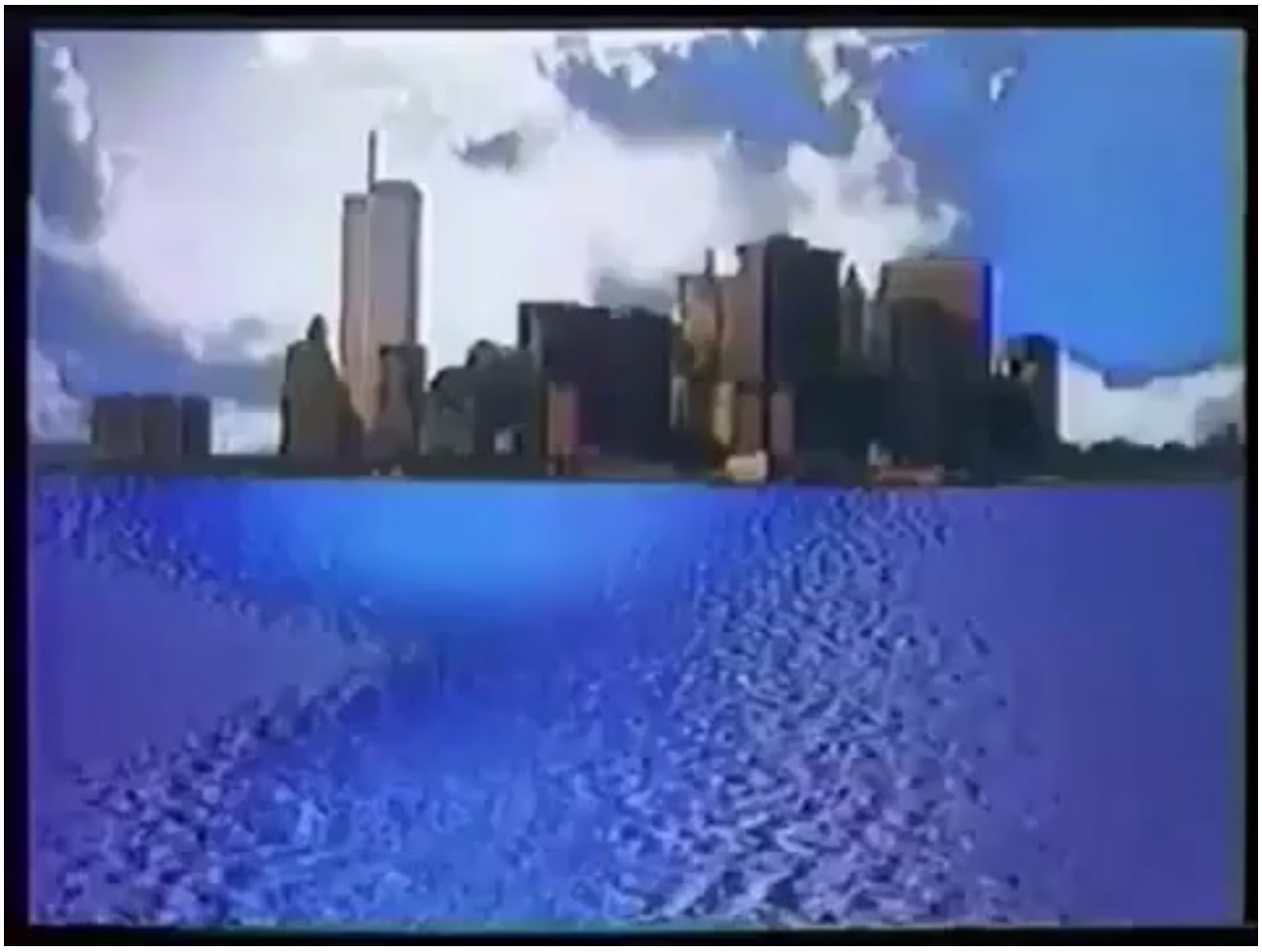
Urbanismo Mnemónico
La memoria como estrategia de place-making sin caer en el espacio espectral

Antonio Pérez Raggio



Urbanismo Mnemónico:
La memoria como estrategia de place-making sin caer en el espacio espectral

Antonio Pérez Raggio

RESUMEN

Desde las primeras ciudades, y con especial énfasis en la mitificada Nueva York, la creación de enclaves icónicos ha servido de articulación para los huesos de la trama urbana. Esta generación de lugares contenedores de estímulos sensoriales, capaces de conectar a un nivel consciente e inconsciente con la psique colectiva de los ciudadanos, dan lugar a experiencias inolvidables que atraen y rezuman vida pública. Hoy día, a riesgo de perder la cualidad humana de las calles entre doctrinas de diseño puramente funcionales e hipertecnologizadas o, por el contrario, la resurrección vácua de elementos del pasado, cabría preguntarse, ¿estamos perdiendo la habilidad de crear nuevos espacios memorables?
El propósito de esta investigación es explorar cómo la memoria es expresada en el espacio público y cómo se puede convertir en un catalalizador para organizar estrategias de place-making en el diseño de nuevos emplazamientos.

