

y, al mismo tiempo, ampliarla al hilo de la abundante y pertinente bibliografía aportada en forma de notas. De ahí, que la autora misma haya señalado la utilidad del libro “de cara a la tarea docente”.

Posada Kubissa, desde una “implicación intelectual y personal”, nos permite acercarnos a la variedad y complejidad de la teoría feminista, prestando también merecido reconocimiento a las y los autoras/es protagonistas de este pensamiento teórico, uno de los más relevantes y necesarios en el mundo contemporáneo.

Rosa GARCÍA RAYEGO

ARENAS, Luis; FOGUÉ, Uriel (Eds.): *Planos de [inter]sección. Materiales para un diálogo entre filosofía y arquitectura*. Madrid: Lampreave, 2011. 384 pp.

El libro incursiona en un lugar de encuentro, que si bien no es nuevo, se ha mantenido en un estado latente sin desarrollarse demasiado: un posible diálogo entre arquitectura y filosofía. Al tratarse de un libro colectivo hay una serie de características que pueden resultar obvias; y que de hecho están presentes, como enfoques muy diversos, tratamientos más convincentes, o un trabajo documental, más o menos exhaustivo. Sin embargo, más allá de aquellas obviedades, el libro respira de un afán común que podría describirse como un “abandono de atalayas”, es decir, de las seguridades que entrega refugiarse en el dominio de la propia disciplina.

La atalaya es un elemento distintivo de una arquitectura defensiva, no requiere grandes esfuerzos de diseño, ni de mano de obra y su mantención exige poco y nada, a lo sumo un vigía, o un cuerpo de vigías que se suceden. En principio, una atalaya puede ser destruida sin pérdida ni luto; ningún constructor de atalayas llorará sobre los cimientos de aquello que fue hecho ante la posibilidad de su propia destrucción. Mantener una atalaya es puramente estratégico, y como tal, provisional. Aunque el tiempo haya causado que muchas atalayas se mantengan hasta la actualidad y hoy resulten interesantes o apreciables. Además, una atalaya es, por lo general, una construcción aislada a cierta distancia de la siguiente.

El abandono de atalayas, en este caso, resulta un elemento clave para lo que se pretende como “diálogo”, entre filosofía y arquitectura. Pues esto implica romper las jerarquizaciones lineales y disciplinarias. No se trata de que la arquitectura busque inspiración en ciertas filosofías, ni tampoco que la filosofía asuma como objeto de análisis a la arquitectura. Mucho menos, de aplicar sistemas filosóficos a la comprensión de la arquitectura o buscar fundamentos filosóficos para posturas arquitectónicas. Esas son justamente estrategias de atalaya; aunque es cierto que tales estrategias pueden ser un impulso difícil de soslayar, pues desde la propia disciplina, hemos aprendido la tarea de vigía, en un cuerpo de vigías, hasta encontrar el propio puesto en tal cuerpo; y un vigía puede fácilmente olvidar la función estratégica de la atalaya y aferrarse a ella como un puesto permanente, o incluso trascendente y venerable. El tiempo, por lo demás, y el olvido del carácter provisional de la estrategia, vuelven venerables incluso a las ruinas.

En este sentido, me parece un libro estratégico, no pretende ni venerar ni fundar; sino por el contrario, intenta observar lo que sucede con el contacto, curiosear, se permite deslices y contradicciones, ensaya, juguetea. El volumen del libro y la presencia de autores importantes, podría hacer pensar en una suerte de enciclopedia o tratado; si se busca aquello, se puede caer en una trampa autoimpuesta. Pues el libro requiere un lector que esté dispuesto a hacer este juego. Como en cada caso el juego resultará distinto, voy a proponer tres juegos que me parecen interesantes a propósito de los artículos y que espero animen al lector a entablar otros juegos con los textos. Se trata de tres juegos, que en cierto sentido se ubican entre lo que está dicho en los artículos y entre aquello que los artículos discuten entre sí.

