

Introducción

Un modelo urbano posmoderno: la ciudad sin atributos

EUGENIA POPEANGA CHELARU
Universidad Complutense de Madrid

Hablar de la ciudad significa, en primer lugar, tratar de un conjunto arquitectónico, social y cultural. En trabajos anteriores destacábamos distintos modelos urbanos identificados por un componente artístico y arquitectónico que penetra en la sociedad y determina una forma de vida y pensamiento. Hay modelos medievales, renacentistas y barrocos con sus características bien definidas, mientras que la ciudad moderna se convierte en un modelo ecléctico que subtiende, a guisa de palimpsesto, los estilos precedentes en mayor o menor proporción, si bien ofrece cambios notables. Frente a la unidad de los modelos anteriores, estamos ante una ciudad que destruye lo antiguo para proyectar grandes avenidas, construir con nuevos materiales y proporcionar nuevas formas de circular, a lo que hay que añadir la canalización de aguas y el alumbrado modernos. El hierro y el cristal son los nuevos materiales de construcción, por lo que los arquitectos trabajan más lo aéreo que lo macizo; crean el espacio vano moderno, así como nuevos lugares de ocio y reemplazan los viejos comercios, oscuros y angostos, a menudo

por los imponentes grandes almacenes, que llegan a ofrecer a la clientela una adquisición amena y divertida. Esta ciudad moderna avecina y hermana las chimeneas de las fábricas con las agujas de los templos góticos. La periferia populosa conoce en su seno la pura miseria del lumpemproletariado. Esa ciudad moderna, si todavía apta para la habitabilidad, se convierte poco a poco en la ciudad posmoderna, nuestra ciudad.

La ciudad se caracteriza por su gran capacidad creativa, puesto que desarrolla el discurso artístico-literario, pero también el económico y periodístico, ofrece un alto grado de sociabilidad, presente en el desarrollo y los cambios históricos. Soporta guerras, revoluciones y sabe renacer, al tiempo que es la ciudad de los *flâneurs*, paseantes que disfrutan de sus calles, sus parques y todo tipo de pasajes. A mediados del siglo pasado asistimos a un proceso de polarización urbana: la ciudad se disgrega en la periferia, convertida en una constelación de ciudades dormitorio, con su arquitectura monótona e impersonal. Al propio tiempo, el centro de la ciudad se despuebla, ya que los edificios emblemáticos son ocupados por entidades financieras, sociales y políticas, desplazando, por ende, a la población de antaño. Por su parte, los habitantes de alto nivel adquisitivo crean su propio espacio habitable fuera del núcleo urbano, una especie de gueto, circundado a menudo por sistemas de seguridad. Paralelos a estos «guetos», están los que albergan a la población marginal, los cuales, como es obvio, carecen de sistemas protectores. Los componentes de esta población podrán circular por el centro de la ciudad, accediendo a espectáculos y demás diversiones que allí se ofrezcan, pero siempre se tratará de un espacio ajeno al suyo. El espacio urbano actual puede generar metáforas carentes de propio contenido, a modo de entelequias. Lejos estamos de la ciudad de los *flâneurs* surrealistas, que con su imaginación llenaban la «ciudad sueño», así como de la fuerte y reconocible «ciudad realista», o las míticas ciudades de los viajeros intrépidos, descubridores, bajo las capas histórico-artísticas, de la verdadera esencia de lo construido.

