

ACE 38

Electronic offprint

Separata electrónica

LOS NOMBRES DE LOS LUGARES SIN NOMBRE

Javier Pérez Igualada

Cómo citar este artículo: PÉREZ IGUALADA, J. *Los nombres de los lugares sin nombre* [en línea] Fecha de consulta: dd-mm-aa. En: ACE: Architecture, City and Environment = Arquitectura, Ciudad y Entorno, 13 (38): 129-150, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.5821/ace.13.38.5419> ISSN: 1886-4805.

ACE

Architecture, City, and Environment
Arquitectura, Ciudad y Entorno

c

ACE 38

Electronic offprint

Separata electrónica

THE NAMES OF THE PLACES WITHOUT A NAME

Key words: Lost spaces; third landscape; shadowed places; drosscape

Structured abstract

Objective

The contemporary city often generates places without name, spaces of diffuse identity that have received multiple names from the urban theory. The purpose of this work is to analyze to what extent the interpretation of these spaces associated with these names is convergent or divergent, that is, elucidate if they are different terms to designate the same urban reality or if, on the contrary, these names refer to different aspects of that reality, so they complement themselves as an explanation of it.

Methodology

The interpretation of the unnamed places associated with the most significant terms that have been proposed to identify them is analyzed in a comparative manner, regarding three main aspects: the type of concrete urban reality that they designate, the perspective from which this reality is evaluated and, finally, the proposed intervention strategies for these spaces.

Conclusions

The work identifies the group of terms that, within those that designate the places without name, have a greater relevance from the point of view of design disciplines, and that can be considered to a large extent as interchangeable, all of them associated to some strategy of intervention in urban waste spaces, a strategy that is in most cases linked to landscaping.

Originality

The comparative analysis carried out provides some reasons to discard some terms that can be equivocal to identify the places without a name, and to strengthen others because of their greater interpretative and instrumental value.

ACE

Architecture, City, and Environment
Arquitectura, Ciudad y Entorno

C

LOS NOMBRES DE LOS LUGARES SIN NOMBRE

PÉREZ IGUALADA, Javier ¹

Remisión inicial: 06-03-2018

Remisión definitiva: 04-07-2018

Aceptación inicial: 26-06-2018

Aceptación definitiva: 19-07-2018

Palabras clave: Espacios perdidos; tercer paisaje; espacios en sombra; paisaje-desecho

Resumen estructurado

Objetivo

La ciudad contemporánea genera con facilidad lugares sin nombre, espacios de identidad difusa que han recibido múltiples nombres desde la teoría urbanística. El objeto del trabajo es analizar en qué medida la interpretación de estos espacios asociada a estos nombres es convergente o divergente, es decir, dilucidar si se trata de términos diferentes para designar una misma realidad urbana o si, por el contrario, estos nombres hacen referencia a diferentes aspectos de esa realidad, por lo que se complementan como explicación de la misma.

Metodología

Se analiza de manera comparativa la interpretación de los lugares sin nombre asociada a los términos más significativos que se han propuesto para identificarlos, en lo referente a tres aspectos principales: el tipo de realidad urbana concreta que designan, la perspectiva desde la que se valora esa realidad y, finalmente, las estrategias de actuación propuestas para estos espacios.

Conclusiones

El trabajo identifica el grupo de términos que, dentro de los que designan los lugares sin nombre, tiene una relevancia mayor desde el punto de vista de las disciplinas proyectuales, y que pueden considerarse en gran medida como intercambiables, todos ellos asociados a alguna estrategia de actuación en los espacios residuales urbanos, estrategia que es en la mayoría de los casos de tipo paisajista.

Originalidad

El análisis comparativo realizado ofrece argumentos para descartar algunos términos que resultan equívocos para identificar los lugares sin nombre, y para afianzar otros en base a su mayor valor interpretativo y también instrumental.

¹ Dr. Arquitecto. Profesor Titular del Departamento de Urbanismo de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV).
Correo electrónico: jperezi@urb.upv.es

1. Aproximación a los lugares sin nombre

La ciudad contemporánea parece incapaz de dejar de producir continuamente lugares de identidad dudosa, que cuesta a veces incluso calificar como lugares, y para los cuales no resulta en absoluto adecuado utilizar los nombres que designan a los lugares que conforman el espacio público urbano reconocible como tal de la ciudad tradicional (la plaza, la calle, el paseo, la avenida, el parque...). Para designar estos lugares sin nombre que surgen como correlato de la modernidad son necesarios nuevos términos, que han ido apareciendo de manera regular a lo largo del tiempo en los márgenes de la teoría urbanística.

Examinaremos a continuación algunos de los nombres propuestos para los lugares sin nombre: *Lost spaces*; *Non-lieux*; *Junkspaces*; *Shadowed Places*; *Terrain vague*; *SLOAP*; *Drosscapes*; *Spazi rifiuto*, *spazi scoria*, *spazi-scarto*; *Tiers Paysage*; *Hyper-lieux*; *Non-place urban realm*. Estos nombres, que se suman a los más genéricos de terrenos baldíos, descampados, vacíos urbanos, suelos vacantes o espacios residuales, van asociados a diferentes lecturas y valoraciones de los lugares que designan, realizadas desde paradigmas diversos (formal, socio-funcional o medioambiental), y también a diferentes propuestas de estrategias de intervención -o de no intervención- en los mismos.

El objeto del trabajo es analizar en qué medida la interpretación de estos espacios asociada a los distintos nombres propuestos es convergente o divergente, es decir, dilucidar si se trata de diferentes nombres para designar una misma realidad urbana, lo que supondría que esa multiplicidad de nombres no es tal vez necesaria, o si, por el contrario, estos nombres hacen referencia a diferentes tipos de lugares sin nombre o a diferentes aspectos de esa realidad, por lo que se complementan como explicación de la misma, aunque puedan existir algunos solapes entre ellos; o si, finalmente, estos nombres se identifican más bien con diferentes estrategias de actuación propuestas para estos lugares, siendo los lugares que describen esencialmente los mismos.

2. *Lost spaces*: los antiespacios sin forma / uso

El concepto de *Lost Space* fue acuñado por Roger Trancik en su libro *Finding Lost Space. Theories of Urban Design*, publicado en 1986, que combina la discusión teórica y crítica con el estudio de estrategias prácticas para corregir los problemas que presenta la ciudad moderna, como consecuencia del abandono de los principios en base a los cuales se configuraba el espacio urbano de las ciudades del pasado, y en particular su escala humana. El texto explora las razones de esta pérdida y plantea procedimientos para restaurar los valores tradicionales y el significado de los espacios abiertos urbanos (Trancik, 1986).

Trancik comienza definiendo el *lost space* o *antispaces*, términos que utiliza de modo indistinto, a través de ejemplos: el espacio perdido o antiespacio es el paisaje residual desestructurado que encontramos alrededor de las torres; las plazas rehundidas sin uso, separadas del flujo de actividad peatonal de la ciudad; las playas de aparcamientos que envuelven el centro de casi todas las ciudades norteamericanas, o sirven de acceso al centro comercial suburbano. Es la tierra de nadie a lo largo de los bordes de las autovías, de cuya conservación nadie se ocupa, y que nadie usa. Son también los frentes litorales abandonados, las playas de vías de ferrocarril,

los recintos militares abandonados, los complejos industriales que se han trasladado a los suburbios para tener mejores accesos e impuestos más bajos. Son los terrenos vacantes en los centros urbanos, resultantes de las demoliciones de la época del *urban renewal* que, por diversas razones, nunca fueron reconstruidos. Son las áreas residuales entre distritos y los *strips* comerciales espontáneos que emergen sin que nadie se haya dado cuenta. Los espacios perdidos son también los parques deteriorados y los proyectos de vivienda pública marginales que tienen que ser reconstruidos porque no sirven a sus propósitos.

En general, señala Trancik, “los *lost spaces* son las áreas urbanas indeseables necesitadas de rediseño, por ser antiespacios que no suponen ninguna contribución positiva para sus alrededores o para los usuarios” (Trancik, 1986, págs. 3-4).

Este concepto de *lost space* como espacio infrutilizado y deteriorado guarda notables semejanzas con la noción de vacío fronterizo que Jane Jacobs empleaba en *Death and Life of Great American Cities* de 1961 para referirse a los lugares muertos, a los espacios que no cumplen ninguna función de interés, en los que la vitalidad urbana está ausente, como un local vacío, un monumento poco usado, un aparcamiento o sucursales bancarias que quedan desiertas a partir de las tres de la tarde (Jacobs, 1961). La interpretación de Jacobs de este tipo de espacios supone una aproximación a la cuestión urbana desde un paradigma socio-funcional, según el cual la ciudad es ante todo una estructura de soporte para las actividades humanas, para la vida.

