

AUTOR: David Rivera.

UNIVERSIDAD: Universidad Politécnica de Madrid (UPM).

BREVE BIOGRAFÍA: Historiador y profesor del Departamento de Composición de la ETSAM-UPM. Director de la revista de cine y arquitectura *Teatro Marittimo*. Sus líneas de investigación se sitúan en torno a los fundamentos teóricos de la restauración arquitectónica, el estudio de las relaciones entre el cine y la arquitectura y el estudio cultural de la arquitectura del Movimiento Moderno.

TÍTULO: La arquitectura del no-lugar y la odisea contemporánea.

TITLE: The Architecture of *Non-places* and Today's Odyssey.

RESUMEN: Los llamados *No-lugares* se han ido convirtiendo en una de las señas distintivas de nuestra época; el cine reciente ha explorado con gran penetración sus contenidos espaciales y arquitectónicos.

ABSTRACT: The so-called *Non-places* are becoming one of the distinctive features of our time; the recent cinema has explored with great insight their spacial and architectural contents.

PALABRAS CLAVE: *No-lugar*, Espacio-basura, arquitectura banal, cine.

KEYWORDS: Non-place, junkspaces, banal architecture, cinema.

CONTACTO: david.rivera@upm.es.



LA ARQUITECTURA DEL NO-LUGAR Y LA ODISEA CONTEMPORÁNEA

David Rivera

Hay una vieja canción que dice:

Ramajes

reunidos y anudados

una choza

desatados

la llanura de nuevo

(Junichiro Tanizaki, *El elogio de la sombra*)

El término *No-lugar* se ha convertido poco a poco en una moneda corriente cargada de significados intuitivos. Un *No-lugar* pasa por ser un espacio más o menos desangelado que se utiliza para llegar a otro más importante, pongamos por caso un aeropuerto, o bien un *contenedor* neutro en el que caben todo tipo de actividades estereotipadas, por ejemplo un centro comercial. *No-lugar* es una hipérbole mediante la cual se estigmatiza a los ambientes poco *acogedores* o desprovistos de personalidad, a los interiores arquitectónicos pobres de inventiva, fríamente funcionales o bien toscamente comerciales, adaptados a un gusto medio tendente a lo ramplón, repetitivos y capaces de convertir cualquier lenguaje arquitectónico en una caricatura de sí mismo.

Despreciar los *No-lugares* o hacer chistes a su costa se encuentra a la orden del día desde hace mucho más tiempo de lo que parece, desde mucho antes de que existieran aeropuertos y centros comerciales, y el concepto de *No-lugar*, cuya acuñación se suele atribuir al insustancial librito de 1992 del antropólogo Marc Augé, se halla presente de forma persistente en la literatura del siglo XIX, de Baudelaire a Robert Louis Stevenson, relacionado estrechamente como está con la aparición de la sociedad de masas. El metro de Londres, por ejemplo, inaugurado en 1863, es ya un perfecto *No-lugar* y como tal aparece reflejado por cronistas y novelistas del siglo XIX (véase por ejemplo *London: A Pilgrimage*, de Blanchard Jerrold y Gustave Doré).

Por otro lado, el *No-lugar*, ampliado o yuxtapuesto, vuelto hacia el exterior, da nacimiento a la *No-ciudad* que aparece impactantemente capturada en *La noche* o *El eclipse* de Antonioni, al igual que en *Mi tío* o *Playtime* del inefable Jacques Tati; pero al igual que ocurre con los propios *No-lugares*, esta *No-ciudad* lleva siendo analizada desde hace mucho más de un siglo, como lo demuestra su examen y condena ya en 1889 en *Der Städtebau* de Camillo Sitte, donde se analiza con gran sagacidad psicológica "la pobreza de motivos y la banalidad de las disposiciones urbanas modernas".

