



FRANCESCO CARERI

WALKSCAPES

M 
736394
BIBLIOTECA CENTRAL

NDAR
COTTO PRÁCTICA
ESTÉTICA

GG

736394

FRANCESCO CARERI

WALKSCAPES

EL ANDAR COMO PRÁCTICA ESTÉTICA

Prefacio de
Gilles A. Tiberghien

Traducción de
Maurici Pla

GG®

UNAM
BIBLIOTECA CENTRAL

CLASIF. 58472
C3518

Diseño: Toni Cabré/Editorial Gustavo Gili, SL

a Zozzo, con afecto

Ilustración de la cubierta: Grabado rupestre, Bedolina, Val Camonica, Italia, c. 10000 a. C.
De: Pallottini, Mariano, *Alle origini della città europea*, Quasar, Roma, 1985.

MATRIZ 1643561

NUM ADO 736394

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© de la traducción: Maurici Pla
© del prólogo: Gilles A. Tiberghien
© Francesco Careri
© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2013

Créditos fotográficos:

Pág. 37: cortesía de la Galerie Baudoin Lebon;
pág. 60: Collection of Jon and Joan Hendricks. © The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection Foundation, Nueva York; pág. 61 (abajo): extraído del libro André Parinaud (ed.), *André Breton-Entre-tiens*, Edizione Erre Emme, Roma, 1991; pág. 84: © Donation Jorn/Vegap, Barcelona 2013; págs. 90, 93: © Constant/Vegap, Barcelona 2013; pág. 106: © Carl André/Vegap, Barcelona 2013; págs. 177, 114, 124: © Richard Long/Vegap, Barcelona 2013; pág. 117: Collection Museum of Fine Art, Houston, cortesía de Dennis Oppenheim; págs. 119: cortesía de la Barbara Gladstone Gallery; págs. 120-121: cortesía de Jon Hendricks. The Gilbert & Lila Silverman Fluxus Collection, Detroit; págs. 131, 135-137: © Estate of Robert Smithson/Vegap, Barcelona 2013. Cortesía de John Weber Gallery, Nueva York; pág. 150: cortesía archivo Stalker.

Printed in Spain

ISBN: 978-84-252-2598-7

Depósito legal: B. 20.669-2013

Impresión: futurgrafic, Molins de Rei (Barcelona)

PROV	<u>EGG ME</u>
FACT.	<u>16699</u>
FECHA	_____
PRECIO	_____
FE	_____

Editorial Gustavo Gili, SL
Rosselló 87-89, 08029 Barcelona, España. Tel. (+34) 93 322 81 61
Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 55 55 60 60 11

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- 07 *La ciudad nómada*
por Gilles A. Tiberghien

13 WALKSCAPES

I. ERRARE HUMANUM EST...

- 23 Cain, Abel y la arquitectura
28 Espacio nómada y espacio errático
40 Del recorrido al menhir
49 El benben y el ka

II. ANTI-WALK

- 59 La visita dadaísta
63 El reodýmado urbano
66 La deambulaci3n surrealista
68 La ciudad como líquido amniótico
71 De la ciudad banal a la ciudad inconsciente
73 La deriva letrista
77 La teoría de la deriva
80 El archipiélago influenciado
89 Ciudad lúdica contra ciudad burguesa
92 El mundo como laberinto nómada

III. LAND WALK

- 101 El viaje de Tony Smith
104 Expansiones de campo
112 Del menhir al recorrido
115 Hollando el mundo
123 El caminante sobre el mapa
126 La odisea suburbana
138 El paisaje entrópico

IV. TRANSURBANANCIA

- 147 Descalzos por el caos
149 El archipiélago fractal
154 Zonzo

WALKSCAPES TEN YEARS AFTER

- 161

169 Bibliografía
184 Agradecimientos

LA CIUDAD NÓMADA

Gilles A. Tiberghien

Con *Walkscapes*, Francesco Careri ha hecho más que escribir un libro sobre el andar entendido como una herramienta crítica, como una manera obvia de mirar el paisaje, como una forma de emergencia de cierto tipo de arte y de arquitectura. Proporciona también al grupo Stalker, formado en su origen por jóvenes arquitectos todavía estudiantes, una obra que de algún modo enraíza sus actividades en el pasado, construye su genealogía, tal como lo hizo André Breton cuando consideró históricamente el surrealismo como una especie de cola de cometa del romanticismo alemán, y tal como lo hicieron por su parte los románticos de Jena, en su revista *Athenaeum*, cuando se apropiaron de Nicolas Chamfort, de Miguel de Cervantes o de William Shakespeare declarándolos románticos *avant-la-lettre*. Y también como lo hizo Robert Smithson, quien, en su último texto sobre Central Park, veía a Frederick Law Olmstead, su creador, como un ancestro del *land art*.

Más que a los surrealistas —a quienes sin embargo vuelve a leer oportunamente en el libro, a través de *Nadja* y *El amor loco*, de André Breton, o de *El campesino de París*, de Louis Aragon—, es a Dada y a sus garbeos por la capital, a sus caminatas al azar por la campiña francesa, a lo que Francesco Careri apela. Y, todavía más cercanos a nosotros, son los situacionistas a quienes podrían compararse los Stalker. Ambos grupos comparten su gusto por las investigaciones urbanas, su sensibilidad hacia las transformaciones contemporáneas y hacia los síntomas característicos de una sociedad en proceso de mutación, por no decir de “descomposición”. Ambos han sabido escrutar el inconsciente de la ciudad, del mismo

modo que lo hizo Walter Benjamin en su día examinando el París del siglo XIX.

En su artículo "Rome archipel fractal", Careri ha escrito: "Hemos escogido el recorrido como una forma de expresión que subraya un lugar trazando físicamente una línea. El hecho de atravesar, instrumento de conocimiento fenomenológico y de interpretación simbólica del territorio, es una forma de lectura psicogeográfica del territorio comparable al *walkabout* de los aborígenes australianos". Las referencias, por muy implícitas que sean, son suficientemente claras.

Sin embargo, que nadie se lleve a engaño: ni Stalker ni Francesco Careri son por ello unos *neo-situ*. Es cierto que Stalker constituye un grupo, pero se trata de un grupo completamente informal, y si Francesco Careri y Lorenzo Romito son sus dos teóricos más productivos, no poseen ningún monopolio sobre el tema. Por lo demás, cada uno de los miembros del grupo sabe muy bien lo que debe a todos los demás; su número puede variar entre siete y una veintena de individuos, según el momento. Esta es una diferencia fundamental con respecto a los grupos de vanguardia que jalonan la historia del siglo XX, que reclutaban y excluían alternativamente a sus miembros. En este caso nos encontramos frente a una práctica experimental que va aplicando distintas herramientas teóricas en función de sus necesidades, siempre con un sentido de la oportunidad que le confiere una gran flexibilidad y una considerable movilidad intelectual. Es cierto que en enero de 1996 el grupo redactó un manifiesto.² Sin embargo, su lectura nos puede convencer con bastante rapidez de su carácter no dogmático y de su función esencialmente heurística. *Walkscapes* es partícipe de este mismo espíritu. Pone en perspectiva una práctica de la que Stalker quiere ser su continuación, su ampliación, su ajuste y —por qué no— en cierto sentido también el cumplimiento de sus objetivos. Francesco Careri ha puesto a disposición del grupo sus investigaciones históricas, y también su inventiva teórica, a través de la práctica del andar tal como él la entiende, propone una nueva lectura de la historia del arte desde la elevación de los menhires, pasando por Egipto y la Grecia Antigua, hasta los artistas del *land art*.

Las observaciones antropológicas, filosóficas, sociopolíticas y artísticas que nos ofrece el autor también se ponen al servicio de un propósito de una gran claridad, cuyo objetivo es conducirnos hasta el momento actual, hasta *zozzo*, un lugar puramente lingüístico que podemos encontrar en la expresión italiana *andare a zozzo*, que significa errabundear sin objetivo, tal como lo hacía el paseante de la ciudad del siglo XIX.

Ahora bien, esta expresión es lo que suele llamarse un "sintagma estereotipado", que solo puede ser concordante con una realidad intemporal. En la actualidad todas las referencias han desaparecido: ya no atravesamos a *zozzo* como lo hacíamos ayer, con la seguridad de que vamos desde el centro hacia la periferia. Hubo un tiempo en que el centro era denso, y las inmediateces eran cada vez más dispersas. En la actualidad, el centro está formado por una constelación de vacíos.

La idea que cruza todo el libro, y que el autor expone de un modo convincente —poco importa si es históricamente cierta, con tal de que sea operativa—, es que, en todas las épocas, el andar ha producido arquitectura y paisaje, y que esta práctica, casi olvidada por completo por los propios arquitectos, se ha visto reactivada por los poetas, los filósofos y los artistas, capaces de ver aquello que no existe y hacer que surja algo de ello. Por ejemplo, Emmanuel Hocquard y Michael Palmer, quienes en 1990 fundaron el Museo de la Negatividad tras haber descubierto un inmenso agujero junto a la autopista del norte, en Francia; o Gordon Matta-Clark, quien en la década de 1970 compró unas minúsculas parcelas de terreno situadas entre edificios casi medianeros, declarando que "en medio del 'espacio negativo' existe un vacío que permite que los componentes puedan ser vistos de un modo móvil, de un modo dinámico".³

Podemos encontrar un inventario de cierta cantidad de actitudes y reflexiones filosóficas suscitadas por el andar en el libro de Bruce Chatwin (citado muchas veces por Careri) *The Songlines* (*Los trazos de la canción*), una especie de himno al pensamiento nómada, más que propiamente al nomadismo. Efectivamente, el andar vuelve visibles, al dinamizarlas, unas líneas, los trazos de los cánticos (*songlines*) que dibujan el territorio aborígen, unas líneas de huida que revientan

la pantalla del paisaje en su representación más tradicional; unas "líneas hechizadas", tal como las llama Gilles Deleuze, que arrastran el pensamiento tras el movimiento de las cosas, a lo largo de las vetas dibujadas en el fondo del mar por los trayectos de las ballenas, tan bien descritos por Herman Melville en *Moby Dick*.

Ahora bien, el mundo que Careri y sus amigos exploran, sobre todo, es el de las transformaciones urbanas sufridas por lo que en otro tiempo se llamaba "el campo", y del que solo permanece una realidad "horadada" o "apolillada" —el autor utiliza la imagen de la piel de leopardo, "con manchas vacías en la ciudad construida y manchas llenas en medio del campo"—, un conjunto de territorios que pertenecen a los *suburbs*, una palabra que según Robert Smithson significa literalmente 'ciudad inferior', y que describe como "un abismo circular entre la ciudad y el campo, un lugar donde las construcciones parecen desaparecer ante nuestros ojos, parecen disolverse en una babel o en unos limbos en declive". Ahí —añade— "el paisaje se borra bajo el efecto de unas expansiones y unas contracciones siderales".⁴

Esta noción no es —o ya no es—, ni mucho menos, únicamente europea, como lo demuestra la referencia americana a Smithson. Nos recuerda asimismo a John Brinckerhoff Jackson, un gran observador del paisaje, muy interesado por los trazados y la organización de las carreteras en el territorio norteamericano, que demostró de qué modo, lejos de limitarse a atravesar los paisajes y las aglomeraciones, las carreteras generaban nuevas formas de espacios donde era posible habitar, creando con ello nuevas formas de sociabilidad. "Las carreteras ya no conducen simplemente a lugares —escribió—, son lugares".⁵ Así son también los caminos que toma Stalker en sus andanzas por "las partes ocultas de la ciudad", más allá de los grandes ejes de comunicación.

John Brinckerhoff Jackson constató precisamente lo mismo que este grupo de nómadas italianos: la formación de un nuevo paisaje que no se correspondía ni con el de las representaciones clásicas dibujadas por el poder, ni con sus formas "vernáculos", que él observaba con predilección. Este paisaje inédito ha sido creado por las carreteras y por las nuevas formas de movilidad y de transporte de

bienes, en otro tiempo almacenados en las casas. Se caracteriza por la movilidad y el cambio, y es en las inmediaciones de estas vías de comunicación donde se producen los encuentros, como también, sin duda, un nuevo tipo de solidaridad. De ese modo, "Las iglesias se convierten en discotecas, y las viviendas en iglesias [...]. Podemos encontrar espacios vacíos en el corazón mismo de las densas ciudades, e instalaciones industriales en medio del campo".⁶

Sin embargo, estos intersticios, estos vacíos que Careri observa y que no se encuentran solamente en las inmediaciones de las ciudades sino también en su corazón, están ocupados por una población "marginal" que ha creado unas redes ramificadas e ignoradas por la mayoría, unos lugares desapercibidos puesto que son siempre móviles, y que forman, según dice el autor, una especie de océano en el que las manzanas de viviendas serían como archipiélagos. Se trata de una imagen eficaz, puesto que es muy indicativa de la indeterminación relativa de los límites suscitados por el andar.

"Marcas" (*marches*) era el nombre tradicional que solía darse a los lugares situados en los confines de un territorio, a los bordes de sus fronteras.⁷ Del mismo modo, el andar (*marche*) designa un límite en movimiento, que en realidad no es más que lo que solemos llamar frontera. Esta va siempre a la par con las franjas, los espacios intermedios, los contornos indefinibles que solo podemos ver realmente cuando andamos por ellos. El andar pone también de manifiesto las fronteras interiores de la ciudad, y revela las zonas identificándolas. De ahí el bello nombre de *Walkscapes*, que define muy bien el poder revelador de esta dinámica, poniendo en movimiento todo el cuerpo —el individual, pero también el social— con el fin de transformar el espíritu de quien a partir de ahora ya sabe mirar. Un propósito como este conlleva un auténtico posicionamiento "político" —en el sentido primordial de la palabra—, un modo de considerar el arte, el urbanismo y el proyecto social a una distancia igual y suficiente entre ellos, con el fin de dilucidar con eficacia estos vacíos de los que tanta necesidad tenemos para *vivir bien*.

