

EXTRAÑAMIENTOS EN LA CIUDAD. DEL *SHOCK* URBANO A LAS DERIVAS SITUACIONISTAS

Nuria Vallespín Toro*

Universidad de La Laguna

nvallespin@hotmail.com

RESUMEN

Lo extraño siempre ha estado presente a lo largo de la historia. Explorando los vínculos entre disciplinas como la literatura, el cine, el arte, la sociología, etc., situamos el concepto de extrañeza como estado que acontece: como suceso imprevisto, como efecto de asombro, y sus derivaciones como lo extraordinario, lo raro, lo sublime, lo extranjero, las anomalías, el azar, etc. Desde los espacios de lo *maravilloso extraño*, como los Gabinetes de Curiosidades, las Cámaras de las Maravillas y las Fantasmagorías ligadas a los efectos especiales, nos centraremos en el extrañamiento en el contexto del ámbito urbano, representado por el *flâneur* como paseante distraído, por las derivas urbanas de los situacionistas con ciudades utópicas como *New Babylon* y sus cartografías experimentales y por personajes cinematográficos como Mr. Hulot, que construyen discursos poéticos sobre el extrañamiento de lo cotidiano. A través de ellos veremos cómo la ciudad se nos ofrece como el escenario de los acontecimientos donde se manifiesta la irrupción de lo extraño en toda su complejidad.

PALABRAS CLAVE: extrañamiento, derivas urbanas, diagrama, *flâneur*, ciudad.

EXTRANGEMENT IN THE CITY. FROM URBAN SHOCK TO SITUATIONIST *DERIVÉS*

ABSTRACT

The strange has always been present throughout history. Exploring the links between disciplines such as literature, cinema, art, sociology, etc. We place the concept of strangeness as a state that comes up: as an unforeseen event, as an effect of astonishment, and its derivations as the extraordinary, the rare, the sublime, the stranger, anomalies, random, etc. From *strange wonder* spaces, such as the Cabinets of Curiosities, Wonders Cameras and the Phantasmagorias linked to special effects, we will focus on estrangement in the context of the urban environment, represented by the *flâneur* as a distracted passer-by, by Situationists' *derives* with utopian cities as *New Babylon* and their experimental cartographies and by cinematographic characters such Mr. Hulot, who construct poetic discourses on the estrangement of the everyday. Through them we will see how the city offers itself to us as the scene of events where the irruption of the strange in all its complexity is manifested.

KEYWORDS: estrangement, urban *derives*, diagrams, *flâneur*, city.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.accadere.2020.00.04>

ACCADERE. REVISTA DE HISTORIA DEL ARTE, 0; diciembre 2020, pp. 69-87; ISSN: e-2660-9142



FRAGMENTACIÓN, *SHOCK* Y DISPERSIÓN PERCEPTIVA

El modo en que desarrollamos ciertas tareas, ya sean artísticas, productivas, creativas u otras más rutinarias y cotidianas como conducir, comer, etc., nos sitúa en una dimensión de la experiencia contemporánea que requiere que cancelemos o eliminemos de nuestra conciencia gran parte de nuestro entorno inmediato. Este argumento es defendido por el crítico de arte Jonathan Crary en *Suspensiones de la percepción*, donde afirma que nuestra capacidad para atender o prestar atención está basada en la capacidad de desconectarnos de los estímulos que nos rodean para concentrarnos y aislarlos en un reducido número de ellos. La percepción de los cambios sociales a partir del siglo XIX se ha caracterizado por la experiencia de la fragmentación, el *shock* y la dispersión. Con la aparición de las nuevas formas tecnológicas, las transformaciones de las ciudades tradicionales hacia grandes metrópolis provocaron cambios económicos y sociales revelando la existencia del «problema de la atención» (Crary 2008), que va más allá que entender al sujeto como mero espectador. Es Walter Benjamin quien asocia el concepto de «lo extraño»¹ en Freud con la fantasmagoría de la vida urbana en *Das Passagen-Werk (Libro de los pasajes)* abordando lo extraño y lo inquietante como aquello que nos es desconocido. (Benjamin 2005). El sentido freudiano de lo inquietante alude a «esa clase de miedo que lleva de vuelta a lo que se conoce de lo que es antiguo y familiar» (Freud 1988). Benjamin pone de relieve la crisis de la obra de arte y del artista, la irrupción de la multitud, del mercado, las transformaciones económicas, sociales, culturales y urbanas más importantes del siglo XIX, trazando un discurso sobre la modernidad. En el *Libro de los pasajes*, Benjamin reflexiona sobre los espacios en transformación de París, donde destaca su atracción gracias a su condición ambivalente entre interior y exterior, que permite al espacio exterior de las calles transformarse en un espacio interior que convierte a las calles en la vivienda de los colectivos sociales y al pasaje comercial en un salón. El hilo conductor es la ciudad y su arquitectura, asociadas al surgimiento de los pasajes comerciales. Se trata de grandes transformaciones urbanas en un incipiente desarrollo del capitalismo, con el inicio del uso del acero y el vidrio en la construcción, que conlleva una profunda transformación de las relaciones entre el arte y la técnica, los modos de producción, percepción y consumo del arte (figs. 1 y 2).

La burguesía de una París cambiante intenta desplazar las transformaciones urbanas al ámbito interior del salón, la ciudad y la calle, transformándose esta última en un escenario para el paseante, para el *flâneur* que la recorre. El *flâneur* es el nuevo protagonista de la modernidad; espectador-narrador de la transformación de la experiencia del espacio urbano de París.

* Doctora en Arquitectura por la Universidad de La Laguna.

¹ Lo extraño es entendido por Freud como «lo contrario a lo que es familiar». La definición originaria propuesta por Sigmund Freud en 1919 señala que «the uncanny» es el sentimiento de inquietud que surge cuando algo familiar de repente se vuelve extraño y desconocido (Freud 1988).





Fig. 1. Augustus Pugin, *Galerie of the Palais Royal: interior in Paris*, 1831, Brown University Library, USA.



Fig. 2. Paul Gavarni, *Le Flâneur*, 1842, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rosler-LeFlâneur.jpg>.