Los *No-lugares* conforman, al parecer, un correlato de la modernidad, y surgen por doquier, imparables, incorporando la parte más visible del proceso de homogeneización al que son sometidas sin piedad las sociedades modernizadas. Función, higiene, rapidez, facilidad de identificación y claridad definen los *No-lugares* a lo largo del globo, así como la utilización de un lenguaje simbólico quintaesenciado y sin matices similar al que Robert Venturi descubrió y reivindicó en su famosa exploración de Las Vegas.

Pero al igual que cualquier otro tipo de espacio, un *No-lugar* no es nunca banal del todo si consideramos con la debida atención el conjunto de efectos que produce. Los *No-lugares* nos desagradan a menudo, pero también, sin duda alguna, nos fascinan. Nuestra inquietud o *impropiedad* cuando estamos en ellos merece un análisis atento. Diseñados a menudo para ser *confortables*, los *No-lugares* nos agradan y perturban a la vez. Es más, toda una raza de nuevos Ulises del mundo contemporáneo y global se siente sin duda a sus anchas navegando de un *No-lugar* al siguiente, sin llegar nunca a un hogar definitivo, y los hay que encuentran en los *No-lugares* un nuevo universo ordenado, un mundo estable que se puede abarcar.

Este es precisamente el punto de partida de *Up in the Air* (Jason Reitman, 2009), cuyo protagonista encuentra en la densa red de *No-lugares* tejida a lo largo de Estados Unidos un universo paralelo conveniente en el que todo es controlable y previsible. Una vez dominadas las rutinas mecánicas —pero llenas de recovecos— de los aeropuertos, los aviones, los hoteles para hombres de negocios, las áreas para socios y los bares exclusivos, Ryan Bingham se convierte en el *hombre sin atributos* al que nada malo puede pasarle.

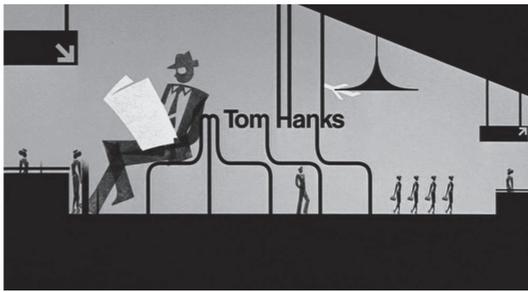
En *Up in the Air* encontramos exploradas las dos caras prominentes del perfecto *No-lugar*: una ficción extremadamente efectiva de control y seguridad y la creación de un marco aletargante que nos aísla de los demás, convertidos unos y otros en *masa* y en *cantidad*.

La película es lo suficientemente inteligente como para no ridiculizar o despreciar el encanto de los *No-lugares*, sino más bien al contrario, y más aún: en ella se conecta expresamente la estructura aséptica del *No-lugar* con una aspiración mística que lo acerca por momentos a parangones religiosos. El objetivo vital de su protagonista es romper la barrera de los diez millones de millas de vuelo, ser felicitado personalmente por el piloto y que un avión sea bautizado con su nombre; no perdamos de vista además que Bingham pasa la mayor parte de su vida en el cielo, un *No-lugar* absoluto que técnicamente se denomina *Espacio Aéreo* y está sometido como tal al control y restricciones pertinentes, tal y como los ingeniosos y hermosos títulos de crédito sugieren con claridad.

La fascinación por los aeropuertos, los aviones y sus rituales parece haber descendido notablemente en los últimos años, a pesar de la reciente aparición de una oleada global de terminales monumentales y hasta barrocas concebidas por *arquitectos estrella*, pero *Catch Me If You Can* (Steven Spielberg, 2002) nos recuerda que en los años 60 el universo deslizante y brillante de aviones y aeropuertos simbolizaba el auténtico y definitivo *glamour* moderno, con un aire *cool* de anticipación espacial; de hecho Spielberg filma algunas escenas en la burbuja jubilosa de la TWA concebida por Eero Saarinen. Curiosamente, la secuencia de los títulos de crédito de esta película, sin duda inspirada en los fabulosos dibujos *pop* de ciudades de Miroslav Sasek, se configura como una especie de cortometraje de la Pantera Rosa que sucede en elegantes *No-lugares* (el aeropuerto, el parking, el ascensor). Pero de nuevo encontramos aquí que el personaje protagonista utiliza la red de *No-lugares* para escapar de un drama familiar, en una especie de huida hacia delante que le adentra cada vez más en una farsa colosal e imposible, que acaba privándole de la posibilidad de llevar una vida verdadera.