- ¹ Careri, Francesco, "Rome archipel fractal. Voyage dans les combles de la ville", *Tecniques & Architecture*, núm. 427, París, agosto-septiembre de 1996.
"Psicogeografía. Estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos". *Internationale Situationniste*, núm. 1, París, junio de 1958 (versión castellana: Andreotti, Libero y Costa, Xavier [eds.], *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Macba/Actar, Barcelona, 1996).
- ² Reeditado en francés y en italiano en: *Stalker: attraverso i territori attuali/À travers les territoires actuels*, Jean-Michel Place, París, 2000.
- ³ Hocquard, Emmanuel, "Taches Planches", en *Ma Haie. Un privé à Tanger II*, POL, París, 2001. AA VV, *Gordon Matta-Clark* (catálogo de exposición), IVAM Centre Julio González, Valencia, 1993.
- ⁴ Smithson, Robert, "A Museum of Language in the Vicinity of Art", *Art International*, marzo de 1968. Recogido en Holt, Nancy (ed.), *The Writings of Robert Smithson*, New York University Press, Nueva York, 1979, págs 67-78 (versión castellana: "El museo del lenguaje en las inmediaciones del arte", en *Robert Smithson. Selección de escritos*, Alias, Ciudad de México, 2009).
- ⁵ Jackson, John Brinckerhoff, "Roads Belong in the Landscape", en *A Sense of Place, a Sense of Time*, Yale University Press, New Haven, 1994, págs. 186-205 (versión castellana: *Las carreteras forman parte del paisaje*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2011, pág. 11).
- ⁶ Jackson, John Brinckerhoff, *Discovering the Vernacular Landscape*, Yale University Press, New Haven, 1984. Es posible establecer una relación entre este texto y lo escrito por Francesco Careri: "Visitamos iglesias que parecían tinglados industriales, fábricas exentas de afectación parecidas a catedrales en ruinas, y ruinas romanas en el mismo estado en que las vieron Goethe, Poussin y Piranesi". "Rome archipel fractal", *op. cit.*
- ⁷ Véase el sugerente libro de Piero Zanini, *Significati del confine*, Mondadori, Milán, 2000.

WALKSCAPES

atravesar
abrir
reconocer
descubrir
atribuir
comprender
inventar
asignar
bajar
subir
trazar
dibujar
hollar
habitar
visitar
explicar
recorrer
percibir
guiarse
observar
escuchar
celebrar
navegar
husmear
acceder
encontrar
albergar
medir
captar
poblar
construir
encontrar
recoger
no recoger
espíar
perseguir
meterse
interaccionar
saltar
indagar
dejarse llevar
abandonar
no dejar

un territorio
un sendero
un lugar
vocaciones
valores estéticos
valores simbólicos
una geografía
toponímicos
por un barranco
a una montaña
una forma
un punto
una línea
un círculo
una piedra
una ciudad
un mapa
sonidos
por los olores
los espinos
las cavidades
los peligros
por un desierto
una floresta
a un continente
un archipiélago
una aventura
una descarga
otros lugares
sensaciones
relaciones
objetos
frases
cuerpos
personas
animales
en un agujero
una malla
un muro
un recinto
por un instinto
un andén
huellas

andarse

orientarse

perdersse

errabundear

sumergirse

vagar

adentrarse

ir hacia adelante

La lista de la página opuesta incluye una serie de acciones que solo recientemente han entrado a formar parte de la historia del arte, y que podrían convertirse en un útil instrumento estético con el cual explorar y transformar los espacios nómadas de la ciudad contemporánea. Antes de levantar el menhir —llamado en egipcio *benben*: “la primera piedra que surgió del caos”—, el hombre poseía una manera simbólica con la cual transformar el paisaje. Esta manera era el andar, una acción fatigosamente aprendida durante los primeros meses de vida, que se convertiría más tarde en un acto que dejaba de ser consciente y pasaba a ser natural, automático. A través del andar el hombre empezó a construir el paisaje natural que lo rodeaba, y a través del andar se han conformado en nuestro siglo las categorías con las cuales interpretamos los paisajes urbanos que nos rodean.

ERRARE HUMANUM EST...

La acción de atravesar el espacio nace de la necesidad natural de moverse con el fin de encontrar alimentos e informaciones indispensables para la propia supervivencia. Sin embargo, una vez satisfechas las exigencias primarias, el hecho de andar se convirtió en una acción simbólica que permitió que el hombre habitara el mundo. Al modificar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convirtió en la primera acción estética que penetró en los territorios del caos, construyendo un orden nuevo sobre cuyas bases se desarrolló la arquitectura de los *objetos colocados en él*. Andar es un arte que contiene en su seno el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. A partir de este simple acto se han desarrollado las más importantes relaciones que el hombre ha establecido con el territorio.

La trashumancia nómada, considerado por lo general como el arquetipo de cualquier recorrido, constituye en realidad un desarrollo de las interminables batidas de caza del paleolítico, cuyos significados simbólicos fueron traducidos por los egipcios por medio del *ka*, el símbolo del eterno *errar*. El errar primitivo ha continuado vivo en la religión (el recorrido en tanto que mito) así como en las for-

mas literarias (el recorrido en tanto que narración), transformándose de ese modo en recorrido sagrado, danza, peregrinación o procesión. Solo en el siglo xx, al desvincularse de la religión y de la literatura, el recorrido ha adquirido el estatuto de puro acto estético. En la actualidad podríamos construir una historia del andar como forma de intervención urbana, que contiene los significados simbólicos de aquel acto creativo primario: el errar en tanto que arquitectura del paisaje, entendiendo por "paisaje" el acto de transformación simbólica, y no solo física, del espacio antrópico.

Bajo esta perspectiva he profundizado en tres importantes momentos de transición de la historia del arte —todos ellos absolutamente advertidos por los historiadores— cuyo punto de inflexión ha sido una experiencia relacionada con el andar. Se trata de la transición del dadaísmo al surrealismo (1921-1924), la de la Internacional Letrista a la Internacional Situacionista (1956-1957), y la del minimalismo al *land art* (1966-1967). Al analizar dichos episodios se llega con claridad a una historia de la ciudad recorrida que va de la *ciudad banal* de Dada hasta la ciudad entrópica de Robert Smithson, pasando por la *ciudad inconsciente y onírica* de los surrealistas y por la *ciudad lúdica y nómada* de los situacionistas. La ciudad descubierta por los vagabundeos de los artistas es una ciudad líquida, un *liquido amniótico* donde se forman de un modo espontáneo los *espacios otros*, un archipiélago urbano por el que navegar caminando a la deriva: una ciudad en la cual los *espacios del estar* son como las islas del inmenso océano formado por el *espacio del andar*.

ANTI-WALK

El acto de andar ha sido experimentado durante las primeras décadas del siglo xx como una forma de anti-arte. En 1921, Dada organiza en París una serie de "visitas excursiones" a los lugares más banales de la ciudad. Es la primera vez que el arte rechaza los lugares reputados con el fin de reconquistar el espacio urbano. La "visita" constituye uno de los instrumentos escogidos por Dada para hacer realidad una superación del arte que deberá actuar como

hilo conductor de la comprensión de las vanguardias posteriores. En 1924, los dadaístas parisinos organizan un vagabundeo a campo abierto. Entonces descubren en el andar un componente onírico y surreal, y definen dicha experiencia como una "deambulación", una especie de *escritura automática* en el espacio real capaz de revelar las *zonas inconscientes* del espacio y las partes oscuras de la ciudad. A principios de la década de 1950, la Internacional Letrista, en respuesta al deambular surrealista, empieza a construir aquella *Teoría de la deriva* que en 1956, en Alba, entrará en contacto con el universo nómada. En 1957, Constant proyecta un campamento para los gitanos de Alba, mientras Asger Jorn y Guy Debord presentan las primeras imágenes de una ciudad basada en la deriva. La deriva urbana letrista se transforma en construcción de situaciones mediante la experimentación de las conductas lúdico creativas y de los ambientes unitarios. Constant reelabora la teoría situacionista con el fin de desarrollar la idea de una ciudad nómada —La Nueva Babilonia—, trasladando el tema del nomadismo al ámbito de la arquitectura y sentando con ello las bases de las vanguardias radicales de los años posteriores.

LAND WALK

Durante la segunda mitad del siglo xx se considera el andar como una de las formas que los artistas utilizan para intervenir en la naturaleza. En 1966 aparece en la revista *Artforum* el relato del viaje de Tony Smith por una autopista en construcción. Este texto da origen a una polémica entre los críticos modernos y los artistas minimalistas. Algunos escultores empiezan a explorar el tema del recorrido, primero como objeto, más tarde en tanto que experiencia. El *land art* revisita a través del andar los orígenes arcaicos del paisajismo y de las relaciones entre arte y arquitectura, haciendo que la escultura se reapropie de los espacios y los medios de la arquitectura. En 1967, Richard Long realiza *A Line Made by Walking*, una línea dibujada hollando la hierba de un prado. Su acción deja una traza en el suelo, el objeto escultórico se encuentra completamente ausente, el hecho

de andar se convierte en una forma artística autónoma. El mismo año, Robert Smithson termina *A Tour of the Monuments of Passaic*. Se trata del primer viaje a través de los espacios vacíos de la periferia contemporánea. Su viaje entre los nuevos monumentos lleva a Smithson a algunas consideraciones: la relación entre el arte y la naturaleza ha cambiado; la propia naturaleza ha cambiado; el paisaje contemporáneo anteproduce su propio espacio; en las partes oscuras de la ciudad se encuentran los futuros abandonados, generados por la entropía.

TRANSURBANCIA

La lectura de la ciudad actual desde el punto de vista del errabundeo se basa en las "transurbancias" llevadas a cabo por Stalker a partir de 1995 en algunas ciudades europeas. Perdiéndose entre las amnesias urbanas, Stalker encontró aquellos espacios que Dada había definido como banales, así como aquellos lugares que los surrealistas habían definido como el *inconsciente de la ciudad*. Las transformaciones, los desechos y la ausencia de control han producido un sistema de espacios vacíos (el mar del archipiélago) que pueden ser recorridos caminando a la deriva, como en los sectores laberínticos de La Nueva Babilonia de Constant: un espacio nómada ramificado como un sistema de *veredas urbanas* que parece haber surgido como producto de la entropía de la ciudad, como uno de los "futuros abandonados" descritos por Robert Smithson. Entre los pliegues de la ciudad han crecido espacios de tránsito, territorios en constante transformación a lo largo del tiempo. En estos territorios es posible superar, en estos momentos, la separación milenaria entre los espacios nómadas y los espacios sedentarios.

En realidad, el nomadismo siempre ha vivido en ósmosis con el sedentarismo, y la ciudad actual contiene en su interior tanto espacios nómadas (*vacíos*) como espacios sedentarios (*llenos*), que viven unos junto a los otros en un delicado equilibrio de intercambios recíprocos. La ciudad nómada vive actualmente dentro de la ciudad sedentaria, y se alimenta de sus desechos y a cambio se ofrece su

propia presencia como una nueva naturaleza que solo puede recorrerse habiéndola.

Al igual que el recorrido errático, la transurbancia es una especie de prearquitectura del paisaje contemporáneo. Por ello, el primer objetivo de este libro es desmentir cualquier imaginario antiarquitectónico del nomadismo, y por ende del andar: el menhir, el primer objeto del paisaje a partir del cual se desarrolla la arquitectura, procede de los cazadores del paleolítico y de los pastores nómadas. El paisaje entendido como una *arquitectura del vacío* es una invención de la cultura del errabundeo. Tan solo en los últimos diez mil años de vida sedentaria hemos pasado de la arquitectura del espacio vacío a la arquitectura del espacio lleno.

El segundo objetivo del libro es comprender la ubicación del recorrido en la historia de los arquetipos arquitectónicos. Con este fin he realizado una incursión en las raíces de la relación entre el recorrido y la arquitectura, y por ende entre el errabundeo y el menhir, en una era en la cual la arquitectura no existía todavía como construcción física del espacio, sino tan solo —en el interior del recorrido— como construcción simbólica del territorio.

POR UNA NUEVA EXPANSIÓN DE CAMPO

El término 'recorrido' se refiere al mismo tiempo al acto de atravesar (el recorrido como acción de andar), la línea que atraviesa el espacio (el recorrido como objeto arquitectónico) y el relato del espacio atravesado (el recorrido como estructura narrativa). Aquí queremos proponer el recorrido como una forma estética disponible para la arquitectura y el paisaje. En nuestro siglo, el redescubrimiento del recorrido tuvo lugar primero en el terreno literario (Tristan Tzara, André Breton y Guy Debord eran escritores), luego en el terreno de la escultura (Carl Andre, Richard Long y Robert Smithson son escultores). En el terreno de la arquitectura, el recorrido llevó a buscar en el nomadismo los fundamentos históricos de la antiarquitectura radical, pero todavía no ha encontrado un desarrollo positivo. Algunos campos disciplinares han realizado por

medio del recorrido una "expansión de campo" propia (Rosalind Krauss) con el fin de enfrentarse a sus propios límites. Al recorrer los márgenes de sus propias disciplinas, muchos artistas han intentado no caer en el abismo de la negación, abierto conscientemente por Dada a principios del siglo xx, intentando superarlo. Breton convirtió el anti-arte de Dada en el surrealismo por medio de una expansión hacia la psicología. Partiendo de nuevo de Dada, los situacionistas se propusieron convertir el anti-arte en una disciplina unitaria (*el urbanismo unitario*) por medio de una expansión hacia la política. El *land art* convirtió el objeto escultórico en una construcción del territorio por medio de una expansión hacia el paisaje y la arquitectura.

Se ha observado en numerosas ocasiones que, durante los últimos años, la disciplina arquitectónica ha expandido su propio campo hacia la escultura y el paisaje. En esta dirección cabe situar también la acción de recorrer el espacio, entendida ya no como una manifestación del anti-arte, sino como una forma estética que ha alcanzado el estatuto de disciplina autónoma. Actualmente la arquitectura podría expandirse hacia el campo del recorrer los espacios públicos metropolitanos, con el fin de investigarlos, de hacerlos visibles. Con ello no quiero incitar a los arquitectos y los paisajistas a abandonar las mesas de dibujo y ponerse la mochila de la transurbancia nómada, ni a teorizar la ausencia absoluta de recorridos para permitir que el ciudadano se extravíe, aunque muy a menudo el *errar* podría ser considerado como un *valor* más que como un *error*. Quiero señalar más bien que el andar es un instrumento estético capaz de describir y de modificar aquellos espacios metropolitanos que a menudo presentan una naturaleza que debería comprenderse y *llenarse de significados*, más que proyectarse y *llenarse de cosas*. A partir de ahí, el andar puede convertirse en un instrumento que, precisamente por su característica intrínseca de lectura y escritura simultáneas del espacio, resulte idóneo para prestar atención y generar unas interacciones en la mutabilidad de dichos espacios, para intervenir en su constante devenir por medio de una acción en su campo, en el *qui ed ora* de sus transformaciones, compartiendo, desde su interior, las mutaciones de aquellos espacios que ponen en crisis el proyecto

contemporáneo. En la actualidad, la arquitectura es capaz de transformar el recorrido que lleva de la anti-arquitectura al expediente, expandir su propio campo de acción disciplinar hacia campos vecinos, dar un paso más en la dirección del recorrido. Las páginas que siguen quieren ser una contribución en dicha dirección.