TRÁNSITO A LA MODERNIDAD EN LA LITERATURA

Pero no todos los sujetos de la modernidad se adaptaron de igual modo a los grandes cambios sociales. El fenómeno de extrañamiento o alienación que caracterizan al hombre moderno, que ha dejado de sentirse como en casa en el mundo que le rodea, ha sido abordado por la sociología y la literatura clásica y moderna, siendo el tema central de muchas obras literarias del siglo xx, en autores como Kafka, Sartre, Camus, Roth, T.S. Eliot, Hesse, Lawrence, Musil, etc.

Como apunta Martínez (1998) en su ensayo *Anomia, extrañamiento y desarraigo en la literatura del siglo xx: un análisis sociológico*, tanto sociólogos como novelistas, dramaturgos y poetas han tratado a lo largo de la historia de comprender e interpretar a través de sus personajes el tránsito a la modernidad en su vida cotidiana; desde Georg Simmel analizando la indolencia (actitud que él llama *blasé*) del hombre urbano que se protege con esa coraza de indiferencia de un medio ambiente agresivo e impersonal en *Las grandes urbes y la vida del espíritu*, (Simmel 1986) a la figura típica del *flâneur*, caracterizado por su actitud observadora y a la vez distanciada, y Mersault, protagonista de *El extranjero*, de Camus, igualmente distanciado e incapaz de establecer relaciones afectivas con el mundo que le rodea (Camus 2012).



AMPLIACIONES DEL ASOMBRO Y DISTRACCIONES EN LA CIUDAD MODERNA A TRAVÉS DEL CINE

La arquitectura y el cine se caracterizan por compartir ciertas técnicas de extrañamiento que activan las percepciones del tiempo y el espacio. En este sentido, podríamos afirmar que el cineasta Jacques Tati recoge a lo largo de su filmografía una amplia reflexión sobre el tránsito de una arquitectura tradicional a una moderna, sobre su función y la vida asociada a la modernidad, desde un punto de vista crítico, pero no negativo. En la ciudad moderna descrita por Tati no hay lugar para la angustia o el terror, pero es a través de su protagonista, el carismático Mr. Hulot, donde se nos revela la deslumbrante e incomprensible relación con ella. A este respecto, algunos autores como Joan Ockman mantienen que *Playtime* (1967), de Jacques Tati, es «una reflexión caleidoscópica de la experiencia de la arquitectura del siglo xx y los sujetos que la habitan, en la brecha existente entre el modernismo y el postmodernismo» (Ockman 2011). A pesar de la interacción con el entorno, percibimos la alienación de una sociedad desde su espacio, lugar y tiempo. Jacques Tati pone el foco en los efectos despersonalizadores de la arquitectura moderna, representada a través de la tecnología mediante artilugios y desarrollos técnicos, en contraste con los valores de la ciudad tradicional, una ciudad desarrollada y altamente interactiva, donde los espacios de las calles son paisajes urbanos interconectados que mantienen la actividad social.

MR. HULOT, EL *FLÂNEUR* DE LA CIUDAD MODERNA

En el análisis sobre el filme *Playtime*, el concepto de distracción queda definido por un nuevo modo perceptivo presente en la modernidad, como una forma de experiencia que ocurre accidentalmente y en gran medida inconscientemente, más que a través de la atenta y contemplativa visión que tradicionalmente caracteriza la apreciación de la pintura, por ejemplo. Hay un componente óptico e intencional (uso y percepción) en la experiencia de la arquitectura. Para Walter Benjamin, ésta ha sido siempre prototipo de una obra de arte cuya recepción se da distraídamente: «No se podría juzgar exactamente la recepción de la arquitectura pensando en el recogimiento de los viajeros ante los edificios más célebres, pues no existe nada en lo que es la recepción táctil que corresponda a lo que es la contemplación en la recepción óptica» (Benjamin 2008). Está menos interesado, por tanto, en la actitud atenta de un turista ante un edificio famoso que en la práctica diaria por la cual la forma construida es comprendida por las masas trabajadoras en la ciudad o por el *flâneur* paseando por ella. Tanto en *Playtime* (1967) como en *Mon Oncle* (*Mi tío*, 1958), *Trafic* (1971) o en las *Vacaciones de Mr. Hulot* (1953), el protagonista es el *flâneur* baudelariano, el espectador distraído pero activo, que se enfrenta al mundo moderno, a una ciudad/casa mecanizada, a urbanizaciones ordenadas frente a barrios tradicionales, caóticos y desordenados (figs. 3 y 4).

Las experiencias supuestamente predecibles y controlables en la arquitectura moderna no siempre lo son, y el choque (o *shock*) que experimenta Mr. Hulot





Fig. 3. Fotograma de *Playtime*, Jacques Tati, 1967.



Fig. 4. Set de rodaje *Tativille*, diseñado por Jacques Tati y Eugene Roman, 1967.



Figs. 5 y 6. Fotogramas de *Mon Oncle*, Jacques Tati, 1958.

en ella le convirtieren en un disyuntor del mundo que le rodea sin quererlo, en el que, de manera «distráida», produce situaciones inesperadas. Si bien en *Mon Oncle* el protagonista sigue habitando en el barrio tradicional para ir de visita a casa de su hermana, situada en un barrio ultramoderno, en *Playtime*, por el contrario, Hulot acepta la modernidad, la ciudad moderna, y empieza a «jugar» con ella. Pero lejos de distraerse y alejarse de este nuevo mundo que se le presenta inaprensible, es capaz de interactuar con él y adaptarse a sus nuevas reglas² (figs. 5 y 6).

² Concebido por Jacques Tati y diseñado por Eugene Roman, *Tativille* era una «auténtica» ciudad cinematográfica, nacida de las necesidades de la película: grandes bloques de viviendas, edificios de acero y vidrio, oficinas, carreteras asfaltadas, aparcamientos, aeropuertos y escaleras mecánicas. Unos 100 trabajadores trabajaron sin cesar durante 5 meses para construir este estudio revolucionario con particiones transparentes.

En *Mon Oncle* y *Playtime* vemos cómo la experiencia de los espacios urbanos, tanto el tradicional como el moderno, son distintos, se contraponen. Los movimientos y sucesos en el espacio tradicional no responden a un orden o lógica, en el aparente «desorden pintoresco» siempre hay lugar para la sorpresa o lo inesperado.

