

**UNIVERSIDAD CENTRAL
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE
CENTRO DE ESTUDIOS ARQUITECTÓNICOS, URBANÍSTICOS Y DEL PAISAJE**



Solís Opazo José
**Entre carne y piedra. Notas para una condición
postsomática de la ciudad contemporánea**
Revista Electrónica DU&P. Diseño Urbano y Paisaje Volumen V N°15.
Centro de Estudios Arquitectónicos, Urbanísticos y del Paisaje
Universidad Central de Chile.
Santiago, Chile. Diciembre 2008

Entre carne y piedra. Notas para una condición postsomática de la ciudad contemporánea.¹

JOSÉ SOLÍS OPAZO.

RESUMEN

El cobijo como lugar de lo humano, expresión de la voluntad de habitar y definir un interior y un exterior, ha transitado por diversas convicciones respecto del correlato arquitectónico y urbano. El autor nos presenta un recorrido temporal por diversas subjetivaciones de ese habitar y de cómo la dimensión corporal se va diluyendo en aras de la modernidad y su vertiginoso dinamismo.

Palabras clave: Discurso arquitectónico / modos de habitar / subjetivaciones urbanas

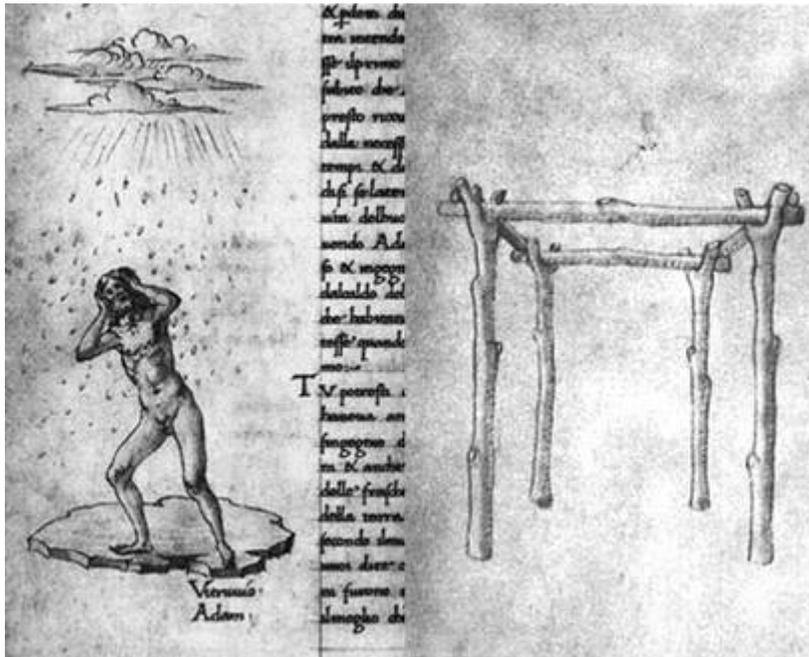
ABSTRACT

The cover as place of the human thing, expression of the inhabit determination and to define an interior and an exterior, it has trafficked for diverse convictions regarding the architectural and urban correlate. The author presents us a temporary journey for diverse subjectivities of that Inhabit and how the corporal dimension dilutes in the modernity and its vertiginous dynamism.

Key words: Architectural speech / ways of inhabiting / urban subjectivities

¹ Presentación en coloquio "**Cuerpo y Ciudad: Diálogos entre la carne y la piedra**", Primera Feria del libro Social, Valparaíso 21-26 de Julio de 2008. Presentación Seminario "Estéticas de la intemperie" Facultad de Artes, Universidad de Chile, Septiembre de 2008.

No es una colección de órganos, ni tampoco una mera anatomía apremiada por la desventura meteorológica (2).



Filarete. "Tratado de Arquitectura" 1490 / Filarete. "Tratado de Arquitectura" 1490. El Adán de Vitruvio. Cabaña Primitiva de Vitruvio

