

La cotidianidad opresiva la catástrofe para incitar un estado idílico

por Saúl J. Franqui Atilés

Proyecto de fin de carrera (ARCH 5010) Profesor Bennett Díaz Figueroa

Metropolitan life is often depicted as chaotic and disorderly – a place where unexpected, unpredictable encounters might lead to dreadful danger (even while these encounters might be desired).

–Steve Pile, *The Un(known)City...or, an Urban Geography of What lies Buried below the Surface*

La cotidianidad opresiva aceptada de manera habitual inserta al habitante en un viaje *uncanny*¹ dentro de la ciudad, cuya realidad se funde entre lo familiar y lo no familiar e impide el sentido de apropiación del lugar. El habitante experimenta un viaje insensible que lo excluye del relato que crea la pertenencia en la ciudad. Es entonces que el recorrido, al que se está inmune, se ve en la necesidad de ser interrumpido por el *shock* que, construido por medio de la catástrofe, invoca un estado idílico que permite al habitante la apropiación del lugar.

La cotidianidad vista desde Michel de Certeau nos brinda los elementos para definir la práctica de la vida diaria en nuestra sociedad. Por medio de conceptos como mapa y recorridos, estrategias y tácticas, evaluaremos la adulteración del espacio familiar por parte de las identidades de poder. Al mismo tiempo, veremos cómo el individuo explora una cotidianidad opresiva en busca de mayor diversidad de eventos en su vida diaria. La postura es similar al pensamiento de Walter Benjamin, que propone castrar, por medio del *shock*, los planteamientos de igualdad de la ciudad moderna para introducir nuevamente el elemento místico, en este caso definido por Anthony Vidler y Sigmund Freud como *uncanny*, con la capacidad de generar familiaridad en la ciudad.

Por su parte, Christine Boyer en uno de sus ensayos², construye el relato de familiaridad de Time Square basado en el *film noir*. Por medio del filme, Boyer adjudica sentimientos de familiaridad al lugar que van más allá de la práctica cotidiana. Son sentimientos que se construyen en la memoria a base de imágenes presentadas por el filme. De ordinario, la narrativa construida por los medios de comunicación y la literatura constituyen una base para definir la noción de familiaridad y la capacidad de transformarla por una experiencia *uncanny*.

El término *uncanny* proviene de la traducción al idioma inglés del ensayo *The Unheimlich* de Sigmund Freud. En su ensayo psicológico, Freud discute la transformación de algo que es familiar en un estado no familiar: “something repressed, something unconscious has surfaced into the object, into a feeling of dread or of horror.”³ Freud designa al individuo como el motor de la experiencia *uncanny*, por lo que el momento de pavor u horror es único e incapaz de ser reproducido por medio de la generalidad. Para Anthony Vidler, ningún edificio o efecto especial de diseño puede garantizar un sentimiento *uncanny* o sublime. En los momentos históricos cuando lo *uncanny* es representado, las estructuras y los espacios que han servido de escenografía para la experiencia son luego redefinidos por características singulares que le permiten salir de las sombras y ser reconocidos dentro del recorrido urbano. Freud utiliza el psicoanálisis para descifrar la experiencia *uncanny*, mientras que Vidler, de forma similar a Freud, asocia la experiencia a la arquitectura por los géneros literarios que impregnan un relato⁴ nostálgico al lugar y favorece narrativas literarias como las policíacas o las dirigidas a la casa embrujada, donde la residencia obtiene un aura misteriosa que está sujeta a un evento que quebró la noción genérica de familiaridad e impuso su singularidad.

La familiaridad es la noción de la vida diaria que conocemos, que nos resguarda y nos protege. Mientras que lo no familiar es producto del momento insólito en que se erosiona el sentido propio de familiaridad. Así pues, “...this uncanny is in reality nothing new or alien but something which is familiar and old established in the mind and which has become alienated from it only through the process of repression.”⁵ La represión tiene el efecto de ocultar los traumas o los eventos singulares que hacen visibles los espacios opresivos de la

ciudad, espacios que, programáticamente, atentan contra la construcción impuesta de familiaridad.