Figura 1. **Lost space. Västra Frölunda, Suecia. Fotografía aérea, 1975**



Fuente: Trancik, R., 1986 (Göteborg City Plannig Office. Foto: C.G. Johansson).

Pero el *lost space* tiene más significados. Además de estos espacios infrautilizados o deteriorados que han quedado al margen de la dinámica urbana, Trancik considera también como *lost spaces* los espacios informes, sin límites definidos.

En el proyecto urbano moderno, señala Trancik, los edificios son objetos aislados en el paisaje, en vez de formar parte de un tejido urbano estructurado desde el espacio público, a través de un sistema de calles y plazas. Por ello, en lugar de un volumen exterior dotado de forma y escala, conectado con otros espacios, la tipología espacial predominante en la ciudad moderna es el antiespacio informe (Figura 1).

Los espacios urbanos de las ciudades del pasado pueden medirse y tienen límites definidos y perceptibles; son discontinuos en principio, cerrados, estáticos, pero forman composiciones seriales. Los antiespacios, sin embargo, son informes, continuos, carentes de bordes formales perceptibles. La Piazza del Campo en Siena, la Plaza de San Marcos de Venecia, el Campidoglio de Miguel Ángel o la Plaza de San Pedro de Bernini son espacios memorables, mientras que St. Dié y las torres en el parque de la Ville Radieuse de Le Corbusier, o el *Strip* de Las Vegas, son ejemplos de antiespacios.

Con ello, Trancik se alinea con los planteamientos que ya habían expuesto Colin Rowe y Fred Koetter en su célebre libro *Collage City* de 1978, donde la cuestión de la definición espacial ocupa un lugar central. La aproximación a la cuestión urbana se hace en este caso desde un paradigma formal, según el cual la ciudad es una obra estética, que se organiza desde la arquitectura y el diseño urbano, a través del proyecto de espacios.

La definición espacial como atributo positivo de los espacios abiertos urbanos plantea a Trancik, arquitecto paisajista, un serio problema en relación con la valoración de los parques y el medio natural, donde los límites son más permeables y menos definidos, o a veces inexistentes. Se ve obligado por ello a introducir los conceptos de *hard space* y *soft space*. El primero, el espacio "duro" es el envuelto por límites arquitectónicos, mientras que los espacios blandos son los insertos en el medio natural o, dentro de la ciudad, los parques. Estos *soft spaces* no son para Trancik *lost spaces*, ya que la exigencia de delimitación espacial sólo debe aplicarse a los *hard spaces*.

Para Trancik, en cualquier caso, los antiespacios ofrecen unas inmensas oportunidades para la regeneración urbana, para operaciones de colmatación o relleno imaginativas, y para redescubrir los muchos recursos ocultos de nuestras ciudades.

Trancik defiende el término *urbanism* frente al de *master planning*, como base para una aproximación disciplinar a la cuestión del espacio urbano, por considerar que el primero considera las relaciones tridimensionales entre los edificios, mientras que el segundo se centra en la zonificación bidimensional del suelo.

3. Spazi rifiuto, spazi scoria, spazi-scarto

La revista Casabella abrió el año 1993 con un número doble monográfico, titulado *Il disegno degli spazi aperti*, que incluía el artículo *Spazi-rifiuto, spazi-scoria, spazi-scarto*, de Ipolito Pizzetti, un singular paisajista italiano, que analiza los espacios abiertos sobreabundantes de la periferia, considerados como parte de la masa creciente de residuos que produce la civilización

del consumo. El adjetivo de "abierto" aplicado a estos espacios, más que amplitud espacial, señala Pizzetti, debe considerarse como equivalente a inacabado, incompleto, sin límites, que espera ser definido y dotado de contenido (Pizzetti, 1993).

Los *Spazi-rifiuto*, *spazi-scoria*, *spazi-scarto* (espacios-residuo, espacios-escoria o espacios-descarte) son para Pizzetti el correlato arquitectónico de la basura. Son las sobras, los restos que deja el desarrollo urbano, estos espacios de génesis accidental, que no son resultado de un proyecto, sino de la ausencia de proyecto, y que se perciben como vacíos inconclusos, como *buchi* (agujeros) en lo urbano.

La eliminación de residuos plantea, en una civilización de recursos limitados, el problema de su reciclaje, pero los espacios-residuo, según Pizzetti, son un tipo de basura cuyo reciclaje es más difícil, dada su inamovilidad y la imposibilidad de transformarlos en algo que no sea espacio.

Las soluciones propuestas habitualmente para la activación de estos espacios-residuo, señala Pizzetti, muestran casi siempre una ausencia total de imaginación: son "la siempre recurrente y descorazonadora reducción de estos espacios, cuando no a aparcamientos (...), a "verde equipado" (léase "contenedores de instalaciones deportivas"), o a parques y zonas de juego infantiles, o a repugnantes "jardines didácticos"- que sobre todo revelan en quien los concibe una falta total de familiaridad con la naturaleza- o, finalmente, la degradación de lugares con vocación de "espacios abiertos", para la instalación de paseos en montaña rusa y barracas de feria (...). O incluso, como ha ocurrido de manera grotesca desde hace algún tiempo, a soluciones basadas en programas de "forestación urbana", cuyos proponentes no están ni siquiera lejanamente tocados por la duda acerca de la contradicción en los términos, del vicio original, que hay en una iniciativa de este género, al querer fusionar dos cosas tan diferentes y opuestas como el bosque y la ciudad" (Pizzetti, 1993, pág. 96).

Todo ello no significa que estos espacios-residuo deban permanecer como están, pero la solución para ellos, según Pizzetti, más que desde fuera, desde un diseño que actúa como jaula, debe venir de un proceso interno, en el que el tiempo, los accidentes en el tiempo o las ocasiones han jugado, juegan y jugarán su papel, porque existen espacios abiertos que están maduros para ser transformados, y otros que todavía no lo están, y que deberían permanecer como espacios en espera. En este proceso, Pizzetti sugiere que es tal vez la intervención artística, más que la paisajística o la urbanístico-arquitectónica, la que podría jugar un papel más relevante (Pizzetti, 1993).

4. SLOAP: Los restos generados por el planeamiento

El informe *Towards an Urban Renaissance* de la Urban Task Force (UTF), redactado bajo la dirección de Richard Rogers y presentado en 1999, fue encargado por el gobierno inglés para averiguar las causas del declive urbano, y para proponer soluciones prácticas para convertir las ciudades, pueblos y vecindarios en lugares donde la gente desee vivir, trabajar y recrearse. La conclusión principal del informe es que la ciudad compacta, multicéntrica, de usos mixtos, que favorece el andar, el uso de la bicicleta y del transporte público, es la forma urbana más sostenible.

En la ciudad compacta y sostenible, los espacios públicos seguros, bien cuidados, atractivos y diáfanos son el elemento que cohesionan los edificios, y juegan un papel crucial en el

fortalecimiento de las comunidades. Sin embargo, señala el informe de la UTF, no todos los espacios públicos de las ciudades inglesas son así: "El dominio público en muchos desarrollos residenciales del siglo XX es, simplemente, SLOAP (*Space Left Over After Planning*- Espacio sobrante tras el planeamiento): lugares indefinidos, sin alma, pobremente acondicionados como paisaje y sin relación con los edificios circundantes" (Urban Task Force, 1999, pág. 57). El SLOAP se corresponde con lo que en castellano se llama "descampado": un terreno que ha dejado de ser campo, pero que no ha adquirido todavía una condición urbana, sino que se nos muestra como un descarte o sobrante, un resto sin identidad.

El SLOAP es, por tanto, un espacio residual resultante del propio planeamiento urbanístico contemporáneo, que genera en algunas áreas urbanas demasiado espacio público, gran parte del cual está diseñado, gestionado y conservado pobremente, y carece de relación con su entorno edificado. Para que los espacios residuales, como elementos del dominio público, puedan contribuir a alcanzar una calidad medioambiental alta, la estrategia que se propone en el informe de la UTF es de carácter paisajístico, consistente en su reconversión e integración en redes de espacios abiertos, formadas por parques y corredores ecológicos.

Conviene señalar que esta estrategia paisajística había sido ya cuestionada algunos años atrás. En la línea de Colin Rowe en *Collage City*, el crítico Peter Buchanan afirmaba en su artículo *Oltre il mero abbellimento*, publicado en el monográfico de 1993 de Casabella ya mencionado sobre *Il disegno degli spazi aperti*, que uno de los mayores problemas de la fragmentada ciudad contemporánea no es la carencia de espacios abiertos, sino la sobreabundancia de los mismos: "...edificios aislados, conformados únicamente a partir de sus demandas internas, flotan en un espacio indefinido, atravesado por vías de circulación. Después, para rellenar el espacio entre los edificios, y entre éstos y los viales, se introduce el verde en un desesperado intento de compactar el conjunto (...) El paisajismo es la panacea contemporánea, el bálsamo que debe curar o al menos esconder los destrozos y heridas que hemos infligido a nuestras ciudades" (Buchanan, 1993, pág. 31).

