

Córdoba 3D y 4D

extracto (1)

Reflexión acerca de la construcción de Córdoba en su tercera dimensión, la altura, y cuarta, el tiempo.

Como toda ciudad que se precie de tal, Córdoba es un organismo en permanente mutación, el paisaje urbano cambia a ritmos mayores de los de una generación, y sobre todo de los de una planificación, ordenanza o código. Así la ciudad se va construyendo a sí misma, la velocidad de los emprendimientos parece no permitir una reflexión sobre la ubicuidad de los mismos, sólo escuchamos los ecos, similares a los comentarios de crónica en los medios, a obra terminada. Es decir, somos meros espectadores de un organismo (no ya analógicamente hablando) con vida propia, independiente de sus dueños naturales, los habitantes y de sus dueños ocasionales, el gobierno de turno.

Cabe pensar, al menos, si este organismo del que hablamos tendrá el fin del pobre muchacho de la metamorfosis kafkiana que aprende, con el paso del tiempo, que la destrucción es su única esperanza, ignorado, gritando su angustia frente a la mirada de sus padres, cada día más lejos de su monstruosidad. O simplemente estamos frente a un normal adolescente en su período de rebeldía, independencia y búsqueda de personalidad, con modelos heterogéneos, hasta que encuentre en la madurez, su horma.

En algo parecen coincidir estas dos posibilidades, la autoconstrucción o autodestrucción se llevan adelante sin que podamos intervenir en su formación o modelado cumpliendo un rol de importancia; somos actores pasivos, entre las necesidades de máximo provecho del cliente y las líneas del perfil invisible del Código Urbano.

Bien sabido es que ante el cliente y sus intenciones sólo podemos hacer valer una cierta ética del respeto a los espacios mínimos, la calidad de vida, la imagen hacia la ciudad y todo otro recurso al alcance de mano, con mayor o menor éxito. Pero sobre las reglamentaciones, ¿qué podemos decir?.

Koolhaas reconocía en los dibujos de Ferriss para el Zoning Law de Manhattan de 1916 la piedra fundamental de lo que sería el modelado de la ciudad. La trama bidimensional no se ponía a consideración, era el volumen, la tercera dimensión, definida por la altura y sus perfiles posibles que daban como resultado una feliz coincidencia: intención urbana, expresionismo pictórico y máximo aprovechamiento del suelo. Los instrumentos con que contamos en Córdoba para definir la tercera dimensión se parecen en algo a esa propuesta de Ferriss, han tenido en algún momento una idea de ciudad, o al menos de cómo la ciudad se debería ver una vez completado su recambio.

El paisaje de Córdoba, tal como lo dijimos, muestra en zonas de alto recambio un aspecto escenográfico. A primera vista se diría que lo debemos a la velocidad en el reemplazo de viejas construcciones de una planta por edificación en altura, pero creemos que se debe también al modo en que esto se produce, los cerramientos de obra son hoy un soporte mediático con estética propia, las medianeras de las viejas construcciones que quedan a la vista muestran una arqueología del modo de vivir de tiempos pasados; otras medianeras, con menor éxito, recurren a la pintura mural (el kitsch a escala urbana) para "hermosear" los muros fuera de escala en las perspectivas de las principales avenidas; skylines surrealistas con torres a ambos lados de construcciones de los años veinte, y a veces por encima.

Más allá de los análisis pormenorizados que podamos hacer, esa es la realidad que nos toca vivir; la cuarta dimensión, el tiempo, no es un actor pasivo dentro de esta escenografía urbana, es el factor mediante el cual el antes y el futuro acabado de las legislaciones que, lamentablemente, no contemplan (si es que esto fuera posible).

Ahora bien, ¿Es la propuesta del Código Urbano, completado con la Ordenanza 8133 una eficaz respuesta a la ciudad que hoy tenemos y, especialmente, a la que queremos? y segundo, durante esta adolescencia, working in progress permanente ¿estamos destinados a convivir con este paisaje, con esta ciudad?. De estos interrogantes devienen las que podrían considerarse hipótesis del curso: **La imagen de ciudad, bloque tridimensional, representado por la manzana ideal de las reglamentaciones se apoya en concepciones urbanísticas del siglo XVIII, regularidad y homogeneidad son los (aparentemente) indiscutibles valores de la misma. ¿Podremos continuar construyendo amparados en esa estética clásica? o ¿será hora de asumir la diversidad propuesta por la ciudad real y encontrar en ella una nueva estética, sin que esto signifique una aceptación banal de un nuevo Pop? ***

Propuesta de ejercicio

¿Somos lo suficientemente críticos al momento de construir la ciudad?
¿Tenemos una idea, medianamente clara, hacia dónde queremos dirigir esa construcción?
¿Aceptamos el modelo de trama continua, originada en la trama fundacional y consagrada con el urbanismo del Siglo XVIII?
¿Adherimos en cambio al concepto de la torre aislada, a la Ville Radiuse?