La imagen del Adán de Vitruvio, primer tratadista de la arquitectura occidental, sabiamente reconstruida por Filarete en el 1490, nos ofrece, principalmente, una humanidad atormentada. Cuando decimos "humanidad" hemos de referirnos, sobre todo, a cierta interioridad abismal que no comulga de buena gana con el entorno al cual parece estar indeclinablemente arrojada. Por su propio empuje, dicha profundidad interior, por cierto enigmática, es la que decide impostar el cuerpo mediante el simple gesto de la autoprotección. Sin embargo, los brazos sobre la cabeza no indicarían tanto una mera reactividad depositada en el ademán de la desesperación, sino más bien el trazado de una delgada línea que debe separar a una naturaleza caótica e indómita de los lindes de aquella interioridad humana. Ésta ha sido, precisamente, la principal autora de dicho límite incitando a modelar el gesto, interioridad fundante que bien podría denominarse "voluntad". Pues bien, el arco que los brazos trazan alrededor de la cabeza, lejos de ser un mecanismo pulsional de sobrevivencia, constituye el primer acto técnico de la voluntad, esto es, la producción de una cobertura que acoge el lugar de lo humano o, mejor aún, convierte al propio cuerpo en el protector y lo protegido, haciendo de aquél el lugar primordial de una "voluntad de habitar".

No es casual que esta imagen del Adán atormentado, que bajo la impostación técnica de sus brazos protectores separan su interioridad de la intemperie, se haya finalmente desplazado a la materialidad mínima por medio de la cual la tradición de la arquitectura ha ficcionado su propio origen. En efecto, la denominada "cabaña primitiva" de Vitruvio cuyas primeras ilustraciones también datan de Filarete, no es sino la mimesis de aquella primera gesticulación corporal, no tanto por que pretenden replicar la acción de la cobertura, sino

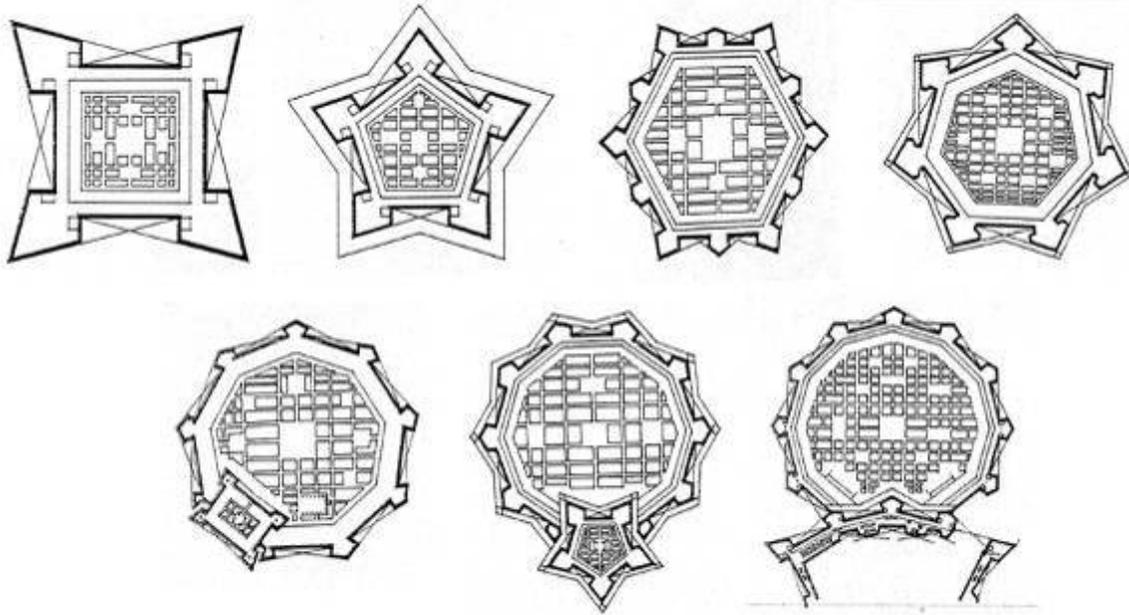
porque, sobre todo, se erige bajo la firme convicción de trazar la convencida diferencia entre un interior y un exterior.



Marc-Antoine Laugier. "Ensayo sobre la arquitectura" 1752
Cabaña Primitiva de Vitruvio

Lo que la cabaña viene a centrar en su levantamiento es la convicción del carácter preconstituido de un sujeto de voluntad que sólo puede habitar si se separa de lo que, por definición, carece de ella: la naturaleza. Como acto de decidida fronterización, la arquitectura representa la expulsión de toda indisposición que complique a este sujeto originalmente discontinuo y extraño a aquella vastedad ingobernable que se agolpa amenazante en las bordes exteriores, y que no puede comparecer más que como exceso.

La continuidad entre el cuerpo impostado de Adán y su mimesis emplazada en la cabaña primitiva, pone en evidencia la comunidad original entre cuerpo y piedra, soma y materialidad arquitectónica, unidas en una dimensión del habitar que bien podría denominarse como "clásica".