La cotidianidad⁶ es la manera en que experimentamos nuestro diario vivir por medio de las relaciones espaciales que permiten habitar la ciudad. Creer que esas experiencias provienen de un sentido individualista que se encuentra dentro del subconsciente y que incita a obtener una visual única del contexto urbano no es del todo cierto. La ciudad que practicamos se definió bajo los parámetros homogenizadores inscritos en los principios capitalistas que se implementaron junto con la modernidad en la Isla, por lo que podemos concurrir en que “...entra en la historia cuando se moderniza, cuando crea una infraestructura industrial, producción en masa, medios para la reproducción de la fuerza trabajadora —incluidos sobre todo sistemas de educación y salud—, bancos e instituciones de crédito, consumo masivo y un gobierno de ley...”⁷

El pensamiento de Héctor Meléndez nos acerca a comprender el desarrollo de nuestra ciudad moderna desde una perspectiva económica. Podemos ver la ciudad como una manipulación capitalista que estratégicamente homogeniza el recorrido habitual a través de la metrópolis. El desarrollo de la ciudad es sólo posible si existe una producción de la fuerza trabajadora, una mano de obra distinta a la de la hacienda y al campesino que trabaja la tierra para sustentarse. Esa economía de sustento, individualista, llega a su fin para ser el abono del progreso y lograr homogenizar al trabajador, que es también el habitante de la ciudad. El habitante, convertido así en masa popular, transita el mapa capitalista de la ciudad y ve cómo su cotidianidad se convierte en un producto genérico. Lo cotidiano, es entonces, un artículo de producción en masa, libre de los relatos populares que brindan la identidad

de lugar a los espacios de la urbe: escenario similar a la novela *Terror Inc.*, cuando el banco, luego de ser explotado por un acto terrorista, es reconstruido físicamente para extirpar los rastros del evento que otorgaban características individuales al lugar dentro del relato de la ciudad.

*Peor aún, por más que rebuscó, no encontró ni un afiche ni una tarjeta que recordara las vidas de los que habían perecido en aquel lugar. Era como si su trabajo nunca hubiera existido, como si hubiese arriesgado su propia existencia solo para alimentar la interminable gula de la desmemoria.*⁸

Desmemoria que es el resultado de las exigencias cambiantes fomentadas por el capitalismo, o tal vez por la falta de literatura, según plantea Eduardo Lalo. La literatura transformada en la narrativa de la práctica diaria del espacio en la ciudad es la narración que hace de la cotidianidad una autobiografía de la urbe. Un manuscrito donde los espacios indescriptibles e inmemorables, por sus eventos, ejerzan los papeles principales de una trama sublime. Por ejemplo, la trama de la ciudad desde la novela policiaca donde el detective, al igual que el sentimiento *uncanny*, lucha por revelar lo oculto y armar la narrativa del suceso que, subconscientemente, otorga significado al sitio. La ciudad sin cualidades narrativas se vuelve infértil e incapaz de generar espacios que estimulen nuevos recorridos, mientras que el habitante se ahoga en un mar de experiencias colectivas producidas por el capitalismo. "...El capitalismo se consolidó como civilización, uniendo la cultura popular a los valores burgueses con amplios mercados en que consumían las grandes masas y como territorio de formación de identidades modernas, tanto personales como colectivas..."⁹

El capitalismo planteado como modo de vida sería el medio para domesticar la cultura popular. Por virtud del consumo, se mantendría ocupado al ciudadano puertorriqueño y se tornaría dócil y moldeable para que, inconscientemente, aceptase su nueva condición de masa consumidora que aceptó como normativa la práctica genérica de la experiencia moderna. Experiencia que, al interpretar a Héctor Meléndez, apunta a la formación de identidades colectivas que extirpar el recorrido individual para producir mapas de la ciudad que tienen la capacidad de representar gráficamente la imposición

de desplazamientos estratégicos y no, una circulación táctica del espacio.

