

Scripted Space / Scripted World

por José A. Pagán Rovira

Proyecto de fin de carrera (ARCH 501C) Profesora Nadya K. Nenadich

Luego de agotantes horas manejando por las vías interestatales que atraviesan el paisaje estadounidense, uno se acerca a la muy esperada área de descanso. Entre las opciones de alojamiento para la noche, se presenta la opción del “Hotel Tropical” que, a pesar del contraste con su entorno, promete evocar el lujo de los famosos *resorts* del trópico y todas las comodidades con ello asociadas. La habitación ostenta mobiliario de madera y sábanas coloridas, lámparas de pajilla y colores pasteles en las paredes. Los desayunos son festivos y vienen acompañados de bebidas de frutas heladas con sombrillitas. En el área recreativa no faltan la piscina, las sillas para broncearse y varias hamacas con una impresionante vista a sembradíos de trigo o maíz. En fin, la construcción de este espacio busca crear una experiencia que intenta evocar la percepción de una narrativa tropical. Norman Klein, escritor en temas de cultura de masas y estudios urbanos, define este tipo de espacio o experiencia bajo el concepto de *scripted space*¹, un entorno por el que se pasea o se navega (un centro comercial, una iglesia, un casino, un parque temático, un juego de computadoras), diseñado para poner de relieve el recorrido del espectador -el espacio intermedio- y no, los trucos que se exponen. Este tipo de espacio permite al espectador/usuario entrar y sentirse como si tuviera opciones ilimitadas, incluso cuando la realidad del espacio está diseñada con extrema precisión para un objetivo o “modo de ver” concreto. Puede equipararse a la libertad fabricada.

Klein explica que este *scripted space* emplea en su andamiaje distintos acercamientos efectistas destinados para provocar un grado de inmersión en el espectador/habitante que lo recorre. De modo que se privilegia al habitante en el “interior” del programa y se introduce una narrativa de “darse por vencido” ante una figura de poder (libreto). A tales efectos el espacio se debe formar mediante la utilización del artificio para emular una

“naturaleza” (“lo que parece natural a nuestros ojos”²).

En esencia, el *scripted space* quiere comunicar no sólo las posibles lecturas de sus elementos constructivos (Ej: las escaleras implican la posibilidad de movimiento vertical), sino que también utiliza signos y elementos comerciales, políticos, culturales o sociales que se perciben en el recorrido. El libreto que emplea es uno que afecta la manera en que el espacio es visto en función de intenciones que trascienden los efectos visuales. En la búsqueda se logra que una persona se incluya en un espacio con el fin de venderlo como producto o ideología: “... get the spectator to commit.”³

En esa misma línea vemos que el estilo barroco del siglo XVII buscaba emplear el artificio en sus planteamientos para afectar las susceptibilidades emocionales del espectador.⁴ Ya no bastaba confundir el ojo con la “copia” fidedigna del objeto que se presentaba (la naturaleza del objeto), sino que se prefería la idealización de ese objeto, a través del artificio, para llevar a cabo su representación de la experiencia. Un ejemplo de este tipo de aplicación lo eran los techos pintados en las estructuras, usualmente palacios e iglesias de la época. Estos se pintaban para brindar un aspecto de ilusión que removía el primer plano entre el espacio y el espectador. “... drama in baroque art is concerned with the psychological and theatrical devices [already inscribed]...it is a function of the effects of movement...”⁵ De manera que elementos como la sorpresa y el espectáculo en la ilusión eran unidades clave en lograr que el espectador lograra la inmersión que se deseaba en e. *script*. En algunos casos arquitectónicos, el artificio propició que el muro del objeto construido se viera afectado geoméricamente para lograr la inmersión deseada. El muro se convertiría en una segunda fachada que se torcía y se adhería a formas cóncavas y convexas con el fin de resaltar los contrastes entre la luz y la sombra.⁶ La utilización de este muro,

y el muro que usualmente lo apoyaba, propiciaba unos espacios intersticiales (“...the space between...”), donde la construcción del libreto se revelaba. Como bien dice Kitson, el movimiento en el espacio y el punto de vista que se le otorgaba al espectador afectaban la lectura del libreto.