De hecho, una dimensión clásica del habitar connota primordialmente la instauración de un orden interior mediante el cual la voluntad se afirma y celebra su diferencia al separarse de la inhumana y desobediente caoticidad natural, en donde todo exceso debe ser expulsado a la exterioridad. La misma dinámica es posible de encontrar en la ciudad pensada por Vitruvio, repuesta posteriormente por el imaginario del siglo XV, fuertemente acorazada y hábilmente astillada en sus bordes para la tranquila resistencia frente a los embates extranjeros de la naciente artillería moderna.



Palmanova Italia.
Vincenzo Scamozzi 1593

Ante el desenfreno exterior de la guerra y la conquista, respira aliviado el orden interno de las clases y las castas, remedos, quizás, de lo que Platón recomendó para su *Politeia*. Ahora bien, el ordenamiento interno de la ciudad restado del marginal desorden natural y bélico, es exactamente la estructura de la subjetividad moderna. En ella, el cuerpo es la

primera envolvente que, tras recibir el caos de lo sensible y organizarlo según los marcos de la de percepción, luego es conminado a resolver los datos de la intuición en la consistencia del tiempo y del espacio. Ciudad, subjetividad y cuerpo, todas ellas constituyen el rédito de un habitar clásico del mundo, en donde la exceso de la naturaleza, la guerra y la sensibilidad desbocada, deben quedar a raya.

Sin embargo, las huellas de tal carácter del habitar, no quedan únicamente reducidas a la rehabilitación moderna del pensamiento de Vitruvio o emplazadas en el sujeto trascendental kantiano que reduce categorial y espacio temporalmente el caos de lo sensible.



También se desliza triunfante en el ideario urbano de la Arquitectura Moderna. La intención reguladora que la caracterizó, se volcó básicamente a la necesidad de integrar funcionalmente el entorno cotidiano, mediante la clara ostentación visual de las bondades prestacionales de los utensilios. No obstante, esa intención de transparencia formal-funcional del entorno urbano, se sostenía en una premisa aún más fundamental: aquella relativa a la fuerte convicción de la existencia de un sujeto preconstituido y punto de partida para el ejercicio del diseño.



Metrópolis. Fritz Lang, 1927

Por cierto, la subjetividad que la arquitectura y el urbanismo moderno conciben como soporte para el diseñar, no se reduce únicamente a la figura ilustrada del ciudadano pleno en sus derechos sino, sobre todo, en una específica modulación de las facultades corporales de aquel. Precisamente, para un territorio planificado hasta en sus más mínimos detalles bajo el más estricto plegamiento de la forma a la función como lo es la ciudad moderna, se requiere contar con un sujeto integrado sensorialmente y habilitado para un eficiente desempeño instrumental de su ambiente. Tales son las ventajas que tanto la sinestesia como la ergonomía otorgan a la constitución de una subjetividad urbana, cuyo horizonte es la conformación de una corporalidad eminentemente laboral.



Metrópolis. Fritz Lang, 1927

De hecho, el trabajador es la figura privilegiada por la arquitectura moderna, pero su semblante, lejos de ser concebido como mera categoría económica, es para el siglo XX la más convincente esencia de lo humano. No es fortuito que las definiciones ontológicas de lo cotidiano desde Lukács hasta Heidegger siempre hayan favorecido el carácter laboral-instrumental del habitar.



Metrópolis. Fritz Lang, 1927

Desde estas definiciones, el trabajador, más que un modelo construido bajo puro disciplinamiento, es una figura a liberar política y estéticamente desde el fondo de la existencia común, para ser situado, finalmente, como héroe indiscutido de la ciudad moderna. A este respecto podemos reconocer al menos tres instancias características del

diseño moderno, cuyas intenciones giraron en torno a la idea de liberar el núcleo laboral de la subjetividad, siendo la corporalidad el lugar de dicha emancipación.