Todo esto se desconfigura en la ciudad posmoderna, disgregada en distintas subciudades, como antaño las calles de los gremios. Así tenemos la ciudad de la justicia, la de los periodistas, la sanitaria, o la de los poetas, coexistentes con los guetos arriba mencionados. Por su

parte, los centros comerciales desplazan y reemplazan la imagen de los grandes almacenes, creando en su entorno zonas recreativas, donde el jardín tropical convive con una pista de esquí. La extensión espacial en sus modalidades y la fusión de distintas climatologías determinan la coexistencia de artes diferentes junto con lo urbano tradicional y el parque temático. El espacio moderno, fácilmente comparable a un palimpsesto, mantenía, a través de los espacios representativos de distintas etapas y estilos histórico-artísticos, una poderosa relación con la memoria tanto artística como sociopolítica, pues tan evocador podía ser un edificio barroco al lado de uno modernista, como un palacio real frente a un edificio anónimo, sede de una maquinaria dictatorial. Recorrer los parajes de tales ciudades es internarse en mundos distintos, que pese a serlo conviven en un espacio único. La memoria y la imaginación del paseante permiten evocar tiempos pasados, incluso soñar recreando, mediante la temporalización del espacio, vidas y acontecimientos históricos. Lo urbano se convierte en testimonio de distintas épocas, con su capacidad para devolver al lector sus espacios, fragmentos de tiempo pasado.

La ciudad posmoderna mantiene muchos de los elementos arquitectónicos de las ciudades precedentes, pero cambia su funcionalidad. Edificios emblemáticos albergan oficinas bancarias o instituciones públicas, perdiendo así su función primigenia. Son, pues, lugares que se visitan o transitan, pero no se habita en ellos. El *flâneur* posesionado de la ciudad moderna desaparece y se ve en su lugar un vehículo, una especie de celda semoviente, apta para cubrir funciones propias, nunca la de un hogar. En un coche se puede comer, beber, dormir, mantener relaciones amorosas, estar con los niños o con las mascotas y, merced a los nuevos adelantos, realizar tareas laborales, sin olvidar la función primordial, que es la de transitar por la ciudad, una ciudad que para unos es la del deseo, la del sueño, mientras que para otros es la ciudad hostil, peligrosa, monótona, más cercana a la muerte, que no deja lugar al ensueño o a la imaginación. Ambas formas urbanas representan aspectos de la no ciudad, por su irrealidad, por su carácter de parque temático, que permanece desierto a la hora del cierre y cuya vida aliena mayormente en los centros comerciales, suerte de «no ciudades» que relumbran y complacen el deseo de comprar, pasear y disfrutar

de la comida y del ocio. El paseante posmoderno prefiere deambular por esas «catedrales» del ocio y del comercio, en lugar de acercarse a la ciudad real, que se le antoja distante, ajena y peligrosa.

Consideramos no lugares las ciudades dormitorio, las urbes periféricas que circundan la ciudad sueño, guetos donde se hacían trabajadores de reciente asiento, mayormente inmigrantes; en una palabra, los «sin lugar». Evidentemente existe cierta conexión osmótica entre estas dos ciudades, a través de áreas fronterizas y puentes que las unen, a la par que limitan la ciudad real y la artificial. La literatura nos ofrece ejemplos al respecto, como el de *La hoguera de las vanidades*, de Tom Wolfe. El personaje principal se extravía por una carretera de circunvalación (otro espacio fronterizo) y llega al puente del Bronx, donde provoca un accidente. Aquí empieza el calvario de su declive al ser rechazado y marginado por la ciudad burbuja de felicidad en que vivía, acosado por la ciudad real que bulle al otro lado del puente. Caso más evidente es el de protagonista de *Cosmópolis*, de De Lillo, personaje que recorre la ciudad en su limusina, que le sirve de oficina, consulta médica, salón de té y lugar de encuentro con personas afines, tanto amigos como empleados. En un solo día «la ciudad, que nunca duerme», le proporciona el placer de la aventura, viendo cómo su dinero crece y se disipa, celebrando encuentros amorosos, matando como si fuese un videojuego, o viviendo una manifestación que por poco derriba su vehículo y que lo obliga a aguardar que pase el entierro multitudinario de un cantante de rap, para concluir en el lugar fronterizo de grandes almacenes vacíos y abandonados del muelle, mirando de frente a la muerte. Esta metrópolis es un no lugar tanto en el recorrido de la ciudad onírica como en el descampado. El personaje carece de raíces y su único deseo es cortarse el pelo en la barbería del barrio de su infancia. El viaje emprendido transcurre de un espacio exento de tiempo hacia otro convertido en recuerdo y conducente a la muerte.