Coincidente con el estreno de *Playtime*, Guy Debord, miembro fundador de la Internacional Situacionista, publica *La sociedad del espectáculo* (1967), donde realiza una audaz crítica de la sociedad capitalista, vista como un gran espectáculo, en el que cada aspecto de la vida diaria queda supeditado a las mercancías y al consumo. Las películas de Tati comparten muchas de estas ideas, y sus poéticas de distracción y el juego son reminiscencias de los experimentos de los situacionistas como la deriva, una manera de alcanzar una experiencia auténtica y un conocimiento emancipador a través de las denominadas «técnicas psicogeográficas».

DERIVAS SITUACIONISTAS: REAPASIONANDO LA VIDA COTIDIANA

Durante la década de los sesenta, en un contexto centroeuropeo de descontento hacia las formas de gobierno dominantes, surgen posicionamientos radicales que proponen nuevas relaciones identitarias entre los habitantes y el espacio urbano. Algunos autores, como Henri Lefebvre en *La vida cotidiana en el mundo moderno* (1984), y el Movimiento Situacionista, con Guy Debord como máximo representante, se rebelan en los años sesenta contra los postulados de una arquitectura funcionalista, dominada por un entusiasmo por la tecnología y un optimismo ante el futuro. Se manifiestan en contra de las propuestas de Le Corbusier para ciudades como *La Ville Radieuse*, de 1933, donde se decreta «la muerte de la calle» (Le Corbusier 1967), lugar innecesario que imposibilitaba las relaciones entre sus habitantes, reduciendo el problema del urbanismo a la movilidad con el objetivo de reducir los tiempos muertos entre las dos funciones fundamentales, que eran estar en casa e ir a trabajar (enlazadas a través de líneas de metro).

La calle, para los situacionistas, vuelve a cobrar protagonismo y tratarán de hacerla revivir. Como afirma Debord en su *Introducción a una crítica de la geografía urbana*, «el futuro pertenece a los transeúntes» (Debord 2000). Se trata de rescatar la ciudad viva y real, que sus habitantes puedan disfrutar de sus imprevistos y de los sucesos espontáneos, de volver a encontrar en la ciudad todo el azar que la racionalización y la mecanización modernas habían tratado de eliminar de ellas. La propuesta de los situacionistas consiste en proponer ciertas técnicas de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos a través de la deriva y el *détournement* (desvío) (Debord 2001).



LA DERIVA COMO TÉCNICA ANTICOTIDIANA PARA EXTRAÑAR LA CIUDAD

La deriva es una de las técnicas de desorientación capaz de provocar un extrañamiento respecto al entorno urbano cotidiano. A través de la deriva, se provoca un cambio de mirada, una percepción renovada de la ciudad que normalmente percibimos desde la rutina y a través de una *recepción distraída*³. Todo este pensamiento coincide con el concepto de desfamiliarización del formalista ruso Víktor Shklovski, en tanto que huye de la «trampa del hábito»⁴ (Sanmartín 2006). La deriva plantea una relación revolucionaria con la vida cotidiana en la ciudad contemporánea. Debord la concibe como una forma de crear itinerarios completamente nuevos e impredecibles, dependientes del azar, la casualidad del paseante (recordemos a nuestro personaje flâuneriano). La deriva se basa en la crítica a las formas rutinarias de relación con la ciudad, tanto en el ámbito del trabajo como en el tiempo libre.

Los situacionistas se pasaban días vagabundeando por la ciudad de París, en una peculiar deriva, incluso durmiendo en los sitios más insospechados. La deriva se materializaba en una «psicogeografía» definida como «el estudio de los efectos precisos del medio geográfico al actuar sobre el comportamiento afectivo de los individuos» (Foster *et al.* 2004). La psicogeografía haría posible la creación de mapas en los que se hubiese designado previamente qué lugares o regiones favorecerían la activación de un tipo de respuesta afectiva o estética, mediante una cierta planificación (fig. 7). Así, podemos confirmar cómo la deriva se convierte en una especie de viaje onírico y una técnica efectiva para escapar de las acciones cotidianas. La deriva es, por tanto, «una técnica primordial de extrañamiento que devuelve a la rutina de lo cotidiano, el descubrimiento y la sorpresa» (Páez 2014).

UNA CIUDAD PARA LA PRÁCTICA DE LA DERIVA: *NEW BABYLON*, DE CONSTANT

Con motivo de la exposición *Another City for another life: Constant's New Babylon* durante los meses de noviembre y diciembre de 1999 en The Drawing Center en Nueva York, se publica el libro *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from New Babylon to beyond* (Zegher y Wigley, 2001). En éste se recogen distintas publicaciones, artículos y dibujos acerca del proyecto *New Babylon*, del arquitecto visionario Constant Nieuwenhuys, cuya trayectoria viene marcada por el desarrollo de una ciudad para el futuro durante casi veinte años de su vida.

³ Respecto al concepto de recepción en la distracción, Walter Benjamin defiende en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936) un nuevo modo perceptivo presente en la modernidad (Benjamin 2005).

⁴ El concepto de *desautomatización perceptiva* ha sido desarrollado ampliamente por Pau Sanmartín a través de la teoría de extrañamiento de Shklovski respecto a la creación literaria (Sanmartín 2006).



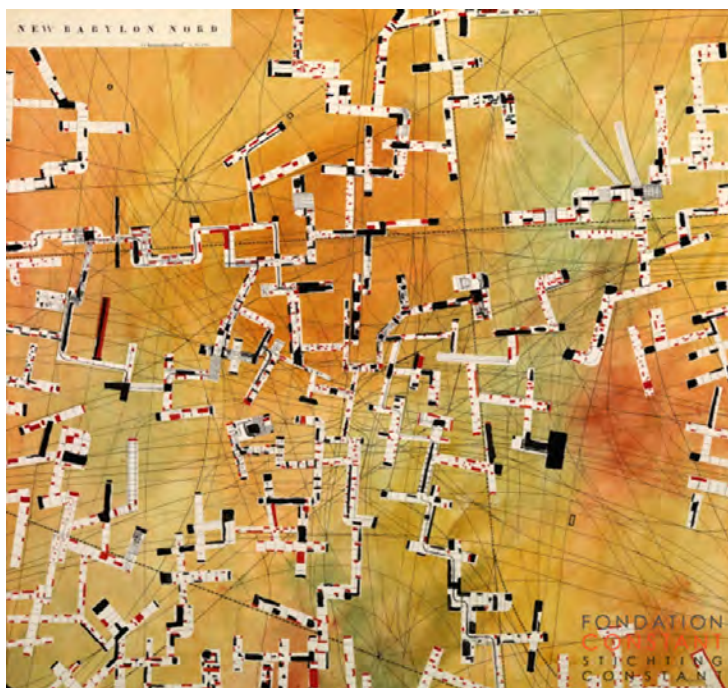


Fig. 7. Constant, *New Babylon Nord*, 1958, 100 × 106 cm, Collection Kunstmuseum Den Haag, NL.