“Por más que el trayecto nómada siga pistas o caminos habituales, su función no es la del camino sedentario, que consiste en distribuir a los hombres en un espacio cerrado, asignando a cada uno su parte y regulando la comunicación entre las partes. El trayecto nómada hace lo contrario, distribuye los hombres (o los animales) en un espacio abierto, indefinido, no comunicante”.

Deleuze, Pilles y Guattari, Félix, *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, París, 1980 (versión castellana: *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Pre-Textos, Valencia, 1997).

I. ERRARE HUMANUM EST...

CAÍN, ABEL Y LA ARQUITECTURA

La primitiva separación de la humanidad entre nómadas y sedentarios traería como consecuencia dos maneras distintas de habitar el mundo y, por tanto, de concebir el espacio. Existe un convencimiento generalizado de que mientras los sedentarios —en tanto que habitantes de la ciudad— deben ser considerados como los “arquitectos” del mundo, los nómadas —en tanto que habitantes de los desiertos y de los espacios vacíos— deberían ser considerados como “anarquitectos”, como experimentadores aventureros y, por tanto, contrarios de hecho a la arquitectura y, en general, a la transformación del paisaje. Sin embargo, quizás las cosas sean en realidad más complejas. Si revisitamos el mito de Caín y Abel en clave arquitectónica, podremos observar que la relación que instauran el nomadismo y el sedentarismo con la construcción del espacio simbólico surge, por el contrario, de una ambigüedad originaria. Tal como puede leerse en el Génesis, tras una primera división sexual de la humanidad —Adán y Eva— sigue, en la segunda generación, una división del trabajo y, por tanto, del espacio. Los hijos de Adán y Eva encarnan las dos almas en que fue dividida, desde sus inicios, la estirpe humana: Caín es el alma sedentaria, Abel es el alma nómada. Por deseo expreso de Dios, Caín se habría dedicado a la agricultura, y Abel al pastoreo. De ese modo Adán y Eva dejaron a sus hijos un mundo repartido equitativamente: a Caín le correspondió la propiedad de toda la tierra y a Abel la de todos los seres vivos.¹

Sin embargo, los padres confiaron ingenuamente en el amor fraternal y no tuvieron en cuenta el hecho de que todos los seres vivos

necesitaban la tierra para moverse y, sobre todo, que también los pastores la necesitaban para alimentar a sus rebaños. Así pues, tras una disputa, Caín acusó a Abel de haberse extralimitado y, como todo el mundo sabe, lo mató, condenándose a sí mismo a la condición de eterno vagabundo a causa de su pecado fratricida: "Cuando labres la tierra, no te dará sus frutos, y andarás por ella fugitivo y errante".

Según las raíces de los nombres de los dos hermanos, Caín puede ser identificado con el *homo faber*, el hombre que trabaja y que se apropia de la naturaleza con el fin de construir materialmente un nuevo universo artificial, mientras que Abel, al realizar a fin de cuentas un trabajo menos fatigoso y más entretenido, puede ser considerado como aquel *homo ludens* tan querido por los situacionistas, el hombre que juega y que construye un sistema efímero de relaciones entre la naturaleza y la vida. Sus distintos usos del espacio se corresponden de hecho a unos usos del tiempo también distintos, resultantes de la primitiva división del trabajo. El trabajo de Abel, que consistía en andar por los prados pastoreando sus rebaños, constituía una actividad privilegiada comparada con las fatigas de Caín, quien tenía que estar en el campo arando, sembrando y recolectando los frutos de la tierra. Si la mayor parte del tiempo de Caín estaba dedicada al trabajo, por lo cual se trataba por entero de un tiempo útil productivo, Abel disponía de mucho tiempo libre para dedicarse a la especulación intelectual, a la exploración de la tierra, a la aventura, es decir, al juego: un tiempo no utilitario por excelencia. Su tiempo libre es, por tanto, lúdico, y llevará a Abel a experimentar y a construir un primer universo simbólico en torno a sí mismo. La actividad de andar a través del paisaje con el fin de controlar la grey dará lugar a una primera mapación del espacio y, también, a aquella asignación de los valores simbólicos y estéticos del territorio que llevará al nacimiento de la arquitectura del paisaje. Por tanto, al acto de andar van asociados, ya desde su origen, tanto la creación artística como un cierto rechazo del trabajo, y por tanto de la obra, que más tarde desarrollarán los dadaístas y los surrealistas parisinos; una especie de pereza lúdico contemplativa que está en la base de la *flânerie* antiartística que cruza todo el siglo XX.

Caín y Abel

"Los nombres de los hijos de Adán forman una pareja de opuestos complementarios. 'Abel' proviene del hebreo *Abel*, y significa 'aliento' o 'vapor'; es un término que se refiere a cualquier cosa animada que se mueva y que sea transitoria, incluida su propia vida. La raíz de 'Caín' parece ser el verbo *kanab*: 'adquirir', 'obtener', 'poseer' y, por tanto, 'gobernar' o 'subyugar'. 'Caín' significa también 'cerrajero', y puesto que en muchos idiomas — incluido el chino — las palabras que designan 'violencia' y 'sometimiento' van ligadas al descubrimiento del metal, quizás el destino de Caín y de sus descendientes sea la práctica de las artes negras de la tecnología".

Chatwin, Bruce, *The Songlines*, Viking, Nueva York, 1987 (versión castellana: *Los trazos de la canción*, Península, Barcelona, 2007).

Homo ludens

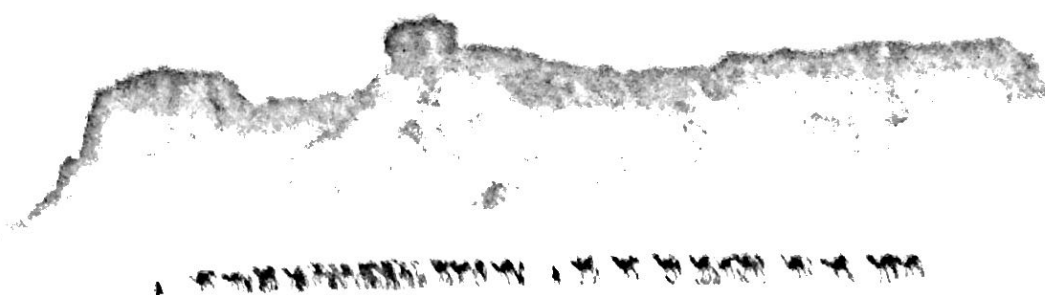
"Puesto que no somos tan razonables como había supuesto el Siglo de las Luces, el cual veneraba la Razón, hemos querido añadir a la primera definición de nuestra especie, *homo sapiens*, la de *homo faber*. Ahora bien, este segundo término es todavía menos preciso que el primero, puesto que *faber* puede referirse también a un animal. Y esto es válido tanto para la acción de fabricar como para la de jugar: de hecho, muchos animales suelen jugar. De ahí la denominación *homo ludens*, el hombre que juega, que expresa una función tan esencial como la de fabricar, merece la pena colocarse después de la denominación *homo faber*".

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Versuch einer Stimmung des Spielelementes der Kultur*, Pantheon, Amsterdam/Leipzig, 1939 (versión castellana: *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2007).

Resulta interesante observar que, tras el fratricidio, Cain será castigado por Dios con el vagabundeo. El nomadismo de Abel deja de ser una condición privilegiada y se convierte en un castigo divino. El error fratricida se castiga con el error sin patria, una perdición eterna por el país de Nod, el desierto infinito por el cual había vagabundado Abel antes que Cain. Cabe subrayar que, inmediatamente después de la muerte de Abel, la estirpe de Cain será la primera en construir las primeras ciudades. Cain, agricultor condenado al errabundeo, dará inicio a la vida sedentaria y, por tanto, a un nuevo pecado, puesto que lleva dentro de sí tanto los orígenes sedentarios del agricultor como los orígenes nómadas de Abel, vividos respectivamente como castigo y como error. Sin embargo, según el Génesis, es en realidad Jabel, un descendiente directo de Cain, "el padre de quienes habitan tiendas y pastorean".³ Así pues, los nómadas provienen de la estirpe de Cain, un sedentario obligado al nomadismo, y llevan en sus raíces (incluso etimológicas) el errabundeo de Abel.

Bruce Chatwin ha recordado que jamás ningún otro pueblo "ha sentido de un modo más acusado que los judíos las ambigüedades morales inherentes a los asentamientos. Su Dios es una proyección de su perplejidad [...]. En su origen, Yahvé es el Dios del Camino. Su santuario es el Arca Móvil, su morada es una tienda, su altar es un montón de piedras toscas. Y aunque promete a Sus Hijos una tierra bien irrigada [...], en su corazón desea para ellos el desierto".⁴ Y Richard Sennett afirma por su parte que en realidad "Yahvé fue un Dios del Tiempo más que del Lugar, un Dios que prometió a sus seguidores dar un sentido divino a su triste peregrinación".⁵

Esta incertidumbre con respecto a la arquitectura tiene sus orígenes en la infancia de la humanidad. Las dos grandes familias en que se divide el género humano viven dos espacialidades distintas: la de la caverna y el arado que cava su propio espacio en las vísceras de la tierra, y la de la tienda colocada sobre la superficie terrestre sin dejar en ella huellas persistentes. Estas dos maneras de habitar la Tierra se corresponden con dos modos de concebir la propia arquitectura: una arquitectura entendida como construcción física del espacio y de la forma, contra una arquitectura entendida como percepción y construcción simbólica del espacio. Si observamos los ori-



Nómada

"En griego *nomos* significa 'pasto', y el 'nómada' era un jefe o un anciano del clan que dirigía la distribución de los pastos [...]. El verbo *nemcin* —'pasturar', 'pacer', 'disponer' o 'esparcir'— tiene desde los tiempos de Homero otro significado: 'distribuir', 'repartir', 'dispensar', referido sobre todo a las tierras, los honores, la carne y la bebida. *Nemesis* se refiere a la 'administración de justicia' y, por tanto también a la 'justicia divina'. *Nomisma* significa 'moneda corriente': de ahí la palabra 'numistática' [...]. De hecho, todos nuestros términos monetarios —capital, provisión, pecunia, bienes muebles, esterlinas, e incluso la misma noción de crecimiento— tienen su origen en el mundo pastoral"

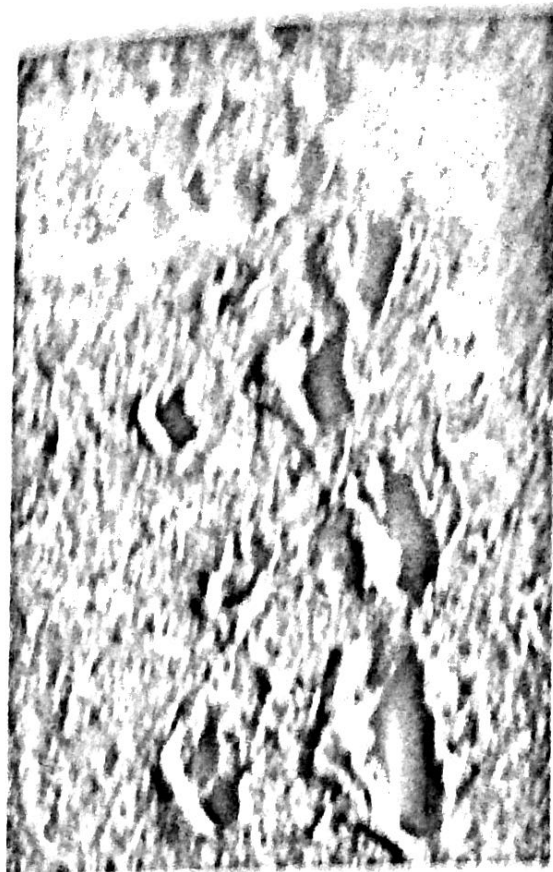
Chatwin, Bruce, *The Songlines*, Viking, Nueva York, 1987 (versión castellana: *Los trazos de la canción*, Península, Barcelona, 2007).

gense de la arquitectura a través del binomio nómada-sedentario, parece como si el arte de construir el espacio — se dice, sea que se suele denominar "arquitectura" — haya sido en su origen una invención sedentaria que evolucionó desde la construcción de las primeras pobladas agrícolas a la de las ciudades y los grandes templos. Según la opinión más común, la arquitectura habría nacido a partir de la necesidad de un "espacio del estar", en contraposición al nomadismo, entendido como "espacio del andar".

En realidad, la relación entre arquitectura y nomadismo no puede formularse simplemente como "arquitectura y nomadismo", sino que se trata de una relación más profunda, que vincula la arquitectura al nomadismo a través de la noción de recorrido. En efecto, es muy probable que fuese más bien el nomadismo y, más exactamente, el errabundeo, lo que dio vida a la arquitectura, al hacer emerger la necesidad de una construcción simbólica del paisaje. Todo ello empezó antes del nacimiento del mismo concepto de nomadismo, y se produjo durante los errabundeos intercontinentales de los primeros hombres del paleolítico, muchos milenios antes de la construcción de los templos y de las ciudades.

ESPACIO NÓMADA Y ESPACIO ERRÁTICO

La división del trabajo entre Cain y Abel dio lugar a dos civilizaciones distintas, aunque no completamente autosuficientes. En realidad, el nomadismo se desarrolla en contraposición, pero también en ósmosis, con el sedentarismo. Los agricultores y los pastores tenían necesidad de un intercambio constante de sus productos, así como de un espacio híbrido, o mejor dicho *neutro*, donde fuese posible dicho intercambio. El Sahel cumple exactamente esta función: es el borde de un desierto donde se integran el pastoreo nómada y la agricultura sedentaria, formando un margen inestable entre la ciudad sedentaria y la ciudad nómada, entre el lleno y el vacío.⁶ Gilles Deleuze y Félix Guattari han descrito estas dos espacialidades distintas por medio de una imagen muy clara: "El espacio sedentario



Huellas de *Australopithecus*, Laetoli, Tanzania

El testimonio más antiguo de la existencia del hombre es la impronta de un recorrido realizado hace 3.700.000 años y que ha quedado solidificado en barro volcánico. Las improntas de estos pasos, descubiertas a finales de la década de 1970 por Mary Leakey, fueron dejadas por un *Australopithecus Afarensis* adulto y por un hijo suyo mientras deambulaban en posición erecta. El estudio de sus articulaciones ha demostrado que quienes dejaron estas huellas poseían también la habilidad de encaramarse a los árboles.