Composición VIII Wassily Kandinsky, 1923



Eugen Batz, Sinestesia entre colores y formas, 1929-1930

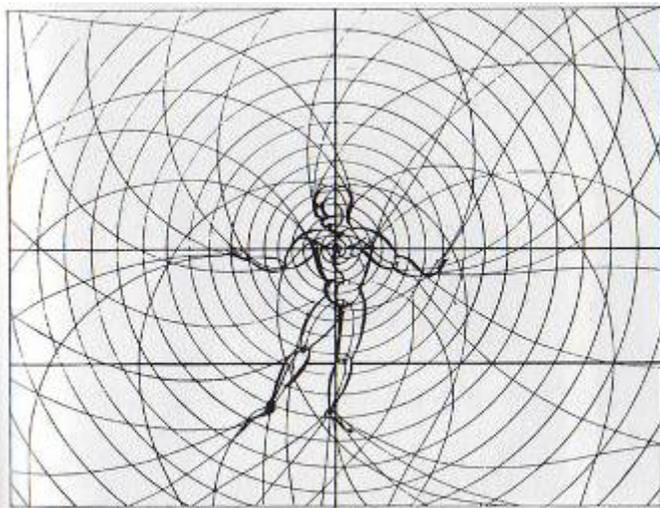
La primera de ellas la proporciona la gramática formal de Kandinsky, quien posibilitó no sólo la integración lingüística entre los campos disciplinarios de las artes visuales en la base formativa de los diseñadores, sino que pretendió instaurar el marco mínimo a través del cual es posible destilar la comunicación entre los sentidos humanos.

El horizonte de esta gramática no era solamente el conseguir el diseño de objetos sinestésicamente agenciados, además pretendía la emergencia de una sensorialidad integrada en el propio acto del consumo utilitario del entorno objetual. De este modo, el ambiente cotidiano completamente diseñado bajo estas premisas, debía liberar la esencia de un sujeto sensorialmente dispuesto a un buen desempeño instrumental.



Modernizando. Wassily Kandinsky, 1925 / Casa Schröder. Utrech, Holanda Guerrit Rietvel, 1923

En complemento a lo anterior, la segunda instancia del diseño moderno la encontramos de manera ejemplar en la definición que Oscar Schlemmer, también profesor de la Bauhaus, realiza respecto de la corporalidad humana. Esta vez no se concentra en la colaboración entre los sentidos del consumo utilitario, sino en la eficacia de la economía de los movimientos corporales. “A pesar de todo nos queda un gran tema, –nos dice Schlemmer- *antiquísimo pero eternamente nuevo, y que ha sido un motivo pictórico recurrente en todas las épocas: el cuerpo humano. Se ha dicho que es la medida de todas las cosas. ¡Que así sea! La arquitectura es el arte de tomar medidas por excelencia. Uníos*”.² Esta decidida declaración de sincretismo métrico entre arquitectura y cuerpo, si bien inspira una evidente herencia clásica, Schlemmer la desplaza, esta vez, a una dinámica funcional, puesto que el cuerpo es comprendido en el contexto espacial donde se desempeña primordialmente tramitando los usos que la cotidianidad urbana le impone.



89 Schlemmer, drawing from *Mensch und Kunstfigur*, 1925

Bajo esta mirada, la figura del cuerpo trabajador, más que una definición económica es más bien una determinación ontológica, puesto que habitar implica, ante todo, un *Dasein*, es decir, un estar arrojado en medio de la ocupación de utensilios.

² Schlemmer, Oscar; “*Gestaltungsprinzipien bei der malerisch-plastischen Ausgestaltung des Werkstattgebäudes des Staatlichen Bauhauses Weimar*”; cit. en Fiedler, Janine; Feierabend, Peter; “*Bauhaus*”; Könemann, Barcelona 2000, pág. 281.



Le Corbusier.
Secretariado Candigarh, India 1958

La estandarización no es más que un síntoma de la multiplicación a escala global de una insistente normalización que, otrora confinada en los lindes de la cabaña primitiva, ha terminado derribando sus muros para abandonarse sin conducción a la conquista de la naturaleza exterior. En otras palabras, el inaugural gesto adánico de la técnica, consistente en marcar el límite entre lo humano y la naturaleza, se ha disuelto progresivamente por una extralimitación de la voluntad de dominio, que ya no deja sobrevivir al misterio y al caos más allá de algún límite reconocible.



Minoru Yamasaki. Pruitt-Igoe en St. Louis, Missouri. 1955-1958. Demolición en 1972.

La ciudad contemporánea, bajo este efecto, pareciera ya no ajustarse a las condiciones del habitar clásico. El carácter de “obra de arte total” que tanto el diseño como la arquitectura y el urbanismo modernos pretendieron darle a la ciudad, sólo funciona en el convencimiento de que el ordenamiento territorial se encuentra al servicio de una subjetividad fundante que le imprime su sentido. Por ello, bajo la meticulosa planificación de funciones concebidas por el Movimiento Moderno, siempre se encontraba la solidez sensorial y ergonómica de un cuerpo trabajador. Si la ciudad moderna tuvo la metáfora laboral de la “máquina para vivir”, la ciudad contemporánea pareciera haberse transformado en aquello que la empresa clásica insistía en dejar fuera: la ingobernabilidad

natural. Sin duda en una metrópolis tornada de naturaleza y exceso, como en las actuales, la dimensión del cuerpo también se verá profundamente modificada. En estas circunstancias, pareciera más adecuado hablar de un habitar “trágico” allí donde, precisamente, la solidez de la subjetividad laboral comienza a ceder ante el turbulento trance cotidiano de la urbe actual. Ahora bien, ¿Por qué habría de calificarla de trágico.