1.INTRODUCCIÓN Y ANTECEDENTES

Kevin Lynch ya señalaba en su libro *La imagen de la ciudad* el potencial de la representación mental espacial y su relación con la memoria como herramienta urbanística para generar espacios vivideros. Dicha percepción se vió en cierto modo alterada con la aparición del movimiento moderno que supuso, en palabras de Jan Gehl, "el adios a la escala humana" por su falta de sensibilidad al planear el espacio público. A modo de reacción tiempo despues el post-modernismo se alzaría, proclamando una vuelta a modelos de otras épocas y evocando en ocasiones paisajes alienantes para el biandante.

En éste ámbito el caso de EEUU y especialmente Nueva York es extremadamente relevante, ya que ha servido como motor generador de cultura e influencia durante la mayor parte del siglo XX, incubando e implementando nuevas ideas en todas las disciplinas, incluyendo el urbanismo y la arquitectura. Sin embargo, hacia el final de la centuria la burbuja económica estaba a punto de estallar, las características propias del modelo Neoliberal definían la mentalidad dominante: decisiones rápidas, cortoplacismo y la búsqueda hedonista de una recompensa inmediata, provocando un impasse donde se mermó nuestra habilidad colectiva para imaginar nuevas soluciones para problemas actuales y relegándonos a la dependencia de ideas ya inventadas. El futuro había sido cancelado (Fisher 2009). Para Estados Unidos el punto de no retorno que simbolizó este cambió de época quedó oficialmente establecido tras el atentado del 11 de Septiembre, el resto del mundo aún tomaría algo más de tiempo en darse cuenta.

De manera progresiva pero imparable, los principales medios de expresión generacional, cine, música, literatura, moda o diseño muestran una descarada predilección por la nostalgia vacía de contenido, y nosotros como consumidores lo aceptamos, ya que nos proporciona un extraño sentimiento de comodidad inmediata. Era cuestion de tiempo que esta tendencia se acabará apoderando de los espacios públicos, pero ¿cómo cuantificar, medir o gestionar la experiencia subjetiva de los individuos y su conexión con el complejo abanico espacial que una ciudad representa?

2.IMPLICACIONES SOCIALES

La investigación y reconocimiento de indicadores de remembranza en lugares especiales para los ciudadanos responde a una necesidad de crear nuevos espacios que no anulen su contexto ni se limiten a imitarlo, más bien se trata de aprender mirando hacia atrás para poder movernos hacia adelante.

No obstante, intentando encontrar la medida adecuada hay que evitar caer en la creación de espacios espectrales, ya sea mediante el Urbanismo Amnésico Retrógrado o, en el otro extremo, Amnésico Anterógrado. El priméro actúa arrasando todo lo conocido, ignorando el contexto, los hitos existentes y las experiencias que han ocurrido en ese lugar anteriormente, proponiendo una tabula rasa para levantar nuevas urbanidades que, a fuerza de aparecer "fuera de lugar", aliena y enrarece el habitat y desenraiza al usuario.



En este ejemplo de una urbanización en China podemos ver el ejemplo de dicha alienación. Los espacios entre bloques son uniformes y carentes de cualquier intento por crear singularidades que se traduzcan en una identidad notoria.

"Este lugar es como el recuerdo de una ciudad, un recuerdo que se desvanece".

Por otro lado un diseño Amnésico Anterógrado se limitaría a imitar un lugar ya sea en su historia, en su temática o en su forma, generándose un espacio cuyo pasado nos utiliza a nosotros (sus moradores) para repetirse. Un espacio que no decae (ya sea por mantenimiento infinito o por repetición clónica) es un espacio que no deja sitio para nuevas estructuras, no hay evolución, no hay avance. El precio de congelar en el tiempo o copiar espacios con potencial memorable es arriesgarse a subyugar otros importantes elementos del diseño en aras de un pastiche nostálgico. Un espacio que permanece inmutable, anclado en el tiempo, es un lugar que no permite la creación de nuevas estructuras, nuevos momentos. Como consecuencía, la ciudad utiliza a sus propios ciudadanos para revivirse una y otra vez con cada nueva generación ad infinitum.