Guilaine, Jean, *La Préhistoire d'un continent à l'autre*, Librairie Larousse, París, 1989.

está *estriado* por muros, recintos y recorridos entre estos recintos, mientras que el espacio nómada es *liso*, marcado tan solo por unos "trazos" que se borran y reaparecen con las idas y venidas".⁷

En otras palabras, el espacio sedentario es más denso, más sólido y, por tanto, es un espacio *lleno*, mientras que el espacio nómada es menos denso, más líquido y, por tanto, es un espacio *vacío*. El espacio nómada es un vacío infinito deshabitado y a menudo impracticable: un desierto donde resulta difícil orientarse, al igual que un inmenso océano donde la única huella reconocible es la estela dejada por el andar, una huella móvil y evanescente. La ciudad nómada es el propio recorrido, el signo más estable en el interior del vacío, y la forma de dicha ciudad es la línea sinuosa dibujada por la serie de puntos en movimiento. Los puntos de partida y de llegada tienen un interés relativo, mientras que el espacio intermedio es el *espacio del andar*, la esencia misma del nomadismo, el lugar donde se celebra cotidianamente el rito del *eterno errar*. Del mismo modo que el recorrido sedentario estructura y da vida a la ciudad, el nomadismo asume el recorrido como lugar simbólico donde se desarrolla la vida de la comunidad.

La ciudad nómada no es la estela de un pasado marcado como una huella sobre el terreno, sino un presente que, de vez en cuando, ocupa aquellos segmentos del territorio en los que se produce el desplazamiento; aquella parte del paisaje andada, percibida y vivida en el *hic et nunc* de la trashumancia. A partir de ahí, el territorio es leído, memorizado y mapeado en su devenir. Gracias a la ausencia de puntos de referencia estables, el nómada ha desarrollado una capacidad para construir a cada instante su propio mapa. Su geografía sufre una mutación continua, se deforma en el tiempo en función del desplazamiento del observador y de la perpetua transformación del territorio. El mapa nómada es un vacío en el que los recorridos conectan pozos, oasis, lugares sagrados, terrenos aptos para el pasto y espacios que se transforman a gran velocidad. Es un mapa que parece reflejar un *espacio líquido* donde los fragmentos llenos del *espacio del estar* flotan en el vacío del andar y donde unos recorridos siempre distintos quedan señalados hasta que el viento los borre. El espacio nómada está surcado por vectores, por flechas

Sahel

La palabra 'Sahara' proviene de *sabra*, y se refiere a un espacio vacío 'sin pastos', mientras que la palabra 'Sahel', que denomina el borde meridional del Sahara, proviene del término árabe *sahel*, que significa 'orilla' o 'borde'. El Sahel constituye el margen de ese gran espacio vacío a través del cual, al igual que en un gran océano, se "echa amarras" en algo estable y marcado por la presencia del hombre. Por tanto, en el Sahel se integran el pastoreo nómada y la agricultura sedentaria, es un límite cambiante que configura un lugar de intercambios y de constantes reequilibrios entre ambas civilizaciones.

Turri, Eugenio, *Gli uomini delle tende*, Comunità, Milán, 1983.

Terrain vague

"Un lugar vacío, sin cultivos ni construcciones, situado en una ciudad o en un suburbio, un espacio indeterminado sin límites precisos. Son lugares aparentemente olvidados donde parece predominar la memoria del pasado sobre el presente. Son lugares obsoletos en los que solo ciertos valores residuales parecen mantenerse a pesar de su completa desafección de la actividad de la ciudad. Son, en definitiva, lugares externos, extraños, que quedan fuera de los circuitos, de las estructuras productivas. Son islas interiores vaciadas de actividad, son olvidos y restos que permanecen fuera de la dinámica urbana [...]. Aparecen como contraimagen de la ciudad, tanto en el sentido de su crítica como en el de un inicio de su posible alternativa [...]. La relación entre la ausencia de uso, de actividad, y el sentido de libertad, de expectativa, es fundamental para entender toda la potencia evocativa que los *terrain vague* de las ciudades tienen en la percepción de la misma en los últimos años. Vacío, por tanto, como ausencia, pero también como promesa, como encuentro, como espacio de lo posible, expectación [...]. La paradoja que se produce en el mensaje que recibimos de estos espacios indefinidos e inciertos no es necesariamente un mensaje solo negativo [...]. Esta ausencia de límite, este sentimiento casi oceánico, para decirlo con la expresión de Sigmund Freud, es precisamente el mensaje que contiene expectativas de movilidad, vagabundeo [...]. La presencia del poder invita a escapar de su presencia totalizadora; la seguridad llama a la vida de riesgo; el confort sedentario llama al nomadismo desprotegido; el orden urbano llama a la indefinición del *terrain vague* [...]. Las imágenes fotográficas del *terrain vague* se convierten de este modo en indicios territoriales de la extrañeza, y los problemas estéticos y éticos que plantean envuelven la problemática de la vida social contemporánea".

Solà-Morales, Ignasi de, "Terrain vague" [1995], en *Territorios*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

inestables que se parecen más a las conexiones contemporáneas que a los trazados: es el mismo sistema de representación del espacio que aparece en la planta de un poblado paleolítico esculpida en la roca de la Val Camonica, en las plantas de los *walkabout* de los aborígenes australianos o en los mapas psicogeográficos de los situacionistas.

Si para los sedentarios los espacios nómadas son vacíos, para los nómadas dichos vacíos no resultan tan vacíos, sino que están llenos de huellas invisibles: cada deformación es un acontecimiento, un lugar útil para orientarse y con el cual construir un mapa mental dibujado con unos puntos (lugares especiales), unas líneas (recorridos) y unas superficies (territorios homogéneos) que se transforman a lo largo del tiempo.

La capacidad de *saber ver* en el vacío de los lugares y, por tanto, de *saber nombrar* estos lugares, es una facultad aprendida durante los milenios que preceden el nacimiento del nomadismo. En realidad, la percepción/construcción del espacio nace con los errabundeos realizados por el hombre en el paisaje paleolítico. Si bien en un primer período los hombres podían aprovechar los caminos abiertos entre la vegetación por las migraciones estacionales de los animales, es muy probable que a partir de un momento dado empezasen a abrir nuevas pistas por su cuenta, aprendiesen a orientarse a partir de referencias geográficas y, finalmente, dejaran en el paisaje unos signos de reconocimiento cada vez más estables. La historia de los orígenes de la humanidad es la historia del andar, la historia de las migraciones de los pueblos y de los intercambios culturales y religiosos que tuvieron lugar durante los tránsitos intercontinentales. A las incesantes caminatas de los primeros hombres que habitaron la tierra se debe el inicio de la lenta y compleja operación de apropiación y de mapación del territorio.

El *walkabout* —palabra intraducible, solo comprensible en el sentido literario de “andar sobre” o “andar alrededor”— es el sistema de recorridos a través del cual los pueblos de Australia han cartografiado la totalidad del continente. Cada montaña, cada río y cada pozo pertenecen a un conjunto de historias/recorridos —*las vías de los cánticos*— que, entrelazándose constantemente, forman una única

Calle, street, road, rue

“Ha sido necesario un proceso milenario para pasar de la noción de recorrido a la de calle en tanto que superficie, es decir, en tanto que objeto dotado de un asentamiento más estable y explícito [...]. La palabra *street* proviene del latín *sternere*, ‘pavimentar’, y está relacionada con todas las palabras de origen latino con la raíz *str-* referidas a la construcción [...]. Por el contrario, *road* sugiere el movimiento hacia un objetivo, y accidentalmente sugiere también el transporte a pie de personas y mercancías, mediante animales de carga o vehículos. La raíz anglosajona de la palabra es *ride* (del inglés antiguo *ridan*), y denota el paso de un lugar a otro. En este sentido se corresponde con la palabra francesa *rue*”.

Rykwert, Joseph, “The Street: The Use of Its History”, en Stanford, Anderson (ed.), *On Streets*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 1978 (versión castellana: “La calle: el sentido de su historia”, en *Calles: problemas de estructura y diseño*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1981).

Vía

“El pueblo, la villa, es el lugar al que se dirigen las carreteras, una especie de expansión del camino, como un lago respecto de un río. Es el cuerpo del que las carreteras son los brazos y piernas: un sitio trivial o quadrivial, lugar de paso y fonda barata para los viajeros. La palabra proviene del latín *villa*, que Varrón hace proceder, junto con *via*, camino, de *veho*, transportar, porque la villa es el lugar al que (y desde el que) se transportan cosas. Para los que se ganaban la vida como arrieros se utilizaba la expresión *vellaturam facere* [transportar mercancías por dinero]. La misma procedencia tiene el término latín *vilis* y nuestro ‘vil’; y también ‘villano’. Lo que sugiere el tipo de degeneración con que se relaciona a los pueblerinos, exhaustos, aun sin viajar, por el tráfico que discurría a través y por encima de ellos.”

Thoreau, Henry, *Walking* [1862], Applewood Books, Boston, 1987 (versión castellana: *Pasear*, Árdora Exprés, Madrid, 1998).

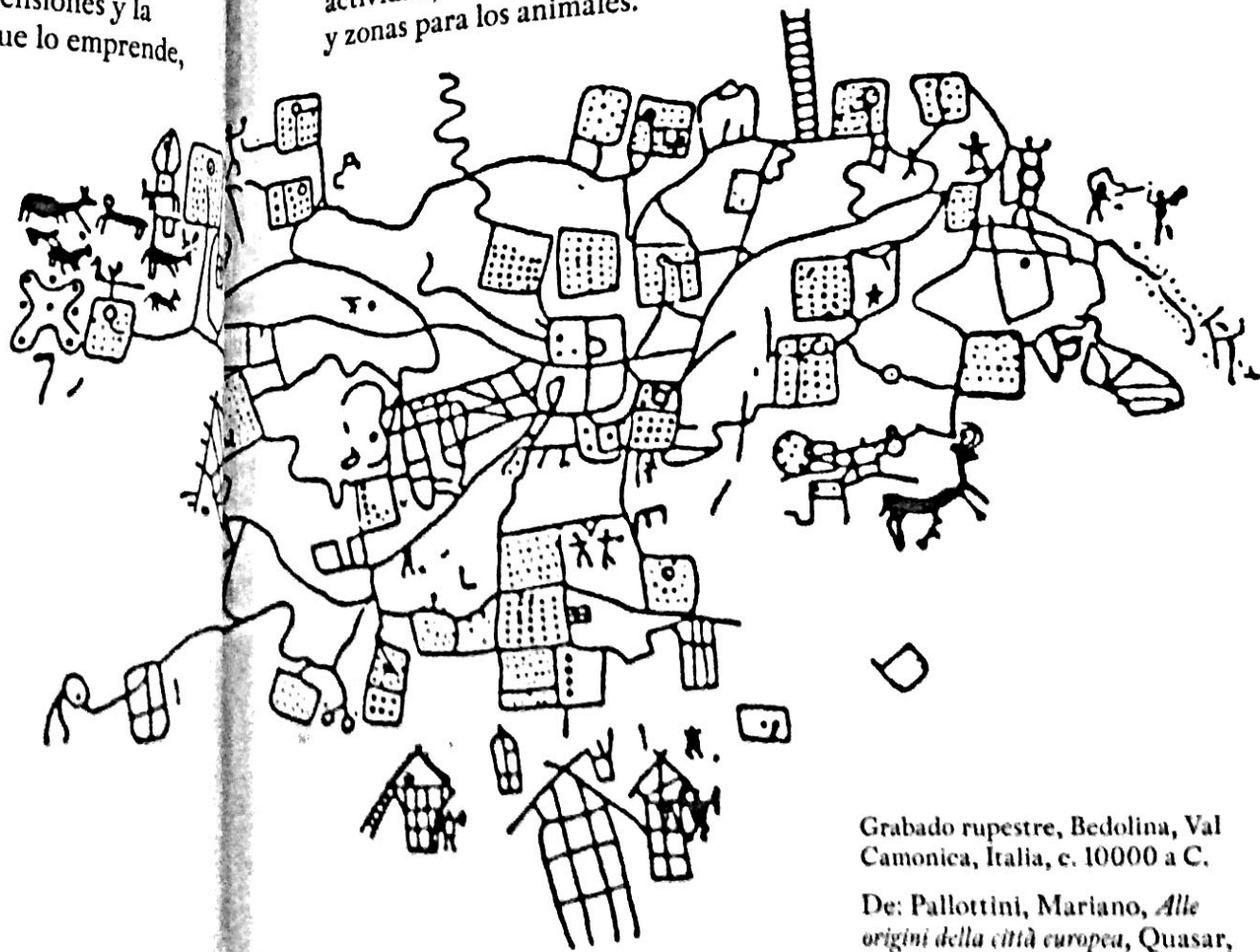
Viaje, experiencia, peligro, recorrido

“En la base del viaje hay a menudo un deseo de mutación existencial. Viajar es la expiación de una culpa, una iniciación, un acrecentamiento cultural, una experiencia: “La raíz indoeuropea ‘intentar’, ‘poner a prueba’, ‘arriesgar’, unas connotaciones que persisten en la palabra ‘peligro’. Las connotaciones demostrativas más antiguas de *per* aparecen en los términos latinos que aluden a la experiencia: *experior*, *experimentum*. Esta concepción de la experiencia en tanto que cimiento, en tanto que paso a través de una forma de acción que mide las verdaderas dimensiones y la verdadera naturaleza de la persona o del objeto que lo emprende, describe también la concepción más antigua de los efectos del viaje sobre el viajero. Muchos de los significados secundarios de *per* se refieren explícitamente al movimiento: ‘atravesar un espacio’, ‘alcanzar un objetivo’, ‘ir hacia fuera’. La implicación del riesgo, presente en la palabra ‘peligro’, resulta evidente en las palabras góticas afines a *per* (en las cuales la *p* se convierte en una *f*): *ferm* (hacer), *fare* (ir), *fear* (temer), *ferry* (cruzar un río en barco). Una de las palabras alemanas que significan ‘experiencia’, *Erfahrung*, proviene del alto alemán antiguo, *irfaran*: ‘viajar’, ‘salir’, ‘atravesar’ o ‘vagar’. La idea profundamente arraigada según la cual el viaje es una experiencia que pone a prueba y perfecciona el carácter del viajero aparece claramente en el adjetivo alemán *bewandert*, que actualmente significa ‘sagaz’, ‘experto’ o ‘versado’, pero que originariamente (en los textos del siglo XV) se limitaba a cualificar a quienes habían ‘viajado mucho’”.

