

## El Plan Maestro: Ciudad y utopía



Jacek Yerka. <http://humanismoyconectividad.wordpress.com/2012/06/08/jacek-yerka/>

Giovanni Miguel Algarra

Docente  
Universidad Nacional  
Autónoma de México

correspondances\_@hotmail.es

### Resumen

Es común concebir a la ciudad como un cuerpo orgánico que debe reflejar un Plan Maestro en donde se instancia una utopía determinada. En este texto se revisarán las ideas al respecto de los renacentistas y los posteriores trabajos de Peter Sloterdijk y Lewis Mumford en donde se rastrea la ciudad utópica desde la antigüedad hasta nuestros días.

### Palabras clave

Ciudad, megamáquina, palacio de cristal, utopía, plan maestro.

## El Plan Maestro: Ciudad y utopía

El escritor no está para contraer compromisos con la inocuidad [...] No somos los mensajeros de lo absoluto, sino individuos con oído para las detonaciones de nuestra propia época. Con este imperativo, el escritor entra en escena ante su público, teniendo apenas como regla general el recurso a su "propia experiencia"  
P. Sloterdijk

En la película de Vincenzo Natali *Cube* media docena de individuos se encuentran depositados en un pequeño cubo que está dentro de un gran cubo mayor, conformado por centenares de cubos idénticos a aquel en que se encuentran e interconectados por puertas en cada cara de cada uno de ellos. No tienen agua ni comida, mucho menos instrucciones. Ni siquiera saben por qué están allí o cómo llegaron. ¿Podrán comprender cómo es ese lugar –en su totalidad- y cómo desplazarse en ese laberinto erizado de trampas? A medida que se mueven los engranajes de la trama, gracias a la necesidad que tienen de salir, vamos descubriendo que todos han participado de la realización de ese *complejo* de alguna u otra manera. Lo que pasa es que nadie sabía que el hecho de diseñar unas tapas o proteger un carro de mercancías estaba relacionado con la creación de ese extraño artefacto.

En algún momento dramático de la película uno de los personajes dice "No hay conspiración. Nadie está a cargo. Es un mecanismo inanimado operando bajo la apariencia de un Plan Maestro". A esto se sigue la reflexión de que si se hizo ese cubo "... finalmente tenían que usarlo y poner personas allí, aún cuando no se entendiera bien la razón de hacer eso". A lo largo de la trama vemos a algunos de aquellos "prisioneros" interesados en comprender la lógica interna del diseño del cubo. Esto con el fin de escabullirse de las trampas y encontrar una salida, pero con el anhelo profundo de darle sentido a ese lugar y no caer en la idea que están allí por una inercia constitutiva y ciega. Más adelante, se descubren algunos números en las piezas que ensamblan cada cubo y eso lleva a que se sospeche que se trata de los primeros indicios de patrones que indican una trampa o la ausencia de ella. Pero un hecho inesperado, la activación de una trampa donde no debía estar según el patrón, revela un diseño más intrincado.

Al internarnos en el relato descubrimos que no sólo los cubos no están en posiciones esperadas, sino que existen cubos que se mueven. Esta excesiva complejidad lleva al traste los intentos desesperados por salir. Hay un orden, pero excede las capacidades de quienes buscan comprenderlo. El planteamiento general del trabajo cinematográfico de Natali se puede relacionar con aquellas explicaciones sobre la ciudad que la conciben con diseño específico, funciones precisas y un papel general en nuestras vidas privadas y públicas. Al igual que ocurre en el *Cubo* de Natali, algunos han intentado descubrir qué tipo de artefacto es la Ciudad (dando por su puesto que es un artefacto o puede llegar a serlo) o a qué fines responde su diseño (claramente en un marco teleológico). Al igual que los personajes de la cinta de Natali, abrimos los ojos y ya estamos en un extraño lugar, la ciudad, ya hay otros allí y cuando deseamos descubrir de qué se trata todo ello, aparecen las trampas... "hay altos costos de conexión" diría Bruno Latour [cf. Latour (2005)].