La palabra *estrategia* es uno de dos conceptos utilizados por Michel de Certeau para definir el comportamiento de la práctica de la vida diaria, siendo el segundo concepto la *táctica*. Los conceptos de *estrategia* y *táctica* tal vez son difíciles de imaginar dentro de la práctica de la vida diaria, o sea, en nuestra cotidianidad. La connotación social de estos conceptos los ata a un plan de conquista y dominio más que a un modo de vida en la ciudad. Pero, si entendemos la ciudad bajo los parámetros capitalistas antes mencionados, podemos reconocer la existencia de entidades autoritarias que suprimen, a conveniencia, el frecuente recorrido del habitante. Las entidades autoritarias, comprendidas por Certeau como estrategias, tienen la capacidad de producir pensamiento y brindar productos dirigidos a una homogenización de la audiencia. La uniformidad, que es impuesta a la audiencia por parte de las entidades, permite la creación de espacios representativos de una sociedad genérica. El centro comercial, las torres de oficinas gubernamentales y la banca, son los ingredientes de nuestro recorrido diario que se diseñan con el fin de satisfacer las ansias de una cultura de masas de poseer un producto de consumo físico y espacial genérico. Estos lugares son los que convierten, a su vez, nuestra familiaridad en una genérica, tan universal que impide la apropiación del lugar por parte del habitante.

La manera en que representamos esa homogenización de la ciudad es a través de mapas estratégicos que representan la imposición del desarrollo sobre el terreno. Me dirijo a la representación del desarrollo no como voluntad de la cultura sino, más bien, del desarrollo convertido en dominio homogenizador del espacio geográfico. Este sentir de espacio como geografía es muy distinto a la construcción psicológica de la ciudad por parte de la cultura popular ya que las masas populares viven la ciudad desde su recorrido diario y no desde el mapa. El recorrido tiene la cualidad de insertar al habitante en un relato que une al Yo interior con el lugar. El Yo, habitante, construye su propio relato basado en la experimentación del espacio desde la perspectiva del viajero. Como tal, busca descubrir, en lo desconocido de la imagen arquitectónica y su programa, una circulación propia desligada de los espacios genéricos de la ciudad. Una circulación

similar a la inscrita en los mapas históricos¹⁰ en la que el recorrido es la gráfica del transcurso de la vida diaria sobre el lugar o el bien, un relato táctico definido por las necesidades del momento.

El modelo táctico es representado por las personas que diariamente utilizan el espacio. Es la vivencia del espacio a un nivel pedestre en la que el caminante se mueve de forma indeterminada, no familiar, utilizando atajos y rompiendo la retícula que define el mapa de la ciudad. Este movimiento, un tanto turbio, busca desfamiliarse de su contexto para obtener una lectura nueva del lugar y generar experiencias únicas que lo liberen de la generalidad.

La generalidad de la ciudad incita al habitante a salir del recorrido habitual para experimentar un mapa espacial individual ajeno a la imposición colectiva de identidades estratégicas. Una vez fuera del marco habitual o normal, se adentra en una experiencia opresiva atada al relato del espacio y de la arquitectura. Este relato dispone un carácter misterioso (*uncanny*) proveniente de una búsqueda de identidad singular que viabilice la apropiación del espacio por medio de la experimentación de eventos que, a pesar de ser conocidos, se mantienen ocultos del recorrido diario. Al igual que Homero, deseamos emprender una odisea que nos substraiga de la cotidianidad genérica que emana de la ciudad. *La Odisea*, según Joyce, representó un escape de la vida hogareña, predecible y conocida. Para Homero, fue un viaje sin rumbo que lo adentró en nuevas experiencias que hicieron de lo familiar un evento no familiar. En cambio, nuestra sociedad busca en los hechos opresivos las singularidades impredecibles y ajenas al control de la conciencia colectiva para recrear su propia cotidianidad.