Representante del contexto situacionista y exponente de las ideas acerca del Urbanismo Unitario y sus postulados acerca del futuro papel del arte en una sociedad tecnocrática avanzada. Con *New Babylon* se plantean preguntas que en la actualidad mantienen su vigencia, concernientes a la relación entre ambientes urbanos automatizados y la creatividad humana. Se cuestiona el papel de la cultura en la era de la sociedad de consumo.

VIVIR JUGANDO

Al mismo tiempo, los situacionistas también estaban muy influenciados por la lectura de *Homo ludens*, de Huizinga, por el que concluyen que se debe contribuir a la recuperación de la experiencia lúdica, perdida en una sociedad tecnocrática y banalizada por el utilitarismo y el consumo. Como se deduce de sus recomendaciones «el elemento competitivo tendrá que desaparecer para dejar paso a una concepción realmente colectiva del juego: la creación en común de ambientes lúdicos elegidos» (Huizinga 1958). La separación crucial que defienden los situacionistas entre la vida corriente y el juego se deduce de los textos de Huizinga. El hombre

debe entender el juego como parte integrante de su vida y no como una excepción aislada y temporal. Escribe Huizinga en la *Internationale Situationniste* n.º 1, de 1958: «En medio de la imperfección del mundo y la confusión de la vida, el juego realiza una perfección temporal y limitada». Así, la interpretación que los situacionistas hacen del juego es que éste debe formar parte de la vida, sin tener en cuenta su lado competitivo, a menos que su objetivo sea la «lucha por una vida a la medida de los deseos, representación concreta de esa vida» (Huizinga 1958).

La repetición será el fundamento del juego y será clave no sólo como experiencia estética, sino como manera de ordenar la propia existencia. En este sentido, Constant contrapone al espacio estático de la sociedad el espacio dinámico que nos conducirá hacia una sociedad lúdica, en contraposición a la sociedad utilitarista basada en la estaticidad, eficiencia, producción y trabajo. En cambio, la sociedad lúdica se basaría en la dinamización del espacio, donde el espacio del trabajo se convierte en terreno cambiante y a su vez objeto de juego, aventura y exploración. La desorientación dinamiza el uso del tiempo y el espacio favoreciendo una forma de vida lúdica y creativa. El espacio social de la sociedad lúdica tenía que ser, según Constant, laberíntico y al mismo tiempo continuamente modificable (Constant 2001).

LA TECNOLOGÍA

Otro de los conceptos que adquiere una gran importancia en el manifiesto de Constant acerca de la creación de una nueva ciudad es el uso de la tecnología para poder hacer realidad los objetivos propuestos. El funcionamiento de la ciudad de *New Babylon* viene garantizado por las tecnologías⁵. El origen de la influencia de las nuevas tecnologías se remonta al último tercio del siglo XIX, cuando la identidad ciudad-tecnología fue trasladada a los discursos artísticos, filosóficos y arquitectónicos. La visión tecnológica que floreció en la década de los sesenta era heredera de la ciudad-máquina de la modernidad (se identifica forma tecnológica como forma urbana), cuyos representantes fueron Le Corbusier y Ludwig Hilberseimer con la «ciudad-máquina». Su referencia no era ya la tecnología industrial, sino la tecnología espacial, cuyo espectacular desarrollo culmina en esa época con la llegada del hombre a la luna en 1969. El proyecto de *New Babylon* forma parte de un conjunto de propuestas radicales, transgresoras para el diseño de ciudades del futuro. Las nuevas ciudades propuestas se desarrollan gracias a las nuevas tecnologías. Existe en estos años una confianza excesiva en los logros de ésta. Todo el funcionamiento de

⁵ Del 21 octubre 2015 al 29 febrero de 2016 el Museo Reina Sofía reúne en la exposición *Constant, Nueva Babilonia* alrededor de 150 obras y abundante material documental donde se pretende difundir el proyecto del artista como «obra de arte» en el contexto social en el que se concibió. De aquí que se complementen los dibujos, *collages*, maquetas, pinturas y grabados con una serie de reconstrucciones, fragmentos de películas históricas y materiales de archivo. Para ampliar información consultar catálogo (Gielen *et al.* 2015).



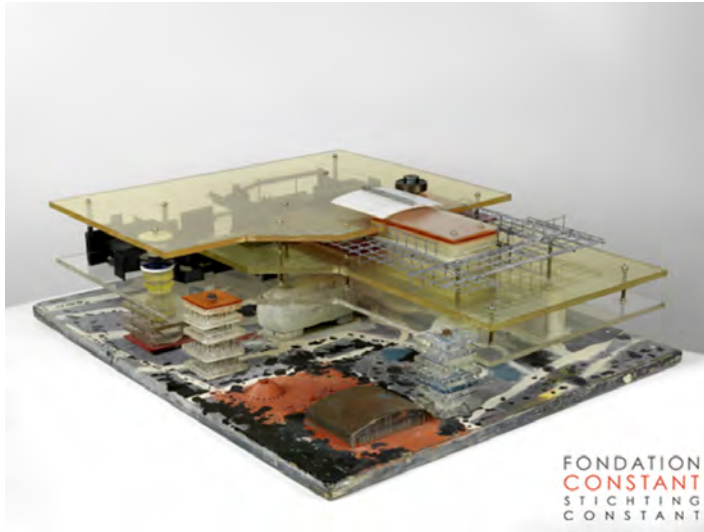


Fig. 8. Constant, *Rode Sector*, 1958, 27 × 96 × 77 cm, Collection Kunstmuseum Den Haag, NL.

la ciudad de Constant se lo debe al uso de materiales ligeros, al control climático en el interior de la ciudad (fig. 8).