01. TRES FOTOGRAMAS DE *UP IN THE AIR* (JASON REITMAN, 2009).
UP IN THE AIR: LOS ENCANTOS DE VIVIR ININTERRUMPIDAMENTE EN UNA TELARAÑA COMPUESTA DE NO-LUGARES.



02. TRES FOTOGRAMAS DE *CATCH ME IF YOU CAN* (STEVEN SPIELBERG, 2002).
CATCH ME IF YOU CAN: LOS NO-LUGARES COMO REFUGIO DEL FARSANTE.



03. TRES FOTOGRAMAS DE *ONE HOUR PHOTO* (MARK ROMANEK, 2002).
ONE HOUR PHOTO: LA ASEPSIA DEL NO-LUGAR AMORTIGUA LAS PENAS DEL ALMA.



Una vez más, la asociación simbiótica entre el *No-lugar* y la insuficiencia afectiva es el *leit-motiv* visual principal de *One Hour Photo* (Mark Romanek, 2002), una película que explora de manera intensiva el centro comercial convencional, quintaesenciado y estetizado en este caso de manera perceptible por el director de la película, aficionado a la fotografía y la arquitectura y relacionado con el mundo de la imagen y el diseño (de hecho es imposible no ver en el diseño del plató de este centro comercial una influencia directa del *99 Cent II Diptychon* de Andreas Gursky, por cierto un explorador fotográfico de *No-lugares* como muchos de sus colegas de la Escuela de Düsseldorf).

Desde las salas blancas y frías para empleados, provistas de techos falsos, máquinas de café y chocolatinas y el mandatorio espejo junto a la puerta con la frase "check your smile", hasta los puestos de venta escaños decorados con ampliaciones fotográficas *kitsch* o el diseño mismo de los expositores blancos y la colocación de sus productos agresivamente coloridos, el *SavMart* de *One Hour Photo* es un notorio paraíso trivial y el paradigma de los *No-lugares*: clónico, ampliable, aséptico y frágil, pero enormemente eficaz en la creación de una imagen de seguridad y bienestar, de orden atractivo e impersonal, y por lo tanto adaptado como un guante a las necesidades psicológicas del inestable y trastornado protagonista, que busca amortiguar en lo posible los horrores que campan por su mente.

En palabras de Rem Koolhaas, quien utiliza el término "Espacio-basura" (*Junkspace*) como alternativa a *No-lugar*:

Como no puede captarse, el "espacio-basura" no puede recordarse.

Es ampuloso, pero poco memorable, como un salvapantallas.

En el "espacio-basura" las marcas desempeñan el mismo papel que los agujeros negros en el universo: son entes a través de los cuales desaparece el significado.

El "espacio-basura" es post-existencial: nos hace sentir inseguros del lugar donde estamos, oculta adónde vamos y anula el lugar en el que estábamos.