La palabra *búsqueda* nos remite a un viaje de descubrimientos que nos aleja del territorio conocido para adentrarnos en el mundo de lo desconocido. Es la aventura del viaje ciudadano que construye la historia de aquel que habitualmente recorre el lugar de manera segmentada. En palabras de Baudelaire, "...es estar abierto a lo nuevo, efímero, lo flotante y lo transeúnte impredecible y desconocido." El poeta francés buscaba experimentar la arquitectura y la cotidianidad de París de una manera no familiar. Podríamos argumentar que Baudelaire intenta olvidar la ciudad para convertirla en un espacio desconocido de forma tal que él, como

habitante, lograrse descubrir recorridos que fuesen extrañamente familiares. Benjamín, en su escrito *Baudelairean flaneur*, expone el *flaneur* como una experiencia de júbilo y melancolía, de segregación y familiarización. En otras palabras, de búsqueda sublime del *shock* en el recorrido habitual que invoca un instante *uncanny* y desconocido, para así apropiarnos, con nuevos relatos, de la ciudad.

Es el mismo al que nos aproxima C. J. García cuando narra:

*Basta con que uno haga una actividad a deshora para que le parezca algo totalmente desconocido...*¹¹

*...Salió al balcón, apoyó los codos en la baranda. La luz de la luna le imprimía al fuerte San Gerónimo un cariz fantasmaí. A su izquierda el perro que se había convertido en roca seguía esperando a su amo; a su derecha, el puente Dos Hermanos estaba atípicamente desierto*¹²

...Cuando se acercó para cerrarlas, le echó un furtivo vistazo al Condado. La claridad del amanecer le revelaba un paisaje completamente distinto: el San Gerónimo semejaba ahora un trasto olvidado; la roca del perro parecía más bien un pirulí, el Dos Hermanos ya albergaba bastante tráfico.

*—A veces es mejor no ver las cosas tan claramente —comentó antes de jurtar las cortinas. Entonces regresó a la cama, demasiado tenuado para temerle a las pesadillas.*¹³

Las palabras de García en boca del personaje terrorista son ejemplos esenciales para describir ese momento sublime en el que el subconsciente construye una nueva familiaridad al des familiarizarse del contexto. La vista nocturna del Condado, desde una habitación de hotel, ocultaba los elementos familiares que caracterizaban el paisaje. En ese momento, el subconsciente genera imágenes idílicas, provenientes de la memoria, que se adhieren al paisaje inconcluso de la noche. El subconsciente del personaje se encarga de construir un mejor lugar que aliente un porvenir próspero a pesar de la situación caótica en la que se encuentra el protagonista. Pero, nuevamente, la normativa y las cualidades genéricas del lugar salen a relucir con la luz del día. Asimismo, el ojo traslúcido del conocido se suplanta para expeler

el misticismo de lo desconocido. La roca con silueta de perro y el fuerte San Gerónimo vuelven a ser suprimidos en el subconsciente olvidados del recorrido diario hasta que vuelvan a ser abstraídos por una experiencia *uncanny*.

Para otro autor como Eduardo Lalo, la búsqueda del *shock* y de lo desconocido lo llevó a experimentar la ciudad de San Juan desde lo oculto. En su libro, *A los pies de San Juan*, Lalo presenta la otra cara del recorrido habitual de la ciudad. Una cara que el poder trata de ocultar y nosotros tratamos de evitar. Es el recorrido del abandono, de la escasez, de la opresión del espacio hacia aquellos que lo practican, “pues mi pana, amanecí bien de madrugada to mosquito, y tú sabes, me busqué a Paniyou questa en la madre esa del plan ese, elejer flaco este medio indio o indio entero que vive en Vistalegre.”¹⁴ Casi podemos imaginar a Papo Impala escabulléndose en la oscuridad de este recorrido, al mismo tiempo que su modo de hablar disruptivo representa el relato opresivo de la ciudad. Es el relato marginado que no se cuenta, pero que se experimenta como un horror que invade nuestro cuerpo y mente cada vez que transitamos las calles de la ciudad.

Al igual que Lalo y Baudelaire, los editores de *Introduction to Strangely Familiar*, nos invitan a redescubrir la ciudad desde lo inesperado, que ciertamente proporciona un nuevo mapa que ayudará a comprenderla desde el concepto táctico de Certeau.