Otro ejemplo de las manipulaciones efectistas lo emplea la Scala Regia, en el Vaticano, construida entre 1663 y 1666 por Gian Lorenzo Bernini. El espacio es para uso exclusivo del Papa e individuos a quienes les sea requerido recorrerlas. Los demás permanecen en la base, como meros espectadores, con una vista única del espacio ascendente. La estructura que conecta el Palacio del Vaticano a la basílica de San Pedro es una que emplea perspectivas forzadas y cambios de tamaño para lograr el efecto de “ascensión” a lo sagrado. Sin embargo, para el público general, esa “ascensión” es algo inalcanzable y meramente un espectáculo que verán desde su base.

No obstante, la definición del borde entre lo real y lo creado fue una idea rechazada en la creación de espacios programados para el siglo XIX. Por el contrario, las tendencias post industriales de la época buscaban representar el “orden genuino” de la naturaleza, como se veía en los modelos del jardín inglés. Sucedió entonces que la utilización de efectos especiales y puntos de vista ahora se mezclaban con lo “natural” para crear uniones difusas y límites difíciles de establecer.⁷ Klein expone: “...after 1780, most lavish Baroque effects no longer were produced. The Gaudiest of them were displaced by modernist special effects, by panoramas, vertiginous towers, industrial rides.” Así se explica la obra en el libro *The Search for Self*, donde se presenta una búsqueda por volver a un tipo de condición paradisíaca, donde la estilización de esta naturaleza llega a percibirse como algo más real que lo “natural”, eliminando aquellos sistemas artificiales

del precedente barroco y sustituyéndolos con el artificio que difuminaba estas fronteras. Este acercamiento al *scripted space* se hace evidente en jardines como Der Landschaftsgarten en Munich.⁸ Diseñado para el año 1927, el jardín presentaba a todos los efectos un paisaje idílico, el libreto de lo que la naturaleza debía ser. Sin lugar a dudas, el nuevo e ideal paisaje construido era precisamente un avatar del ideal que llevaba su libreto.

Es evidente, entonces, la idea de que tanto el Barroco en el siglo XVII, como el Romanticismo del siglo XIX-XX, creaban la distinción entre una realidad y una fantasía. Dicho de otro modo, ambos paradigmas se valían del cruce de límites entre la "realidad" y la "fantasía". No obstante, los parámetros que definen un *scripted space* a menudo traen a colación la posibilidad de un *script* omnipresente. Es considerable la posibilidad de que todo libreto es uno que se ve influenciado por los discursos ideológicos, ontológicos y epistemológicos que se acumulan a través del tiempo. Un libreto se ve afectado por el(los) anterior(es). Con esta acumulación, los significados y las extensiones de cada uno se mezclan, de manera que el diseñador tiene que manejar las implicaciones de los libretos anteriores para lograr un libreto que sea efectivo para lograr inmersión. Cabe mencionar que con esta acumulación se crea una falta de especificidad en esos libretos en cuanto a sus significados.

Pero, ¿qué sucede cuando la fantasía se descompone y el andamiaje del libreto se hace evidente? Paul Virilio plantea que, con la creación de un sistema, su descomposición es inevitable:

The accident is an invented miracle, a secular miracle, a revelation. When you invent the ship, you also invent the shipwreck; when you invent the plane you also invent the plane crash... Every technology carries its own negativity, which is invented at the same time as the technical progress.

Virilio llama a este evento el "accidente", donde la búsqueda maniática por exorcizar la duda siempre acompaña la creación de la ilusión.⁹ De la misma manera, el diseño de un *scripted space* propicia la creación de su "accidente", y es ahí donde el libreto se descompone. Jean Baudrillard, teórico francés, escribe en su libro *Simulacra and Simulation* sobre la inclinación de un objeto a cuestionar lo fantasioso y a validar una realidad aparente: "Simulation is...

dangerous because it always leaves [itself] open to [the] supposition that, above and beyond its object, law and order itself might be nothing but simulation." En fin, y a tono con el argumento de Virilio, lo que Baudrillard trae a colación es que con la creación de la fantasía siempre existe la búsqueda de la realidad.

La cultura en la que vivimos, con las influencias de un mercado global, así como influencias sociales y políticas en ámbitos tanto locales como internacionales, han propiciado el cuestionamiento del aspecto genuino de los objetos e ideas. No ocurre sin razón; las imágenes que recibimos y las tecnologías que las digieren antes de nuestro consumo mezclan los orígenes, las intenciones y los propósitos de manera que parecen no tener sentido o un inicio claro. En efecto, esa velocidad a la cual se percibe el objeto causa que el este busque presentarse dentro de esa fracción temporal en la cual es visto. Paul Virilio, en su libro *Lost Dimension* escribe:

The new produced and projected space has less to do with lines, surfaces and volume than with the minutiae of view-point, the dynamite of tenths-of-seconds. These viewpoints are simultaneously time-points on the tele-topological continuum of long-distance projection reception.