Teatro de Epidauros.
Policleto. 360 AC

En su célebre *“Nacimiento de la tragedia”*, Nietzsche, nos proporciona una bella metáfora para definir el asunto. He aquí, en primer lugar, la figura del habitar clásico: *“Como sobre el mar embravecido que ilimitado por todos lados levanta y abate rugiendo montañas de olas, un navegante está en una barca, confinado en la débil embarcación; así está tranquilo, en medio de un mundo de tormento, el hombre individual, apoyado y confinado en el principium individuationis”*³ Mientras el habitar clásico implica un acto de delimitación que hace emerger el orden en medio de la caoticidad natural, el drama trágico griego viene a ser el dispositivo por el cual los fines humanos se suspenden para que pueda comparecer, en medio de la escena, el exceso dionisiaco que borra toda la individualidad de los seres. Ello explicaría la figuración concéntrica del teatro que se repliega sobre sí dejando afuera la racionalidad de los fines humanos y que viene a replicar la disposición del coro ante la escena: *“El coro trágico es el fenómeno dramático primordial: verse uno transformado así mismo delante de sí, y actuar uno como si realmente hubiese penetrado en otro cuerpo, en otro carácter”*.⁴ Pues bien, la ciudad contemporánea adquiere la figuración del drama trágico, pero no precisamente por la suspensión de los fines utilitarios, sino por la intensificación extrema de los mismos. La colonización racional de la existencia expandida hasta fagocitar todo exterior, ha hecho mutar a la racionalidad instrumental en desvarío y descontrol, allí donde la razón tecno-económica retrocede ante las tormentas del mercado.

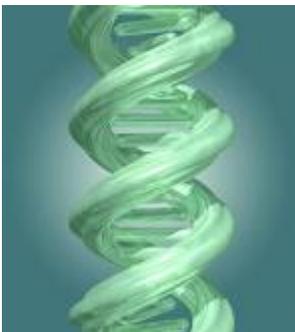
³ Nietzsche; Friedrich; *“El nacimiento de la tragedia”*; Alianza Editorial, Madrid 2000, pág. 44

⁴ *Ibíd.* pág. 86



Autopista. Los Ángeles. California

Paula Sibilia establece como contexto para la edificación de un mundo post-orgánico, es decir, un ámbito en donde el cuerpo vive su ocaso, precisamente en la excesividad del proyecto modernizador: *“El ambiente técnico creció, y se expandió hasta convertirse en una nueva naturaleza: la ciudad, lo urbano, lo artificial irradiaron sus tentáculos por toda la superficie del planeta, convirtiéndose en el medio natural donde los seres humanos viven y se reproducen. La técnica no salió del laboratorio, sino que éste se extendió de manera monstruosa; con la naturaleza acorralada, el tamaño del laboratorio tecno-científico pasó a coincidir con las dimensiones del mundo.”*⁵ En otras palabras, la cabaña primitiva de Vitruvio ahora ya sin límite alguno y vuelta ella misma el orden natural, no hace sino devaluar la consistencia de una voluntad centrada e interiormente solidificada en un cuerpo y un sujeto que tenía como límite exterior a una mundanidad indómita e inaccesible. Desde la solidez clásica del sujeto de voluntad y la integralidad sensorial del trabajador, hemos de transitar, aquí, a la liquidez trágica del cuerpo virtualizado en pura información.



Para una condición post-somática que ya no reconoce límites en la explicación tecno-científica, ni la carne, los órganos, ni los sentidos humanos se disponen ya bajo el orden biomecánico de un cuerpo habilitado para el trabajo y la producción, sino como meras entelequias resultantes de un programa codificado que sostiene todas sus posibilidades de existencia: el denominado genoma humano. Si el cuerpo se vuelve pura exterioridad material de una específica programación genética, su destino ya no está firmemente anclado a una centralidad fija, fuente inagotable de la voluntad, tal como podía apreciarse

⁵ Sibilia, Paula; *“El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales”*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires 2006, pág. 89-90.

en la impostación corporal del Adán vitruviano. Abandonado al arbitrio de la manipulación virtual de su información de base, el cuerpo prepara su obsolescencia.