*Understanding cities and architecture and communicating that understanding involves telling real stories about real places... By using a narrative format, a route is provided which can introduce the unexpected and unfamiliar... If you dig beneath the surface then you discover the unexpected. This process can reintroduce the city to the urban dweller, offering an opportunity to discover something new, and through their own agendas and perspectives find a new mapping and a new way of thinking about cities. The strange become familiar and the familiar becomes strange.*¹⁵

La idea de incluir historias reales abre una brecha para comprender lo *uncanny* desde los conceptos del movimiento situacionista; por ejemplo, mediante la tábula rasa y el *derive*¹⁶. La tábula rasa, o la erradicación total del espacio construido, imagina que la ciudad en la que vivimos ha sido destruida por una catástrofe o por revueltas

masivas. Destruir o transformar el entorno extrañamente guardan sus semejanzas en la capacidad de alterar las normativas de la ciudad. Lo *uncanny*, a pesar de no destruir el espacio, muta el significado e inserta nuevos significantes que rompen la generalidad del trayecto urbano. El *derive*, o a la deriva, revela un gusto por extraviarse o por transitar en lugares extraños y se expresa como un viaje onírico que rompe con la forma normal de ver la ciudad. La palabra tránsito, similar al recorrido, se liga al comportamiento del cuerpo y a la manera en que se expresa en el espacio.

El comportamiento y la expresión son un acto teatral del cuerpo que responde a la familiaridad o a la forma normal, aceptada socialmente, de recorrer el lugar. Nos referimos aquí al *performance* y a su similitud conceptual con lo *uncanny*. Ambos conceptos buscan romper con la idea de familiaridad y la resignificación del espacio. Lo *uncanny* lo logra por medio de generar extrañeza, mientras que el *performance* procura romper el uso normal del lugar. Igualmente, lo *uncanny* busca generar una nueva familiaridad al romper el entramado de posibles movimientos, entendido como la norma o lo familiar, dentro de un espacio social, según Bernat P. Tort:

*El “performance” se da como anormalidad y apertura. El “performance” aparece como una disrupción del entorno habitual, como perturbación de la configuración de sentido que habitualmente damos por sentado, que no cuestionamos por ser demasiado obvia. El “performance” hace un uso anormal del espacio social y abre temporalmente las redes significativas o normativas que configuran nuestro entorno.*¹⁷

El *performance* es producido por un personaje ajeno a la arquitectura y a quien practica el espacio. A pesar de ser ejercido por un tercero, tiene la cualidad de ser una disrupción del espacio familiar. Por el contrario, la experiencia *uncanny* no precisa la intromisión de un tercero para generar la anomalía que perturba el sentido familiar del lugar. Más bien, la experiencia *uncanny* nace de la relación des familiarizadora a causa de un instante sublime que, según entendido por Tort, rompe momentáneamente con las normativas que configuran el entorno. O sea, que se pierde la noción de familiaridad previamente representada por el relato del lugar. El instante *uncanny*, en vez de romper con el uso normativo del lugar, transforma

la visual independientemente de aquel que lo transita. Al igual que el *performance*, requiere una acción dramática. La experiencia *uncanny* necesita un programa que por medio del *shock* violente las normativas del lugar.

El concepto *derive* y *performance* ayudan a definir el evento del *shock* desde el instante fugaz que no necesariamente guarda una relación lineal del tiempo o el espacio.

Según Anthony Vidler, "... the uncanny readily offered itself as an instrument of defamiliarization or ostranenie; as if a world estranged and distanced from its own nature could only be recalled to itself by shock by the effects deliberately made strange"¹⁸. Vidler plantea que la experiencia *uncanny* es una defamiliarizadora y en la que el mundo del subconsciente y la nostalgia pueden ser invocados por medio del *shock*. Para Vidler, el *shock* no es sino un generador de experiencias místicas por las que el individuo protagoniza una familiaridad singular. El acto de defamiliarización del contexto genérico viene dado por el *shock* para construir un relato nuevo del lugar que describa las experiencias y sucesos que envuelven al individuo en un recorrido sublime y propio. Por tanto, el *shock* se nutre de las imágenes opresivas de una sociedad cuyo espacio se define diariamente por los eventos mediáticos que hacen posible la familiaridad con el lugar.