La visión del *No-lugar* como un receptáculo aparentemente banal pero cargado de potentes energías se encuentra una y otra vez en el cine de la segunda mitad del siglo XX, y sin duda Wim Wenders es uno de los directores que más asidua y perspicazmente ha frecuentado los *No-lugares*. Pero en beneficio de la síntesis nos limitaremos aquí a recordar que la más nítida y canónica exploración de los *No-lugares* se encuentra en *Playtime* de Jacques Tati (1967), cuya soberbia secuencia de apertura nos obliga a permanecer durante no pocos minutos en un entorno aséptico y moderno donde no paran de sucederse escenas —discusiones matrimoniales, la limpieza imposible de un suelo demasiado limpio, una excursión infantil, enfermos en sillas de ruedas, celebridades asediadas por la prensa, etcétera—, pero cuya naturaleza última somos incapaces de determinar (¿una escuela?, ¿la sala de espera de un hospital?, ¿el vestíbulo de un palacio de congresos?) hasta que el solitario y recortado alerón trasero de un avión desfila lentamente por detrás de las lunas del fondo. Es curioso que los títulos de crédito de *Playtime* nos muestren pacíficas e idílicas vistas del cielo azul surcado por plásticas nubes, una anticipación de la *nada* que retoma *Up in the Air* más de 40 años después.



04. TRES FOTOGRAMAS DE PLAYTIME (JACQUES TATI, 1967).
PLAYTIME: LA EXPLORACIÓN MÁS EXHAUSTIVA E INGENIOSA DE LOS NO-LUGARES EN EL CINE.



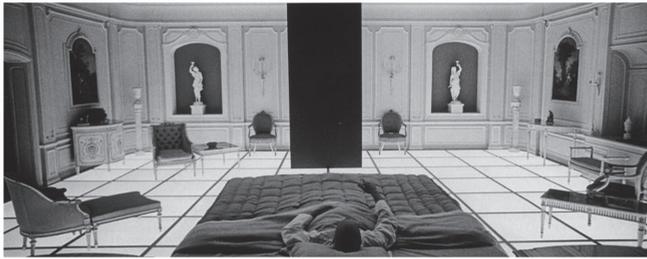
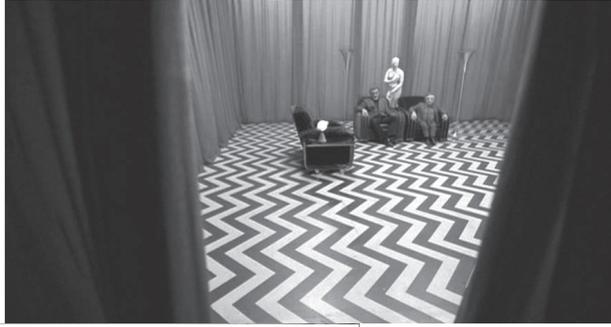
05. FOTOGRAMA DE RETURN OF THE JEDI (RICHARD MARQUAND, 1983)
LA ESTRELLA DE LA MUERTE EN RETURN OF THE JEDI: UN NO-LUGAR GENOCIDA.

Recordemos también que de todos los *No-lugares* que en el cine han aparecido, el más mundialmente conocido es una gigantesca estación espacial con forma de planeta, horadada por pasillos y salas de espera y rodeada por hangares y aeropuertos: la icónica Estrella de la Muerte de *Star Wars* (George Lucas, 1977), el único *No-lugar* que posee la capacidad de destruir planetas enteros.

