

PRÓLOGO

NUEVOS PASEANTES PARA NUEVOS PASAJES:
MODERNIZACIÓN, ESPECTACULARIZACIÓN Y VIRTUALIZACIÓN
DEL ESPACIO URBANO

Eduardo Becerra

Eduardo Becerra, profesor titular de Literatura Hispanoamericana de la Universidad Autónoma de Madrid y profesor invitado en diversas universidades de Europa, Norteamérica y Asia, es autor de los libros *Rubén Darío y su obra* (2000) y *Pensar el lenguaje; escribir la escritura (experiencias de la narrativa hispanoamericana contemporánea)* (1995), y coautor, junto con Teodosio Fernández y Selena Millares, del manual *Historia de la literatura hispanoamericana* (1995). Asimismo, ha sido editor de diversos volúmenes de prosa, relato y poesía. Estuvo al frente de la Serie Hispanoamérica de la colección Nueva Biblioteca en la editorial Lengua de Trapo y ha colaborado en revistas culturales tanto europeas como americanas. Ha sido director de los actos de homenaje «Bienvenido Onetti» celebrados en Madrid en 2009 con motivo del centenario de su nacimiento.

Una multitud en la que nadie está del todo claro
para el otro y nadie es para el otro enteramente impenetrable.

Poesía y capitalismo

Walter BENJAMIN

*Bendito aquel que en la ciudad profunda
A su cuerpo encarcela acostumbrado
Y habita, ajeno al hombre y alocado,
En soledad cloaca nauseabunda;
[...]
En delirio desprecia el verde prado
Y alaba su simiente no fecunda:
Bendito el que se sabe, de su grado,
Artificial en la ciudad rotunda.*

Beatus ille

J. A.

11

LAS INTERRELACIONES ENTRE ARTE Y ESPACIO SUPONEN UN EJE CENTRAL de la historia de las expresiones artísticas. El tema de este libro forma parte de él. A lo largo de los siglos el espacio se vino manifestando en literatura y otras disciplinas fundamentalmente como naturaleza: territorio idealizado y arquetípico de los periodos clásicos que a partir del Romanticismo proyectará también los abismos interiores del hombre. En ambos casos, la naturaleza encarnaba el sueño de un mundo esencial perdido que se añora alcanzar y en él el artista era sobre todo espectador, es decir, miraba a distancia un drama cósmico al que anhelaba acceder.

Las nuevas sociedades que la modernización acarrea colocan al hombre de nuevo en el centro del imaginario moderno y traen esquemas diferentes en la posición del artista frente a su entorno. La ciudad a un tiempo se mira y se habita, se recorre y permite el extravío en el dédalo de sus calles; y todo ello sucede en permanente contacto con otros semejantes; la multitud genera situaciones

nuevas a cada momento; tensiones, procesos y percepciones diferentes. Se abandona así el estatismo de la vinculación entre el artista y su escenario que la relación arte-naturaleza había establecido. Desde este punto de partida, trazaré un posible proceso de las transformaciones de las nuevas megalópolis desde su fundación moderna y sus consecuencias en esa interacción entre literatura y ciudad. He dividido este recorrido en tres apartados que pueden resumir, de manera inevitablemente esquemática, esta evolución: el primero lo he llamado modernización; espectacularización del segundo, y el tercero virtualización.

12

Modernización

Las grandes transformaciones urbanas del siglo XIX, con París como referente central de los inicios de este largo proceso, generaron nuevas formas de vida; una cotidianidad que discurría en medio de impresiones multiplicadas, de fricciones, roces y contactos pasajeros. Una nueva velocidad agudiza una existencia más nerviosa, las imágenes se aglomeran y dificultan la observación sosegada con la que el artista antiguo escrutaba una naturaleza estática; el *shock*, la percepción repentina, toma el relevo; el extravío aguarda a la vuelta de la esquina; también la posibilidad de una vivencia sorprendente acecha a cada paso. El orden del paisaje clásico queda borrado en el laberinto artificial de la urbe trazado por sus calles y pasajes. «La muerte y la brújula», de Borges, por ejemplo, puede funcionar como alegoría de esta imagen laberíntica de la ciudad de la que el hombre es a la vez ejecutor y víctima.