La ciudad no tiene límites, fronteras ni barreras. La tierra se cubrirá de sectores de ciudad interconectados. Los sectores son estructuras de grandes dimensiones elevadas sobre pilares. En total propone cinco sectores, laberintos tridimensionales y edificios esféricos. ¿Qué ocurre en la ciudad? La vida en el interior de los sectores liberará al hombre de su rutina. Le proporcionará el escenario para la creación de nuevas situaciones diarias, cambiantes gracias al control tecnológico. El espacio es como un gran escenario donde el propio habitante controla su escenografía; como afirma Constant en *Otra ciudad para otra vida* (1959): «... todo está en constante cambio. Los elementos móviles construidos y el equipamiento técnico para el clima y la manipulación de luz garantizan las variantes en todo el espacio de vida» (Constant 2001). En definitiva, se trata de buscar otras formas de conocimiento sobre nuestro entorno cotidiano por medio de actividades experimentales y vivencias concretas en los distintos lugares que pueden conformar un espacio urbano. Protagonistas de esta época fueron el Grupo Archigram, constituido en 1960, cuyo discurso se sustentaba en la suposición de que las nuevas tecnologías modificarían la esencia misma de la ciudad, y reemplazarían sus formas estables y tectónicas por conglomerados de módulos intercambiables, desechables y reproducibles, como si de artículos de consumo se tratara. Siguiendo esta premisa, Archigram proyectaba las ciudades como agregados de viviendas-cápsula enchufables a megaestructuras centrales, ensamblajes tecnológicos cuyas referencias provenían de las naves espa-

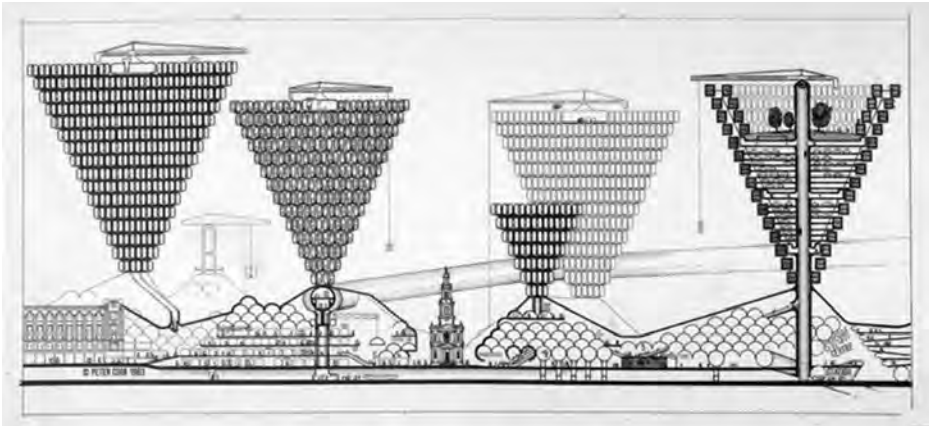


Fig. 9. Peter Cook, *Plug-in City*, 1963, 12,7 × 60 cm, Archigram Archives.

ciales imaginadas por la literatura de ciencia ficción. La *Plug-in City* de Peter Cook (1964) y las *Walking Cities* de Ron Herron (1964) son algunos de los ejemplos de estas fantasías futuristas (fig. 9). Con la propuesta de Constant para *New Babylon* se recupera la idea del juego, la movilidad y la transitoriedad, así como la aceptación de la tecnología como instrumento para alcanzar esa otra vida. Con *New Babylon*, Constant propone una «ciudad cubierta» a partir del diseño de una construcción espacial continua, separada del suelo, en la que no existen calles ni tráfico en su interior, ya que se desvía por encima o por debajo de esta estructura.

EL DIAGRAMA

El diagrama es el mínimo elemento gráfico que representa una idea abstracta, un proceso, un espacio, un concepto. Los dibujos de Constant pueden ser concebidos como diagramas, como posibilidad de expresión que se acerca más al objetivo que pretende alcanzar Constant: alejarse de las formas preconcebidas y plantear un esquema libre. Un diagrama entendido como interfase entre el sujeto y la realidad. Durante los años sesenta y setenta se utilizan frecuentemente los diagramas como esquemas geométricos previos a la formalización del objeto final.

Acerca del concepto de diagrama, Bernard Tschumi, en el artículo «Operative Drawing» (Tschumi 2001), distingue cuatro categorías: diagrama conceptual, transcripción, secuencia transformacional y dibujo de escala intercambiable, los cuatro conceptos con una hipótesis común: la forma nunca es su objetivo, sino que, por el contrario, es la generación de las condiciones de uso, programas y eventos. En «Diagramas de Utopía», Anthony Vidler defiende que el diagrama es principalmente un icono de relaciones inteligentes para construir un objeto y defiende



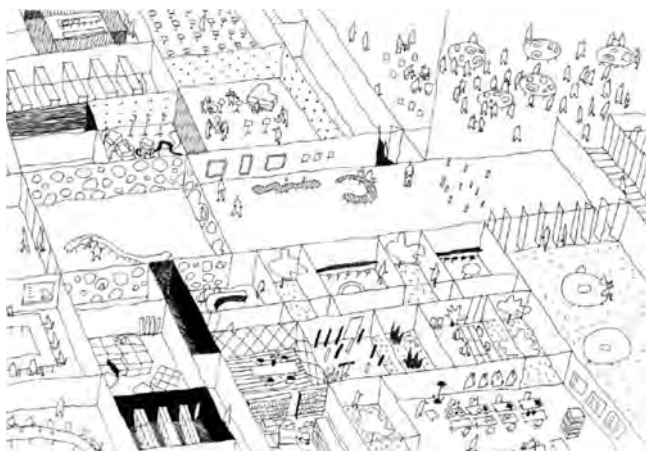


Fig. 10. Sejima K. y Nishizawa, R. (SANAA), *Almere Competition Sketches*, 1998, <https://arcspace.com/studio/sanaa-competition-sketches/>.

la tridimensionalidad de los diagramas de la ciudad utópica de Constant (Vidler 2001), Para Vidler, todas las utopías son, necesariamente diagramáticas. *New Babylon* corresponde pues a la lógica del diagrama. Actualmente los diagramas son ya arquitecturas en sí mismas, no representan, sino que aluden a una realidad arquitectónica. Son generadores de nuevas estructuras. Así, el dibujo se sustituye por el diagrama, como expresión de un proceso. Un ejemplo del uso del concepto de diagrama contemporáneo lo encontramos en la arquitectura de SANAA (Sejima + Nishizawa y Asociados).