Paris, Las Vegas

Bajo la cifra de esta condición post-orgánica ¿qué podríamos decir respecto a un posible correlato en lo urbano y arquitectónico? Nietzsche nos decía en relación a la condición trágica del drama: “*actuar uno como si realmente hubiese penetrado en otro cuerpo, en otro carácter*”. Pues bien, la reducción genética de la corporalidad permite la igualación de todos los cuerpos a la misma información, haciendo estallar el *principium individuationis* que separa un humano del otro y, más aún, en la manipulación transgénica, borrar las rígidas distancias naturales entre los organismos vivientes. Esta líquida y permanente transfiguración de uno en otro que el habitar trágico cifra para la manipulación genética, también adquiere un tenor análogo en la compresión arquitectónica y urbana de la ciudad contemporánea.

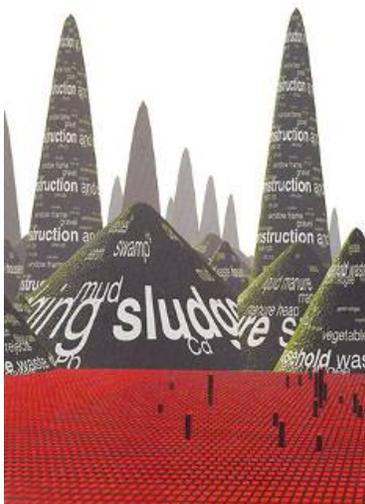
El esperado resultado que el Movimiento Moderno trazó para las metrópolis cuidadosamente planificadas, lejos de adquirir el carácter de un sistema continuo de objetos enlazados en la calculada coincidencia entre forma y función, se ha tornado la más delirante proliferación de artefactos y servicios, cada uno luchando por su sobrevivencia en el mercado.



La complejidad y la contradicción visual y funcional celebrada por Robert Venturi o la congestión urbana elevada a nivel de ejemplo por Rem Koolhaas, denotan claramente la mutación trágica de la metrópolis convertida en naturaleza: en medio de la obsesión modernista por el diseño total de las relaciones funcionales que tejen el cotidiano, ha emergido la confusión tempestuosa de un crecimiento urbano imposible ya de controlar y de dirigir. Impotentes ante la fuerza especulativa y fatal del mercado inmobiliario, la arquitectura y el urbanismo contemporáneo han tenido que adoptar nuevos marcos de comprensión para los desconcertantes fenómenos de la ciudad actual.



Si el modelo del habitar clásico propio de la arquitectura moderna fue siempre la metáfora productivista de la máquina agenciada de partes y piezas, el modelo para la arquitectura y el urbanismo en la era del habitar trágico, son la cibernética, la teoría de sistemas y la flamante episteme que pretende englobar a las anteriores: la teoría del caos. Todos estos marcos teóricos asumen el carácter indeclinablemente excesivo de los fenómenos urbanos, los cuales pueden ser únicamente abordados desde los instrumentos que les proporcionan las teorías de la complejidad. Estos nuevos enfoques, empero, se encuentran íntimamente ligados a la incorporación de nuevas tecnologías digitales, destinadas al modelamiento y la simulación virtual.