Los medios de comunicación como la radio, la televisión, el Internet y el celular, permiten las narrativas que definen el lugar en relación al evento mediático del *shock*. La rápida proliferación del *shock* y sus imágenes, gracias a los medios, construyen relatos instantáneos que calan en el subconsciente de la sociedad. El peso simbólico de esas imágenes puede cambiar o transformar, como adelantó Freud, la noción de familiaridad que se experimenta en el sitio donde se llevó a cabo un momento o evento "chocante". El *shock*, en los medios de comunicación, caracteriza el momento defamiliarizador, *uncanny*, que nos substrahe de la familiaridad genérica de la ciudad.

Los medios de comunicación se reabastecen diariamente del *shock* para generar primicia, la noticia sensacionalista que de manera *uncanny* expone los eventos más estrambóticos de nuestra vida diaria: "Se suicida joven en un dormitorio", "Toman agencia en Miramar", "Embarazada transmitió cáncer a su hija", "Ciclista pudo

haber muerto por una embolia", "Casi mil niños contaminados con plomo", "Ultiman a hombre en Caguas", "Pelea entre hermanos deja a uno gravemente herido", "Asesinato en Cupey", "PIP insta al pueblo a protestar", "Proponen vista preliminar contra Tipo Común". "Desesperado el reclamo en un mall de Manati". Los titulares de prensa mencionados son ejemplos de encabezados noticiosos difundidos localmente por un solo medio periodístico durante la publicación del día 13 de octubre de 2009¹⁹. La prensa escrita se reinventa diariamente y bombardea continuamente nuestro contexto con narrativas e imágenes opresivas que nos substraen de una experiencia genérica o normal. La exposición continua hacia los eventos del *shock* por parte de los medios nos insensibiliza ante el contexto ya que el evento anormal, "chocante" o *uncanny*, deja de ser una anomalía defamiliarizadora para formar parte de la normativa de la vida diaria. A fuerza de eventos que nos vuelven inmunes a una cotidianidad opresiva que nos desgarran del ambiente ciudadano, tal insensibilidad social limita nuestro recorrido y convierte a la ciudad habitual en un navegar de eventos misteriosos de los que no somos partícipes, sino acaso espectadores

La catástrofe²⁰ es el evento que nos devuelve la sensibilidad hacia el entorno construido. La catástrofe construye un puente imaginario sustentado por la nostalgia hacia la arquitectura y su historia. La arquitectura destrozada es entendida como un cuerpo desmembrado que no podemos rearmar y que se reinventa a sí misma por medio de los fragmentos caóticos que reescriben el relato. La catástrofe se convierte en la máxima experiencia *uncanny* por la que el relato de la ciudad se torna a merced de un evento anormal con la capacidad de transformar el espacio urbano. Es entonces que surge la posibilidad de perder la cotidianidad habitual y emprender un nuevo viaje que reconozca el siniestro y la memoria nostálgica de la pérdida y el inasible estado anterior. La catástrofe se convierte en un acto dionisiaco de veneración hacia el caos y la intoxicación del momento caótico. La catástrofe no es un acto criminal, como se plantea en los medios de comunicación diariamente. Para Nietzsche, es la imposición de la voluntad del individuo sobre las autoridades homogenizantes, lo que convierte el acto criminal en uno de mero acondicionamiento de la vida diaria.

Esto es, un recorrido habitual que desea el encuentro catastrófico para satisfacer el inmovible apetito por el *shock*.

Wilfredo Matos nos relata:

— ¡Un detective puertorriqueño! Usted es el primero que conozco. Con lo que me encantan a mí las novelas policíacas. ¿Investiga usted asesinatos, crímenes múltiples y esas cosas?

— Nada de eso, señora. Usualmente lo que busco es gente extraviada.

Los ojos de dona Eduwigis se llenan de desolación.

— ¡Qué pena! Usted lo que debe hacer es irse a Estados Unidos. Allí sí que hay campo, y se gana buen dinero además. Porque aquí en este país no pasan esos casos interesantes que se dan por allá — se lamenta doña Eduwigis del subdesarrollo del país en materia criminal.²¹

La novela de Matos introduce la posibilidad de experimentar el momento opresivo, no como búsqueda de un momento ordinario, sino uno cuya intensidad sobresalga de los parámetros opresivos que usualmente coexisten con la vida diaria.