Al mismo tiempo, la muchedumbre irrumpe en este escenario y se mueve continuamente ante las narices de ese *flâneur* descrito por Benjamin, multitud que, aunque en principio invita a la vivencia común, se resiste a darse del todo (como nos recuerda la cita de

Benjamin). En «El hombre de la multitud», Poe ilumina con nitidez esta tesis: el protagonista se siente atraído por la masa, se acerca a ella una y otra vez pero sin romper nunca su aislamiento.

Por último, la ciudad es el reino de la técnica, solo a partir de su extraordinario desarrollo se explica el crecimiento de las grandes urbes en los albores modernos. Ligada a ella, la economía se impone definitivamente como eje rector de lo social. Este proceso secularizador, que conduce a la pérdida del aura y la sustitución de lo sagrado por la mercancía, impone la mitología de lo nuevo —fundamental en la literatura de los últimos dos siglos— y también se encuentra en la base de las nuevas enfermedades del alma —soledad, alienación, nihilismo— que articulan un gran número de las narraciones de la modernidad.

La ciudad, espacio inapresable que cobija las nuevas odiseas de la contemporaneidad, produce así temas, espacios y seres nuevos que la literatura incorpora: el bulevar, el café, los pasajes, la fábrica, y en ellos el paseante, el obrero, el bohemio, el dandi y el detective; hace surgir nuevos géneros: el poema en prosa, indesligable según Benjamin de los ritmos urbanos; la crónica —cuyo alimento no es otro que el ajetreo de la urbe—, el cuento literario moderno —imposible de entender fuera del fundamento técnico que sustenta la escritura de los nuevos tiempos— y el género policial, cuyo origen sitúa el propio Benjamin en la difuminación de las huellas de cada uno en la multitud.

Finalmente, las nuevas condiciones de la vida urbana desembarcaron en una nueva concepción del trabajo artístico —trabajo que sustituye como valor a la antigua inspiración de las Musas—. Por un lado, la especialización del trabajo, ligada al dominio técnico, tiene su parangón en un nuevo planteamiento de la escritura literaria que reivindica la técnica como uno de los elementos fundamentales de su actividad. Por otro, ello es consecuencia también de una fisonomía de lo real que pide nuevas formas de expresión y un

trabajo diferente sobre el propio lenguaje: esteticismo, fragmentación, multiplicidad de tonos y registros, multiperspectivismo y un largo etcétera, no son más que la puesta en lenguaje de la faz múltiple que la ciudad impone a los ojos del escritor, imposible de restringir a las rígidas formas del pasado, en su intento por detectar su sentido. El desciframiento de los enigmas que la ciudad encierra, tras el trajín de calles y cuerpos que se resisten a ser aprehendidos del todo, se erige en relato crucial de estos nuevos tiempos.

14 *Espectacularización*

Italo Calvino, en uno de los textos de *Las ciudades invisibles*, describe así Tamara: «La mirada recorre las calles como páginas escritas: la ciudad dice todo lo que debes pensar, te hace repetir su discurso [...]. Cómo es verdaderamente la ciudad bajo esa envoltura de signos, qué contiene y esconde, el hombre sale de Tamara sin haberlo sabido». En este libro, Calvino recrea los múltiples rostros de la ciudad desde un sentimiento de nostalgia de lo que fue y que parece haber entrado en crisis: «Mi libro se abre y se cierra con las imágenes de ciudades felices que cobran forma y se desvanecen continuamente, escondidas en las ciudades infelices»; y un poco antes había señalado: «*Las ciudades invisibles* son un sueño que nace de las ciudades invivibles». Son muchas las razones que se aducen en la crisis actual de los nuevos modelos de ciudad; me ceñiré a una que creo especialmente relevante. En la ciudad moderna, la calle se manifestó como abigarrado espectáculo del que el hombre fue siempre partícipe y protagonista. Precisamente, la acentuación hasta el límite de esa condición espectacular señalaría un factor de cambio decisivo. Las Vegas y Los Ángeles (hay muchos más ejemplos) servirán de puerta de entrada a este nuevo escenario.

