptación del mismo mito Bond a una clave estadounidense)⁶. En ambos casos, la secuencia sirve como expresión de una determinada actitud, y ambos casos muy caracterizada por un individualismo exacerbado. En ese contexto, el espacio urbano se desnuda de significado, pasa a ser una topografía indistinta asimilable (como sucede en uno de los vídeos de Belle) a un entorno natural, como un bosque o la jungla. Desnudo de cualquier implicación social, la única medida del espacio es el cuerpo humano, y su habilidad para atravesar un entorno que no es más que una sucesión de obstáculos.

⁴ De Certeau, Michel. *L’Invention du Quotidien. 1. Arts de Faire*. Ed. Luce Giard. Paris: Gallimard, 1990. p.58.

⁵ Campbell, Martin (dir.). *Casino Royale*. Columbia Pictures, Metro Goldwyn Mayer, 2006.

⁶ Greengrass, Paul (dir.). *The Bourne Ultimatum*. Universal Pictures, 2007.



Imagen de *The Bourne Ultimatum* (op. cit.). Persecución policial por las azoteas de Tánger, en la que el personaje de Matt Damon pone en juego algunos movimientos de parkour. © 2007 Universal Studios and Motion Pictures BETA Produktionsgesellschaft mbH & Co. KG.

Es una derivación del *cyber-punk* y su visión apocalíptica de un entorno urbano en el que la sobresaturación de las redes de significados engulle a todo aquél que no esté lo suficientemente dotado como para navegar hábilmente entre tal marejada. Y curiosamente un punto de contacto entre el anarquismo situacionista de extrema izquierda y el nihilismo individualista neoconservador (este último más cercano a la genealogía literaria del personaje de Bond, el existencialismo de *Blade Runner* o *Ghost in the Shell* o las influencias sionistas de la serie de filmes *Matrix*). En el contexto actual de cultura de masas y global, en el que las relaciones socio-políticas cada vez más se virtualizan y se desvinculan de la geografía urbana⁷, el cuerpo humano queda como la medida última e indivisible de la escala de la ciudad.

⁷ Signorelli, Amalia. « Plazas reales, plazas virtuales » en Calatrava Escobar, J. González Alcantud, J.A. (Ed.) *La Ciudad: Paraíso y conflicto*. Madrid: Consejería de Obras Públicas y Transportes de la Junta de Andalucía, Abada Editores, 2007.



El cyborg Motoko Kusanagi, enfrentada a la ciudad con cuerpo de niña en la película de anime de inspiración cyberpunk *Ghost in the Shell 2.0* (Dir. Mamoru Oshii, 2008) © 1995-2008 Masamune Shirow / Kodansha / Bandai Visual / Manga Entertainment.

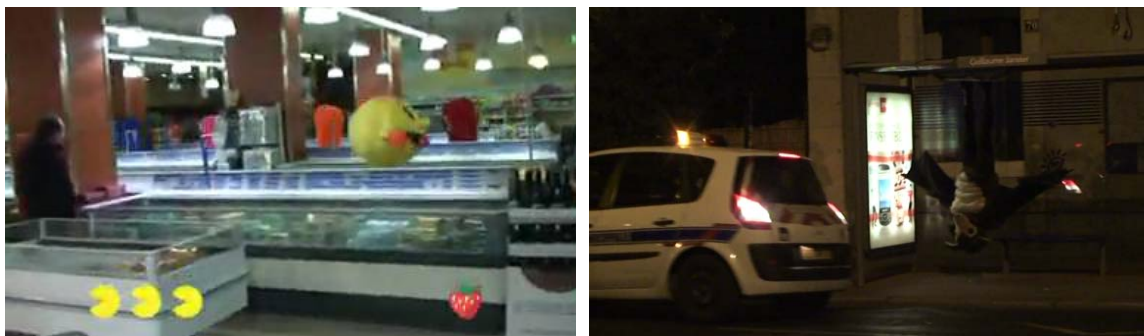
Paso 2. La extensión artificial del individuo

Rémi Gaillard es un *prankster* francés que mantiene una página web en la que cuelga sus acciones bajo el lema “es haciendo cualquier cosa que nos convertimos en cualquiera”⁸, que introduce una radicalidad de la condición de ciudadano, la persona anónima, capaz de representarse de diferentes maneras en diferentes entornos urbanos y así, en la misma medida, recreándolos⁹. La extrapolación de este concepto se consigue en las “intervenciones” de Gaillard por medio del disfraz, que al modificar la medida y expresión de su cuerpo induce una modificación de su entorno¹⁰.