Leed, Erich J., *The Mind of the Traveller. From Gilgamesh to Global Tourism*, Basic Books, Nueva York, 1991.

Mapa

Uno de los primeros mapas que representan un sistema de recorridos fue realizado hace unos 10.000 años y se encuentra grabado en una roca de Val Camonica, en el norte de Italia, donde se encuentra un conjunto de 130.000 grabados realizados entre los 400 y los 1.000 metros de altitud. La imagen representa el sistema de conexiones de la vida cotidiana de un poblado paleolítico. Más que descifrar cada objeto, el mapa representa la dinámica de un complejo sistema en el que las líneas de los recorridos en el vacío se entrelazan con el fin de distribuir los distintos elementos llenos del territorio. Se pueden identificar escenas de hombres en plena actividad, senderos, escaleras, cabañas, palafitos, campos cercados y zonas para los animales.



Grabado rupestre, Bedolina, Val Camonica, Italia, c. 10000 a. C.

De: Pallottini, Mariano, *Alle origini della città europea*, Quasar, Roma, 1985.

Perdersse

"Perdersse significa que entre nosotros y el espacio no existe solamente una relación de dominio, de control por parte del sujeto, sino también la posibilidad de que el espacio nos domine a nosotros. Son momentos de la vida en los cuales empezamos a aprender del espacio que nos rodea [...]. Ya no somos capaces de otorgar un valor o un significado a la posibilidad de perdernos. Cambiar de lugares, confrontarnos con mundos diversos, vernos obligados a recrear con una continuidad los puntos de referencia, todo ello resulta regenerador a un nivel psíquico, aunque en la actualidad nadie aconsejaría una experiencia de este tipo. En las culturas primitivas, por el contrario, si alguien no se pierde el campo. Los lugares se convierten en una especie de máquina a través de la cual se adquieren nuevos estados de conciencia".

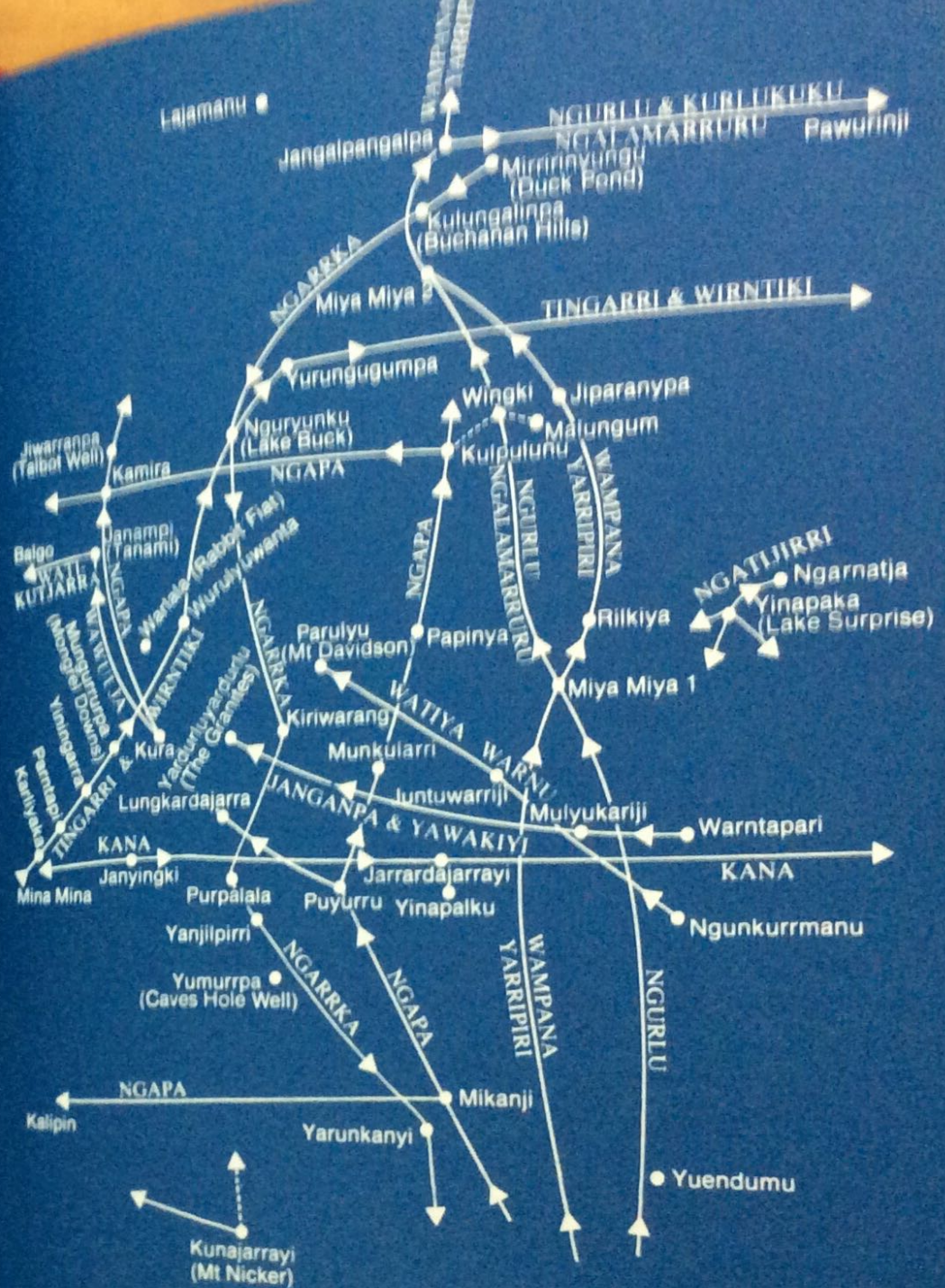
La Cecla, Franco, *Perdersse, Fuomo senza ambiente*, Laterza, Bari, 1988.

Walkabout

"El lodo chorreaba de sus muslos, como la placenta de un recién nacido. Luego, como si aquél fuera el primer vagido del niño, cada Antepasado abrió la boca y gritó: '¡Yo soy!' [...]. Y este primer '¡Yo soy!', este acto primigenio de imposición de nombre, fue definido, entonces y por siempre jamás, como el dístico más secreto y sacrosanto de la Canción del Antepasado.

Cada Patriarca [...] estiró el pie izquierdo y pronunció un segundo nombre. Designó el pozo de agua, los cañaverales, los eucaliptos... Designó a diestro y siniestro, engendrándolo todo mediante la imposición de nombres y entretejiendo los nombres en versos. Los Patriarcas hicieron camino cantando por todo el mundo. Cantaron los ríos y las cordilleras, las salinas y las dunas de arena [...], fueran donde fueran, sus pisadas dejaban un reguero de música. Envolvieron el mundo íntegro de una malla de música; y finalmente, cuando la Tierra hubo sido cantada, se sintieron exhaustos [...]. Algunos se hundieron en el suelo allí donde estaban. Otros se metieron a gatas en cuevas. Otros se arrastraron hasta sus 'moradas eternas', hasta los pozos de agua ancestrales que los habían parido. Todos ellos volvieron 'dentro'".

Chatwin, Bruce, *The Songlines*, Viking, Nueva York, 1987 (versión castellana: *Los trazos de la canción*, Península, Barcelona, 2007).



Vias de los cánticos de la región de habla Warlpiri, Australia, 2000 a C
De: Glowczewski, Barbara, *YAPA pintores aborígenes*, Baudoin Lebon, París, 1991.

"historia del tiempo del Sueño", que es la historia de los orígenes de la humanidad. Cada recorrido va ligado a un cántico, y cada cántico va ligado a una o más historias mitológicas ambientadas en el territorio. Toda la cultura de los aborígenes australianos —transmitida de generación en generación a través de una tradición oral todavía activa— se basa en una compleja epopeya mitológica formada por unas historias y unas geografías que ponen el énfasis en el propio espacio. A cada vía le corresponde su propio cántico, y el conjunto de las vías de los cánticos forma una red de recorridos errático simbólicos que atraviesan y describen el espacio como si se tratase de una guía cantada. Es como si el Tiempo y la Historia fuesen reactualizados una y otra vez "al andarlos", al recorrer una y otra vez los lugares y los mitos ligados a ellos, en una deambulación musical que es a la vez religiosa y geográfica.⁸

Este tipo de recorrido, visible todavía hoy en las culturas aborígenes, corresponde a una etapa de la humanidad anterior al nomadismo. Es un tipo de recorrido que podríamos denominar "errático". Es importante establecer una distinción entre los conceptos de errabundeo y de nomadismo. Si el recorrido nómada va ligado a los desplazamientos cíclicos de los animales durante la trashumancia, el recorrido errático va ligado más bien a la persecución de las presas por parte del hombre recolector y cazador de la era paleolítica. Por lo general no es correcto hablar de nomadismo antes de la revolución neolítica del séptimo milenio antes de Cristo, puesto que el nomadismo y los asentamientos van ligados al nuevo uso productivo de la tierra que se inició con los cambios climáticos posteriores a la última glaciación.

Mientras el nomadismo se desarrolla en vastos espacios vacíos casi siempre conocidos, y presupone un retorno, el errabundeo se desarrolla en un espacio vacío todavía no cartografiado, y no tiene objetivos definidos. En cierto sentido, el recorrido nómada constituye una evolución cultural del errabundeo, una especie de "especialización" del mismo. Es importante recordar que la agricultura y el pastoreo son dos actividades que provienen de la especialización de las dos actividades productivas más primitivas, la recolección y la caza, ambas ligadas al errabundeo. Dichas actividades, realizadas

para buscar alimentos vagando en el espacio, evolucionaron con el tiempo gracias a la lenta domesticación de los animales (pastoreo) y de los vegetales (agricultura), y solo después de muchos milenios generaron el espacio sedentario y el espacio nómada. Así pues, tanto el recorrido del mundo sedentario como el recorrido nómada provienen del recorrido errático paleolítico. Actualmente la noción de recorrido hace referencia a ambas culturas, tanto la sedentaria como la nómada; es decir, tanto a los constructores de las "ciudades asentadas" como a los de las "ciudades errantes".

Antes del neolítico, el espacio estaba completamente desprovisto de aquellos signos que empezaron a surcar la superficie de la Tierra con la aparición de la agricultura y de los asentamientos. La única arquitectura que poblaba el mundo paleolítico era el recorrido: el primer signo antrópico capaz de insinuar un orden artificial en los territorios del caos natural. El espacio, que para el hombre primitivo era un espacio empático, vivido y animado por presencias mágicas, empezó a revelar durante el paleolítico los primeros elementos de orden. Aquello que debía haber sido un espacio irracional y casual, basado en el carácter concreto de la experiencia material, empezó a transformarse lentamente en un espacio racional y geométrico, generado por la abstracción del pensamiento. Se pasó de un uso meramente utilitario, ligado tan solo a la supervivencia alimentaria, a la atribución al espacio físico de unos significados místicos y sagrados. Se pasó de un espacio *cuantitativo* a uno *cualitativo*, mediante el relleno del vacío circundante por medio de cierta cantidad de *llenos* que servían para orientarse. De ese modo, el espacio multidireccional del caos natural empezó a convertirse en un espacio ordenado de acuerdo con las dos direcciones principales más claramente visibles en el vacío: la del sol y la del horizonte.

Así pues, a finales del paleolítico el paisaje descifrado por el hombre era probablemente parecido al del *walkabout*: un espacio constituido por los vectores del recorrido errático, por una serie de elementos geográficos relacionados con ciertos acontecimientos míticos, montados formando una secuencia y, ordenados, muy probablemente, según las direcciones fijadas por la vertical y la horizontal: el sol y el horizonte.

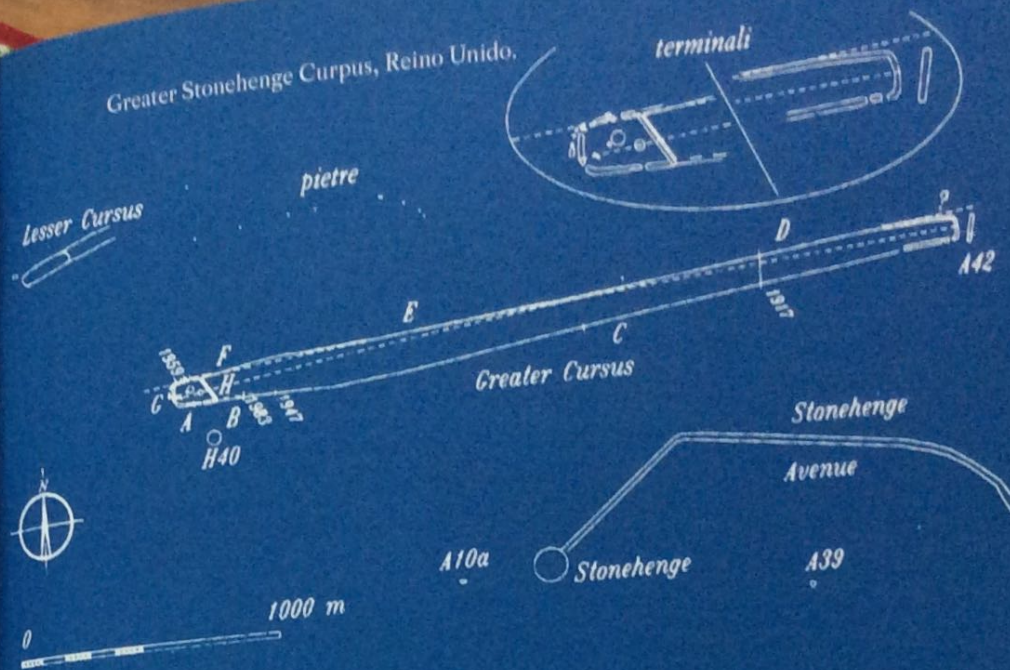
El acto de andar, si bien no constituye una construcción física de un espacio, implica una transformación del lugar y de sus significados. Solo la presencia física del hombre en un espacio no cartografiado, así como la variación de las percepciones que recibe del mismo cuando lo atraviesa, constituyen ya formas de transformación del paisaje que, aunque no dejan señales tangibles, modifican culturalmente el significado del espacio y, en consecuencia, el espacio en sí mismo. Antes del neolítico y, por tanto, antes del menhir, la única arquitectura simbólica capaz de modificar el ambiente era el acto de andar, un acto que era a la vez perceptivo y creativo y que, en la actualidad, constituye una lectura y una escritura del territorio.