Zerópolis, libro de Bruce Bégout dedicado a Las Vegas, comienza con la descripción de la Ciudad del Juego desde el coche (en una imagen que se repetirá a menudo), y casi al final su autor afirma que «Las Vegas se ha construido alrededor de y para el automóvil, convirtiéndose así en la primera *roadtown* del país. E incluso ha exportado el modelo del Strip como expresión de una lograda integración en una perspectiva lineal de funciones urbanas (moteles, espacios de ocio, casino, *wedding chapels*, supermercados, etcétera)». Esta *flânerie* automovilística obliga al poeta de Walser, protagonista de *El paseo*, a tomar un taxi si en la actualidad quiere repetirlo. El viaje en coche nos encapsula en un espacio cerrado, vacía las calles limitando el contacto entre los cuerpos. Estas nuevas condiciones de la travesía por la ciudad encajan de forma natural en las propias características de Las Vegas que Bégout desgrana: en Las Vegas «no hay ninguna posibilidad de huida visual [...]. Detrás de cada letrero luminoso no se abre ningún espacio, no se perfila ningún mundo. Todo está ahí, todo es plano. [...] Opera una suerte de reducción fenomenológica del mundo circundante en el sentido de que extirpa con paciencia la tangibilidad a las cosas para transformarlas en pura manifestación». ¿Manifestación de qué? De nada si no es del espectáculo de sí misma.

15

Bégout nos invita a un paseo que ya no promete enriquecimiento alguno fruto de la adquisición de nuevas experiencias a través del contacto con los lugares y las personas. Ahora se trata de la inmersión total en el entretenimiento y la diversión, fascinación de un disfrute total que no deja huella alguna tras su acaecer. Si el *shock* de la ciudad moderna suponía una nueva forma de relación con la realidad donde aún era posible encontrar sentido, la experiencia en la ciudad-espectáculo se lleva a cabo en «la impresión súbita que no dispone de tiempo para decantarse lentamente en el sentimiento o la idea [...], sino que desaparece en cuanto aparece, como un relámpago sensorial», solo a la espera de una nueva descarga.

Las Vegas se erige en arquetipo de ciudad posindustrial donde la técnica sirve ahora para potenciar un ocio consumista que lo absorbe todo. La economía sigue siendo el eje rector del devenir urbano dentro de un espacio, mitad parque temático mitad centro comercial, sin puerta de salida. Las Vegas es ciudad de ciudades, engulle y recicla el urbanismo mundial y también el paisaje urbano cinematográfico, es abrumadora y paradójicamente real en su virtualidad. Para Bégout, «Las Vegas no es nada más que nuestro horizonte urbano», donde «la cultura consumista y lúdica [...] gana cada día terreno en nuestra relación cotidiana con la ciudad, allá donde vivamos: París, El Cabo, Tokio, Sao Paulo, Moscú. Todos —concluye— somos habitantes de Las Vegas, [...] es el destino que nos espera». No estoy seguro de que sea así del todo, pero sí es cierto que muchas de las grandes urbes contemporáneas vienen siendo sometidas a un proceso de espectacularización que ya no busca potenciar los espacios comunitarios sino subrayar y difundir atractivos fundamentalmente turísticos que en ningún caso se regirán por el refuerzo de la vida social: edificios funcionales resignificados como monumentos emblemáticos, centros comerciales que desde su arquitectura surgen como nuevos templos de los ritos sociales; el turista sustituye al *flâneur* como habitante arquetípico de este paisaje.

La modernidad nos enseñó que el viaje del nuevo héroe no necesitaba de desplazamientos a lugares lejanos para consumir sus hazañas, que en el corazón de las calles pisadas todos los días esperaban también aventuras que merecía la pena explorar. Ahora no hay nada que conocer, solo nos queda la seducción del espectáculo, dejarse avasallar sin pausa por sus estímulos para evitar meter el pie de lleno en el vacío que se esconde tras la escenografía. Para Bégout solo escapando de la ciudad, *Leaving Las Vegas* —como señala al final de su libro—, es posible la restitución de un entorno natural con rastros de humanidad. Irónicamente la novela de John

O'Brien nos relata el reverso perfecto y trágico, y no menos real y presente, de este espectáculo, pero no mediante la huida sino a través del descenso a los abismos de Las Vegas de Ben y Sera, dos excluidos que parecen los únicos capaces de romper el aislamiento que esa ciudad impone, las únicas dos almas vivas que logran que sus cuerpos trágicamente lleguen a tocarse el uno al otro en medio de una ciudad de fantasmas.