Buchanan terminaba con una contundente afirmación: "El proyecto paisajístico —o al menos gran parte del mismo— se ha convertido en uno de los flagelos de nuestro tiempo. Exprimido sin remordimientos, como pasta dentífrica de su tubo, participa de los mismos problemas de falta de sustancia que aquejan a gran parte del espacio arquitectónico moderno" (Buchanan, 1993, pág. 31).

5. Urban wilds y Tiers Paysage: los paisajes espontáneos en los terrenos baldíos de la ciudad

La consideración de los lugares sin nombre de la ciudad desde una perspectiva medioambiental se plantea a la vez desde el campo de la arquitectura del paisaje en dos libros publicados en el mismo año de 1984: *The Granite Garden: Urban Nature and Human Design*, de Anne Spirn y *Cities and Natural Process*, de Michael Hough.

Michael Hough comienza su libro afirmando la necesidad de encontrar una alternativa al tratamiento tradicional del paisaje urbano que esté en sintonía con la creciente conciencia medioambiental sobre las ciudades y la naturaleza, para lo cual es importante que se hagan visibles los procesos naturales y humanos que sustentan la vida urbana.

En el capítulo dedicado a ecología urbana de su libro, Hough señala que en la ciudad coexisten dos tipos de paisajes: el paisaje formalista y el paisaje natural.

El paisaje formalista es el paisaje proyectado, resultante del diseño formalista del espacio público, que da prioridad a cuestiones estéticas: césped cortado, lechos de flores, árboles, fuentes y espacios definidos. Es un paisaje que requiere para su conservación grandes esfuerzos energéticos, y depende de la tecnología de la ingeniería y de la horticultura. Su diseño es independiente del lugar: se puede encontrar en cualquier parte. Por contra, el paisaje natural es el paisaje espontáneo, de la vegetación urbana naturalizada y de los lugares inundados tras las lluvias, que surge en las partes olvidadas de la ciudad. Es un paisaje no proyectado, sin diseño, que crece solo sin costes ni cuidados.

Para Hough, el paisaje formalista, que es considerado socialmente como expresión de valor estético y espíritu cívico, tiene muy poca conexión con la dinámica de los procesos naturales. En cambio, el paisaje natural, que es considerado como terreno baldío, abandonado, necesitado de renovación urbana, representa la vitalidad de los procesos naturales que, aunque alterados, actúan en la ciudad: "...el terreno desocupado tiene, con diferencia, una fauna y flora más rica que el césped o los parques urbanos. Sin embargo, todos los esfuerzos se dirigen hacia el cuidado del paisaje urbanizado y la supresión del paisaje natural. La recuperación de las áreas "abandonadas", o la creación de parques en la periferia de las ciudades, donde el paisaje autóctono y cultural es reemplazado por uno cultivado, implican la reducción de la diversidad más que su aumento. La cuestión que surge, por tanto, es la siguiente: ¿cuáles son los lugares abandonados de la ciudad que requieren rehabilitación? ¿Los paisajes fortuitos y a menudo ecológicamente diversos, fruto de la actuación de las fuerzas urbanas y naturales, o los paisajes formales creados por el diseño? Creo que es el paisaje formalista que se ha impuesto sobre la diversidad natural original el que necesita una rehabilitación" (Hough, 1984, págs. 6-9).

Figura 2. Vegetación espontanea en un solar. Avenida Blasco Ibáñez, Valencia



Fuente: Archivo fotográfico del autor. Fecha fotografía: abril 2014.

Spirn llama "urban wilds" a estos paisajes espontáneos que se desarrollan en los terrenos vacantes abandonados de la ciudad, y propone su preservación e integración en los sistemas de espacios abiertos, por su valor didáctico y medioambiental, como alternativa estética al jardín formal o pastoral, y como oportunidad para crear más espacios verdes con un coste de mantenimiento reducido (Spirn, 1984).

En la misma línea iniciada por Hough y Spirn se sitúa, veinte años después, el *Manifiesto del Tercer Paisaje* de 2004, del paisajista francés Gilles Clément. El *Tiers Paysage* de Clément equivale a lo que Hough llama paisajes espontáneos y Spirn *urban wilds*: espacios que no están sometidos al control humano, en los que la vida vegetal y animal puede desenvolverse con libertad, y cuya evolución como paisaje se deja a la propia naturaleza (Figura 2).

El tercer paisaje se desarrolla en los eriales (*friches*) o zonas abandonadas urbanas, rurales o industriales, en los espacios de transición o residuales, en las parcelas de bajo valor agrícola, en los bordes de caminos y vías férreas, en los taludes de infraestructuras... Estos lugares, señala Clément, son espacios indecisos y fragmentarios, desprovistos de función, terrenos vacantes desatendidos y con vegetación, situados en los intersticios urbanos y en los márgenes de los dos paisajes, el de bosque y el de pastos, que dominan el territorio europeo (Clément, 2004).

El rasgo común que justifica el uso de un único término para designar todos estos espacios sin mantenimiento, considerados habitualmente como terrenos desocupados o baldíos, carentes de valor y problemáticos, es el hecho de todos ellos constituyen un territorio de refugio para la diversidad biológica.

La biodiversidad se origina, según Clément, en tres tipos de espacios: los conjuntos primarios, las reservas y los residuos (*délaissés*). Los conjuntos primarios, espacios naturales que nunca han sido sometidos a explotación, y las reservas, conjuntos protegidos por la administración pública, son paisajes por lo general estables (*climax*), cuyo aspecto no sufre grandes modificaciones con el tiempo. Los residuos, en cambio, son paisajes secundarios, heterogéneos y caóticos, en los que operan potentes dinámicas de transformación, con una rápida aparición y posterior desaparición de especies pioneras en provecho de especies más estables.

En cuanto a la génesis de este tercer paisaje, Clément afirma que todo planeamiento genera un residuo, y que la ciudad produce tantos más residuos cuanto más distendido es su tejido. Pero, a diferencia de Rogers, Clément no asocia específicamente la aparición del residuo al orden abierto del planeamiento urbanístico contemporáneo, sino a la topografía accidentada de determinados terrenos, que los inhabilita para usos urbanos, o a las demoras temporales en la ejecución de las previsiones de los planes (de todos los planes), por problemas políticos, económicos o de gestión, que hacen que en los terrenos yermos, en espera de esa ejecución, sea posible que aparezca con el tiempo una cubierta vegetal o incluso algún tipo de ocupación temporal no previsto (Clément, 2004).

Las dos opciones posibles para afrontar desde la administración el tercer paisaje, señala Clément, son la incautación o el abandono. La incautación supone convertirlo en una reserva protegida, reglamentada en cuanto a límites, usos y estatuto jurídico, preservándolo como patrimonio medioambiental, lo que lo desvirtúa y lo condena finalmente a su propia

desaparición. El abandono del tercer paisaje por parte de la administración, en cambio, aunque es lo contrario a su "puesta en valor", es lo que garantiza el mantenimiento y el despliegue de la diversidad. Este abandono, matiza Clément, no es un abandono absoluto, y un uso no institucional del tercer paisaje sigue siendo posible.

Invirtiéndolo la mirada sobre el paisaje, Clément propone en su manifiesto, en definitiva, elevar la improductividad al rango político, valorando el crecimiento y el desarrollo biológicos por oposición al crecimiento y el desarrollo económicos. Para ello, afirma la necesidad de elevar la indecisión a rango político, y de "Considerar la no-ordenación como un principio vital en virtud del cual cualquier disposición queda atravesada por los centelleos de la vida" (Clément, 2004, págs. 59).

Vemos, por tanto, que, considerados desde un paradigma medioambiental o ecológico, los paisajes espontáneos son objeto de una valoración favorable: Sporn, Hough y Clément no los ven como lugares que requieren rehabilitación, sino como espacios valiosos por sí mismos, tal como son, como un elemento más de una ciudad y un territorio concebidos como ecosistemas.

6. Shadowed Places y Terrain vague: los lugares marginales libres de reglas

El geógrafo y cartógrafo Denis Wood acuñó en 1978 el concepto de "espacios en sombra" (*Shadowed Spaces*), para referirse a aquellos lugares en los que, por su carácter oculto, marginal o incontrolado, es posible evitar la vigilancia del "ojo normativo", posibilitando cualquier tipo de encuentro, intercambio o comportamiento (Wood, 1978).

Cualquier espacio, señala Wood, puede ser ocasionalmente un espacio en sombra si es el momento adecuado (la plaza principal, centro del comportamiento normativo, tras el cierre de los comercios, por la noche), pero hay espacios urbanos que por su naturaleza y ubicación están siempre en sombra². Estos *shadowed spaces* son un inframundo espacial, donde pueden materializarse conductas proscritas en otros ámbitos.