El primer juego es el de la guerra y la interpretación, o también del “espacio público” que me parece se expresa en varios de los artículos del libro; pero que quizás tiene una forma más evidente en tres de ellos el de Stephen Graham, “Las ciudades como campos de batalla”, el de Uriel Fogué, “El dialogo del ventrílocuo” y el de Félix Duque, “El espacio público como revitalización de la ciudad”. El segundo juego podría llamarse “del plano y del diálogo” recogiendo los dos posibilidades de titulación del libro que los editores han escogido en el título y en el subtítulo respectivamente. El tercer juego, podría titularse de la regla y el compás, y me parece que expresa la relación entre la planificación de la ciudad como trazado y las posibilidades de circulación, ocupación y resistencia posibles sobre el trazado.

El primer juego que propongo explora las posibilidades de un debate entre diversos modelos para acercarse a la ciudad. La guerra y el urbanismo militar es la clave de lectura que propone Graham, entendiendo que una cierta militarización de la ciudad puede ser el elemento básico de definición de una serie de nuevas relaciones urbanas, donde no sólo es posible encontrar las nuevas construcciones; sino especialmente las nuevas tecnologías de planificación y control urbano. Por otra parte, Fogué propone el modelo del *dummi* como condensación de una posibilidad de diálogo no sólo de los habitantes de la ciudad; sino también de lo no humano, un modelo que al igual que el ventrílocuo que hace hablar al *dummi*, es capaz de una relación dialógica con la ciudad. Por su parte, Duque despliega la teoría de los no-lugares de Auge, mostrando su vigencia en la desaparición del espacio público de las ciudades actuales y el papel que juega el llamado “arte público” en tal proceso, como sucedáneo de un lugar común ausente. Como es posible apreciar, se trata de tres posturas que en una primera mirada son incompatibles. De hecho no es tan importante que el juego se resuelva, y sin embargo hay un elemento de juego que no está ausente en ninguno de los tres artículos y que incluso como desliz, o como contacto, se hace presente en las tres perspectivas. No se trata de compartimentos estancos. Si la guerra es el modelo de comprensión de la ciudad, resultaría ilusoria una teoría del dialogo e incluso del espacio público y sin embargo esta no es la situación, sino más bien, cómo al pensar el problema de la ciudad estas dimensiones se superponen e interactúan. En este sentido, el juego ilumina el problema en términos de diseño del mismo. Se trata de un problema que es necesario pensar por capas, o por estratos y, en segundo lugar, al interior de estas capas es importante pensar en direcciones distintas. Por ejemplo, la planificación de las ciudades, esta capa del problema, puede pensarse perfectamente desde la dirección que señala Graham, es decir, desde el problema del control, de la incorporación de las tecnologías de militarización; y a la vez, hay en tal capa una dimensión profundamente performativa, que en buena medida corresponde a otra dirección de la misma capa o estrato del problema, y es que en este tipo de planificación opera una suerte de autocracia de la estandarización técnica, que no puede

explicarse solamente por las necesidades de control social; sino también porque actúa una forma general de racionalidad técnico económica, que a veces se opone a la guerra, de hecho cuando la guerra no es eficiente ni económica. Y tal racionalidad no es reductible; pero tampoco desligable de un régimen general de la imaginación y de la imagen, que conforma un nuevo escenario de lo común y de la percepción del espacio y del lugar. Ahora bien sobre esta capa de los espacios y de lo común, a pesar de reconocer el modelo de la guerra actuando y construyendo ciudad. ¿Es posible renunciar a una forma de interacción dialógica o interpretativa?, sea el modelo del *dummi* o cualquier otro, a fuerza de sus consecuencias políticas en términos de convivencia, aislamiento o conflicto social. No pretendo cerrar el juego, el lector podrá continuar o suspender el camino si le parece bien; pero se trata de una de las piezas del libro que se ofrecen bien para el ejercicio.