Ambas ciudades tienen la capacidad de destruir a sus habitantes, diluir su identidad, borrar recuerdos. En resumidas cuentas, más allá de ser espacios urbanos hostiles, en la mayoría de los casos, carecen de memoria, ocultan y anulan su pasado, y pretenden vivir en un eterno presente. En el caso de las novelas de Modiano, París, la ciudad que envuelve a todos sus personajes, está aparentemente presente y real,

ya que podemos recorrer sus calles y plazas siguiendo el periplo de sus protagonistas. Sin embargo, estos no pasean, sino solo transitan, de modo que la ciudad no ofrece sino la apariencia de realidad, a veces fantasmagórica, apta para un decorado de película, o, si es de noche, totalmente misteriosa y onírica, uniendo pasado y presente en una especie de pesadilla urbana. En otras ocasiones, los personajes atraviesan descampados y pasadizos, que no pasajes conocidos, de los que no sabemos cuáles son sus nombres verdaderos; su identidad es fluctuante, igual que sus acciones y deseos. París es la ciudad de un sueño, de una pesadilla, mezcla de tiempos en un espacio carente de atributos, inconsistente e inerte, que hasta pierde su hostilidad.

Tenemos, finalmente, otras ciudades que pierden por completo su habitabilidad al aumentar su grado de hostilidad, dimanado tanto de una arquitectura monótona y carcelaria, cuanto de la persecución policial y acoso persistente de sus propios habitantes. Son ciudades en las que impera una dictadura, con monumentos que reflejan la imposición absoluta, edificios que entrañan de por sí la fuerza opresiva o el corsé psicológico, con sus ventanas opacas, parques vigilados, etc. Estas ciudades se convierten en «lugares muertos». Más allá de los no lugares; más allá de las ciudades artificiales o ausentes, estas urbes en las que impera el miedo, son espacios de la desesperación. Sus habitantes han perdido la esperanza y viven huyendo del presente, faltos de futuro, refugiándose en un pasado fragmentario. Sin embargo, hay habitantes que se aclimatan a su ciudad cárcel viviendo sin deseos, sin ilusiones ni sueños, como seres exentos de toda identidad.

Se trata de verdaderos «espacios del anonimato», como los llama Marc Augé, donde ni siquiera el dictador tiene cara conocida, a pesar de que la ciudad está empapelada con su retrato y sus discursos. Finalmente nos encontramos con una no ciudad que aparece en la literatura y en el cine de ciencia ficción, una ciudad dominada no por una o varias personas, sino por un ente desconocido, poderoso, capaz de provocar la muerte de sus habitantes encerrados en sus casas, convertidas en cárceles voluntarias. La urbe se queda desierta, inerte, silenciosa, y los seres humanos que se atreven a transitarla se evitan entre sí, ya que su miedo es poderoso y ciego. En estas ciudades, en cambio, la naturaleza se expande de forma gloriosa, y los animales salvajes se adueñan de las

calles vacías de coches y transeúntes. Es el fin de la ciudad entendida como espacio urbano habitable.

En este breve ensayo hemos intentado presentar algunas variantes de la ciudad sin atributos, la no ciudad, desde la forma más amable, la ciudad sueño, la ciudad parque temático, hasta la forma más extrema, que significa la aniquilación del sentido de lo urbano. Tanto la literatura como las otras artes se han apoderado del concepto, y el libro que aquí presentamos es una muestra de ello y otro de los resultados de las investigaciones enmarcadas en el proyecto de investigación I+D: FI 2016-77157-P: «Nuevos modelos urbanos en la postmodernidad. La no ciudad y sus representaciones literarias y artísticas», gracias al cual esta publicación ve la luz.