El arquitecto Toyo Ito, en la revista *El Croquis* n.º 77, publica un artículo sobre la arquitectura de Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa, acuñando el término de «arquitectura diagrama», en el que, según afirma «un edificio es el equivalente al diagrama del espacio que se usa para describir de forma abstracta las actividades cotidianas que se presuponen en el edificio» (Sejima 2001). Se trata de crear formas y modelos abstractos espaciales, a partir del diagrama, alejado de toda referencia histórica. En el proyecto para el Teatro Municipal de Almere (1988) se percibe ese carácter mínimo de representación a modo de sectores que pertenecen a un todo, como si se hubiese levantado en tres dimensiones directamente el diagrama, tratando de dotar de importancia al material frente a la forma. Asimismo, en algunas de las propuestas de Rem Koolhaas y Bernard Tschumi se hace patente el uso del diagrama como herramienta proyectual, los cuales no tratan de prefigurar o dar forma al edificio, sino de incorporar a estos sus cualidades (fig. 10).

En la memoria del proyecto del teatro explican:

La organización de la arquitectura deviene en una ocasión importante para sugerir tipos de interacciones y encuentros. Nos gustaría pensar en este complejo cultural



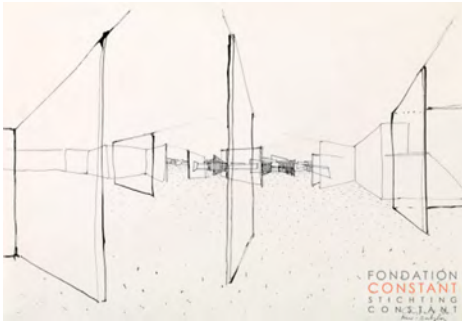


Fig. 11. Constant, *Mobiele wanden*, 1960, 32 × 45 cm, Collection Kunstmuseum Den Haag, NL.



Fig. 12. Sejima K. y Nishizawa, R. (SANAA), *Almere Competition Sketches*, 1998. <https://arcspace.com/studio/sanaa-competition-sketches/>.

como una arquitectura que pueda convertirse en una especie de parque público interior, propiciando de manera natural el intercambio de información y los encuentros de diverso tipo. [...] las divisiones se disponen según un sistema en el que paneles con propiedades diversas pueden levantarse junto a paneles estructurales, con igual énfasis. Nuestro propósito es crear una secuencia fluida de materiales diferenciados (Sejima 2001).

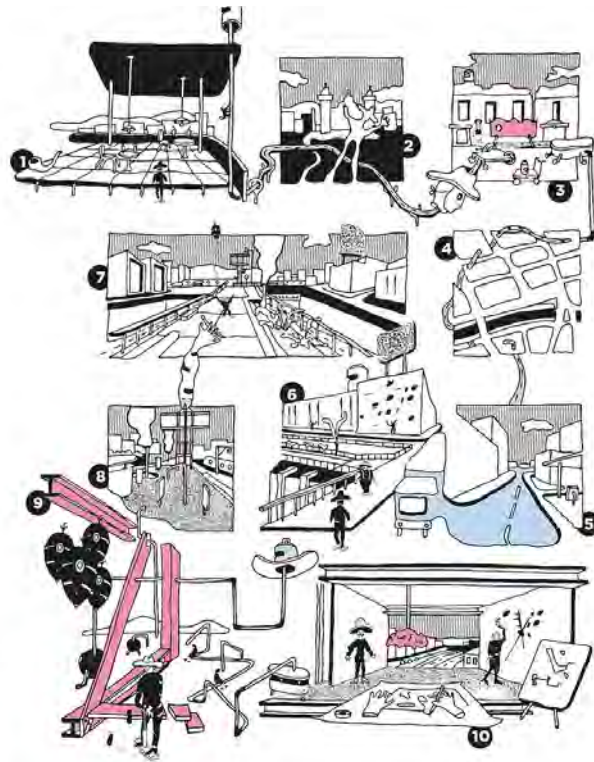
¿Y no son éstos precisamente los objetivos propuestos para la ciudad de *New Babylon*? Para ambos autores los diagramas suponen la representación de la flexibilidad, del espacio cambiante (figs. 11 y 12).

DE LA UTOPIA URBANA A LA HIPERSENSIBILIDAD

La aventura del extrañamiento continúa en la ciudad contemporánea. Irrumpe una nueva sensibilidad en el ámbito urbano que reivindica la complejidad de las relaciones sociales en la ciudad. Mediante experiencias de origen psicogeográfico o deriva situacionista, las propuestas del equipo de arquitectos *We are an event* dan muestra del reciente interés por visibilizar el entorno urbano inmediato⁶. Desde su práctica, buscan cuestionar los modos de hacer dentro de la disciplina arquitectónica a través del dibujo a mano alzada como herramienta de investigación formal

⁶ *We are an event* es un personaje de ficción creado por los arquitectos franceses Lambert Moiroux y Quentin Laurens-Berge. Afirman que «tomar la decisión de salir a caminar es escaparse de su cotidiano. Ir a encontrarse con situaciones urbanas. Las exploraciones componen una fuente de materia primaria para generar un imaginativo de cada ciudad en las que trabajamos. El dibujo se hace caminando sobre un plano urbano. Se trata de ubicar las cosas que nos estimulan, dibujarlas, escribir también sobre ellas» (Hernández 2018).





Figs. 13 y 14. We are an event, *Concurso Tanquito*, 2018, <https://www.arquine.com/we-are-an-event/>.

y teórica. Registran elementos cotidianos de la ciudad: el afilador de cuchillos en bicicleta, el vendedor de pedestales, tanques elevados, vendedores de gas y merengues, etc. Microarquitecturas precarias, nómadas o sedentarias, que están inteligentemente pensadas y que conforman la urbanidad de México (figs. 13 y 14).