Un ejemplo de este concepto se puede observar en la película El Resplandor donde los espacios arquitectónicos no solo permatecen anclados en una época determinada si no exigen la participación del visitante para que, con su experiencia, se sume a la memoria colectiva del lugar, pasando a formar parte de la maldición.



Esto nos lleva al tercer tipo de espacio espectral, que involucra los lugares que sirvieron de contenedor de experiencias y viven en la memoría colectiva metropolitana pero que, debido a un cambio imprevisible caen en el olvido, en ocasiones permaneciendo como testigo del pasado. Un fantasma arquitectónico cuyo cadaver recuerda a una gloria pasada.

Antes se mencionaba el declive del Neoliberalismo en EEUU y cómo esto se traducía a los espacios, pues bien, el mejor ejemplo para ilustrar este fenomeno es el auje y caída del centro comercial. Un simbolo del consumismo, bonanza financiera y diversión durante los 80 y 90 en ciudades occidentales que vió un lento y seguro declive con el cambio de milenio y la transición a un tipo de sociedad digitalizada.



En términos del filosofo Jacques Derrida, el lugar se convierte en hauntológico, un fenómeno donde los espacios están "marcados" por lo que han sido y por lo que todavía no son, encerrados en un periodo transicional que no hace más que acrecentar y evidenciar su condición de cadáver en descomposición.

Dado que una gran parte de la población que creció durante el final del del siglo XX guarda buenos recuerdos de estos centros comerciales, quizá cabría preguntarse cuál es el potencial de estas estructuras y si a día de hoy pueden ser susceptibles de rehabilitaciones y readaptaciones pera nuevos usos. Una perspectiva sostenible que parece mejor que derribar y construir de nuevo, presentando un posible futuro para edificios que estan atrapados en el tiempo. Quizás esa sea la manera de crear nuevos recuerdos usando como base los anteriores.

Así, parece que la única manera de seguir moviendonos hacia adelante es analizar los casos de éxito del pasado y reconfigurar los fragmentos de memoria para crear nuevos espacios y experiencias. Mantener la identidad de nuestras ciudades sin conventirlas en un museo, desarrollar, evolucionar y adaptar sin destruir su memoria.

Pero si usamos fragmentos de memoria como catalizador al diseñar cómo podemos evitar este 'espectro'? Curiosamente la respuesta podría venir de una película cuyo concepto enlaza arquitectura, sueños y creación de espacios.



En la película Origen (Christopher Nolan, 2010) el protagonista, que tiene la habilidad de crear ciudades dentro de sueños, menciona lo siguiente:

"Nunca recrees lugares a partir de recuerdos, siempre imagina lugares nuevos. Usa detalles, elementos pero nunca áreas enteras. Construir un sueño a partir de sólo recuerdos es la manera más facil de perder la noción de lo que es real y no lo es."

Aunque esta aseveración puede sonar dramática de más (al fin y al cabo es una película), creo que tiene más significado del que a priori se pretendía. La cualidad de un lugar para tener su propia identidad y de proporcionar experiencias singulares, dentro del gran mosaico que es una ciudad, es lo que lo diferencia de algo real y de algo que no lo es, y parte de lo que lo que lo legitima como un espacio memorable. Las personas encargadas de diseñar dichos paisajes deberían tener esto en cuenta pues es el tipo de enfoques que ayudan a brindar a los ciudadanos las calles, plazas y zonas públicas que ellos se merecen.

Visión para el Prototipo de Urbanismo Mnemotécnico



3.PROCESO Y METODOLOGÍA

- Análisis de la memoria colectiva del lugar

1. Recolección de impresiones en la memoría colectiva urbana
2. Análisis de lugares clave basado en los datos recogidos
3. Creación de un mapa de lugares memorables de la ciudad
4. Comparación con otras ciudades

- ¿Qué hace un lugar memorable?

1. Reconocimiento de indicadores de remembranza en lugares con alto nivel de place-making
2. Decantación y sintetización de indicadores de remembranza para posterior uso estratégico
3. Integración efectiva de indicadores de remembranza en el proceso de diseño

- Los peligros de construir usando la memoria

1. Derrida, hauntología, Mark Fisher y el peligro de la generación de espacios espectrales
2. Métodos de actuación: cómo conservar, renovar y crear desde el principio

- Prototipo

1. Diseño, planeamiento y generación de prototipo espacial usando Urbanismo Mnemónico
2. Monitoreo de la propuesta
3. Creación de plan para la generación de réplicas en otras ciudades

- Conclusiones

1. Resultados de la propuesta
2. Implicaciones sociales