A tales efectos, el objeto, operando desde puntos de vista específicos, se fragmenta y simplifica su libreto en el cual la "realidad", independientemente de cómo se sintetiza y las condiciones que la rodeaban, ahora se ve editada y controlada.¹⁰ Por otra parte, la selección de los puntos de vista crea otros puntos de vista que no operan a favor del libreto, sino que buscan deshacerlo. Baudrillard expone que el resultado del flujo de información, y los medios por los cuales viaja, propicia que el objeto que se nos presenta no sea más que un avatar y una simulación de un posible original "real".¹¹ Esto presenta un tipo de contradicción en cuanto al comportamiento del individuo ante la diferencia entre lo "real" y lo "ficticio". Pues, al seguir el ejemplo de aquellos que buscaban liberar mentes en la franquicia de "Matrix", se buscaría exponer la "verdad" y deshacerse de cualquier ilusión o simulacro. El resultado de esta selección propicia que el andamiaje del libreto se haga evidente. No obstante, esa búsqueda por la verdad a veces se ve opacada por la necesidad de un tipo de escape. La gente prefiere operar bajo un número de controles versus el prospecto

de la inseguridad y lo desconocido.

En ese sentido, el individuo se comporta de manera similar a aquellos que buscaban permanecer en el "Matrix"; así como reflexionaba Cypher (integrante de esas "mentes libres" que prefería las comodidades del sistema a las condiciones de su "realidad") al decir: "Ignorance is bliss"¹². En el campo del diseño industrial y la manufactura se utilizan programas como *Catia* para simular las condiciones de construcción que luego se apoderan del proyecto. Dentro de su interfase virtual, el programa presenta en el espacio una simulación de cualquier lugar o condición, ya sea real o ficticia. Las ventajas son evidentes, ya que los cambios formales o compositivos al objeto pueden ser manejados y controlados antes de la concretización de su realidad física. En otras palabras, las posibles "realidades" del objeto y su producción se ponen a prueba y se evalúan en esta simulación mucho antes que en su "realidad". Son simulacros de objetos reales sin precedentes aparentes.

Es ahora, con la expansión y aperturas de los límites globales, que han comenzado a aliviarse las barreras conceptuales y a expandirse las representaciones de los libretos. De ahí que nos enfrentamos a un modelo de *scripted space* con bases conceptuales distintas y más difíciles de especificar que aquellas del Barroco y del Romanticismo. Las referencias para el diseño de libretos se ven sujetas a los cambios y velocidades, a las compresiones de tiempo y espacio que vemos en los medios de comunicación y a los discursos que se añaden o alteran cada vez.

La ciudad de Las Vegas es un ejemplo que emplea a menudo la utilización del espacio programado y la simulación de un sinnúmero de elementos. El famoso *strip*, con sus promesas de exceso, *glamour*, estilos cambiantes y libertad en el ocio, ha empleado prácticas de promoción y mercadeo desde sus principios; "...publicity, not history..."¹³. Las Vegas, al igual que otros entes del mercado capitalista, vende otro tipo de producto, el *lifestyle*. Ese concepto lo presenta Michael Sorkin, en su libro *Some Assembly Required*, llamándolo "...one of America's biggest exports."¹⁴ Hoteles como el *Venetian* ofrecen pequeños pedazos de los países que representan. Los canales artificiales con góndolas, los cantantes de ópera, las tiendas y los restaurantes ofrecen el libreto de una calle veneciana por el precio de un viaje al oeste del continente.

“Las referencias para el diseño de libretos se ven sujetas a los cambios y velocidades, a las compresiones de tiempo y espacio que vemos en los medios de comunicación y a los discursos que se añaden o se alteran cada vez.”