La película de Natali nos deja con el sinsabor de no saber si los cubos tienen un orden o no, pues si lo tuvieran y no se encuentra se diría que es porque hay una alta complejidad, la misma respuesta se podría dar si de hecho los cubos no tienen algún orden, la idea de "complejo" nos permite mantener encendida la velita de la esperanza en un orden. Es muy común convertir en un marco de sentido omniabarcante a esas configuraciones humanas y tecnológicas en las que todos hemos aportado algo, aunque en muchos casos ínfimo, pero que nadie ha planeado en su totalidad. ¿Puede pensarse la ciudad como el desarrollo de un *Plan Maestro* que articula cada una de sus partes en un conjunto que juega un papel preponderante en la vida política y cultural de sus habitantes? Al respecto, por ejemplo, la "utopía renacentista" ha prestado atención a la ciudad para convertirla en un espacio que permite la creación de sociedades ideales al rededor de un Plan Maestro, como en el caso de *Utopía* de Tomás Moro, *el Gargantua de Rabelais*, *la Città del Sole* de Tomaso Campanella y *The New Atlantis* de Francis Bacon. La ciudad se convierte en parte de un gran plan maestro que envuelve a los individuos y afecta sus vidas. Estas obras literarias plantean un urbanismo que crea una unidad social en donde la política, la economía y la cultura se preservan en un equilibrio armónico. Tienen en común tres elementos: (1) Aislamiento respecto al resto del mundo; (2) división entre la ciudad y el campo; (3) simbolismo general de la arquitectura [cf. Souiller].

Es notable encontrar en estas ciudades imaginadas que la estructura de viviendas, calles, lugares de recreo y de participación política están articulados a un todo teleológico que les da sentido. No es posible encontrar holgazanería ni construcciones que no estén de alguna forma vinculadas a ese orden superior. Alrededor de este núcleo delicado la ciudad se cierra con muros de defensa para evitar lo "bárbaro" que siempre está rondando las proximidades y pone en riesgo la delicada estructura interna de la cultura. Además de ello la arquitectura se plantea como una forma alegórica material que preserva "lo bueno" en diseños simétricos y estructuras que reflejan las divisiones sociales y políticas de la sociedad.<sup>1</sup> Un interesante aspecto de estas ciudades es que no tienen una veneración por alguna historia propia, más bien se consideran productos intelectuales, sin tiempo, obras de la razón.

La ciudad utópica se convierte en el espacio en donde toma sentido la moral y se estructura la política, además de darse los espacios en donde se desarrolla el intelecto y las ciencias. En palabras de Hans Jonas:

Frente a la naturaleza no se hacía uso de la ética, sino de la inteligencia y de la capacidad de invención. Pero la ciudad, en el artefacto social donde los hombres se relacionan con los hombres, la inteligencia ha de ir ligada a la moralidad, pues ésta es el alma de la existencia humana. Toda la ética que nos ha sido transmitida habita, pues, este marco infrahumano y se ajusta a las medidas de la acción condicionada por él [Jonas, p. 28].

Uno de los intelectuales que continua con esta visión que unifica la ciudad como un cuerpo que articula lo político, lo moral, lo tecnológico en un diseño funcional es Lewis Mumford. Este intelectual planteó que desde el surgimiento de los imperios ha existido la necesidad de una

---

<sup>1</sup> En el caso de la obra de Rabelais no aparece una ciudad como tal sino un convento al que llama Thélème, que tiene características propias de los castillos de Loira en Francia en especial el de Chambord. Sin embargo, este castillo, al igual que el palacio de cristal del que hablaremos más adelante, envuelve a sus habitantes en un orden específico que por un lado protege del exterior y, por otro, sirve para constituir un orden moral y político específico en donde la libertad es el valor exaltado sobre los otros.

organización estratificada y normada según fines políticos. Esto, según Mumford, se logró en el "albor" de los tiempos a través de obedientes esclavos y la mano dura de guardias preparados. A este sistema de control lo bautizó "la máquina imperial". Básicamente este artefacto era orgánico, pues dependía de grandes esfuerzos humanos y vinculaba aspectos míticos y políticos en un todo comprensivo y coherente.