DEL RECORRIDO AL MENHIR

El primer objeto situado del paisaje humano nace directamente del universo del errabundeo y del nomadismo. Mientras el horizonte es una línea estable más o menos recta en relación con el paisaje donde se encuentra el observador, el sol sigue una trayectoria más incierta, puesto que realiza un movimiento que solo parece claramente vertical en sus dos momentos más cercanos al horizonte: el alba y el crepúsculo. Es probable que fuese para estabilizar la dirección vertical por lo que fue creado el primer elemento artificial del espacio: el menhir.

Los menhires aparecen por vez primera en la era neolítica, y constituyen los objetos más sencillos y más densos de significado de toda la Edad de Piedra. Su levantamiento constituye la primera acción humana de transformación física del paisaje: una gran piedra tendida horizontalmente en el suelo y, sin embargo, tan solo una simple piedra sin ninguna connotación simbólica. Pero su rotación de noventa grados y el hincarla en la tierra transforman dicha piedra en una nueva presencia que detiene el tiempo y el espacio: instituye un tiempo cero que se prolonga hasta la eternidad, así como un nuevo sistema de relaciones con los elementos del paisaje circundante.

Con una invención de tal envergadura era posible alcanzar diversos objetivos y este hecho explica, en parte, la gran cantidad de



Causeways, cursus, leys

Las *causeways* (calle elevadas) y los *cursus* que atraviesan el territorio inglés son unos terraplenes artificiales altos y de muchos kilómetros de longitud que se utilizaban probablemente como recorridos rituales para mirar de soslayo la salida del sol y las grandes constelaciones estelares. El gran *cursus* de Stonehenge, localizado en las cercanías de Stonehenge por William Stuckeley en 1723, tiene una anchura de 15 metros y se extiende a lo largo de casi tres kilómetros. Era utilizado como vía sacra para observar la aparición de las Pléyades.

North, John, *Stonehenge: A New Interpretation of Prehistoric Man and the Cosmos*, Free Press, Nueva York, 1996.

Otro ejemplo de recorrido relacionado con la posición de los megalitos es el sistema de los *leys* ingleses descubierto por Alfred Watkins en 1921 en el territorio de Herfordshire. Se trata de una compleja telaraña de líneas que conectaba ciertos lugares importantes desde el punto de vista geográfico y sagrado. Colinas, puertos de montaña, alineaciones de menhires, pozos sagrados, fosos, antiguos cruces de vías, todo ello formaba una retícula geométrica claramente visible que todavía hoy puede recorrerse.

Breizh, Arthur, *Le ossa del drago. Sentieri magici dai menhir ai celti*, Keltia, Aosta, 1996.

interpretaciones que se han hecho a propósito del menhir. En realidad es probable que muchos menhires cumplieren más de una función a la vez: es casi seguro que, por lo general, iban ligados al culto de la fertilidad, de la diosa madre Tierra y del Sol, aunque posiblemente los propios menhires señalaban también, de distintas maneras, aquellos lugares donde habían muerto ciertos héroes legendarios, o lugares sagrados donde podía sentirse una poderosa energía ctónica, o lugares donde había agua, un agua que, además, era sagrada, o, simplemente, señalaban confines o límites de propiedad. Lo que nos interesa del megalitismo no es tanto el estudio de los cultos a los que habrían estado asociadas estas piedras sino, más bien, las relaciones que dichas piedras instauraban con el territorio: los *lugares donde* se colocaban. Es posible intentar abordar este tema con la ayuda de la palabra con la cual todavía hoy los pastores de Laconi, en Cerdeña, denominan los menhires: *perdas litteradas*, es decir, "piedras letradas", o "piedras de letras".⁹ De hecho, la alusión a la escritura puede explicar por lo menos tres usos distintos de los monolitos: como soportes sobre los cuales se inscribían figuras simbólicas, como elementos mediante los cuales podía escribirse sobre el territorio y como señales con que podía describirse dicho territorio. La primera interpretación de la palabra *litteradas* puede referirse simplemente al hecho de que sobre la superficie principal de ciertas piedras hay dibujados diversos símbolos, al igual que en los obeliscos egipcios. La segunda interpretación indica que estas piedras se utilizaban para construir arquitectónicamente el paisaje como una especie de geometría —entendida etimológicamente como "medición de la Tierra"— con la cual dibujar unas figuras abstractas contrapuestas al caos natural: el punto (el menhir aislado), la línea (la alineación rítmica de varios menhires) y la superficie (el crómlech, es decir, el fragmento de espacio delimitado por unos menhires colocados en círculo). La tercera interpretación sugiere que todos ellos, además de formar una geometría, podían revelar la geografía del lugar, es decir, que podían servir para describir tanto su estructura física como su uso productivo y místico religioso, en tanto que señales colocadas a lo largo de las grandes vías de travesía.

Se ha señalado que las zonas de difusión del megalitismo en el neolítico coinciden a menudo con las zonas del desarrollo de la caza en la era paleolítica. Este hecho nos lleva a reflexionar sobre la relación entre los menhires y los recorridos del errabundo paleolítico y, también, con los de la trashumancia nómada. Efectivamente, resulta un poco difícil imaginar cómo los viajeros de la antigüedad lograron atravesar continentes enteros sin la ayuda de mapas, calles o señales de indicación. Y sin embargo, un tráfico increíble de viajeros y de comerciantes atravesaba continuamente campiñas impracticables y territorios desconocidos, al parecer sin excesivas dificultades. Es bastante probable que los menhires funcionasen como un sistema de orientación territorial fácilmente inteligible para quienes conocían su lenguaje: una especie de guía esculpida en el paisaje que conducía al viajero hasta su destino, llevándolo de una señal a la siguiente a lo largo de las rutas intercontinentales.

Los menhires mantenían cierta relación con las rutas del comercio, cuyo vehículo era a menudo el pastoreo. Para los romanos, los menhires no eran más que simulacros de Mercurio; es decir, los antepasados naturales de las *hermae* que vigilaban el *quadrivium*, el cruce de vías símbolo de las cuatro direcciones del mundo, donde el hombre encontraba distintas posibilidades de futuro, donde Edipo tropezó con su destino incestuoso y donde, por tanto, era conveniente cobijarse bajo la protección de un dios. Hermes, o Mercurio, el mensajero de los dioses, era el dios de los viajeros y del comercio (*mercari* = mercader), así como de los ladrones y de las ganancias, y era también el protector de las vías y sus cruces, en el doble sentido de recorridos por la tierra y de recorridos de las almas hacia el más allá.¹⁰

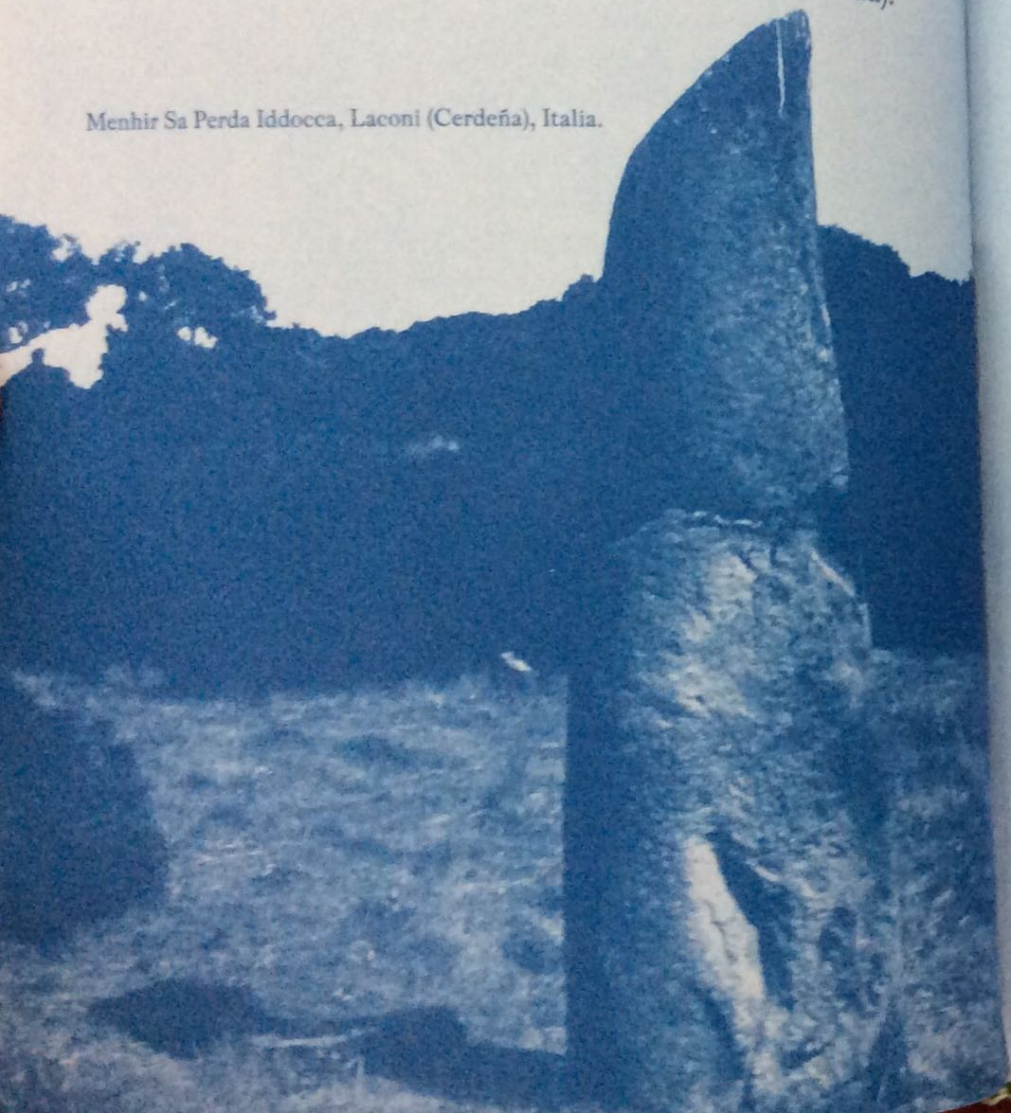
En la región de Apulia, en el sur de Italia, es posible encontrar todavía hoy algunos menhires a lo largo de los límites que separan territorios distintos, en unos lugares que en la antigüedad habían sido probablemente escenarios de confrontación o de encuentro entre poblados distintos. Puede confirmar esta hipótesis el hecho de que el levantamiento de los monolitos exigía la colaboración de un gran número de personas y, por ello, había que contar para su construcción con los habitantes de otros poblados. Paolo Malagrino pone el ejemplo del monolito más grande de Carnac, el menhir

Menhir

La palabra 'menhir' proviene del dialecto bretón y significa 'piedra larga' (*men* = piedra, *hir* = larga). La erección del paisaje de un estado natural a uno artificial.

El menhir constituye la nueva presencia en el espacio del neolítico. Es el objeto, a la vez abstracto y vivo, a partir del cual se desarrollarán posteriormente la arquitectura (la columna tripartita) y la escultura (la estela estatua).

Menhir Sa Perda Iddocca, Laconi (Cerdeña), Italia.



Alineación de menhires Sa Perda Iddocca, Lacono (Cerdeña), Italia, IV milenio a. C.

La llanura de Genna Arrele donde fue erigido dicho menhir se encuentra en el camino de la trashumancia que conduce al Valle Iddocca. "No es extraño que las piedras clavadas se encuentren en las cercanías, cuando no en los márgenes, de antiguas vías que todavía hoy se recorren, especialmente por las trashumancias de los pastores, o bien en las encrucijadas. Una vereda milenaria sube y pasa entre dos hileras de monumentales piedras clavadas, que forman algo parecido a unos propileos, en el puerto de montaña de Perda Iddocca-Laconi. Es plausible pensar que los menhires fueron concebidos y realizados para la función local de simulacros de culto por parte de los habitantes de los poblados de la zona donde abundaban, pero también como puntos de referencia, como señales o como lugares de descanso para los caminantes. Tenían por tanto un interés general y casi diría público, aun cuando, como en el caso del silencioso y arcano espacio ocupado por la hilera de menhires de Perda Iddocca, algunos grupos humanos no se detenían en torno a ellos para las ceremonias sagradas durante la trashumancia pastoral".

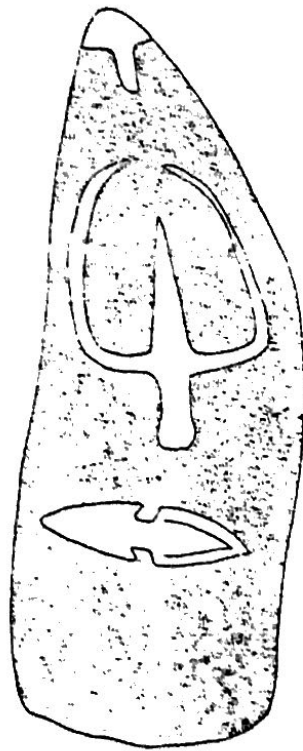
Lilliu, Giovanni, *La civiltà dei sardi, dal paleolitico all'età dei nuraghi*, Nuova ERI, Turin, 1988.

Locmariaquer de 23 metros de altura y 300 toneladas de peso, para cuya elevación se calcula que fue necesaria una fuerza de trabajo de al menos 3.000 personas. Esta cifra es tan alta que, si dichas personas no hubiesen provenido de diversos pueblos, habría que dar por supuesta la existencia de una población que, para la época, habría constituido una auténtica megalópolis. La imposibilidad de que existiesen tribus tan numerosas nos lleva a la hipótesis de que la localización de los menhires se realizaba en unos territorios que no pertenecían a un poblado específico, sino en territorios "neutros", con los cuales podían identificarse pueblos distintos. Este hecho permite explicar también la utilización en un mismo emplazamiento de piedras provenientes de regiones separadas a veces por centenares de kilómetros."