Wood realiza una defensa de los espacios en sombra, a los que considera unos lugares importantes, porque sin ellos es imposible pensar siquiera en conductas no-normativas. Estos lugares, complejos y engañosos también, no pueden ser planeados o fabricados, no pueden ser acotados ni conocidos del todo. Sin embargo, estos espacios en sombra pueden ser destruidos con facilidad, haciéndolos inservibles y convirtiéndolos en verdaderos vacíos sin

² Los *shadowed spaces* "Son los recovecos más profundos de solares abandonados, ocultos a la vista por pantallas de kudzu o los terraplenes de vertederos olvidados; son las junglas de ailanthus que surgen a lo largo de los taludes de los embarcaderos más allá de la vista del jefe de estación; son el bosque y la hierba que florecen en el pedazo de tierra sin acceso excepto a través del patio de alguien, que se fortalecen en los márgenes de las aguas superficiales que corren junto con las aguas residuales durante las fuertes lluvias, y que prosperan en los fondos de las canteras sin trabajar; son los espacios debajo de los puentes, manchados con guano y desprovistos de vegetación o rodeados por pantallas de árboles y frescos en verano; son el rincón extraño del parque o de la institución del estado, la parte de las tierras federales justo más allá del agujero en la valla, la totalidad de la finca moribunda demasiado grande para ser patrullada por la esposa del arrendador. Son los lugares en los que piensas para dejar que tu perro corra, los lugares de los que te mantienes alejado si sabes lo que es bueno para tí, los lugares a los que tienes que ir para engañar a un borracho o para encontrarte con los que hoy en día pasan por vagabundos" (Wood, 1978, pág. 3).

uso. Esta destrucción puede ser directa, resultado de su limpieza y saneado -de un simple vallado- o indirecta y mucho más brutal, resultado del planeamiento, que consagra la homogeneidad a través de la herramienta del *zoning*.

Lo que hay que hacer con los *shadowed spaces*, según Wood, no es regenerarlos, sino pasarlos por alto, dejarlos estar como un sobrante, como único lugar de refugio para la parte de nosotros que, a cualquier edad, desea escapar a la norma.

Kevin Lynch cita a Wood en su libro póstumo de 1990, *Wasting Away. An Exploration of Waste: What It is, How It Happens, Why We Fear It, How to Do It Well (Echar a perder. Un análisis del deterioro)*, y comparte con él la fascinación por los lugares ruinosos, degradados y abandonados, como espacios libres de control social y terrenos de juego sin restricciones para la acción y la fantasía: “Los niños se ven atraídos por solares vacíos, bosques con maleza, callejones traseros y laderas no frecuentadas” (Lynch, 1990, pág. 38). Estos lugares, aunque están permanentemente amenazados por operaciones de limpieza, se consideran necesarios para una sociedad flexible, en la que el deterioro es un proceso inevitable, resultado del carácter temporal tanto de los objetos como, a más largo plazo, de los espacios.

Sin embargo, Lynch advierte también de que existen límites para ese interés por los lugares degradados: hay algunos de ellos que carecen de atractivo porque no sugieren nada a la imaginación, o que están demasiado aislados de toda huella humana, o que son sencillamente demasiado peligrosos, como los paisajes resultantes de la destrucción nuclear de Hiroshima o Chernobyl.

La fascinación que expresan Wood y Lynch por los espacios residuales se debe esencialmente a su carácter de lugares libres de reglas sociales. Pero estos lugares despiertan también en paralelo una fascinación estética como paisajes urbanos característicos de la ciudad contemporánea.

Esa doble apreciación, social y estética, está presente en el término *terrain vague*, propuesto en 1995 por Ignasi de Solà-Morales para dar nombre a los espacios vacíos y abandonados que se habían convertido a partir de los años setenta en el objetivo central de una mirada alternativa a la ciudad desde la fotografía y el cine.

La palabra *terrain* (terreno) hace referencia en francés, y también en español, a una extensión de suelo edificable y delimitada en la ciudad, y también a extensiones mayores de suelo de límites menos precisos, potencialmente aprovechables. La palabra *vague*, por su parte, está relacionada con las raíces latinas *vacuus* (vacío, desocupado, sin uso) y *vagus* (vago, indeterminado, impreciso), y también, según Solà-Morales, con la raíz germánica *vagr-wage* (ola, oscilación, fluctuación).

Los *terrain vague* son lugares olvidados y obsoletos, improductivos y sin uso, que han quedado al margen de la dinámica urbana ordinaria, como extraños restos vacíos, expectantes y fluctuantes, del pasado (Figura 3).

Figura 3. Terreno deportivo abandonado. Benimaclet, Valencia



Fuente: Archivo fotográfico del autor. Fecha fotografía: septiembre 2015.

La fotografía y el cine, fascinados por el potencial evocador de estos espacios, los preservan como imágenes. Pero cuando la arquitectura y el urbanismo se enfrentan a los *terrain vague*, su papel, señala Solá-Morales, resulta problemático, ya que son disciplinas esencialmente orientadas a la organización y racionalización, a poner límites a lo impreciso, dar forma a lo informe, a transformar lo inculto en cultivado, lo baldío en productivo, lo vacío en edificado.

Frente esta opción transformadora de la arquitectura y el urbanismo, que buscan reincorporar los *terrain vague* a la dinámica urbana y a su lógica productiva, Solá-Morales reivindica una opción diferente, que permita mantener en estos espacios las promesas o expectativas de libertad que resultan de la ausencia de límites precisos y de usos reglados productivos.

Esta opción alternativa no es fácil de precisar en cuanto a su contenido concreto. Cuando Solá-Morales se pregunta cómo puede actuar la arquitectura en el *terrain vague* para no convertirse en un instrumento agresivo de los poderes y de las razones abstractas, su respuesta es: “Sin duda, atendiendo a la continuidad. Pero no a la continuidad de la ciudad planeada, eficaz y legitimada, sino, todo lo contrario, a través de la escucha atenta de los flujos, de las energías, de los ritmos que el paso del tiempo y la pérdida de límites han establecido” (Solá-Morales, 1995, pág. 131).

El ejemplo de la Alexanderplatz que utiliza Solá-Morales para cerrar su artículo no contribuye en exceso a aclarar el sentido de esta continuidad especial que se propone. Pero una respuesta un tanto *vaga* a los interrogantes que plantea el *terrain vague* puede que sea tal vez lo adecuado, después de todo.

7. Waste landscapes y Drosscape

Alan Berger, profesor de diseño urbano en el MIT, acuñó en 2006 el término *drosscape* para referirse a la reprogramación funcional y el acondicionamiento paisajístico de los paisajes del desperdicio (*waste landscapes* o *in-between landscapes*), que aparecen de modo inevitable en la Norteamérica urbana como resultado de dos procesos primarios paralelos: el *urban sprawl*, y la desindustrialización. El *sprawl*, o urbanización horizontal, extensiva y rápida, de nuevas áreas de la ciudad se desarrolla en la periferia, mientras que la desindustrialización deja atrás terrenos y detritus en todos aquellos sectores del núcleo urbano cuya actividad económica y productiva ha finalizado (Berger, 2006).

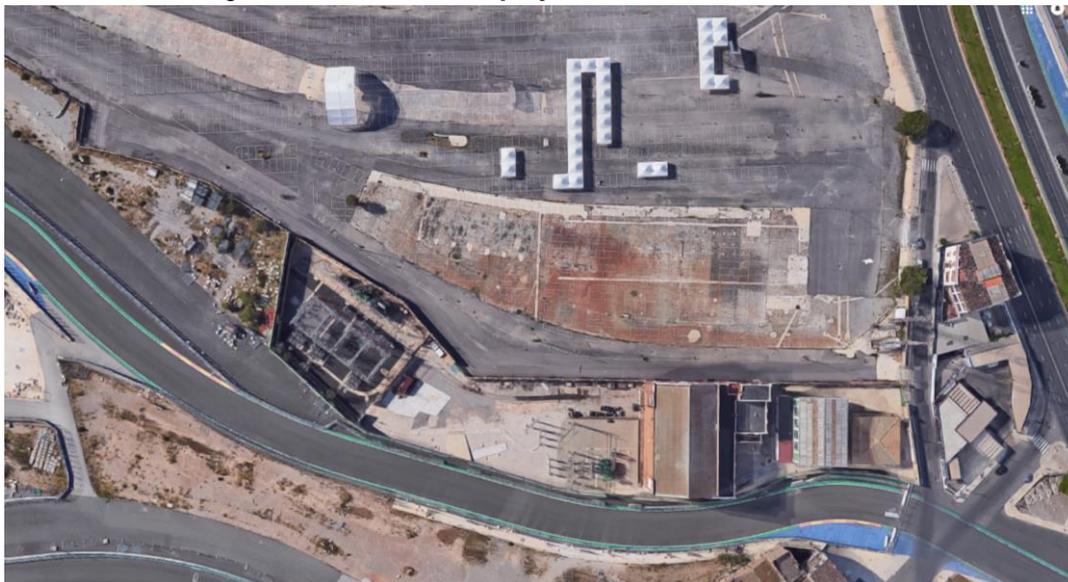
Berger toma el término “dross” (escoria) de Lars Lerup, que lo utilizaba en su artículo de 1994 *Stim and Dross: Rethinking the Metropolis* para designar a “los ignorados, infravalorados y desafortunados residuos económicos de la máquina metropolitana” (Lerup, 1994, pág. 58). Usando la ciudad de Houston como ejemplo, Lerup asimila la vasta superficie que forma el paisaje urbanizado a un “holey plane” (plano agujereado), en el que los “agujeros” son los espacios vacantes, los residuos.