La catástrofe tiene la cualidad de afectar a más de una persona. Es un evento o instante que surge por la alteración del orden familiar de la sociedad. Un suceso muy bien descrito por el acelerador de destinos, en la novela de C. J. García, momentos antes de detonar su bomba en la Plaza San José, refiriéndose a la multitud presente como "...adolescentes que de tanto clamar por su individualidad se habían tornado aburridamente iguales..."²². La frase valida el desastre como una herramienta capaz de erradicar la insensibilidad producida por el vicio hacia las singularidades expuestas por lo jóvenes que, convertidas en normativas, son colectivamente tan opresivas como el *shock* mismo.

La catástrofe persigue un momento de nostalgia que brote desde el interior de la persona para caracterizar el terror de la pérdida o el desconocimiento de algún evento u objeto que podía ser familiar en un pasado pero que ahora se ha perdido. La experimentación del instante sublime, reforzado por la catástrofe, es capaz de extraer pensamientos ocultos que permiten reconstruir en la memoria social un relato idílico con el que se pueda elaborar la noción de familiaridad. El relato es similar a la construcción onírica de Isabelo Andújar,

detective en la novela *Desamores*, de Mattos Cintrón, mientras se dirige a su oficina en Río Piedras. La novela toma forma en un Río Piedras destruido por una explosión en las tuberías de gas. Mientras Andújar se dirige a su despacho, se ve forzado a transitar por el área destruida. Una vez llega a la estructura hecha escombros, comienza a imaginar la cotidianidad del lugar y sus experiencias allí vividas. Ese momento imaginado impregnó la estructura con los sentimientos y emociones provenientes del subconsciente de Andújar. Para el personaje, ese segundo en que su Yo interno se conectó con el contexto, constituyó una experiencia *uncanny* y posibilitó que la familiaridad del recorrido fuese transformada por la catástrofe para incitar un estado idílico por parte del sujeto.

El estado idílico²³ iricitado por la catástrofe, es una visual introspectiva hacia el subconsciente en busca de imágenes pasadas asociadas al lugar que cuenter la historia desde una perspectiva optimista²⁴ que enfrente el momento caótico. Es una confrontación *uncanny* entre el mundo onírico²⁵ y el contexto real que se trata de evadir. Por medio de la memoria, encontramos un sentimiento de resguardo que nos protege desde un lugar familiar y acogedor. Se presenta la catástrofe de nuestro recorrido diario de la ciudad y cómo el subconsciente nos substraen nostálgicamente a un lugar sobrecogedor. La imagen evoca el "yo pude haber estado allí", que es la expresión de Divina, una prostituta en la novela *Terror Inc.* Es la perspectiva del observador que ve cómo se derrumba su cotidianidad. Un espectador que anhela vivir en el *shock*, pero que desconoce las consecuencias catastróficas, ya que pertenece a un pueblo que jamás ha sufrido los estragos de una guerra.

Aquí se describe el lugar en la memoria que nos convierte en espectadores tratando de establecer una dialéctica entre el instante *uncanny* y el desastre. Por medio de la racionalización del momento desfamiliarizador, el sujeto que habita y vive la catástrofe fuerza la reconciliación ideal del pasado con un futuro grato. Es un futuro atado a la idea nostálgica²⁶ de un pasado mejor que se ha mantenido suprimido en el subconsciente, que vive en el recuerdo y en los esbozos de la ciudad que no alcanzó el ideal utópico pregonado durante su desarrollo.

Libia González²⁷ explora la nostalgia para generar la identidad y la práctica cotidiana puertorriqueña. La

memoria elaborada por Alejandro Tapia y Rivera y José Julián Acosta de un Puerto Rico paradisiaco gracias a la labranza de los campos, que luego es perdida por causa del desarrollo, no es sino el sentimiento perdido que regresa en busca del momento *uncanny* que es producido por la catástrofe y los programas del desastre.