Así pues, las zonas donde se construían las obras megalíticas eran una especie de santuarios a los que acudían los pueblos de los alrededores con motivo de las festividades, o bien, mucho más probablemente, lugares de descanso situados a lo largo de las grandes vías de tránsito —que cumplían la misma función que las modernas estaciones de servicio de las autopistas—, por las cuales circulaban durante todo el año, y en especial durante las épocas de las trashumancias, una gran multitud compuesta por gentes diversas. Durante el viaje, la presencia de los menhires llamaba la atención de los caminantes, informando de la presencia de unos hechos singulares y de las características de los territorios de los alrededores, unas informaciones, como por ejemplo los cambios de dirección, los lugares de paso, las encrucijadas, los puertos de montaña o las zonas peligrosas, que resultaban útiles para la continuación del viaje. Pero quizás los menhires señalaban también los lugares donde se desarrollaban las celebraciones rituales ligadas al errabundeo: recorridos sagrados, de iniciación, procesiones, juegos, concursos, bailes y representaciones teatrales y musicales. La totalidad del viaje, que había sido el escenario de unos acontecimientos, unas historias y unos mitos, encontraba en los menhires un espacio para su propia representación: los relatos de los viajes y de las leyendas se celebraban y ritualizaban en torno a las piedras clavadas en el suelo. De ese modo, con el menhir el recorrido creó un nuevo tipo de espacio.

Genna Arrele I, Laconi (Cerdeña), Italia, IV milenio a. C.

Es el primer menhir sardo, descubierto en 1957 y expuesto actualmente en el Museo Archeologico Nazionale de Sassari. La figura de la parte superior, interpretada como un arco superciliar, puede interpretarse como la impronta de *benou*, el rayo solar. La figura central, un hombre cabeza abajo, puede interpretarse como el símbolo del ka, el eterno errar para la adoración del sol. La figura de la parte inferior, una vulva o un doble puñal, puede interpretarse como una flecha.



Menhir Genna Arrele I, Laconi
(Cerdeña), Italia.

Piedras danzantes

Entre las muchas expresiones utilizadas en las distintas culturas para denominar a los menhires, está la de "piedras danzantes", debida probablemente a la escala humana de las piedras que expresaba una presencia viva en el interior del objeto. Pero quizás se deba también a las danzas y los recorridos rituales que se desarrollaban en torno a ellas. "Estas piedras clavadas en el suelo están vivas —según cuentan los campesinos y los pastores irlandeses—, giran sobre sí mismas, danzan, se inclinan, beben, y en gaélico se las llama *feur bricagach*, 'el hombre falso', 'el hombre fingido' [...]. Hay una insistencia especial en la danza. Actualmente los menhires son piedras, hombres 'falsos' o 'fingidos', pero hubo un tiempo en que fueron hombres de verdad: Dios los castigó convirtiéndolos en piedras —pero en piedras vivas—, porque los sorprendió bailando una danza profana y pecaminosa".

Jesi, Furio, *Il linguaggio delle pietre*, Rizzoli, Milán, 1978.



Hombre con los brazos en alto, Bandiagara, Mali.

Los jeroglíficos de *ka* en diversas culturas.

un espacio *en torno* que, más tarde, los egipcios supieron convertir en un espacio *interno*. Los menhires se emplazaban en relación con la estructura viaria, aunque, de un modo distinto a como se podía esperar, no funcionaban como polos prospectivos, sino que se colocaban lateralmente al recorrido. En el caso de varios menhires formando una hilera, además de determinar una dirección, separaban dos espacios, o mejor, construían arquitectónicamente el borde de un espacio que podía recorrerse y donde, tal vez, se podía bailar; un espacio ritmado y bien definido geométricamente que constituye la primera arquitectura en tanto que construcción física de un espacio simbólico complejo; un espacio "del andar" y, por tanto, en ningún caso un espacio "del estar": el mismo tipo de espacio que construirán más tarde las primeras arquitecturas egipcias.

El *ka*, el espíritu del eterno errar

El concepto egipcio del *ka*, que simbolizaba el "eterno errar", el movimiento, la fuerza vital, lleva consigo el recuerdo de las infinitas y peligrosas migraciones del paleolítico. El jeroglífico del *ka* está formado por dos brazos levantados, e indica el modo como la energía divina era transmitida por el dios como una infusión dirigida desde lo alto, o a través de un abrazo protector cuyo símbolo era una especie de *ka* cabeza abajo. El símbolo del *ka*, con unas manos de dimensiones desproporcionadas, está relacionado con el gesto de la adoración del sol. Este gesto aparece en la prehistoria de muchas civilizaciones, desde África hasta Escandinavia.

"Existe un puente que une entre sí las concepciones religiosas de los templos primordiales allí donde menos era de esperar. Este puente es el concepto del *ka*, que, más tarde, fue elaborado por los teólogos de Heliópolis e incorporado a su sistema religioso [...]. Los orígenes de la arquitectura de piedra están ligados inseparablemente al concepto del *ka*, y fue precisamente el *ka* del fundador de la Tercera Dinastía, el rey Zoser, el que inició la arquitectura de piedra [...], el único material que por ser eterno podía estar contenido en el *ka*."

Gledion, Sigfried, *The Eternal Present. The Beginnings of the Art. A Contribution on Constancy and Change*, Pantheon Books, Nueva York, 1984 (versión castellana: *El presente eterno: una aportación al tema de la constancia y el cambio*, Alianza Editorial, Madrid, 1985).

Mientras que en el mundo de los poblados y de los campos agrícolas el recorrido errático se convirtió en un trazado y, por tanto, en calle, lo que dio lugar a la arquitectura de la ciudad, en los espacios vacíos del universo nómada el recorrido mantiene los elementos simbólicos del errabundeo paleolítico, y los traslada a los espacios sagrados de los templos egipcios. A partir de este momento, resultará cada vez más difícil separar la arquitectura del recorrido.

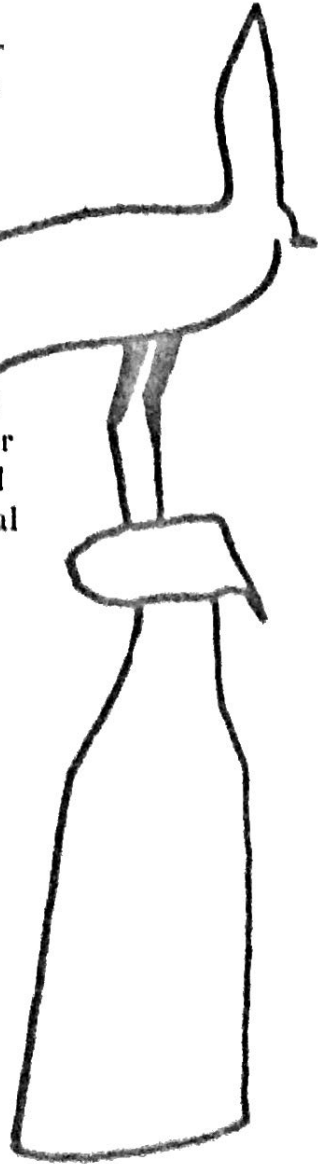
EL BENBEN Y EL KA

La civilización egipcia es una civilización estable, estrechamente ligada todavía a los orígenes nómadas primitivos y conserva en su apa-

Benben y benou

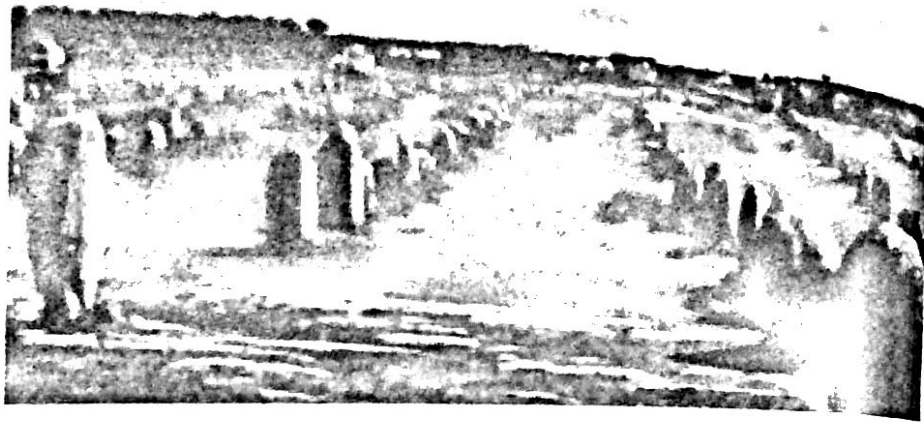
La piedra *benben*, venerada en los templos de Heliópolis, es un monolito de forma cónica en cuyo ápice descansa el pájaro crestado *benou*. La raíz etimológica de ambos nombres es *bn* o *wbn*: 'luz', 'brillo', 'ascensión'. El *benben* es la primera aparición del dios del Sol (Atum-Ra) tras el caos primordial; es "la piedra que emerge por primera vez del caos": la petrificación del primer rayo solar del alba que, mediante una abstracción geométrica, se convierte en un obelisco con una punta luminosa y posteriormente en una pirámide, en la imagen misma del sol naciente, y también en el lugar de unión entre el Cielo y la Tierra. *Benou* es el símbolo de la inmortalidad y de la resurrección, la garza real cenizosa que por primera vez se posó sobre la colina original surgida del fango —el *benben*—, tras lo cual se elevó por primera vez el sol desde el horizonte, y donde Atum-Ra había creado la primera pareja de seres humanos.

Sobre la relación entre *benben* y *benou*, véase: Sauneron, Serge y Yoyotte, Jean, "La Naissance du monde", *Sources Orientales*, vol. I, París, 1959.



rato simbólico y religioso una gran continuidad con las culturas paleolíticas. El menhir y el recorrido, arquetipos arquitectónicos de las eras anteriores, son transformados de hecho por la civilización egipcia en las primeras arquitecturas propias y auténticas, el primero como volumen y el segundo como espacio *interior*. Según Sigfried Giedion, el nacimiento del primer volumen en el espacio era representado en la cultura egipcia con el mito del *benben*, "la piedra que emerge por vez primera del caos", un monolito que habría representado la petrificación vertical del primer rayo solar y que iría ligado a la simbología de los menhires, los obeliscos y las pirámides. Por el contrario, el nacimiento del espacio interior habría ido ligado al concepto del *ka*, el símbolo del eterno *errar*, una especie de espíritu divino que simbolizaba el movimiento, la vida y la energía, y que llevaba consigo el recuerdo de las peligrosas migraciones paleolíticas. El símbolo del *benben* es un monolito de forma cónica con la punta luminosa, mientras que el jeroglífico del *ka* consiste en dos brazos levantados hacia el cielo y, probablemente, representa el acto de la transmisión de la energía divina y de la adoración al sol. Al parecer, ambos símbolos habrían estado presentes en los menhires colocados a lo largo de las rutas de la trashumancia en Cerdeña, sobre los cuales hay esculpido un signo que podría recordar un rayo de sol, y en la parte central una gran figura que se parece mucho al símbolo del *ka*, con los brazos levantados. El símbolo del *ka* es uno de los más antiguos de la humanidad y, puesto que aparece con frecuencia en muchas civilizaciones distantes entre ellas, podría hacer suponer que resultaba comprensible para las multitudes que se desplazaban a pie a través de los continentes: un símbolo comprensible para toda la población errante del paleolítico.

Giedion sostiene que "la organización de los grandes templos del Nuevo Reino expresaba la idea de un eterno errar", y que las primeras arquitecturas de piedra nacieron con el errabundeo del *ka*. Una de las construcciones egipcias más espectaculares es la gran sala hipóstila de Karnak, un espacio de paso entre enormes hileras de columnas paralelas, que recuerda (y no solo por su nombre, que contiene la raíz 'ka')¹² la espacialidad ritmada de Carnac, la hilera de menhires más larga del mundo, utilizada probablemente para danzas



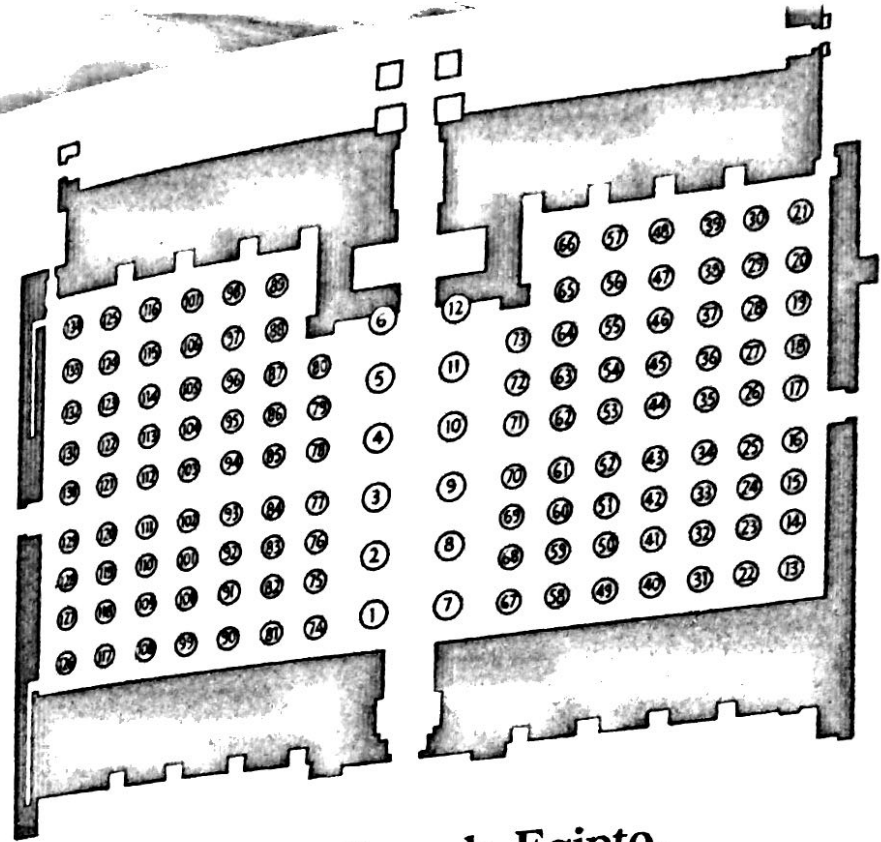
Alineación de menhires de Carnac (Bretaña), Francia, VII milenio a. C.

La alineación de menhires más grande del mundo, una especie de enorme templo al descubierto, se utilizaba con toda probabilidad como lugar de procesiones y de ritos sagrados vinculados al rito del eterno errar y a la veneración al sol. Por su particular orientación respecto a los astros, ha sido definido como un gran calendario de piedra. Era un lugar donde se encontraban periódicamente las distintas comunidades que atravesaban la región, que abarcaba una escala de afluencias nacionales y quizás internacionales. Está formado por 3.000 megalitos (en sus orígenes eran casi 15.000) de una altura progresivamente decreciente y dispuestos en hileras paralelas. El conjunto, de una longitud de cuatro kilómetros, está dividido en tres grupos de hileras sucesivas: Méneac, Kermario y Kerlescan.