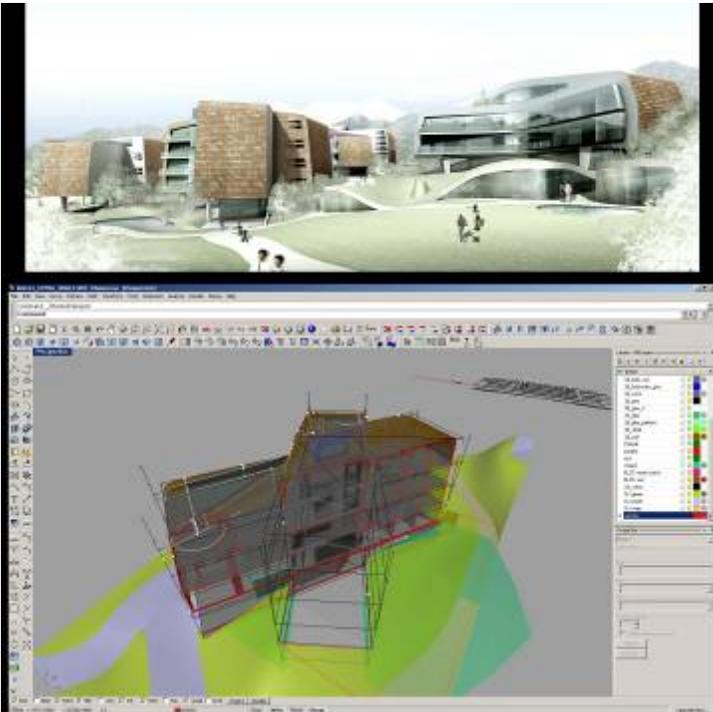
Datatown. MVRDV

Las teorías de la complejidad, asistidas digitalmente, ya no conciben la ciudad como un conjunto sólido de funciones desempeñadas por sujetos que, en su regularidad cotidiana, van especificando áreas de descanso, circulación o trabajo, tal como lo imaginó el Movimiento Moderno. Por el contrario, para el modelamiento digital, la ciudad aparece como un cúmulo de información que reduce el territorio a un paisaje de datos (datascapes), en donde los fenómenos de crecimiento y disposición de las formas arquitectónicas son la exteriorización material de dichos complejos informativos que incluyen desde datos físico-ambientales y normas urbanísticas, hasta demografía, distribución socioeconómica, comportamientos de consumo y seguridad ciudadana, entre otros. En definitiva, los modelos de comprensión contemporáneos de la ciudad, ya no tendrían como soporte un sujeto sólido y preconstituido como fue la figura del trabajador para la arquitectura moderna. Aquí la subjetividad, más bien, se encuentra completamente estallada en miles de combinatorias posibles de información respecto a los distintos perfiles de comportamientos que los individuos puedan llegar a tener en la ciudad.



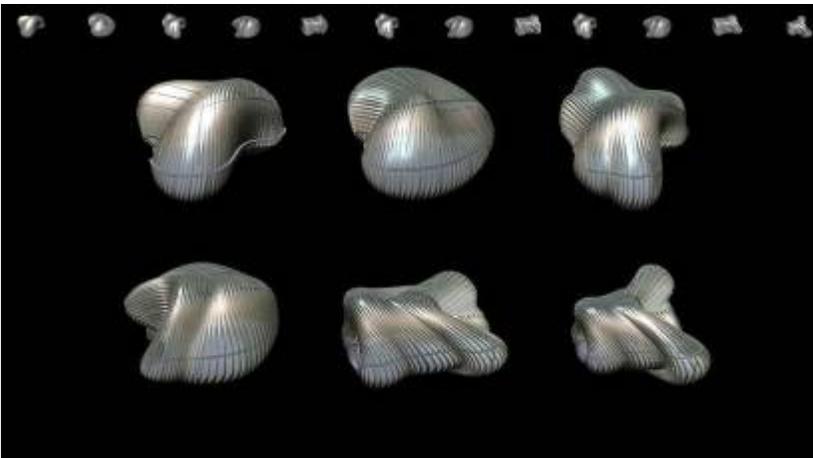
Autodesk.

Un ejemplo clarificador de estos modelos de comprensión digital son las denominadas “Arquitecturas paramétricas”. El diseño paramétrico consiste en que un modelo arquitectónico no es trabajado a nivel de sus formas geométricas, sino que a través de la manipulación del conjunto de reglas o funciones algorítmicas que organizan los datos que sostienen a dichas geometrías. En definitiva, bajo todo cuerpo arquitectónico subyace un específico complejo de información que determina en su totalidad el aspecto material de su arquitectura.



Autodesk.

Es exactamente el correlato análogo a la determinación de la corporalidad humana por el genoma, sólo que esta vez se trata de la reducción de la materialidad y espacialidad arquitectónica a la base paramétrica de los datos que justifican y sostienen su forma. De este modo, la arquitectura ya no tiene como punto de partida a un usuario al cual se deba responder con el diseño, sino que un conjunto de datos en donde la subjetividad se encuentra parametrizada en el mismo nivel de importancia que otros datos influyentes en la forma arquitectónica.



Embriological house.
Greg Lynn, 2000

En otras palabras, los requerimientos funcionales de los futuros usuarios del proyecto como profesión, edad, sexo, creencias religiosas o comportamientos de consumo, no son parámetros ni más ni menos importantes que los físicos como materialidad, ventilación,

asoleamiento o costos de construcción: he aquí la confusión transgénica entre lo humano y lo in-humano del ejercicio parametrizador.