La otra cara de este proceso está en una superpoblación y extensión sin límites de las ciudades que se traducen en sistemas excluyentes de compartimentación que amenazan el espacio público. La exclusión social se consagra así en los nuevos diseños de otra ciudad espectacular como Los Ángeles, otro de los grandes referentes de lo que podría ser la ciudad del porvenir, tal y como nos la retrata Mike Davis en *Ciudad de cuarzo*: «En las fotografías del antiguo *downtown* en su esplendor se ven multitudes de peatones en las que se mezclan anglosajones, negros y latinos de diferentes clases y edades. El *downtown* contemporáneo ha sido construido con la intención de hacer prácticamente imposible semejante heterogeneidad. Su objetivo no es “destruir la calle”, sino “destruir la multitud”, eliminar esa mezcolanza democrática que había en las aceras y en los parques». En «La fortaleza L. A.», para mí el mejor capítulo del libro, Davis describe minuciosamente cómo ese proceso de espectacularización discurre paralelamente a una política de control policial que amenaza con destruir las fuerzas integradoras que el antiguo desorden urbano permitía. En Los Ángeles los ciudadanos se reparten en compartimentos estancos —y revela finalmente en sus políticas sutiles el mismo paisaje de división radical del espacio social que otras megalópolis, como México D. F., Bogotá, Río de Janeiro, revelan abiertamente—: «Los buenos ciudadanos, a salvo en sus burbujas privadas de consumo, con fuertes medidas de seguridad; los malos ciudadanos, en las calles [...] sometidos al escrutinio implacable [...] del programa espacial de la poli-

cía de Los Ángeles». La ciudad se llena de espacios inaccesibles, las fricciones y roces que la multitud permite se mitigan, la ciudad se disgrega y aparecen narrativas de Los Ángeles multilineales, como *Vidas cruzadas*, de Robert Altman, o la más reciente *Crash*, de Paul Haggis —cuya metáfora del choque entre coches como forma de contacto con el otro ilustra esa vivencia del aislamiento—, para encarnar el devenir disperso de la urbe.

18

Las calles se despueblan fuera del horario comercial y la violencia que toma su lugar intensifica este vaciamiento. La multitud desaparece para que surjan Alex y su pandilla de *La naranja mecánica* iniciando una genealogía muy nutrida, imponiendo una ley diferente en calles deshabitadas de las que pasan a ser dueños. Bajo los brillos del consumo, que transforman la experiencia en rito vacío, la violencia aparece como la forma principal de volver a lograr sentir las pulsiones reales del mundo. *American Psycho*, de Easton Ellis, y sobre todo Palahniuk, aunque quizá también, en otra dimensión, el cine de Todd Solondz, construyen algunas de las visiones más lúcidas de estas tensiones. La vida urbana pasa a discurrir en rituales codificados. La masa se vuelve peligrosa, por un lado, se automatiza, por otro, encarnando formas de vida excluyentes de las que no todos pueden participar. *Blade Runner* se ha utilizado mucho como posible imagen futurista de este paisaje, pero olvidamos que la tragedia de los Nexus-6 —víctimas de la mentalidad puramente económica de la Tyrell Corporation— está en la conciencia de su mortalidad; frente a ello, una imagen visionaria más inquietante y extrema la tenemos en *Underworld*, en esa ciudad donde la lucha entre vampiros y licántropos ha desterrado definitivamente al ser humano de su paisaje.

Un último apunte: la cultura ha venido operando como masa crítica frente a los conflictos de la modernización, resistiéndose a someterse a la lógica económica predominante. Esta tensión se ha extremado en el presente, donde la cultura, en numerosos frentes,

aparece continuamente sometida a las directrices de los criterios mercantiles. Un proyecto urbanístico reciente, realmente ambicioso, lo ilustra con rotunda nitidez. Me refiero al proyecto de Isla Saadiyat, en Abu Dabi, ciudad museística que será construida de la nada por algunos de los arquitectos más famosos del panorama actual. El dinero sucio hizo surgir Las Vegas del desierto; el dinero negro del petróleo hará lo mismo en Abu Dabi. No deja de ser relevante la similitud de los procesos, sean casinos o museos lo que se construya; ambos establecen interesantes relaciones entre la economía y una lógica cultural muy ligada al espectáculo.