El espacio tiene todas las virtudes del destino que emula sin los “problemas” de ir a un país extraño con un idioma, comida, cultura y gente distinta. Todo el *script* se presenta desde lo conocido, y el temor del *unknown* ya no está presente. Este tipo de recorrido se repite varias veces a lo largo del *strip* con hoteles y atracciones a escalas de sus originales como New York-New York y la torre Eiffel. Cada uno ofrece una fantasía distinta dentro del conjunto del atractivo turístico de la ciudad y todo se encuentra mezclado en un gran *melting pot* donde las diferencias entre los libretos son el programa de la ciudad.

En Disney, el concepto del movimiento a través de las atracciones es parte íntegra de la percepción del libreto. La relación de la topografía con la transportación se explota. “The winter garden evokes distance, the railroad proximity.” De esta manera, se crea una versión editada, más accesible y un tanto sublime de sus originales cotidianos. El escape se infantiliza y el espacio se convierte en el *playground*.¹⁵ Sin embargo, y a diferencia del ejemplo de Las Vegas, el libreto que emplea Disney varía en que el mismo se presenta como el refugio de los “peligros” del mundo real. A modo de Ciudad Jardín, las atracciones de Disneyworld operan como destinos dentro del movimiento que el esparcimiento y su ubicación implican. A tales efectos, el acto de llegada a cada una de estas “plazas” se convierte en la única distinción entre lo que podría ser real y la fantasía Disney. La fuerza laboral que se encarga del mantenimiento de los parques permanece escondida de la vista del espectador. Ellos transitan túneles soterrados que conectan las atracciones y diferentes puntos de salidas que hacen que el mantenimiento del parque sea una actividad inconspicua y rara vez vista por quien compra un boleto. Los edificios

usualmente presentan una de sus fachadas, dejando el resto para utilidades o la misma estructura del artificio. Los controles sobre el libreto llegan a tales niveles que Disney, en un atentado de limpiar el libreto de toda posibilidad de accidente, intentó restringir el espacio aéreo sobre sus parques para eliminar la posibilidad de que un avión volara sobre los parques y sacara a quien lo viera del imaginario “Disney”.¹⁶ El resultado lleva a que los elementos que componen el *scripted space* se muevan a ser vistos y consumidos a la velocidad a la que el habitante transita por el parque.

La misma rigurosidad en controles de percepción y el manejo de los espacios que llevan a la inmersión de un libreto se puede ver en otros campos (un tanto más cotidiano) del diseño. A modo de desarrollos urbanos, los modelos del Nuevo Urbanismo de la década de los noventa buscaban patrones más densos de asentamiento (en vez del famoso *sprawl*), alternativas ecológicas a los medios de transportación y el *revival* de la cultura del peatón. El libreto de estos espacios profesaba un tipo de hegemonía sobre las tendencias de esparcimiento y comportamientos “desmedidos” de otros ejemplos urbanos.¹⁷ De su viaje al poblado nuevo-urbanista de Charleston, en Carolina del Sur, Sorkin escribe: “I was knocked out by the languid beauty of the place, the charm and intimacy of its streets, the beauty of its buildings, the situation of the town on the water.”¹⁸

Los desarrollos del nuevo urbanismo crearon para el habitante un libreto de “calidad de vida” que manejaba regulaciones en la construcción, códigos de comportamiento y una “esterilidad demográfica”. Los desarrollos se construyeron bajo un libreto de seguridad y ausencia del aparente “riesgo”, a lo que Sorkin responde: “...a single species (the white middle class) in a habitat of dulling

uniformity, the New Urbanism seeks the stability of the perfectly predictable, a Prozac halcyon on which nothing can go wrong.”¹⁹

Sin lugar a dudas, vemos que el Nuevo Urbanismo es un modelo de *scripted space*, donde se dieron los parámetros para la inmersión. Cabe entonces preguntar ¿cómo opera el accidente en este espacio programado? Si bien los desarrollos se rigen bajo tales reglas de comportamiento y manejo de espacios, es lógico pensar que los elementos excluidos en un momento se mostrarán como el accidente del Nuevo Urbanismo y las fuerzas que lo “descomponen”. Jean Baudrillard expone lo siguiente en su libro *El crimen perfecto*:

*¿Y por qué tenemos que descifrarlo, en lugar de que irradie su ilusión como tal, en todo su esplendor? Pues bien, también eso es un enigma, y forma parte del enigma que no podemos soportar su carácter enigmático. Que no podamos soportar su ilusión ni su apariencia pura forma parte del mundo.*²⁰

Pero es cuando el libreto se aplica a condiciones cotidianas que se hace presente el discurso entre lo real y lo imaginado y su incompatibilidad. En esa misma línea la validez de tales espacios podría ser cuestionada, de igual manera que buscamos en la naturaleza los significados de los misterios y las verdades.