Luego, siguiendo a Mumford, con la comprensión de las técnicas materiales se crean estrategias de gestión de las personas, aprendidas en la *máquina imperial* y como resultado van transformando la ecología alrededor de las poblaciones de tal suerte que se crea un artefacto tecno-social al que llamará "la megamáquina". Esta máquina es un cuerpo político externalizado. Es decir, la ciudad se convierte en un "artefacto técnico/socio/político" configurado por los grupos de poder, las capacidades técnicas del momento y el mobiliario urbano que se encuentra a la vista de todos. Una clara diferencia con la ciudad orgánica es que la nueva ciudad deja de vincularse con una cosmogonía común y se relaciona con las dinámicas del consumismo.

Según Mumford las ciudades han jugado el rol de agrupar y controlar a las personas al conformar y mantener dinámicas específicas de poder; su nuevo diseño es funcional y sus partes móviles son los seres humanos y, con mayor parsimonia, las tecnologías al darse nuevas invenciones [cf. Mumford(1966)]. La visión de Mumford presupone una relación entre la ciudad y las personas en donde ella es un producto político que gesta estabilizaciones de las jerarquías de poder a través de la tecnología y el control social, convirtiendo a los individuos en piezas de relojería que mantienen esas estructuras. Es decir, según éste autor, la ciudad es el reflejo de la elaboración de un sistema de relaciones políticas y tecnológicas que por un lado se traza como un producto común y por otro sirve para constreñir las libertades individuales (o definir las conforme a sus intereses), manteniendo un modelo político. El elemento que introduce el consumismo es que la ciudad permite nuevas conformaciones del poder centradas en la lógica del capitalismo.

Esta visión de la ciudad como un producto de las sofisticaciones tecnopolíticas puede entrar en diálogo con la visión de Peter Sloterdijk al respecto. Sloterdijk cree que es posible imaginarnos que en el interior de una ciudad es donde toman forma los propósitos de vida individuales, maduran las experiencias y se configuran diferentes estratos del ser, pero no lo hace esperando pacientemente que los individuos se les ocurra entrar en ese proceso. En sus palabras,

...el riesgo de la ciudad ha sido desde siempre manipular, más que crear al hombre: más bien hacerles echar hasta las últimas flores, como si fueran reproducciones demasiado simples. En sentido biológico, la ciudad es más un invernadero que un campo o un jardín [Sloterdijk(A), p. 52]

La idea de Sloterdijk puede ser compartida por Mumford en el sentido de que las ciudades se convierten en los espacios de desarrollo de la política en un sentido amplio (pública y privada). Sin embargo, a diferencia de éste, Mumford considera que el potencial de la *Megamáquina* no queda restringido a un "florecimiento humano individual". Más bien, tiene que ver con la puesta a punto de los esfuerzos colectivos generales en un fin único: la reproducción constante de la lógica política interna. A este respecto, pensar en que la ciudad es un artefacto que reúne y

gestiona los esfuerzos de todos lleva a Sloterdijk a plantear la mayor osadía colectiva que se cuenta en la mitología: la Torre de Babel, como ejemplo de los riesgos que desde la antigüedad se han encontrado en la confluencia de todos los individuos en un fin común.

El mito de Babel representa la expulsión del hombre de un paraíso de la unidad, un paraíso cuyo contenido político podría llevar un nombre claro: el *consensus*, la coincidencia perfecta entre convicciones y tareas. Y es que las gentes de Babel sabían demasiado bien lo que debían y querían hacer: el proyecto de su torre era, según todo lo que sabemos de ellos, una expedición a las alturas que pecaba de excesiva unanimidad [Sloterdijk(A), p. 17].

Este mito parece señalar la arrogancia de un proyecto común que peca de ser demasiado uniforme. Con ello Sloterdijk muestra que existe un gran reto en el intento de hacer un programa que convoque los esfuerzos comunes de todos y, no sólo eso, parece que peca de inmoral al eliminar la libertad individual a favor de un proyecto desmesurado y “técnicamente” inacabable.

La catástrofe lingüística fue sólo un medio para un fin, el de romper la unidad que el pueblo de Babel había formado en torno a un propósito común. De modo que la historia del fracaso de la torre se deja leer como un mito radicalmente antipolítico o antiimperialista. Estatuye, por decreto divino, la ausencia de una tarea común a todos los hombres. Quizá la moraleja de esta historia sea la tesis de que la ciudad ha de fracasar, a fin de que la sociedad tribal pueda vivir [Sloterdijk(A), p. 17].