19

Virtualización

Quizá esta última cala sea la que merecería un análisis más detallado. No obstante, el tema de las ciudades virtuales será recurrente en este libro, mediante análisis mucho más rigurosos que el mío. Hace unos pocos años, un destacado líder político español se quejaba amargamente de la ausencia de su caricatura en un famoso programa televisivo donde diversos muñecos de guiñol satirizaban la realidad política, y exigía la inclusión de su muñeco de látex en el programa. Esta anécdota parece un hipotético argumento de *El show de Truman II* que nos contara el regreso de Truman Burbank a Seahaven, tras descubrir que el «mundo real» no acaba de gustarle. En gran medida, este viaje hacia la ciudad virtual constituye uno de los argumentos más visitados por las narrativas de los últimos tiempos, y por sus características formales, han sido sobre todo el cine y el cómic, además de la literatura de ciencia ficción, los que más han contribuido a la construcción de un imaginario a estas alturas absolutamente central en la cultura contemporánea. Pero hay más: la configuración del espacio urbano en el ámbito de lo virtual comienza a ocupar parcelas cada vez mayores de nuestra cotidianidad. Si

con *Los Sims* se circunscribió al ámbito del videojuego recreativo, *Second Life* erigió una ciudad paralela de dimensiones nada desdeñables. Millones de habitantes, multinacionales, partidos políticos y muchas otras entidades han comenzado a explorar la influencia del despliegue de nuevas experiencias en este espacio. Al mismo tiempo, las nuevas sociedades multimedia son capaces de traernos cualquier rincón de cualquier ciudad a las pantallas de nuestras casas, y estas nuevas urbes vienen a nosotros en las mil formas diversas con que son representadas en películas, documentales, noticieros, páginas web y otros soportes. La ciudad se hace gigante e infinita, cambiante y repetitiva a un tiempo, y podemos recorrerla sin movernos, cambiar de escenario con un solo golpe de dedo, en el mando a distancia o en el ratón. El *zapping*, la publicidad, los videoclips y la navegación por el ciberespacio mediatizan nuestra percepción del mundo y generan relatos caracterizados por la fragmentación, la discontinuidad y la multidireccionalidad. Como afirma Mauricio Montiel en *La errancia*, la cultura contemporánea, en su acepción más amplia, surge como la nueva metrópoli.

El *flâneur* que, encerrado en su coche, recorría Las Vegas, ahora lo ha aparcado en el garaje de su casa y sube al salón, redoblando su aislamiento, para recorrer el mundo y sus ciudades. ¿Es posible hablar de comunidad en esta situación? ¿Bajo qué formas se construiría? ¿Supone por el contrario su disolución definitiva? ¿Hay algún rastro del paseante decimonónico o esta nueva ciudad nos habla de una transformación radical de ese viaje, tan importante en el surgimiento de nuevas formas de representación? Creo que es pronto para conclusiones rotundas, aunque es evidente que se dibuja un escenario nuevo, productor de nuevas experiencias necesitadas de explicación y que, al mismo tiempo, exigen nuevas formas de ser narradas.

Creo que deben ser los autores aquí convocados quienes vayan desgranando las problemáticas generadas por estas nuevas geogra-

fías. Todos, de un modo u otro, han enfrentado en su literatura estas coyunturas inéditas. Rodrigo Fresán, con *Canciones Tristes*, ha dado forma literaria a esa condición etérea y móvil de los espacios urbanos del presente; Naief Yehya, en su libro de cuentos *Historias de mujeres malas*, ha explorado las formas de vida de aquellos que habitan inmersos por completo en lo que él mismo ha denominado «la mediosfera»; Edmundo Paz Soldán indaga en sus novelas en las implicaciones de la injerencia de lo virtual en nuestras sociedades; Rafael Courtoisie es responsable de una narrativa que ha explorado con lucidez la artificialidad de los nuevos paisajes urbanos y del universo massmediático que nos rodea; Daniel Link relata en su novela *La ansiedad* el devenir paradójico de seres que hablan sobre todo de y con sus cuerpos pero siempre en el ámbito descorporeizado de la red; Esther Cross, Cecilia Szperling, Belén Gache, Jorge Benavides, Alan Pauls y Marcelo Cohen, de maneras diversas, han hecho del paisaje urbano un elemento clave de su escritura. Por último, Jordi Costa y Mauricio Montiel, dos de los más inteligentes analistas de nuestra contemporaneidad y de sus expresiones culturales, han situado el espacio urbano en el centro de muchos de sus trabajos. Todos ellos participaron en el simposio «Nuevos pasajes; nuevos paseantes: narrativas de la ciudad en el mundo contemporáneo», organizado por el Centro Cultural de España en Buenos Aires en septiembre de 2007, dirigido entonces por Lidia Blanco, y bajo mi coordinación. Las ponencias leídas allí fueron el germen de los textos que componen este volumen. En ellos, seguro, se ofrecen más y mejores respuestas a las preguntas formuladas arriba.