La existencia de desperdicios no tiene para Berger connotaciones negativas, sino que es considerada como un resultado natural, consecuencia de la continua transformación del entorno, e indicador de un crecimiento urbano saludable, no de un fracaso. No hay crecimiento sin desperdicios: el paisaje urbanizado, como los organismos biológicos, es un sistema abierto, en el que la complejidad planeada produce siempre residuos no planeados (Berger, 2007).

El *drosscapping*, que inserta nuevos programas sociales en los *waste landscapes* para transformarlos en paisajes urbanizados más productivos, es, según Berger, uno de los grandes desafíos del diseño infraestructural del siglo XXI. Pero este desafío no consiste en conseguir una imposible urbanización sin residuos (*drossless*), sino en integrar los inevitables residuos dentro de estrategias de diseño más flexibles, que se pueden seguir aportando desde las cuatro grandes disciplinas proyectuales (arquitectura, planeamiento, diseño urbano y paisajismo). Para ello, sin embargo, se requiere un nuevo enfoque, ya que la forma tradicional de poner en valor los paisajes urbanos, a través de la creación de lugares (“placemaking”) ha quedado un tanto desdibujada. El paisaje de la ciudad horizontal contemporánea, señala Berger, no es ya un medio condensador, creador de lugares, sino una *terra incognita*³, fragmentaria, extendida de un modo caótico, sin integridad, que requiere una estrategia de diseño capaz de adaptarse a condiciones cambiantes, en la que se concibe el futuro como algo en permanente construcción (Figura 4).

Vemos, por tanto, que la valoración positiva que Berger hace de los *waste landscapes*, como contrapartida entrópica a la urbanización, y como testimonio de éxitos previos, no se traduce en una voluntad de perpetuarlos, sino que se propone su reincorporación al medio urbano, por razones de eficiencia, estética y funcionalidad, a través de nuevas estrategias basadas, en definitiva, en el proyecto de procesos, lo que coincide con los planteamientos del *landscape urbanism*. Para el nuevo, amplio y atractivo territorio proyectual que supone el *drosscape*, la estrategia paisajista se propone una vez más como remedio.

³ El término “terra incognita” fue propuesto por Ann O.M. Bowmann y Michael Pagano para referirse a los terrenos vacantes producidos por la urbanización extensiva contemporánea (Bowmann, Pagano, 2004).

Figura 4. *Waste landscape* junto al Puerto de Valencia

Fuente: Google Maps, 2017.

En los países occidentales avanzados, la estrategia paisajista se considera adecuada para responder a la obsolescencia, para tratar con las ruinas de la civilización industrial. La desindustrialización de estos países, como consecuencia de la deslocalización de las actividades productivas, ha dejado el territorio sembrado de restos de antiguas instalaciones fabriles, con grandes superficies de asfalto en cuyas grietas va apareciendo la hierba y con toneladas de acero que se van oxidando poco a poco. Tras su reconversión paisajística, los antiguos lugares de trabajo se transforman en parques temáticos y espacios de ocio, como el de Duisburg Nord en la cuenca del Ruhr, donde las antiguas naves industriales se reutilizan para albergar museos, cafeterías y teatros, los altos hornos son esculturas, los silos llenos de carbón se convierten en plazas o jardines, y en sus paredes de hormigón se practica la escalada. Así, con el reciclaje como argumento, el paisajismo recupera la fascinación por las ruinas del pintoresquismo inglés del siglo XVIII, aunque ahora en lugar de falsas ruinas de templos clásicos en un entorno pastoril, tenemos verdaderas ruinas de acero y hormigón, procedentes de un pasado industrial no tan lejano.

Pero, ¿qué ocurre cuando la obsolescencia y el abandono se ciernen ominosos sobre una ciudad entera, cuando el *drosscape* debe abarcar no sólo algunos fragmentos dispersos, sino la práctica totalidad de sus espacios, porque tanto los vacíos como los edificados han pasado a ser *waste landscapes*?

Graham Shane ha relacionado la descentralización de la industria con el aumento del interés por el paisajismo: “La cuestión que hay que afrontar en las ciudades postindustriales norteamericanas en la estela del fordismo es qué hacer con las fábricas abandonadas, las casas vacías de los trabajadores y los *strips* comerciales redundantes. ¿Cómo deberían las ciudades antaño poderosas contraerse y retroceder hacia el paisaje?” (Shane, 2006, pág. 57). Shane considera la desaparición de la ciudad en el paisaje como una fase más de su evolución a lo largo del tiempo, que puede ser proyectada.

Es el caso de Detroit, ejemplo canónico de ciudad en crisis, postrada por la decadencia de la industria del automóvil, para la que Charles Waldheim propone en "Decamping Detroit" un proceso de regresión hacia el paisaje estructurado en cuatro fases: dislocación (desconexión de servicios), borrado (demolición y reintroducción de la ecología del paisaje natural arrojando semillas desde el aire), absorción (reconstitución ecológica de parte de la zona, transformándola en bosques, marismas y arroyos) y, finalmente, infiltración (recolonización del paisaje con enclaves de aldeas dispersas) (Waldheim, 2001).

Frente a los *waste landscapes*, pues, el paisajismo se propone como remedio al que se supone capaz de abordar incluso tareas tan hercúleas como borrar una ciudad de la faz de la tierra, sustituyéndola por un idílico paisaje *ex-novo* inspirado en el que ocupaba anteriormente su lugar.

8. No-lugares y *Junkspace*: los lugares banales y controlados

El término *no-lugar* fue propuesto en 1992 por el antropólogo francés Marc Augé en su libro *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité* y ha gozado de cierta difusión tardía y tal vez inmerecida, ya que, como veremos, resulta un tanto equívoco. Según Augé, el mundo contemporáneo ha sufrido transformaciones aceleradas, que lo han conducido a una situación de "sobremodernidad", cuyo rasgo caracterizador principal es el "exceso". Una de estas transformaciones es la correspondiente al espacio. El exceso de espacio es resultado de los cambios de escala en nuestra relación con el planeta, resultado del espectacular desarrollo de los medios de transporte y de la multiplicación de referencias e imágenes de todas clases. Esta superabundancia espacial conduce a la multiplicación de lo que Augé denomina *non-lieux* ("no-lugares"), por oposición al concepto sociológico de lugar, asociado a una cultura localizada en el tiempo y en el espacio.

Los no-lugares son, según Augé, tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y de bienes (vías rápidas, intercambiadores, aeropuertos, redes) como los medios de transporte mismos (vehículos, trenes, aviones o internet), las grandes cadenas hoteleras con sus habitaciones intercambiables, los parques de recreo, los supermercados y centros comerciales, los campos de refugiados, las redes de cables o sin hilos, los sitios URL,... Estos no-lugares son espacios del anonimato, con los que el individuo establece una relación contractual -sometida a reglas- y solitaria, opuesta a la social y orgánica que se genera en los lugares dotados de identidad e historia (Augé, 1992).

Los no-lugares de Augé coinciden en buena medida con los que Rem Koolhaas identificó en 2002 con el término *junkspace* (espacio-basura): los espacios interiores ilimitados, como los de los grandes centros comerciales o aeropuertos, que trascienden la arquitectura por su carácter de construcciones continuas, de edificios sin fin, que son posibles gracias al aire acondicionado y a otros recursos tecnológicos, y también los espacios del tráfico, desde el espacio aéreo hasta a la red de autopistas y metro.