Templo de Amón, Karnak, Egipto, II milenio a. C.

El espacio del caminar se materializa por primera vez en espacio arquitectónico interior en la sala hipóstila del templo construido por Ramsés II en la primera mitad del II milenio a. C. Formado de 134 columnas alineadas en 16 hileras en dirección este-oeste, se trata de un pasaje entre las hileras paralelas que recuerdan (no solo por el nombre, que, por otro lado, contiene la raíz *ka*) las alineaciones del gran complejo de menhires de Carnac. Sigfried Giedion considera que es "la contribución más importante de Egipto a la historia de la arquitectura [...]. No es un lugar de recogimiento para una congregación de devotos, ni un lugar de reposo; simplemente es un lugar de paso, el más colosal jamás concebido".

Giedion, Sigfried, *The Eternal Present. The Beginnings of the Art. A Contribution on Constancy and Change*, Pantheon Books, Nueva York, 1984 (versión castellana: *El presente eterno: una aportación al tema de la constancia y el cambio*, Alianza Editorial, Madrid, 1985).



sagradas y procesiones rituales. Por tanto, habría existido una continuidad entre los recorridos sagrados flanqueados por las hileras de megalitos y las primeras arquitecturas hipóstilas egipcias flanqueadas por columnas. En los templos egipcios, a excepción de la celda oscura donde estaba la imagen del dios, cada una de las partes del conjunto se concebía como un lugar de paso. Las grandes salas hipóstilas, con su bosque de columnas, se utilizaban para el paso del rey y para la procesión que llevaba al dios de un santuario a otro. No eran espacios pensados para albergar actos religiosos, sino que eran espacios para ser recorridos, contruidos para las iniciaciones que convertían el eterno errar en algo sagrado y simbólico.¹¹

Antes de la transformación física de la corteza terrestre iniciada con los menhires, el territorio sufrió una transformación cultural basada en el andar, un acto que se desarrollaba tan solo por la superficie del planeta sin violentar su materia. El espacio del recorrido es, por tanto, anterior al espacio arquitectónico, un espacio inmaterial con significados simbólico religiosos. Durante miles de años, cuando era todavía impensable la construcción física de un lugar simbólico, recorrer el espacio constituía un medio estético a través del cual resultaba posible habitar el mundo. El errabundeo iba asociado a la religión, a la danza, a la música y al relato bajo la forma de epopeya, de descripción geográfica y de iniciación de pueblos enteros. El recorrido/retrato se convirtió en un género literario relacionado con el viaje, con la descripción y con la representación del espacio. Las tentativas de "superación del arte", de las cuales hablaremos en el próximo capítulo, han utilizado el recorrido para minar las formas tradicionales de representación, y para lograr una acción construida en el espacio real.

En las páginas anteriores hemos podido ver que el problema del nacimiento de la arquitectura, como principio de estructuración del paisaje y como arquitectura del espacio interior, está relacionado con el recorrido errático y con su evolución nómada. Una vez aclarado este punto tan importante y, por tanto, una vez eliminada la insensatez de aquellas convicciones, tan habituales, según las cuales la arquitectura sería una invención vinculada al mundo sedentario y en ningún caso al nómada, no vamos a entrar en la historia de la

arquitectura posterior, sino que nos detendremos en la etapa del errabundeo, en el recorrido entendido como acción simbólica y no como signo o como objeto situado en el espacio. Lo que sigue es una especie de historia de la ciudad recorrida que va desde las primeras formas de *readymade* dadaístas hasta las experiencias de la década de 1970. Durante el siglo xx, la práctica estética del andar se ha ido desvinculando de cualquier ritualismo de tipo religioso para adoptar unas formas de arte autónomo cada vez más evidentes. Para llegar a una forma laica de la práctica del andar y a un retorno de la misma al terreno puramente estético habrá que esperar hasta las vanguardias del siglo xx, cuando Dada lleva a cabo la primera peregrinación laica a una iglesia cristiana.

¹ Esta interpretación del libro del Génesis es la base de numerosos textos sobre el espacio nómada, entre los que se encuentran: Turri, Eugenio, *Gli uomini delle tende: dalla Mongolia alla Mauritania*, Edizioni di Comunità, Milán, 1983, págs. 57-58; Chatwin, Bruce, *The Songlines*, Viking, Nueva York, 1987 (versión castellana: *Los trazos de la canción*, Peninsula, Barcelona, 2007); y Leed, Erich J., *The Mind of the Traveler: From Gilgamesh to Global Tourism*, Basic Books, Nueva York, 1991. Véase también la interpretación del nacimiento de la arquitectura en: Wright, Frank Lloyd, *The Living City*, Horizon Press, Nueva York, 1958 (versión castellana: *La ciudad viviente*, Compañía General Fabril, Buenos Aires, 1961).

² Génesis, 4.12 y 4.15.

³ Génesis, 4.20-4.21.

⁴ Chatwin, Bruce, *op. cit.*

⁵ Sennett, Richard, *The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities*, Knopf, Nueva York, 1990 (versión castellana: *La conciencia del ojo*, Versal, Barcelona, 1991).

⁶ Sobre el papel del Sahel como límite entre el nomadismo y el sedentarismo, y sobre la percepción del vacío en el espacio nómada, véase: Turri, Eugenio, *op. cit.*, págs. 193-198. Según Turri, para los nómadas el desierto está perfumado de vacío, y en este sentido cita una frase de Lawrence de Arabia: "Este —decían los árabes— es el mejor perfume; no huele a nada". La nada conocía el aire, los vientos, el sol y la luz, los espacios abiertos y un inmenso vacío. En la naturaleza no había fecundidad, no aparecían los esfuerzos humanos: solo el cielo en lo alto y la tierra intacta en lo bajo. Nada más".

⁷ Deleuze, Gilles y Guattari, Félix, *Mille plateaux: capitalismo et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, París, 1980 (versión castellana: *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Pre-Textos, Valencia, 1997).

- * Sobre el *walkabout* de los aborígenes australianos, además del libro de Bruce Chatwin *Los trazos de la canción* (op. cit.), véase también: La Cecla, Franco, *Perder sí, l'uomo senza ambiente*, Laterza, Bari, 1988; La Cecla, Franco, *Mente locale. Per i pintres aborigènes*, Baudoin Lebon, París, 1991; Morgan, Malo, *Mutant Message del desierto*, Ediciones B, Barcelona, 1999; y Strehlow, Theodor George Henry, *Central Australian Religion. Personal Monotheism in the Polytemic Community*, Australian Association for the Study of Religions, Bedford Park, 1978. Sobre la inviolabilidad de la tierra aborigen, Kenneth White ha escrito: "No está de más recordar que en algunas de las tradiciones más antiguas del mundo, hacer una señal en la tierra se considera un acto grave que no puede cometerse a la ligera. Cito las palabras de un aborigen australiano contemporáneo recogidas por un antropólogo: 'Cuando tenía dieciséis años, mi padre me enseñó algunos cánticos que hablaban de la tierra [...]. Un día fui a pescar con mi padre. Caminando detrás de él, arrastraba mi arpón por la playa dejando una línea larga tras de mí. Cuando mi padre vio lo que estaba haciendo, me dijo que parara. Hacer una señal o excavar sin razón alguna, me explicó, es hacer daño a los huesos de la gente que ha habitado siempre esta tierra. No debe marcarse el terreno a no ser que tengamos hambre o que tengamos que hacer una ceremonia.'" White, Kenneth, "L'Art de la terre", *Ligeia*, núms. 11-12, París, 1992, pág. 76.
- * Quien me hizo referencia directa a la expresión *perdas litteradas* fue Antonia Manca di Villermosa, a quien se debe el "descubrimiento" en 1975 del primer menhir sardo Genna Arrele I, conservado hoy en el Museo Sanna de Sassari. *Donna Antonia*, como le llamaban los habitantes de Laconi, ha estudiado durante años los menhires locales a través de las leyendas y las canciones que todavía persisten en la tradición oral y se ha interesado particularmente en los toponímicos del territorio. En Laconi, cuarenta monolitos provenientes de su territorio circundante han sido trasladados al Civico Museo Archeologico de las estatuas menhires dirigido por Giorgio Murru, quien recientemente ha editado: Atzeni, Enrico, *La scoperta delle Statue-Menhirs. Trent'anni di ricerche archeologiche nel territorio di Laconi*, Cuccu, Cagliari, 2004. Sobre la historia de las *nuraghe* de Cerdeña, véase Lilliu, Giovanni, *La civiltà dei sardi, dal paleolitico all'età dei nuraghi*, Nuova ERI, Turín, 1988. También se han publicado dos estudios muy interesantes y revolucionarios sobre el tema: Frau, Sergio, *Le colonne d'Escole. Un'inchiesta*, Nur Neon, Roma, 2002; y Melis, Leonardo, *Shardana. I popoli del mare*, PTM, Mogor, 2002.
- ¹⁰ Véase: Cazenave, Michel, *Encyclopédie de Symboles*, Librairie Générale Française, París, 1996; y Chevalier, Jean, *Dictionnaire des Symboles*, Lafont/Jupiter, París, 1999). Uno 1969 (versión castellana: *Diccionario de símbolos*, Herder, Barcelona, 1999). Uno de los mitos que se refiere a Mercurio cuenta que el dios salió del gran falo de la piedra dedicado a la fertilidad que adoraban los beocios de Tespio, el templo más famoso de Tespias consagrado a Eros. La relación entre el menhir y el falo existe en todas las civilizaciones. En el reino irlandés de Tara existe la Piedra de Fal, el primer idolo de Irlanda, alrededor de la cual había doce piedras (Fal significa también 'recinto sagrado') y que simbolizaba la soberanía procedente de la

- tierra. El pretendiente al reino de Tara debía sentarse sobre la piedra y, si el rey era el legítimo, la piedra le aclamaba bajo su peso. Según la leyenda, san Patricio destruyó el santuario pagano golpeando las piedras con la cruz y haciendo que se hundieran en la tierra. En Tara había dos piedras gemelas, Blocc y Blaigne, que estaban tan cerca una de la otra que no se podía pasar una mano entre ellas, pero que, si reconocían la majestuosidad del viajero, se abrían para hacer pasar su carro. Se decía que las piedras con cortes y grabados en su ápice curaban a quienes se montaban sobre ellas. Las piedras con acanaladuras a menudo servían para contactos mágicos: las mujeres se subían a ellas desnudas, con su sexo tocando la piedra para recoger la energía para su fecundidad. Al mismo tiempo, en Bretaña algunos dólmenes eran piedras hirvientes que debían cargar de energía el vientre de las mujeres que se sentaban encima.
- ¹¹ Véase: Malagrino, Paolo, *Dolmen e menhir di Puglia*, Schena, Fasano, 1982, pág. 23. Sobre la difusión del megalitismo, Malagrino escribe: "Abarca desde amplias zonas de difusión en Corea, en India occidental y en Palestina, en Asia, hasta África noroccidental, donde ocupa una franja que se extiende de Túnez a Marruecos. En Europa está presente de manera importante en España, Francia, Inglaterra, Dinamarca [...], y además es importante observar la distribución cronológica. Abarcan desde los milenios v-iv en el caso de Europa hasta el megalitismo actual. En Indonesia todavía está viva la erección de monolitos estrechamente conectada con el culto a los muertos [...]. En la actualidad también existe un megalitismo difuso en Etiopía, India y Madagascar. Lo mismo sirve para Oceanía, donde se erigen menhires para una boda, para un compromiso matrimonial o para la promoción social de una persona" (Idib., pág. 16). Sobre la localización de los menhires a lo largo de los recorridos continentales, véase: Breizh, Arthur, *Le ossa del drago. Sentieri magici dai menhir ai celti*, Keltia, Aosta, 1996. Sobre los peregrinajes religiosos, véase: Turner, Edith y Victor, *Il pellegrinaggio*, Argo, Lecce, 1997. Para los errabundeos juveniles de Buda, Jesucristo y Mahoma, véase: Vallet, O., "Trois marcheurs: Bouddha, Jésus, Mahomet", *Les Cahiers de Médiologie*, núm. 2, París, 1997.
- ¹² Son muchas las similitudes entre la especialidad de la sala hipóstila del templo egipcio de Karnak y los alineamientos de menhires de Carnac, en Bretaña. Los nombres, que solo se diferencian por el uso de las letras 'c' y 'k', forman casi un palíndromo, y son casi comprensibles bien se lean de izquierda a derecha o al revés, y demuestra cuán difundido estaba el concepto de *ka* en diversas civilizaciones de la Antigüedad.
- ¹³ Sobre los conceptos de *ka* y *benben* y sus relaciones con las pirámides y los primeros templos egipcios, véase: Giedion, Sigfried, *The Eternal Present: A Contribution on Constancy and Change*, Pantheon Books, Nueva York, 1984 (versión castellana: *El presente eterno: una aportación al tema de la constancia y el cambio*, Alianza Editorial, Madrid, 1985); y Sauneron, Serge y Yoyotte, Jean, "La Naissance du Monde", *Sources Orientales*, núm. 1, París, 1959, págs. 82-83.

“La ciudad es la realización del viejo sueño humano del laberinto. A esa realidad, sin saberlo, se consagra el *flâneur* [...]. Paisaje, eso es la ciudad para el *flâneur*. O más exactamente: para él la ciudad se escinde en sus polos dialécticos. Se le abre como un paisaje y lo encierra como una habitación”.

Benjamin, Walter, *Das Passagen-Werk* [1929], Suhrkamp Verlag, Fráncfort, 1983 (versión castellana: *Libro de los pasajes*, Akal, Madrid, 2005).

“Importa poco no saber orientarse en una ciudad. Perderse, en cambio, en una ciudad como quien se pierde en el bosque requiere aprendizaje. Los rótulos de las calles deben entonces hablar al que va errando como el crujir de las ramas secas, y las callejuelas de los barrios céntricos reflejarle las horas del día tan claramente como las hondonadas del monte”.

Benjamin, Walter, *Berliner Kindheit um Neunzehnhundert* [1930-1933], Suhrkamp Verlag, Fráncfort, 1950 (versión castellana: *Infancia en Berlín hacia 1900*, Alfaguara, Madrid, 1982).