La escalera papal, y la perspectiva que presenta al espectador, lleva consigo un libreto de ascensión a lo divino, aquello a lo que todo “buen cristiano” debe aspirar. Si tomamos los dibujos arquitectónicos de la escalera como punto de partida para modelar el espacio en tres dimensiones, comenzamos por percatarnos de que la perspectiva es una que se construye con el cerramiento de los muros a lo largo de la estructura. El diseño, además, utiliza el

elemento vertical repetitivo de las columnas para reforzar esta perspectiva. Un cambio en el tamaño de las columnas conforme se atraviesa hacia el tope de la escalera reafirma aún más el propósito de fuga.

El efecto deseado es visto, sin duda, en la base de las escaleras, el único punto de vista disponible al espectador. Sin embargo, al colocar el punto de vista al tope de la Scala Regia vemos una perspectiva totalmente disímil al punto de vista convencional. El ancho del corredor se reduce desde la base, donde ostenta más de veinte pies, de pared a pared, hasta el punto donde el corredor se reduce a un pasillo efectivo de menos de seis pies de ancho. Efectivamente, con cambiar el punto de vista del espectador en la escalera, se muestra el sistema que la construye y se descompone la fantasía que pretende crear el libreto. Pero tal descomposición no se basa únicamente en cambiar el punto de vista del espectador. Cabe entonces preguntar: ¿cómo se asume y se presenta el accidente en el *scripted world*? Esta investigación busca presentar una posible alternativa a tal pregunta.

En efecto, el accidente (véase el evento donde la fantasía muestra su estructura), debe formar parte íntegra del recorrido. En la manera en que el mismo se haga evidente dentro del *scripted space*, la ilusión que busca concretar se presenta como “controlada” dentro de su entorno.

Nctas / Notes

1. Klein, Norman, “The Electronic Baroque: Las Vegas, the mall, and George Bush” en *Verb: Conditioning, the Design of New Atmosphere, Effect & Experiences*. Actar, Barcelona, 2004. p.35.
2. *ibid.* p. 36.
3. Klein, Norman. *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*. The New Press, Nueva York, 2004. p.18.
4. Descripción del estilo barroco. Kitson Michael, *The Age of Baroque: Landmarks of the World's Art*. McGraw-Hill Book Company, Nueva York, 1966. p.15.
5. *Ibid.* p.41.
6. Kitson, Michael, *The Age of Baroque: Landmarks of the World's Art*. McGraw-Hill Book Company, Nueva York, 1966. p.48.
7. Kostof, Spiro, “The Search for Self: Architecture for a New World” en *A History of Architecture: Settings and Rituals*. Oxford University Press, Australia. p.168.
8. Klein, Norman. *The Vatican to Vegas: A History of Special Effects*. The New Press, Nueva York, 2004. p.31.
9. Descripción del accidente, cita de Paul Virilio en Featherstone, Mark. *Speed and Violence: Sacrifice in Virilio, Derrida, and Girard*. Abstract, Reino Unido, <http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap0602/virilio.htm>, 2000.
10. Virilio, Paul. “Improbable Architecture” en *Lost Dimension*. Nueva York: Semiotext(e), 1991. pp. 76-84.
11. *ibid.* p.16
12. Wachowsky, Andy (Director), Wachowsky, Larry (Director), and Silver, Joe (Producer). (1999). *The Matrix*. Burbank, CA: Warner Bros. Pictures
13. Asker, David, A. Day, George S., *Consumerism: Search for the Consumer Interest*. The Free Press, Nueva York, 1974.
14. Sorkin, Michael. “Millenium in Vegas”, en *Some Assembly Required*. University of Minesota Press, Minneapolis, 2001. pp.60-62.
15. Sorkin, Michael. “See You in Disneyland”, en *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. EE.UU. The Noonday Press, 1992. p.210.
16. *ibid.* p.207.
17. Sorkin, Michael. “Acting Urban”, en *Some Assembly Required*. University of Minesota Press, Minneapolis, 2001. p.66.
18. *ibid.* p.65
19. *ibid.* p. 67
20. Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama, (Ciudad), (Año). P.13.