Koolhaas, por tanto, utiliza la palabra basura para referirse despectivamente a los espacios que no pueden considerarse como arquitectura: "El producto construido de la modernización no es la arquitectura moderna, sino el espacio-basura" (2002, pág. 6). Este espacio-basura, pensado para un interior, puede escapar de sus contenedores y engullir toda una ciudad, transformando

y desnaturalizando el espacio exterior, que se convierte en lo que Koolhaas llama Espacio Público®: la calle se pavimenta con más lujo, el tráfico se aligera, la delincuencia se elimina. A través de un ecofascismo benigno, lo impredecible desaparece de la vida pública.⁴

Si dejamos aparte los vehículos y las redes, podemos constatar que el resto de los espacios que Augé identifica como no-lugares y Koolhaas como *junkspace* son, en realidad, lugares perfectamente acotados e identificables como tales, caracterizados por dos rasgos principales: por un lado, son espacios controlados, sometidos a reglas; por otro lado, son, por lo general, espacios banales, neutros, poco acogedores o desprovistos de interés. Por ello, los términos de no-lugar de Augé y de *junkspace* de Koolhaas son esencialmente lo mismo: adjetivos para calificar negativamente ciertos *lugares* que provocan indiferencia o desagrado.

Pero si lugares de actividades humanas como un aeropuerto, un centro comercial o una autopista, aun estando en uso y en perfecto estado de conservación, son identificados como no-lugares o espacio-basura, ¿qué posible nombre nos queda ya para el aeródromo abandonado, para el solar cubierto de vegetación espontánea donde el centro comercial no se llegó a construir, o para los espacios residuales bajo el nudo de autopistas en los que resulta atrapado el protagonista de *La isla de cemento* de J.G. Ballard?.

Como alternativa al término de no-lugar de Augé, el geógrafo Michael Lussault ha propuesto recientemente el término hiper-lugar (*hyper-lieu*), para designar lugares de especial intensidad urbana, locales y globales a la vez, cuyo prototipo sería Times Square en Manhattan: "El hiper-lugar es sobre todo un espacio de concentración de individuos, un espacio de densidad, un espacio de diversidad. El hiper-lugar se distingue del lugar de residencia por la diversidad de individuos e interacciones. Es un espacio de intensas prácticas sociales tanto entre individuos como entre individuos y su entorno" (Lussault, 2017, pág. 58).

La intensidad de los *hyper-lieux* puede ser temporal, vinculada a algún evento multitudinario. Lussault pone como ejemplo de ello la Plaza de la República en París durante las movilizaciones de protesta y solidaridad tras el atentado a Charlie-Hebdo.⁵

Con el término hiper-lugar, como vemos, se invierte la adjetivación negativa que los términos no-lugar y *junkspace* aplican a los lugares asociados a la globalización, que son contemplados en positivo, y desde una perspectiva más social que individual.

9. Naturalezas intermedias: los lugares inacabados

El paisajista francés Michel Desvigne utilizó en 2009 la expresión "naturalezas intermedias" para explicar sus propuestas para antiguos espacios industriales obsoletos en Lyon y Burdeos, cuya transformación debe contemplarse como resultado de procesos diversos que se desarrollan y entrecruzan a lo largo del tiempo (la compra de los terrenos, el acondicionamiento

⁴ El papel de los centros comerciales como espacios privado-públicos que suplantando la función histórica de la plaza y la calle tradicionales, y se configuran como islas funcionalmente especializadas, símbolo de la fragmentación, dispersión y especialización de la ciudad contemporánea, ha sido analizado entre otros por Pérez Bourzac (2018).

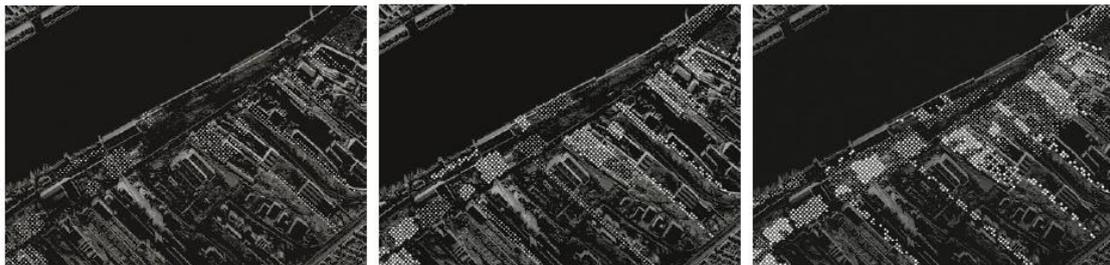
⁵ Estos hiper-lugares ocasionales muestran un cierto parecido con los lugares englobados en el concepto de *post-it city*, acuñado por La Varra para describir los espacios que se activan circunstancialmente debido a la presencia en ellos de personas o grupos que los ocupan de manera temporal, que los usan al margen de las normas o convenciones, y que luego los abandonan sin dejar rastro (La Varra, 2008).

del suelo, la plantación de arbolado, el proyecto de la edificación, ...), y que pueden sufrir cambios de rumbo imprevistos (Figura 5).

La estrategia común que propone Desvigne para estos *waste landscapes* es la de utilizar el paisaje como marco estructural, para abrir la posibilidad de ocupar temporalmente algunas partes de la ciudad en proceso de transformación, en las que están presentes todavía muchas incertidumbres. Las naturalezas intermedias son esos paisajes inacabados, en proceso de construcción, cuya virtud está en aportar atributos positivos a un lugar desde un primer momento. Estas naturalezas intermedias son un artificio, un paisaje provisional que será tal vez destruido cuando la transformación del lugar progrese, pero que permiten dar a los terrenos vacantes un estatus inmediato, manteniéndolos y aceptando su transformación.

El interés por lo inacabado está muy alejado de la idea de vaguedad para Desvigne, que no comparte la fascinación romántica por los lugares industriales abandonados que la naturaleza recoloniza, sino que considera que los *terrain vague* reflejan indeterminación, e indican en cierta medida un fracaso del asentamiento humano en la ciudad (Desvigne, 2009). Las naturalezas intermedias, por tanto, son paisajes inacabados cuyo propósito inequívoco es el de hacer emerger gradualmente del marco estructural paisajístico una fábrica urbana.

Figura 5. Reconversión paisajística de la ribera del Garona, Burdeos. M. Desvigne.



Fuente: *Intermediate Natures. The Landscapes of Michel Desvigne* (DESVIGNE, 2009: 50)

10. *Non-place urban realm*: La negación del lugar

El concepto de *non-place urban realm* (dominio urbano sin lugar) fue propuesto por Melvin M. Webber en un influyente artículo de 1964, que estaba encabezado por una cita de una rotunda afirmación de Bertrand Russell: "Ciertamente, la noción de que uno se encuentra en un "lugar" definido es debida a la afortunada inmovilidad de muchos de los grandes objetos en la superficie de la tierra. La idea de "lugar" es solamente una grosera aproximación práctica, no hay ninguna necesidad de ella, ni puede llegar a precisarse" (Webber, 1964, pág. 73).

El objetivo de Webber era el de contribuir a delinear una concepción de la comunidad urbana que resultase útil para abordar el planeamiento metropolitano. Para ello, parte de la consideración de las comunidades urbanas como procesos funcionales que están estructurados espacialmente. El intercambio, la interacción y la interdependencia funcional son lo que caracteriza en esencia la estructura de los procesos urbanos. Esta interacción se produce en gran parte en los lugares urbanos, pero cada vez más trasciende dichos lugares. Es lo que ocurre cuando los que interactúan pertenecen a comunidades que no están vinculadas a un lugar, sino que tienen una forma espacial mucho más dispersa y de tipo no-nodal.

Tradicionalmente, tanto el poblado como la villa y la ciudad se han percibido desde el urbanismo como lugares unitarios, como asentamientos nodales o unidades físicas separadas que podemos identificar visualmente desde el aire. Todo asentamiento, sea cual sea su tamaño, es visto como un sector de suelo físicamente urbanizado, rodeado de un territorio no urbanizado, en el que se sitúan edificaciones y equipamientos, y en el que las personas se considera que realizan actividades más interconectadas y dependientes entre sí que con respecto a otros asentamientos.

El área metropolitana es resultado del crecimiento de los poblados, villas y ciudades, que se funden unas con otras. Estas aglomeraciones siguen considerándose como asentamientos aunque caracterizados por un importante salto de escala en la forma física. Son los grandes lugares de las regiones urbanas, que se organizan según patrones polinucleares como el clásico sistema de lugares centrales propuesto por Christaller.

Tanto la idea de ciudad como la idea de región, por tanto, han estado ligadas tradicionalmente a la idea de lugar. Las ciudades o regiones se conciben como objetos físicos, como nodos que se distinguen de los restantes por la separación territorial que existe entre ellos.

Según Webber, este énfasis en el lugar físico localizado es consecuencia del origen arquitectónico del urbanismo. Los planes urbanísticos tradicionales no consideran la ciudad como un proceso social que opera en el espacio, sino que en ellos la concepción dominante es espacial y estática, centrada en la ordenación espacial de la localización de actividades mediante la distribución de los usos del suelo y de las densidades edificatorias, considerando el asentamiento urbano como lugar unitario.