⁸ *C'est en faisant n'importe quoi qu'on devient n'importe qui*. <http://www.nimportequi.com/en/>. Última consulta 11 de junio de 2010.

⁹ Delgado Ruiz, Manuel. *Sociedades Movedizas: pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama, 2007.

¹⁰ En este sentido, también se podría traer a colación la práctica de *Skateboarding*, en la medida en que el patinete supone una extensión del cuerpo. Pero en el ámbito propio de este texto podría ser una distracción, ya que el *free-running* se puede entender como una depuración, quizás la definitiva, de aquél, como afirma Iain Borden en su intervención en: Christie, Mike. *Jump London*. Londres: Optomen Television, Channel 4, 2003.



Gaillard disfrazado de Pacman en un supermercado y de murciélago, colgando bocabajo de una parada de autobús en el momento en que es advertido por la policía.

El disfraz también da a Gaillard poderes. Por medio del disfraz encuentra la manera de invadir el espacio personal de otros ciudadanos, de renegociar con ellos su área de influencia y de provocar en ellos una respuesta, a menudo violenta. También le permite desafiar las dos grandes instituciones: la propiedad y la policía. Cuando se disfraza de pingüino, puede entrar en una tienda de congelados a robar pescado, disfrazado de murciélago, puede colgarse bocabajo en cualquier sitio, o merodear alrededor de los que caminan en la noche. Quizás el mejor ejemplo es la entrada a la carrera de Gaillard y sus colaboradores en un supermercado, disfrazados del videojuego Pacman y reproduciendo su mecánica básica, en la que los fantasmas intentan capturar al comecocos mientras este no consiga encontrar una bola que les haga intercambiar los roles de cazador-presa. En su presencia la estructura de pasillos del establecimiento prescinde del orden impuesto por la exposición de la mercancía y el sistema de indicaciones, para reproducir el indistinto esquema laberíntico del videojuego. Como clímax, llega el momento en que el personal de seguridad de la tienda inadvertidamente se adhiere a la representación, persiguiendo ellos también a los disfrazados a lo largo de los pasillos.

En las experimentaciones de Gaillard, el disfraz es el medio por el cual se pasa así de ser *un* ciudadano a ser *el* ciudadano. El antecedente es el *Dandy* producido por la emergencia de la burguesía en la ciudad pre-industrial, que se distingue por su vestimenta y actitud extravagantes con el doble objetivo de distinguirse del común de ciudadanos y de “distinguir” de esa manera el espacio en el que toma una posición central¹¹. Este mito se traduce posteriormente a la ciudad *fordista* en una figura ficticia en cierta medida aún vigente: la de Clark Kent/Superman en Metrópolis, ya desde una perspectiva perteneciente a la modernidad y muy filtrada por la cultura y medios de difusión de masa. Un hombre normal, si acaso anodino, que necesita del disfraz para poner en juego todos sus poderes; sencillamente, no concibe actuar sin su traje, y no importa lo desesperado de una situación, el socorro a sus conciudadanos tendrá que esperar a que encuentre un sitio donde cambiarse. Una vez vestido su entorno cambia, la ciudad opresora, gris, injusta se convierte en la ciudad donde la gente alza la vista maravillada, de la esperanza y

¹¹ De Azúa, Félix. “El Dandy”, *El librepensador, el dandy, el bohemio y el esteta*. Madrid: Fundación Juan March, 2009. [Conferencia disponible en <http://www.march.es/conferencias/Programa.asp?Id=731>. Última consulta en 12 de mayo de 2010]

donde prevalece el bien. Pero además por medio del disfraz Kent destaca de entre la masa para representarla, Superman es el primer ciudadano de Metrópolis y entre el súper-hombre y la súper-ciudad existe una relación de identidad por necesidad.

Paso 3. El asalto al espacio a través del individuo multiplicado

Ese mismo movimiento de “alzar la vista” que provoca Superman en sus apariciones es el leitmotiv de la intervención “Look up more” del grupo Improveverywhere¹². Se aprovecha la fachada reticulada de unos almacenes en Union Square, Nueva York para representar una coreografía ante los transeúntes.

La acción toma la forma de un *flash-mob*: los *agentes* de Improveverywhere se sitúan poco a poco en ventanas previamente asignadas, llevan a cabo una coreografía coordinada por el *agente* Todd, que hace las veces de Maestro de Ceremonias desde la calle mediante gestos pactados, y posteriormente se disuelve. El objetivo, subrayado por el despliegue de una pancarta con el lema de la acción “look up more”, es el de invitar a los peatones de Union Square a modificar por unos instantes sus pautas de movimiento, poniendo en uso un sistema de referencia alternativo, intervenir directamente sobre la forma de mirar, incluso alterando su postura corporal, y a la vez introducir un cierto aire mágico en la ciudad, al menos por el tiempo que dure la representación.