Por otra parte, la palabra “intersección”, que presenta el título, además de referir al nombre del proyecto que dio nacimiento al libro, refiere a un cierto “estado de la cuestión”; se trata de discursos que se intersectan y tanto los sentidos como la forma de tales intersecciones pueden ser muy variables. A eso me refiero con el juego del “plano y del diálogo”. Abandonar las atalayas, el juego disciplinar, no significa que inmediatamente se comience a hablar un lenguaje común o a trazar imágenes sobre un mismo plano; por el contrario, el libro evidencia que hay lenguajes muy diversos y que no conectan del todo y éste es precisamente un hecho de la causa que es necesario asumir. Un artículo por ejemplo como el de Teresa Oñate, titulado “Por la vía noética del espacio ontológico” evidentemente habla desde una tradición fenomenológica asentada y esto significa asumir una batería conceptual y un proceder argumentativo muy característico, que difícilmente intersecta al menos de modo evidente con la propuesta de Iván López “In-between. Jackie y Philip tejen colchas con el sida”, o con el artículo de Javier Hernández “Disutopías urbanas en el cine de ciencia ficción contemporáneo”. El artículo de López explora en un documento televisivo como el de la casa de los presidentes norteamericanos, y a través de él, en el particular modelo familiarista, base de la política estructural y de la intimidad política del hogar. La casa familiar y sus decorados, permite recorrer la historia del país, y el país mismo queda así formulado como “una gran familia”, con las ingenuamente horrorosas implicancias que el modelo familiar traslada a la política. Por otra parte, la imaginería del siglo XX en el cine que recorre Hernández, muestra distintas facetas de las posibilidades de la ciudad, desde esta imaginación dislocada por la distopía. Se trata de tres artículos, que definitivamente requieren al lector, saltos de lectura y de posición. Pues enfrentan regímenes del discurso y de la ficción.

Lo que sucede, en cada caso, es que el lector debe estar dispuesto a transitar por los campos de intersección, y mudarse de lenguaje, desde regímenes de conceptualización e imaginación que son diversos. Si pensamos un poco fuera del libro, en la tendencia actual de nuevos campos de investigación trans-disciplinares, como podrían ser los estudios de género, los estudios subalternos o los estudios de cultura visual; entonces, este juego del plano y del diálogo, que nos arroja en la difícil tarea de tener que permanentemente estar cambiando de un régimen del discurso y de la imagen a otro, muestra una condición distinta. No se trataría, al parecer, de fundar un nuevo campo de estudio, que se sume a estos otros campos emergentes, algo así como los estudios de filosofía y ciudad, filosofía y arquitectura, arquifilosofía, u otra fórmula por el estilo. No es posible decidir si se trata de un esfuerzo consciente del grupo de investigación o un resultado inconsciente. En cualquier caso, no

tendría sentido abandonar una atalaya conocida, para construir otra por resolver. Como decía, esto no es una fundación.

Un tercer juego posible es el que llamaré de la regla y el compás. A este juego puede introducir bien el artículo de Jesús Ezquerro “La pavorosa simetría. Política y ciudad en la antigua Grecia”. El artículo presenta algunas de las imágenes urbanas de la antigua Grecia, desde la construcción en torno al ágora a la ciudad teorizada en la Atlántida, mostrando el carácter bivalente de la ciudad a partir de la figura de la guerra entre ciudades y de la *stásis*, el conflicto interno o guerra civil. En estas imágenes es preponderante la idea de la ciudad circular; pero el círculo es propuesto tanto en su función convocante o democratizadora, es decir, un círculo que atrae a todos hacia el centro; y a la vez, en su forma contraria, como el círculo que permite desde el punto central, el lugar ideal de la jerarquización y el control social. Ahora bien, esta figura circular, que el artículo muestra como bivalente o polivalente en su significación política; puede contrastarse también, con la idea de la ciudad por cuadras. La regla y el compás, los dos instrumentos que permiten el trazado del círculo y de la línea, muestran que el trazado de la ciudad puede tener significaciones distintas, y esta ambivalencia necesariamente gira el foco de interés desde la planificación del trazado, a los modos de vida, producción y subjetividad que se producen en tal trazado como vida urbana. En cierto sentido, esta es una invitación a pensar la construcción de la ciudad en su ambivalencia y a la vez muestra que incluso sobre el trazado, se encuentran los modos de apropiación de la ciudad. Es el juego de la ocupación de la ciudad, lo importante de esta visión radica en la irreductibilidad de la vida de la ciudad a su trazado, a sus líneas y a sus círculos.

Propongo estos tres juegos como invitación a las páginas del libro, en cualquier caso, el lector podrá completar con las posibilidades de juego que le resulten más atractivas. En resumen, un libro recomendable, siempre y cuando se esté dispuesto a una lectura activa.

Adán SALINAS ARAYA