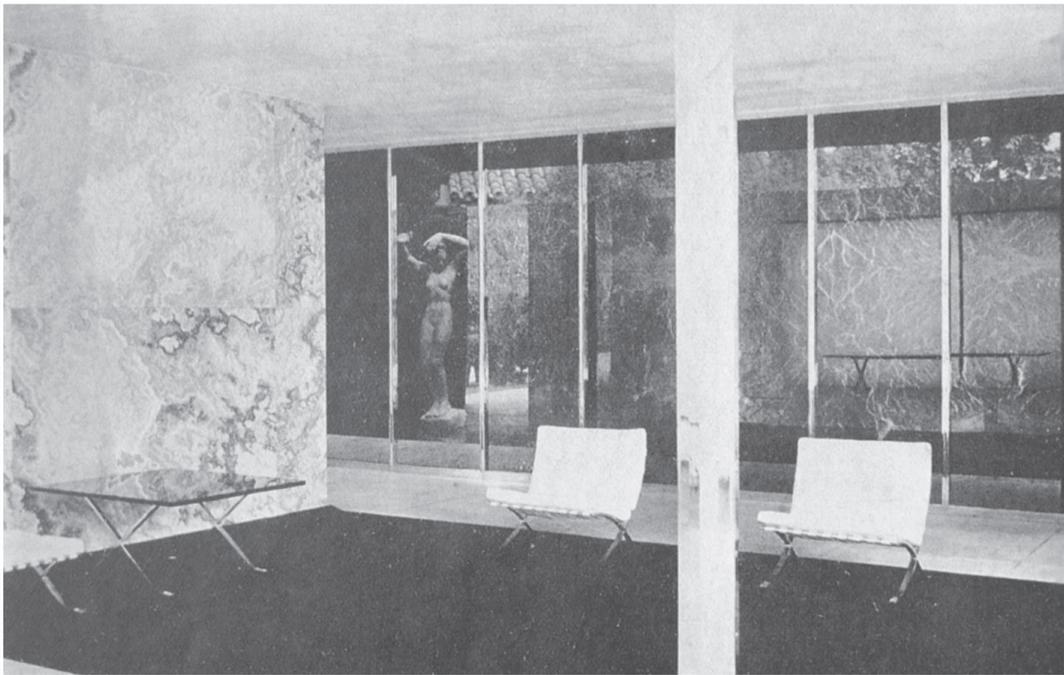
La ciencia-ficción ha hecho un uso abundante de los *No-lugares* y se ha permitido desarrollar con libertad los componentes de ansiedad y fascinación que asociamos con ellos, lo que puede verse tanto en la sociedad banalizada totalitaria de *Logan's Run* (Michael Anderson, 1976), un cruce entre *mall* gigantesco y ciudad de vacaciones, como en el retrato afiladamente austero que *THX 1138* (George Lucas, 1971) hace del Marin County Civic Center de Frank Lloyd Wright, convertido aquí en un contenedor-procesador de mentes y cuerpos a medio camino entre un aeropuerto y un centro comercial; una idea que la posterior *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) retoma casi literalmente, utilizando el mismo edificio pero asociándolo en esta ocasión con la depuración genética de la raza humana, que ha convertido a la mayoría feliz en apolíneas *No-personas* que habitan *No-lugares*.

Esta imagen distópica del *No-lugar* aparece una y otra vez en el cine en torno al año 2000, en el centro de realojamiento de *The Island* (Michael Bay, 2005), que cuenta con todas las amenidades propias de todos los tipos de *No-lugares*, tanto como en *The Final Cut* (Omar Naim, 2004), que nos presenta una modalidad de salas para funerales donde todo lo inconveniente y doloroso es absorbido por la asepsia seductora del entorno, un diseño elegante y minimalista que induce al aletargamiento, al igual que las controvertidas e insólitas películas que monta el circunspecto protagonista. En ocasiones el uso dramático de los *No-lugares* recupera significativas tipologías históricas, como el *Automat* que aparece en *Dark City* (Alex Proyas, 1998) y que el director utiliza a modo de metáfora del inquietante lavado de cerebro que sufre el protagonista. La melancolía sin tiempo ni espacio que abruma a los personajes de esta película se nutre abundantemente de la pintura de Edward Hopper, cuyo canónico *Nighthawks* es quizá el retrato más poético que existe de un *No-lugar*.