Al igual que un acto terrorista en la novela de C. J. García, la arquitectura del desastre se antepone a las entidades estratégicas mencionadas por Certeau. El lugar se define por la concentración de entidades cuyos programas fomentan el desarrollo estratégico y la homogenización del recorrido. Al mismo tiempo, el lugar es representativo de bienestar, solvencia y prosperidad, por lo que un programa de la escasez se impondría de manera "chocante" ante la cotidianidad del lugar.

Relata García:

*Con una ligera presión de su dedo índice, las bases de las escaleras mecánicas que conectaban los tres pisos del centro comercial reventaron al unísono. El peso de las personas que viajaban sobre ellas era tan cabal, que todas se columpiaron hacia adentro, cual tres cronometrados péndulos, lanzando víctimas por todas partes.*²⁸

Pero el simple hecho de imaginar un panorama similar al presentado en la cita anterior nos desfamiliariza del contexto del lugar. Pensar que un lugar tan frecuentado, cuyos relatos de familiaridad se atan a las memorias conmemorativas, pueda ser blanco de un evento catastrófico es una experiencia *uncanny* en sí misma. Por ello, la selección del lugar para plantear el laboratorio de arquitectura recurre a la proximidad tanto literal como conceptual del centro comercial. El centro comercial es una de las entidades estratégicas mencionadas por Certeau. También es una construcción genérica del capitalismo moderno, según explica Meléndez. Es el pensamiento nostálgico producto del choque entre las vivencias idílicas del pasado, y la destrucción de su relato, lo que permite plantear el programa de la escasez como uno desfamiliarizador dentro del contexto del centro comercial.

El programa de la escasez propone ser el antagonista del centro comercial y presentar aquellos programas que se mantienen en el anonimato. Programas que resultan ser tan opresivos que se mantienen ocultos del recorrido habitual de la ciudad;

que pueden sacudir nuestra cotidianidad para introducir una nueva familiaridad regida por la imagen caótica de la pérdida producida por el evento catastrófico. Se plantean pues, programas de la escasez que funcionan de apoyo en situaciones caóticas: programas dedicados a la donación que nos recuerdan lo frágiles que somos y cuán expuestos estamos a sufrir un evento catastrófico; programas que coloquen al habitante en la perspectiva del necesitado que sufre la escasez del alimento, la ropa y la salud; programas que, por su relación al cuerpo, resultan opresivos. No obstante, a pesar del sentimiento opresor ejercido por estos programas, su arquitectura tiene que confundirse en la familiaridad genérica de nuestro recorrido diario. En otras palabras, su arquitectura es igual al niño ingenuo del banco en la novela de C. J. García que sostiene entre sus dedos el interruptor del caos.²⁹ Es el ser inocente que, sin saber que tiene el control de generar pavor y terror, entabla una conversación con la destrucción misma para evitar su propia muerte.

Una conversación a la que el arquitecto Daniel Libeskind le ha dado cuerpo, al transformar en arquitectura la memoria de los eventos catastróficos que han influenciado a la sociedad. Libeskind diseña espacios para los eventos más oscuros de nuestra historia, con el fin de traducir la vida y el tiempo en una arquitectura que apele a la mente; por ejemplo, el Museo Judío de Copenhague, el Imperial War Museum en Manchester, la torre de la Libertad en Nueva York. En estos, la arquitectura surge a consecuencia de eventos que actúan negativamente en la siquis social usando el recuerdo, aun fresco en la memoria, para producir espacios que no borren el evento, sino que fomenten una imagen de prosperidad que persiste luego del evento catastrófico. Los planteamientos semejantes del arquitecto Lebeus Wood presentan una arquitectura construida bajo la premisa del cuerpo desmembrado que se reconstruye con los residuos dejados a causa de la catástrofe. Una arquitectura erigida por los componentes de la memoria que atan los eventos a la producción del espacio cotidiano. Ambos arquitectos trabajan su arquitectura para que formalmente ejerza como una imagen insólita que rompe con la normativa visual del contexto y que despierta sentimientos en aquellos que transitan el lugar.

Por su parte, Edward Hopper presenta en sus pinturas la pasividad y normativa del espacio donde se lleva a