Frente a ello, señala Webber, es importante que veamos la ciudad también como un sistema de interrelaciones dinámicas entre individuos y grupos. Se trata, en definitiva, de buscar una concepción más totalizadora de la ciudad, en la que se puedan identificar analíticamente no sólo relaciones de formas sino también relaciones de procesos.

Los conceptos de asentamiento y región son inadecuados para afrontar los patrones espaciales de interacción entre los miembros de una comunidad, y para abordar análisis funcionales de lugares o regiones urbanas, ya que los procesos funcionales de las comunidades urbanas no son sólo locales o regionales.

En un texto previo de 1963, *Order in Diversity: Community without propinquity*, Webber cuestionaba ya la vinculación de la idea de comunidad a la idea de lugar. En el mundo actual, la proximidad espacial que caracteriza un asentamiento no es ya una condición necesaria para la formación de una comunidad. Las comunidades sociales están integradas por individuos con intereses comunes que se comunican entre sí, y para esta interacción la proximidad física no es un requisito obligado: las comunidades no están delimitadas por el territorio de una ciudad o región, sino que son grupos de intereses concretos cuyo ámbito espacial se extiende más allá de cualquier asentamiento urbano dado (Webber, 1963).

Los cambios en la velocidad y naturaleza de las comunicaciones propiciados por las nuevas tecnologías tienen como consecuencia una mayor facilidad para relacionarse con otros fuera de la propia comunidad local, alimentando y potenciando la tendencia hacia la especialización, tanto en las actividades profesionales y laborales como en las de ocio, y permitiendo a las

personas interactuar a distancias cada vez mayores. El patrón espacial de estas interacciones está cada vez menos ligado al lugar de residencia o de trabajo, y por lo tanto cada vez más alejado de los patrones espaciales nodales que caracterizaban la ciudad y la región en épocas anteriores.

Webber llama a estos grupos de intereses concretos o comunidades especializadas "dominios urbanos sin lugar". Un dominio urbano sin lugar (*Non-place Urban Realm*), por tanto, no es un asentamiento ni un territorio, sino el ámbito de comunicación de grupos humanos heterogéneos a través del espacio. Por ello, la extensión espacial de cada dominio urbano es indefinida e inestable en el tiempo, ya que las interacciones cambian continuamente.

Por ello, el modelo de estructura espacial que se deduce del concepto de *non-place urban realm* es disperso y complejo. En vez de describir la estructura metropolitana en términos de lugar, este modelo debe reflejar la distribución de las actividades en términos de procesos de interacción humana estructurada en el espacio, una tarea ambiciosa y de una dificultad extrema, para la cual Webber señala que sería necesario considerar fenómenos de campo más que fenómenos de lugar (Webber, 1964).

El *Non-place urban realm*, la "comunidad sin proximidad" como modelo de interacción social en el mundo contemporáneo, va asociado a una aceptación del *urban sprawl*, que no es considerado por Webber como un problema, sino como el patrón de ocupación del territorio coherente con el nuevo orden emergente de la metrópoli contemporánea, propiciado por los cambios en las tecnologías de transporte y comunicaciones, y caracterizado por la complejidad y la diversidad. Cincuenta años después, sin embargo, la evolución reciente de las áreas urbanas parece indicar que Weber menospreció tal vez el valor de la proximidad (Teitz, 2006-07): aunque el *sprawl* sigue su curso imparable, las ciudades han experimentado en paralelo un renacimiento, y con ellas los lugares, con o sin nombre.

11. Palabras y lugares: un balance provisional

La mayoría de los nombres que se han analizado en este trabajo, como hemos podido ver, sirven para identificar básicamente los mismos espacios. Los términos *lost space / antispace*, *spazi-rifiuto / spazi-scario / spazi-escoria*, *SLOAP*, *urban wild*, *tiers paysage*, *shadowed places*, *terrain vague waste landscapes*, *drosscape*, o *naturalezas intermedias*, constituyen un único campo semántico en cuyo núcleo se encuentran los espacios residuales de la ciudad (vacíos urbanos, terrenos vacantes, terrenos baldíos, eriales, descampados...). Dentro de este grupo de términos, podemos distinguir dos subgrupos, en función de la valoración, positiva o negativa, que hacen de dichos espacios, y de las estrategias de intervención que proponen para ellos.

El primer subgrupo lo forman los términos *lost space / antispace* de Trancik, los *spazi-rifiuto / spazi-scario / spazi-escoria* de Pizetti (1993) y el *SLOAP* de Rogers, que designan lugares que se consideran problemáticos, bien por no haber alcanzado todavía una condición e identidad urbanos, debido a su carácter residual o informe, o bien por haber perdido esa condición e identidad, debido a su degradación y deterioro como resultado de su obsolescencia y del paso del tiempo. Estos espacios requieren intervenciones de mejora: para los primeros, se propone su habilitación, y para los segundos su re-habilitación. En ambos casos, el objetivo es el de

transformar estos espacios, dotándolos de uso -y forma- para incorporarlos a la dinámica urbana actual. Para ello, el paisajismo es la estrategia reparadora propuesta por lo general, excepto en el caso de Pizetti, que la cuestiona de manera rotunda.

El segundo subgrupo es el que engloba los términos *urban wild*, *tiers paysage*, *shadowed places* y *terrain vague*, que están asociados a una valoración favorable, como espacios interesantes, de los lugares sin nombre. Esta fascinación tiene una base ecológica en el caso del *urban wild* y el *tiers paysage* (los espacios residuales como refugio de la biodiversidad), y una base sociológica -y también estética- en los *shadowed places* y el *terrain vague* (la fascinación por lo diferente y lo no reglado, y por las imágenes que lo representan en el cine y la fotografía, que estimulan la imaginación). Por ello, lo que se propone para los espacios residuales es la no intervención, su preservación tal como son para no destruir su esencia.

En una posición intermedia entre estos dos subgrupos se sitúan los *waste landscapes* de Berger, ya que, aunque valorados positivamente como indicadores de un desarrollo urbano saludable, son también espacios que se considera que requieren una reconversión, a través una vez más de estrategias paisajistas (*drosscaping*). Las naturalezas intermedias de Desvigne, por su parte, designan aquellos lugares que, a través de una intervención paisajística inicial, han dejado de ser lugares residuales para pasar a un estatuto intermedio, de lugares en proceso de construcción como espacios urbanos. Están, por así decirlo, en una fase intermedia del *drosscaping*.

Un segundo grupo de los términos analizados, en cambio, han sido propuestos para identificar espacios que no son en absoluto residuales, y algunos de ellos tampoco urbanos, por tratarse de espacios interiores. Es el caso de los términos *non-lieu* y *junkspace*, acuñados respectivamente por Augé y Koolhaas, que se proponen para designar los lugares banales y de uso reglamentado que ha producido la uniformización del mundo.

Los términos de *no-lugar* y de *junkspace* pueden considerarse en realidad como equivalentes, ya que designan básicamente los mismos espacios: grandes centros comerciales, elementos de las redes de transporte (autopistas y vías de tráfico, metro, aeropuertos, estaciones de ferrocarril,...). Ambos términos, sin embargo, resultan equívocos: no parece claro llamar no-lugares (*non-lieux*) a unos lugares físicos tan concretos y definidos espacialmente como los mencionados, que por lo general están en uso y en buen estado de conservación, y no son en absoluto residuales, por lo que tampoco parece adecuado llamarles "espacio basura" (*junkspace*).

Los términos *non-lieu* y *junkspace*, por tanto, son, simplemente, adjetivos para calificar lugares que ya tienen un nombre (aeropuerto, autopista), más que nombres para lugares sin nombre. Son una expresión de descontento con estos lugares, por ser espacios insatisfactorios: controlados por una autoridad, con escasa identidad formal muchas veces, y asociados a experiencias vitales de soledad y desasosiego. Frente a la fascinación por lo diverso y lo marginal que subyace en los términos *shadowed place*, *terrain vague* o *tiers paysage*, Augé y Koolhaas han buscado palabras que sirvan para reflejar el desagrado que produce lo banal, lo convencional y semejante, los grandes contenedores neutros como los aeropuertos o los centros comerciales. Estos elementos, en cualquier caso, pese a su valoración negativa, son aceptados como inevitable subproducto del mundo moderno: ni Augé ni Koolhaas plantean propuestas de transformación para ellos.

El último de los términos analizados es el de *Non-place urban realm* de Webber, que se propuso en 1964, por lo que es anterior a todos los demás que se recogen en el trabajo. Este término se ha dejado para el final porque supone un salto a un territorio conceptual radicalmente diferente, resultado de la negación del lugar físico como espacio relevante y de la afirmación del lugar virtual como centro de la vida urbana. Desde un paradigma socio-funcional, en el que la ciudad se considera esencialmente como un sistema de intercambio, el foco de atención pasa del lugar a la conectividad, a las redes de relaciones a distancias variables. Este salto conceptual supone relegar el lugar físico a un papel secundario, y también trasladarlo al campo de las ciencias sociales, desde el cual ha continuado la exploración de las ciudades como redes.