Fig. 15. Daniel Canogar, *Asalto Barcelona*, 2019, Videoproyección sobre el Museo de Diseño de Barcelona, <http://www.danielcanogar.com/es/obra/asalto-barcelona>.

Como vemos, el análisis de la cotidianeidad en el ámbito urbano ha supuesto un instrumento para investigar fenómenos urbanos emergentes y, por extensión, construir una práctica de teoría de la arquitectura basada en una interrogación de la vida cotidiana. No hay grandes acontecimientos en lo cotidiano, sino pequeñas acciones que son normadas, relatadas y cotidianizadas.

Otro de los ejemplos de provocar la interacción entre la ciudad y sus habitantes lo encontramos en las obras del artista Daniel Canogar. Sus obras nacen del deseo de que los ciudadanos se proyecten, literal y metafóricamente, sobre su entorno inmediato, y sus herramientas son el cuerpo y la tecnología (fig. 15).

En Daniel Canogar, el interés por desarrollar una estrategia artística que se base en la interacción entre la sociedad (el público participante y las relaciones que se generan entre ellos), el entorno (la arquitectura donde se manifiesta la obra) y la tecnología (los instrumentos que conectan a la arquitectura con la interacción de los participantes) se manifiesta sobre todo en la serie de los *Asaltos*, videoproyecciones con participación pública que hacen reaccionar a éste. Los *Asaltos* son el resultado de *performances* participativas y colaborativas que involucran a las personas, en tanto espectadores/participantes, en la metáfora «de obstáculos sociales, políticos y personales» que podemos encontrar en nuestra vida (Ansorena 2014).



El artista crea una situación donde el edificio, el contexto urbano y los participantes se relacionan de una nueva manera. Se trataría, por tanto, de una obra relacional⁷, ya que se crean relaciones o conexiones entre los participantes y su entorno. *Asalto Barcelona* (2019) es una videoproyección sobre el Museo de Diseño de Barcelona (DHUB), una obra de arte relacional, un evento que rompe los límites entre el espectador y el edificio. El autor afirma que

... estas obras invitan al espectador a observar la obra desde múltiples perspectivas, así, su movimiento se convierte en un componente crucial de la experiencia de la pieza. Ser un espectador a menudo significa permanecer al margen de lo que estamos viendo, por lo tanto, a través de mi obra quiero que el espectador se comprometa con las piezas de forma activa (Canogar 2019).

A través de un proceso artístico basado en las propuestas de nuevas relaciones con la sociedad, el entorno y las nuevas tecnologías, Daniel Canogar intenta manifestar una manera abierta y libre de una producción artística que implica la participación directa de los ciudadanos, como reflejo de nuestra cultura y nuestra época, centrándose más en la actitud que orienta los procesos de socialización colectiva que en la forma que caracteriza un objeto individual.

LO «EXTRAÑO» VIGENTE EN LAS REFLEXIONES SOCIOLÓGICAS CONTEMPORÁNEAS

Zygmunt Bauman ha tratado la temática de lo extraño dentro del contexto de la modernidad, desarrollando un amplio cuerpo teórico bajo el enfoque de la fluidez como seña de identidad en el mundo moderno y sus procesos, concentrando sus análisis en la ambivalencia inherente a su desarrollo (Bauman 2003). Los movimientos que originan cambios y al mismo tiempo conservación son los que, en realidad, configuran la ambivalencia en la contemporaneidad. La concepción más reciente de Bauman sobre la modernidad, condensada en el concepto de *modernidad líquida*, evidencia algunas características singulares de nuestro tiempo: la permeabilidad, el movimiento irregular, la falta y, al mismo tiempo, la necesidad de solidez. Para Bauman, extraño es aquel individuo que incorpora toda esta ambivalencia.

Los extraños de la contemporaneidad continúan representando la resistencia a la fijación y la contestación de las oposiciones, cuestionando la modernidad como un seguro campo de acción. Pero Bauman atribuye la no especificidad del

⁷ Nicolás Bourriaud hace referencia a la arquitectura / arte relacional, pensando en una estrecha relación entre público, entorno y nuevas tecnologías utilizadas por la creación, afirma así: «Las obras ya no tienen como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino constituir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente, cualquiera que fuera la escala elegida por el artista... La modernidad se prolonga hoy en la práctica del bricolaje y del reciclaje de lo cultural, en la invención de lo cotidiano y en la organización del tiempo» (Bourriaud 2008).



extraño a la posibilidad de aprender a lidiar con los movimientos contradictorios de la modernidad. La existencia de lo extraño, como señala Bauman, nos muestra que las cosas podrían ser diferentes, no en un sentido negativo, sino en el sentido de que existen posibilidades dispuestas a ser exploradas, que pueden, o no, conducir a una convivencia más tolerante en un contexto el del mundo contemporáneo, caracterizado por la inmediatez, fugacidad e hiperinformación.

CONCLUSIONES

Hemos tratado de esbozar un breve recorrido por las transformaciones perceptivas de los habitantes de nuestras ciudades en constante cambio, desde la perspectiva del extrañamiento, como técnica o efecto que trata de detener y modificar nuestra percepción habitual, a través de la ruptura, el asombro y el *shock* emocional. En el ámbito urbano, resulta claro que la experiencia del reconocimiento urbano comienza con el personaje del *flâneur* baudeleriano que se sitúa en términos de descubrimiento o encuentro casual y que luego desarrollaran los situacionistas ampliamente. Mediante técnicas como la deriva situacionista se propone una reflexión sobre las formas de experimentar la vida urbana, para escapar de la vida rutinaria y buscar nuevas emociones en busca de situaciones radicales. El extrañamiento implica un estado de alerta en el receptor, un sentido de la percepción no pasivo, que moviliza o altera las condiciones esperadas. Hemos visto en el caso de las técnicas de derivas urbanas cómo procesos diagramáticos son puestos en marcha como maneras activas de exploración urbana y en otros casos el extrañamiento ha sido generado gracias a tecnologías casi invisibles que no tratan de definir objetos arquitectónicos, lo que implica una disolución de los límites, de la imagen e incluso del propio edificio.