Los *No-lugares* adoptan fácilmente resonancias que los relacionan con las grandes magnitudes, como la pureza genética o racial, el control totalitario de la sociedad, el encuentro con la muerte, la soledad existencial y la renuncia al mundo terrenal, algo que podría sorprendernos si pensamos en la estricta banalidad funcional y el carácter cotidiano que encontramos en el origen de la mayoría de ellos. Pero es precisamente de su impersonalidad, ausencia de relieve, carencia de significado y homogeneidad, de donde surge el magnetismo fatal que los transmuta en *entornos religiosos*, en un sentido muy similar al que realza las cualidades místicas de la arquitectura esencialista de Mies van der Rohe. Si menos resulta ser más, esta regla se cumple también con todos los *No-lugares*, incluso con un restaurante McDonalds: la extrema tipificación, simplificación, ritualización y banalización de símbolos y procesos convierte a los *No-lugares* (ya sean feos o elegantes, sórdidos o pretenciosos, *kitsch* o minimalistas) en un mantra que dota de una paradójica *trascendencia inmanente* a los espacios triviales y desencantados de nuestra sociedad globalizada.



06. TRES FOTOGRAMAS DE *PARIS, TEXAS* (WIM WENDERS, 1984), *TWIN PEAKS* (DAVID LYNCH, 1990-91) Y *2001: A SPACE ODYSSEY* (STANLEY KUBRICK, 1968).
EL NO-LUGAR ESENCIAL: *PARIS, TEXAS*, LA HABITACIÓN ROJA EN *TWIN PEAKS* Y LA HABITACIÓN BLANCA EN *2001: A SPACE ODYSSEY*.



07. FOTOGRAFÍA DE AUTOR DESCONOCIDO, 1929.
EL REFERENTE ARQUITECTÓNICO DEL NO-LUGAR FILOSÓFICO: EL PABELLÓN DE ALEMANIA, MIES VAN DER ROHE, BARCELONA 1929.

Pero llevemos la formulación del *No-lugar* a su extremo literal, consecuente: recordemos la fotografía románticamente deteriorada de la parcela de *París-Texas* donde el desorientado protagonista de la película de Wenders fue concebido *in illo tempore* (un fragmento de desierto con cactus dispersos y un aislado letrado oxidado, bajito, en el que puede leerse "FOR SALE"); la estilizada Habitación Blanca donde acaba confinado David Bowman en la indescifrable sección final de la mística *2001*, una película-clave en la presentación del magnetismo de los *No-lugares*; el espacio de refinamiento blanco, ciego y vacío donde se desesperan, caminando en círculos, los prisioneros políticos de *THX1138*; la misteriosa Habitación Roja creada por David Lynch para *Twin Peaks*, un lugar situado en la mente, vacío y rodeado de cortinas rojas, que tanto nos recuerda a los proyectos expositivos desarrollados por Lilly Reich en colaboración con el citado Mies... Desprovistos de caracteres antrópicos reconocibles, o peor aún, provistos de elementos domésticos cruelmente descontextualizados, como en una composición de De Chirico, estos espacios se convierten en los hallazgos más celebrados de una película y arrojan desde sus alturas simbólicas una luz perturbadora y sugerente sobre los otros *No-lugares*, los que solo lo son de manera metafórica y hemos hecho parte ya de nuestra vida de todos los días.

Los *No-lugares* ilustran de manera inmejorable la vieja y conocida paradoja según la cual el ímpetu aplicado en desalojar el misterio de las cosas resulta directamente proporcional al empuje con el que el misterio vuelve a penetrar en ellas utilizando la puerta de atrás.

BIBLIOGRAFÍA:

DE CHIRICO, Giorgio, "Sobre el arte metafísico" y otros escritos. Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. 1990.

JERROLD, Blanchard; DORÉ, Gustave. *Londres: una peregrinación*, Madrid: Abada, 2004.

KOOLHAAS, Rem. *La ciudad genérica*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
— *Espacio basura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

SITTE, Camillo. *L'art de bâtir les villes. L'urbanisme selon ses fondements artistiques*. Paris: Éditions du Seuil, 1996.

TANIZAKI, Junichiro. *El elogio de la sombra*. Madrid: Siruela, 2002.