Una evaluación desde una perspectiva socio-funcional de todos los términos anteriormente analizados, centrada en el impacto que tienen en los usuarios los lugares que designan, no nos conduciría a una agrupación diferente de dichos términos, ya que la distinción entre los términos con connotaciones de libertad individual o interacción social en todas sus formas (*shadowed places*, *terrain vague*, *non-place urban realm*, *hyper-lieux*), y los términos que identifican lugares controlados, espacios del anonimato y la soledad en los que se deben cumplir ciertas normas (*no-lieu*, *junkspace*), produce resultados coincidentes con los de la ya apuntada distinción entre lugares valorados positiva o negativamente.

Si queremos, finalmente, realizar una evaluación global de todos los términos analizados que tenga en cuenta de modo preferente su relevancia dentro del campo de las disciplinas proyectuales (arquitectura, urbanismo y paisaje), debemos dejar aparte en primer lugar el término *Non-place urban realm*, ya que supone una negación radical del lugar físico como elemento central de la estructura urbana y territorial. Debemos dejar a un lado también los términos de *non-lieux*, *junkspace* e *hyper-lieux*, ya que, más que sustantivos, son adjetivos para calificar de manera favorable o desfavorable unos espacios perfectamente definidos, o bien situaciones ocasionales que se dan en ellos, por lo que no requieren en general una interrogación acerca de la intervención proyectual -o la no-intervención- y las estrategias de actuación en cada caso.

Los restantes términos analizados, a grandes rasgos, se refieren a los mismos espacios residuales urbanos, aunque dando prioridad a diferentes perspectivas: la estético-formal, la socio-funcional o la medioambiental. Además, los términos suponen en unos casos una valoración favorable y en otros una valoración desfavorable de estos lugares. Finalmente, en todos los casos existe una interrogación acerca de la necesidad de una intervención proyectual, a la que se responde de modo positivo o negativo. La respuesta negativa, que es la asociada a los términos *shadowed space*, *terrain vague*, *urban wild* o *tiers paysage*, reduce la relevancia de estos términos desde una perspectiva estrictamente proyectual (que no crítica), ya que supone una renuncia a la intervención.

Todos los demás términos reseñados (*Lost spaces*; *SLOAP*; *Spazi rifiuto*, *spazi scoria*, *spazi scarto*; *naturalezas intermedias*; *Waste landscapes* y *Drosscape*) están asociados a alguna estrategia de actuación en los lugares residuales urbanos, estrategia que es en la mayoría de los casos de tipo paisajista. Son, por ello, el grupo de términos que tiene una relevancia mayor desde el punto de vista de las disciplinas proyectuales, y pueden considerarse en gran medida como intercambiables. El más inclusivo de estos términos es tal vez el de *lost spaces* de Trancik, aunque será la propia sedimentación derivada del uso la que determinará si finalmente

alguno de ellos -u otro nuevo que pueda aparecer- se consolida en el campo de las disciplinas proyectuales como nombre preferente para los lugares sin nombre.

Bibliografía

AUGÉ, M. *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. París, Seuil, 1992. 160 p. [Trad. cast.: *No lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, Gedisa, 2000. 125 p.].

BERGER, A. *Drosscape: Wasting Land in Urban America*. Princeton, Architectural Press, 2007. 253 p.

BERGER, A. *Drosscape*. En WALDHEIM, Ch. (Ed.), *The Landscape Urbanism Reader*. New York, Architectural Press, 2006, págs. 197-217.

BOWMANN, A. O. M. y PAGANO, M. *Terra incognita: Vacant Land and Urban Strategies*. Washington DC, Georgetown University Press, 2004, 248 p.

BUCHANAN, P. *Oltre il mero abbellimento*. En: *Casabella*, 597-598: 31-33, enero 1993.

CLÉMENT, G. *Manifeste du Tiers Paysage*. París: Sujet/Objet, 2004. 60 p. [Trad. cast.: *Manifiesto del Tercer paisaje*. Barcelona, Gustavo Gili, 2004. 63 p.].

DESVIGNE, M. *Intermediate Natures. The Landscape of Nichel Desvigne*. Basel, Birkhäuser, 2009. 199 p.

HOUGH, M. *Cities and Natural Process*. Londres, Routledge, 1984. 326 p. [Trad. cast.: *Naturaleza y ciudad: planificación urbana y procesos ecológicos*. Barcelona, Gustavo Gili, 1998. 315 p.].

JACOBS, J. *The Death and Life of Great American Cities*. New York, Random House, 1961. 598 p. [Trad. cast. *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Barcelona, Península, 1967. 468 p.].

KOOLHAAS, R. *Junkspace*. En *October*, nº. 100 (*Obsolescence. A special issue*): 175-190. Junio 2002. (Recogido también en: *Espacio Basura*. Barcelona, Gustavo Gili, 2008, 62 p).

LA VARRA, G. *Post-it city: the other European public spaces*, en PERAN, Martí (Ed). *Post-it city: ciutats ocasionals = ciudades ocasionales = occasional urbanities*. Barcelona, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona - Diputación de Barcelona, 2008. 214 p.

LERUP, L. *Stim and Dross: Rethinking the Metropolis*. En: *Assemblage*, nº 25: 83-101. Diciembre 1994. (Recogido también en su: *After the City*, Cambridge, MIT Press, 2000: 47-63).

LUSSAULT, M. *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*. París, Seuil, 2017. 320 p.

LYNCH, K. (con la colaboración de Michael Southworth, ed.). *Wasting Away. An Exploration of Waste: What It is, How It Happens, Why We Fear It, How to Do It Well*. San Francisco, Sierra Club Books, 1990. 270 p. [Trad. cast. *Echar a perder. Un análisis del deterioro*. Barcelona, Gustavo Gili, 2005. 255 p.].

PÉREZ BOURZAC, M. T. *Espacio público contemporáneo en la ciudad del Siglo XXI. ¿Crisis o transformación?* En: ACE: Architecture, City and Environment = Arquitectura, Ciudad y Entorno, [en línea] Febrero 2018, vol. 12 núm. 36, pp. 131-140. [Fecha de consulta: 22 Octubre 2018] DOI: <<http://dx.doi.org/10.5821/ace.12.36.5300>> Disponible en: <<http://hdl.handle.net/2117/114751>>

PIZETTI, I. *Spazi-rifiuto, spazi-scoria, spazi-scarto*. En: Casabella, nº 597-598: 96-97. Enero 1993.

SHANE, G. *The Emergence of Landscape Urbanism*, en WALDHEIM, Charles (Ed.). The Landscape Urbanism Reader. New York, Princeton Architectural Press, 2006: 55-61.

SOLÁ-MORALES, I. de, *Terrain Vague*. En: Anyplace. Anyone Corporation/The MIT Press, Nueva York/Cambridge, 1995: 118-123. (Recogido también en: SOLA-MORALES, Ignasi de, Territorios, Gustavo Gili, Barcelona, 2002: 181-193).

SPIRN, A.. *The Granite Garden: Urban Nature and Human Design*. New York, Basic Books, 1984. 334 p.

TEITZ, M. B., *Melvin Webber and the "Nonplace Urban Realm"*. En: Access [en línea] 2006-07, núm. especial 1, págs. 29-34. [Fecha de consulta: 26 Junio 2018]. Disponible en: <<http://www.accessmagazine.org/wp-content/uploads/sites/7/2015/07/melwebberaccessspecialissue1.pdf>>

TRANCIK, R. *Finding Lost Space. Theories of Urban Design*. John Wiley & Sons, New York, 1986. 246 p.

URBAN TASK FORCE (Chaired by Lord Rogers of Riverside) *Towards an urban renaissance / final report of the Urban Task Force*. Londres, E & FN Spon, 1999, 328 p.

WALDHEIM, Ch. *Decamping Detroit* En: DASKALAKIS, G, WALDHEIM, Ch., YOUNG, J. (Eds.) Stalking Detroit. Barcelona, Actar, 2001. 158 p.

WEBBER, M. M. *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm* En: WEBBER, Melvin E, (Ed.) Explorations into urban structure. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1964. 246 p. [Trad. cast: WEBBER, Melvin M, (Ed.) Indagaciones sobre la estructura urbana. Barcelona: Gustavo Gili, 1970: 73-140.].

WEBBER, M. M. *Order in Diversity: Community without Propinquity* En: Cities and Space: the future use of urban land, Baltimore: John Hopkins University Press, 1963, pags. 23-54.

WOOD, D. *Shadowed Places: In Defense of the Indefensible Space* En: Environmental Criminology, Beverly Hills: Sage Publications, 1981: 77-95. (Presentado originalmente en el *International Symposium of Selected Criminological Topics*, Universidad de Estocolmo, Suecia, 11-12 de agosto de 1978)