La extrañeza enfocada desde el ámbito del cine nos ofrece personajes flauerianos como Mr. Hulot, que cuestiona nuestras relaciones con la arquitectura y la ciudad, y su capacidad para relacionarnos con ella, haciéndonos capaces de remirar bajo otro prisma, convertir lo cotidiano en algo sugerente. Mr. Hulot, el espectador y la cámara permanecen distanciados, y es desde esa distancia, en ese desplazamiento, donde comenzamos a comprender.

Finalmente, obras como *Asaltos*, de Daniel Canogar, una suerte de espectáculos de videoimágenes sobre el contexto urbano, ponen de manifiesto la necesidad de la implicación del espectador activo, que, a diferencia de aquel espectador que asistía a oscuras sesiones llamadas fantasmagorías, de Etienne Gaspard Robertson, en el siglo XVIII, se apropia de la ciudad y la asalta. El sujeto contemporáneo, aturdido, sorprendido y saturado de información, debe contextualizar esta dimensión urbana del mundo para poder comprender mejor las consecuencias sociales y culturales de la fantasmagoría contemporánea en la que nos hallamos inmersos.

RECIBIDO: 8 de febrero de 2020; ACEPTADO: 28 de septiembre de 2020



BIBLIOGRAFÍA

- ANSORENA, J. (2014). *Daniel Canogar asalta Times Square* [Internet]. [cited 2019 Noviembre 11]. Disponible en <https://www.abc.es/cultura/arte/20140819/abci-daniel-canogar-times-square-201408182047.html>.
- BAUMAN, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Traducción de Rosenberg, M. en colaboración con Arrambide, J. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. 231 pp.
- BENJAMIN, W. (2005). *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal Ediciones. 1102 pp.
- BENJAMIN, W. (2008). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Obras*. Libro I, vol. 2. Madrid: Abada. 370 pp.
- BOURRIAUD, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. 143 pp.
- BUCHLOH, B., BOIS, Y.A., FOSTER, H. y KRAUSS, R. (2004). *Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Akal. 704 pp.
- CAMUS, A. (2012). *El extranjero*. Madrid: Difusora Larousse-Alianza Editorial. 128 pp.
- CANOGAR, D. (2019). Extracto de la memoria de sus obras [Internet] [cited 2020 Feb 10]. Available from <http://www.danielcanogar.com/es/manifiesto>.
- CONSTANT, N. (2001). Una ciudad para otra vida, *Internacional Situacionista*. Textos completos en castellano de la revista *Internationale Situationniste* (1958-1969), vol. 1. La realización del arte. Madrid: Literatura gris, pp. 96-98.
- CRARY, J. (2008). *Suspensiones de la percepción: atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Akal. 368 pp.
- DEBORD, G. (2000). «Introducción a una crítica de la geografía urbana». *A Parte Rei*, n.º 11; [cited 2020 Feb 10]. Available from <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/debord3.pdf>.
- DEBORD, G. (2001). Hacia una internacional situacionista, *Internacional Situacionista*. Textos completos en castellano de la revista *Internationale Situationniste* (1958-1969), vol. 1. La realización del arte. Madrid: Literatura gris, pp. 215-217.
- FREUD, S. (1988). «Lo siniestro», en *Freud. Obras completas*, vol. 7: ensayos xcviii-cxii. Barcelona: Ediciones Orbis. pp. 1856-1939.
- GIELEN, P., HORST, T., KOOLHAAS, R., CONSTANT, N., ROMERO, P.G., STAMPS, L., VAAN DER STOKVIS, W. y WIGLEY, M. (2015). *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía [Cat. Exp.]. 318 pp.
- HERNÁNDEZ, P. (2018). El papel de la ficción en la arquitectura. Conversación con We are an event [Internet]. En Portal Web Oficial de la revista *Arquine* [cited 2018 Ago 20]. Available in <https://www.arquine.com/we-are-an-event/>.
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens* (1.ª ed. 1972). Madrid: Alianza/Emecé. 286 pp.
- LE CORBUSIER (1967). *The Radiant city: Elements of a Doctrine of Urbanism to be used as the Basis of Our Machine-age Civilization*. New York: Orion Press. 197 pp.
- LEFEBVRE, H. (1984). *La vida cotidiana en el mundo moderno*. Madrid: Alianza Editorial. 247 pp.
- MARTÍNEZ, I. (1998). «Anomía, extrañamiento y desarraigo en la literatura del siglo xx: un análisis sociológico». *Revista Española De Investigaciones Sociológicas*. 84. pp. 223-242.



- OCKMAN, J. (2011). Arquitectura en modo de distracción: ocho tomas sobre Playtime de Jacques Tati. [Internet] *DC PAPERS*. 22: 11-34. Available From <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=3910806>.
- PÁEZ, B.R. (April 1, 2014). «Derivas urbanas: la ciudad extrañada». *Rita*, 1, pp. 120-129.
- SAN NICOLÁS, J.H. (2015). *Jaques Tati: Vivienda experimental y espacios de trabajo a mediados del siglo XX* [tesis doctoral]. ETS Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid. 513 pp.
- SANMARTÍN ORTÍ, P. (2006). *La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. 581 pp.
- SEJIMA, K. y NISHIZAWA, R. (2001). «Kazuyo Sejima 1983-2000 + Ryue Nishizawa 1995-2000: Making the boundary». *El Croquis*, n.º 99. pp. 6-20.
- SIMMEL, G. (2001). «El individuo y la libertad. Ensayos de crítica de la cultura. Las grandes urbes y la vida del espíritu». *Revista De Estudios Sociales*, 10, pp. 107-109.
- TSCHUMI, B. (2001). «Operative Drawing», en De Zegher, C., Wigley, M., editores. *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*. Nueva York: MIT Press. pp. 135-137.
- VIDLER, A. (2001). «Diagrams of Utopia», en De Zegher, C., Wigley, M., editores. *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*. Nueva York: MIT Press. pp. 84-86.
- WIGLEY, M. y ZEGHER, M.C. (2001). *The activist drawing: Retracing situationist architectures from Constant's New Babylon to beyond*. New York; Cambridge, Mass.: Drawing Center; MIT Press. 152 pp.