Las dos consecuencias del *consensus* en el mito son la creación de una obra que en otras circunstancias no hubiera sido posible y el fin de la individualidad que se ve socavada por un propósito colectivo. La ciudad de Babel, con su torre inacabable, es un reflejo de la subsunción de la vida humana en la vida colectiva a través del proyecto de la torre. ¿Pero cuál es la correlación entre la torre, el grupo y los individuos? En otras palabras y para los objetivos de este texto: ¿cuál es el papel de la tecnología y la ciudad en relación con la política? Sloterdijk pone una nota crítica sobre la naturaleza de la ciudad como esa entidad que es construido por todos y que “ensambla” a los humanos en una “hiperpolítica”.

La *megamáquina* y el *invernadero* son las imágenes que Mumford y Sloterdijk proponen para visualizar a la ciudad en lo tocante a la política. Ninguno de los dos cree que sea posible juntar y ordenar a las personas sin el concurso de las diferentes tecnologías de lo urbano y un montón de artefactos. Para ambos la ciudad es el lugar donde se forman las pasiones políticas y desde donde se “crea el humano por el humano” en una cultura superior port-agraria [cf. Sloterdijk(A), p. 25]. Es decir, en la ciudad se dan los elementos que definirán las identidades grupales e individuales más allá de las actividades propias del campo. Pero la enseñanza de Babel, que Sloterdijk no olvida, nos ponen frente a la compleja relación entre las necesidades que para su realización demanda la torre y los proyectos individuales y grupales, como tres caras de un dado monstruoso que se interpondrán a medida que las tres pidan protagonismo. Por otro lado, está la idea de la *megamáquina* de Mumford que convierte las realizaciones colectivas en piezas funcionales de una lógica perversa en donde los humanos son medios para alcanzar los fines políticos de otros o mantener un statu quo que no tiene otro sentido más que reiterar las estructuras jerárquicas tradicionales. De hecho, la ciudad/megamáquina de Mumford, en un

nivel de complejización alto, no puede ser controlada por un conjunto de personas, más bien obedece a la inercia constitutiva de un estado de la cultura donde se da una suerte de factores psicológicos, económicos y tecnológicos.

Mumford podría decir las palabras del personaje que se encuentra en el cubo de la cinta de Natali: "Nadie está a cargo. Es un mecanismo inanimado operando bajo la apariencia de un Plan Maestro". Sloterdijk podría afirmar que la ciudad/invernadero es un reto tan complejo que "El libro sobre esto, lo más grande de lo grande, aún no se ha escrito" [Sloterdijk(A), p. 103]. En cambio, las utopías del renacimiento nos muestran el ardiente deseo de crear una configuración tecno-social que permita mantener valores, creencias, grupos de poder, relatos fundacionales, bajo la protección de una ciudad amurallada o distante. La ciudad es el huevo protector de la cultura en las visiones utópicas. Un huevo que protege del exterior malévolo y bruto, pero que a su vez crea las condiciones de maduración de un interior delicado que se hace más y más organizado. La ciudad utópica que ha sido imaginada para reflejar un orden ideal, presupone la unidad de todo el sistema tanto cultural como técnico. Las visiones de Mumford y Sloterdijk aceptan que ese ideario se mantiene cuando se diseña u organiza la ciudad. La diferencia radica en que estos dos autores presienten lo perverso de tal arreglo.

## BIBLIOGRAFIA

[Jonas, 1995]Jonas, Hans (1995). *El principio de responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica*. Barcelona: Herder.

[Latour, 2005]Latour, Bruno (2005). *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*. Traducido por Gabriel Zadunaisky. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

[Mumford, 1966]Mumford, Lewis (1966). *The Myth of the Machine: Tecnics and Human Development*. Harcourt, Brace & World. New Cork.

[Sloterdijk, 2008]Sloterdijk, Peter (2008). *En el mismo barco*. Biblioteca de Ensayo Madrid: Editorial.

[Soullier, 2008]Soullier, Didier (2008). *Ciudades ideales: De la Utopía de Tomás Moro a la Ciudad del sol de Campanella*. Revista de Filología Románica. Anejo VI. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/32363153/Ciudades-ideales-de-la-Utopia-de-Tomas-Moro-a-la-Ciudad-del-Sol-de-Campanella-Didier-SOULLIER>