¿O es nuestro modelo la Manhattan de Delirious New York?

Parece que hablaríamos de la ciudad querida por el estado (¿y los urbanistas?), la apetecida por los inversores y la que nos toca vivir, respectivamente.

Como arquitectos parece que nos quedara sólo la salida de “tapar huecos” del modo más decoroso posible, de completar la trama. ¿no nos compete también asumir una postura sobre la definición mayor, la de la ciudad, su tercera y su cuarta dimensión?

** Una pregunta similar se planteaba ya Colin Rowe en su libro Collage City: ¿Quién debe construir las ciudades: El despotismo de las ciencias, representado en las discusiones de los intelectuales de turno, o la tiranía de las mayorías, con el abandono de la reflexión y la estética de la inmediatez?. Ya por entonces, Rowe aceptaba que los que efectivamente lo hacían, eran la especulación privada con el consentimiento del estado.*

(2)

Cambios estéticos y ambigüedad de los modelos actuales.
Una discusión inútil: ciudad regulada – ciudad liberada

Cambios estéticos y ambigüedad de los modelos actuales

El modelo actual según normativas (para los planificadores) se asienta aún criterios que se remontan a **Hausmann** y, en el mejor de los casos, al plan **Cerdá**.

Todos coinciden en:

La construcción de bloques cerrados

Fachada continua

Temor a la altura

Más allá de los pretextos utilizados (salubridad, calidad de vida, etc.) se asientan siempre en criterios estéticos arcaicos que emparentan toda ciudad a la masa construida de Brujas o Siena, o sea, el **kitsch turístico**.

¿Coincide esta estética con lo que la ciudad y su gente quieren?

Desde la gente común: La idea de progreso

La necesidad de la imagen turística

Desde planificadores y pseudo intelectuales
Desde inversores privados

Los cambios estéticos del **último siglo**:

Mayor **velocidad** (exponencial)

Duchamp queda entre los intelectuales / **urbanismo del MM** fracasa por no aceptar las reglas de la 2D.

Actualidad: los modelos de referencia se confunden (**virtualización del modelo**) –Lara Croft, la ciudad. de los cineastas-.

La extrema distancia actual entre el mundo del design (reflejo inmediato de la sociedad) y la ciudad es hoy la mayor de todos los tiempos. Implica actuación.

Considerando la extrema distancia existente entre la estética resultante del subconsciente colectivo y aquella todavía utilizada para definir el crecimiento de la ciudad en 3D, se hace imprescindible un replanteo de esta última.

Una discusión inútil: ciudad regulada – ciudad liberada

¿Quién construye la ciudad?

Pregunta de Collin Rowe

Apología socialista. **Rossi**

Apología capitalista: **Koolhaas**

Los límites de la participación del estado a la práctica privada.

El “arrastre” del estado luego de la caída del muro. (verdadero inicio del S. XXI)

El real dominio del estado: La 2D, interferencias en 3D

La situación en el **1º mundo** y el **3º mundo**

Los intentos extremos han demostrado su fracaso. La regulación absoluta del socialismo dio como resultado ciudades congeladas (románticamente apreciadas) el urbanismo resultante de las intervenciones especulativas privadas sin marcos de contención no excede su propósito, generar una renta (no generan ciudad).

Se impone, especialmente en países como el nuestro (entre el totalitarismo de papel y la anarquía), una nueva definición de mecanismos para la interacción entre el estado y el privado.

Una propuesta (¿)desde la utopía(?)

A la ciudad. 2D, construir en 3D y 4D

A la primera (estética)

Encontrar la nueva estética a partir de lo existente

Para evitar un cambio permanente (el pop)

Romper la carcaza.

A la segunda (regulaciones)

Redefinir el rol y los instrumentos del estado.

No ordenanzas. Si master plans

Pactar a partir del bien común, no de la especulación económica.

Sí concursos

(1) *Corresponde al Curso Regular de Diseño Arquitectónico VI de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Córdoba.*

(2) *Anexo a la ponencia para el seminario taller "Hipótesis de Paisaje". Obispo Mercadillo. Agosto de 2001.*

Ricardo Sargiotti
2000 - 2002