Agentes en posición en los ventanales de los grandes almacenes, y el público casual de Union Square. Fotografías tomadas de www.improveverywhere.com.

El grupo de activistas pone en juego un tipo de registro memorístico característico del ámbito del arte -la grabación en vídeo, el reportaje fotográfico- y que se apoya en las nuevas tecnologías – registro, almacenamiento y difusión vía web. En sus intervenciones cobran además un cierto peso específico los testimonios individuales de los agentes, que se añaden al cuerpo narrativo/informativo principal, así como la documentación de las diversas respuestas de los asistentes involuntarios o viandantes. Como resultado, la memoria del evento adquiere una forma polifaceteda, muy vinculada a la acumulación de impresiones individuales. Las

¹² <http://improveverywhere.com/2005/03/19/look-up-more/>. Última consulta el 11 de junio de 2010.

intervenciones de Improv Everywhere están enraizadas en lo teatral y las artes interpretativas, y el destinatario último es un público que a la vez asiste y participa a varios niveles: desde el lector de la web, con el mínimo nivel de involucración, hasta los agentes, que son convocados con un mínimo de información y son espectadores desde dentro en la medida en que el hilo argumental también les guarda sorpresas a ellos, pasando por los empleados de la tienda y los viandantes, cuya participación se deja a discreción.

En oposición al modelo tradicional de memoria urbana, permanente y estática, representada por lo monumental y la reiteración, en lo que diríamos una manera vertical de dotar un espacio de contenido, se opone una actuación marcada por lo efímero, por un grupo abierto de individuos que generan y portan después consigo una variedad de recuerdos en un conjunto de redes horizontales combinadas. Se identifica pues a la gente como depositaria de la memoria, y sobre todo a ella se le deja la potestad sobre la permanencia de esa memoria, la decisión sobre si merece un desarrollo futuro o si por el contrario se irá disolviendo entre el sinfín de acontecimientos ciudadanos.

3. Conclusión

Mientras que en el contexto del 68 en Europa la Internacional Situacionista reconoce la componente estética de la protesta política en las calles, en los Estados Unidos se provoca una disociación entre la respuesta violenta y la artística. Así, con la búsqueda de vías alternativas al conflicto para resolver la tensión social, aparece –o mejor, se revitaliza– la expresión artística como medio para exigir espacio urbano. Ambas situaciones se han combinado hasta formarse un corpus de experiencias primero en el campo del arte para irse filtrando a los territorios más extensos de la producción cultural de masas y la publicidad. Más que una banalización de sus principios, este recorrido ha significado una depuración de modos alternativos de ocupar el espacio urbano, modos que toman un mayor relieve en un contexto de retirada de las calles primero de la lucha de clases y después de la acción política.

El cuerpo de experiencias es extenso tanto en su tipología como en la cantidad y formas en que se han registrado, así como en el impacto producido entre el público. La labor de capitalizar estas experiencias hacia un conocimiento más comprensivo de la relación entre el espacio urbano, grupos sociales e individuos es ingente y está por realizar. En este artículo se han propuesto tres casos. El primero de ellos, poniendo de relieve cómo el individuo solo, contando con la única expresión de su cuerpo, disuelve el contenido social del espacio construido, que se convierte de esa forma en una topografía sólo determinada por la comparación con el cuerpo en movimiento.

En el segundo caso el uso de un disfraz, o dicho de otra forma la significación del cuerpo, permite operar sobre los contenidos conceptuales del espacio urbano, modificándolos, subrayándolos o ridiculizándolos. Es un efecto parecido al que se consigue a través de la multiplicación del cuerpo ejemplificada en tercer lugar.

En todos los casos, se ponen en juego nuevos modelos de creación, registro y almacenamiento de la memoria del lugar. Estos han superado las formas tradicionales de pacto o imposición de contenidos caracterizados por la permanencia y la generalidad, para basarse en la adhesión voluntaria, en lo efímero y en un rango variable entre la experiencia individual y la colectiva, directa o mediada.

Es un conjunto de experiencias, análisis y resultados volcado en la red, a menudo de construcciones a medio camino entre lo real y lo virtual, pero que sirven un extenso imaginario que la mayoría de las veces resulta de un atractivo indiscutible, aunque a veces inexplicado. Están ahí, a disposición para el aprovechamiento de las disciplinas involucradas en el proceso constructivo de ciudad, y en cuya interpretación y traducción a un sistema espacial se hacen necesarias la colaboración de las disciplinas “sociales”, y en especial de la antropología y la sociología.