Embriological house. VII. Bienal de Arquitectura de Venecia
Greg Lynn, 2000

Este mismo modelo, transportado desde el nivel micro de la proyectación arquitectónica al nivel macro del modelamiento urbano establece que, para las teorías de la complejidad que visualizan la ciudad como paisaje de datos, ya no existen usuarios o sujetos primordiales a los cuales deba responder el diseño, sino flujos de bienes, información o personas que se encuentran en constante tránsito y que, en tanto parámetros, tienen el mismo nivel de jerarquía entre sí. Por eso, ya no es posible establecer la diferencia entre la carne y la piedra puesto que ambas constituyen meras manifestaciones exteriores de un cúmulo de informaciones territoriales que, en su combinación, no alcanzan a cristalizar complejos sólidos y estables que puedan, a su vez, asegurar la permanencia de las subjetividades.



Empujadores del metro. Tokio

El estallido del sujeto en la proliferación de perfiles de comportamientos de todo orden y fijados estadísticamente, genera, en la ciudad, cuerpos vaciados de una interioridad fija, despojos a ser administrados físicamente como partículas en constante movimiento browniano, en donde los sistemas de transporte ya no llevan pasajeros sino tarjetas con

más o menos saldos suficientes, o la policía ya no reprime protestas sociales sino desordenes de tránsito en la vía pública.



<http://blogspot.com>

La última pregunta que debemos hacernos frente a estos hechos es dónde empiezan a construirse las nuevas subjetivaciones urbanas. Al parecer y por fuerza de los mismos dispositivos que hoy en día convierten el territorio a pura información y que reducen a la materialidad física de la ciudad al tránsito de átomos tanto humanos como no-humanos, las nuevas subjetividades parecen cristalizarse, esta vez, en un campo paralelo a la realidad concreta de las urbes. Álvaro Cuadra lo denomina la “ciudad virtual”.



www.fotolog.com

Ella misma es el mejor ejemplo del habitar trágico, puesto que se trata de un territorio sin exterior, excesivo e ingobernable.



www.fotolog.com

Allí proliferan las plataformas en donde los usuarios consumen un servicio al mismo tiempo de generar un producto: se trata, en buenas cuentas, de la masiva inscripción en *facebooks*, *fotologs* o en la versión extrema del "Avatar" (AV) de *Second life*, en donde el producto ofrecido es el diseño del o los perfiles que el propio usuario hace de sí mismo, mediante la administración de un conjunto de informaciones, todas ellas susceptibles de modificarse o ampliarse para la construcción de subjetividades débiles.



Avatar Second Life

Más aún, en estos dispositivos el cuerpo aparece virtualmente intervenido, mediante la incesante manipulación estética de fotografías domésticas o del modelado en 3D en el caso de los *avatars* de *Second life*.



Avatar Second Life

Estas subjetivaciones virtualmente constituidas, cuando se enfrentan al espacio público concreto y real de la ciudad, no pueden sino vivir una completa desafección y extrañeza que los obliga a recoger sus cuerpos, cuidadosamente diseñados, a la seguridad domiciliaria e hiperconectada del espacio privado.



Avatars de chilenos en Second Life

Y si, no obstante, logran sobrevivir a la calle e incluso instituir y conformar lugares urbanos que acojan sus identidades, ya no sería la realidad la que se torna espectáculo tras su virtualización, sino que es la espectacularidad de las subjetividades virtuales la que se anula al tornarse realidad urbana. Si bien no es ni un fenómeno dominante ni tampoco el único, la subjetividad virtualmente constituida y a-tópica, al proyectarse sobre el espacio urbano y disponerlo materialmente para su acogida, constituye el más claro ejemplo del impacto que la ciudad virtual ejecuta sobre la real al límite de borrar sus diferencias.



Del viejo Filarete y su adán vitruviano aprendimos que la inclemente intemperie natural es el mejor aguijón para despertar la voluntad humana obligando al cuerpo a impostarse en señal de protección. El gesto del hombre atormentado, gesto técnico por excelencia, inaugura el lugar de habitación de la voluntad, que no es sino el propio cuerpo. Sin embargo, bajo el caos de nuestras ciudades en donde la insubordinación trágica de los órdenes de lo real y lo virtual se vuelve más elocuente, ya no parece ser el cuerpo el lugar de anclaje definitivo de la voluntad, ni tampoco el origen a partir del cual se gesta la arquitectura y la ciudad. Hoy en día, tal vez, estamos ante el paradójico dilema en donde una subjetividad sin carne puede volverse, finalmente, piedra.