

Ciudad del Futuro - Paisaje Deseado*

City of the Future - Desired Landscape

DOI: 10.17981/mod.arq.cuc.25.1.2020.02

Artículo. Fecha de Recepción: 29/03/2020. Fecha de Aceptación: 03/05/2020.

Juan Carlos Pérgolis Valsecchi 

Universidad Piloto de Colombia. Bogotá, D.C. (Colombia)
pergolisjuancarlos@yahoo.com

Jairo A. Valenzuela Gálvez 

LaSalle College International LCI. Bogotá, D.C. (Colombia)
valenzuela.jairo@gmail.com

Para citar este artículo:

Pérgolis, J. y Valenzuela, J. (2020). Ciudad del Futuro - Paisaje Deseado. *MODULO ARQUITECTURA CUC*, (25), pp. 33–66, 2020. DOI: <http://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.25.1.2020.02>

Resumen

Los momentos de la historia en los que la relación futuro-esperanza adquirió una mayor relevancia coincidieron con grandes cambios tecnológicos. Así se lo observa a partir del siglo XV con la aparición de las ciudades ideales y la Utopía, luego con la Revolución Industrial y las propuestas de los socialistas utópicos y ya en el siglo XX, el movimiento moderno en arquitectura y urbanismo, tal vez la última gran utopía de la humanidad, para culminar en la última etapa de este movimiento, a la sombra de la tecnología espacial. La mirada a la actualidad se desarrolla a partir de las reflexiones de Pierre Levy y Michel Serres, anunciando una ciudad futura en el contexto del conocimiento y la comunicación.

Palabras clave: Paisaje; historia; tecnología; futuro

Abstract

The moments in history in which the future-hope relationship became more relevant coincided with great technological changes. This is how it is observed from the XV century with the appearance of the ideal cities and the Utopia, then with the Industrial Revolution and the proposals of the utopian socialists and already in the XX century, the modern movement in architecture and urbanism, perhaps the humanity's last great utopia, to culminate in the last stage of this movement, in the shadow of space technology. The look at the present time is developed from the reflections of Pierre Levy and Michel Serres, announcing a future city in the context of knowledge and communication.

Keywords: Landscape; history; technology; future

Resumo

Os momentos da história em que a relação esperança-futuro se tornou mais relevante coincidiram com grandes mudanças tecnológicas. É assim que se observa a partir do século XV com o surgimento das cidades ideais e da utopia, depois com a Revolução Industrial e as propostas dos socialistas utópicos e, já no século XX, o movimento moderno da arquitetura e do urbanismo, talvez o a última grande utopia da humanidade, a culminar no último estágio deste movimento, à sombra da tecnologia espacial. O olhar atual é desenvolvido a partir das reflexões de Pierre Levy e Michel Serres, anunciando uma cidade futura no contexto do conhecimento e da comunicação.

Palavras-chave: Paisagem; história; tecnologia; futuro

* Este texto corresponde a la última etapa de la investigación Representaciones e imaginarios urbanos adelantado por los autores entre 2017 y 2020. Un adelanto de la misma fue presentado como conferencia/ponencia y como texto escrito/informe de investigación con el nombre Las tecnologías y la ciudad del futuro en el TAVI Taller Internacional de Arquitectura que llevó a cabo la Universidad Gran Colombia, Bogotá. 2018

INTRODUCCIÓN

Las ideas, conceptos o miradas sobre el paisaje están mediadas por las diferentes disciplinas que intentan estudiarlo, pero en todos los casos y desde todas las miradas, es el observador quien crea el paisaje a partir de sus prácticas con el medio, por lo tanto, en el concepto de paisaje está implícita la existencia de un objeto observado y un sujeto observador.

Este concepto enfatiza la individualidad de cada paisaje frente a la idea de un paisaje reconocido por toda la comunidad ya que cada observador lo vería mediado por sus deseos. Sin embargo, el análisis del paisaje se fundamenta en su capacidad para expresar el espíritu del tiempo o *Zeitgeist*¹.

De esta manera, se pueden encontrar aspectos comunes en la representación² del paisaje, en la historia, porque en el espíritu del tiempo se involucran rasgos físicos y culturales que dan identidad a cada momento y son reconocidos por la sociedad. A través de esta conceptualización se planteó la hipótesis marco que orientó y estuvo presente en el desarrollo de esta investigación:

El paisaje es una construcción material, natural, pero también es una condición o construcción mental, cultural

En estos términos, el paisaje es una creación absolutamente subjetiva que implica un contacto sensible entre el hombre y su entorno. Así, el paisaje es entendido como representación de un contexto: la realidad se presenta y la narración de esa realidad, cargada de elementos, rasgos y deseos de quien la relata constituye la representación. Como categoría de observación en esta investigación, el paisaje es una idea o imagen que sustituye a la realidad, crea un “imaginario”³.

La hipótesis principal de este trabajo, surgió de la observación de la hipótesis-marco en relación con los diferentes imaginarios (o representaciones colectivas) que aparecieron en diferentes momentos de la historia de la humanidad en los que la idea de futuro se convirtió en símbolo de esperanza de un mundo mejor. Si bien la relación futuro-esperanza, parece inherente al ser humano, los momentos en que esa relación adquiere una especial relevancia nos muestran que coincidieron con importantes cambios o re-

¹Zeitgeist es el vocablo alemán (Zeit= tiempo, Geist=espíritu) que expresa el conjunto de acciones y representaciones culturales que identifican una época.

² Se utiliza la palabra “representación” para expresar el acto de pensamiento que restituye simbólicamente algo ausente (Jodelet, 1986). Es decir, es volver a presentar algo a través de un mecanismo alegórico. En el caso de re-presentación de un paisaje no solo intervienen aspectos físicos sino también culturales, es la re-creación de un contexto.

³ El conjunto de representaciones de los miembros de una comunidad constituye el imaginario colectivo en tanto está conformado por el conjunto de representaciones de la comunidad en un momento dado.

voluciones tecnológicas⁴ (Ribeiro, 1976, p. 21) que generaron un deseo basado en las nuevas tecnologías. Así se estableció la hipótesis principal de trabajo:

Los momentos de la historia en los que la relación futuro-esperanza adquirió una mayor relevancia coincidieron con grandes cambios tecnológicos.

METODOLOGÍA

El método de trabajo se estructura en torno a dos grandes ejes: la semiótica cultural y la historia.

La historia es entendida a través de las escenas que la conforman y nos muestran las representaciones y los imaginarios de “ciudad del futuro” en diferentes momentos y su relación con los cambios tecnológicos que los soportan. A través de la semiótica se intenta interpretar y explicar los signos que subyacen en esas escenas y las representaciones colectivas que expresan los deseos de la comunidad.

Este método se lleva a cabo mediante dos modos de aproximación al hecho urbano: uno desde el concepto de significación, instancia que expresa una identidad formal y permite el reconocimiento, ya que se parte de una forma significativa para establecer su significado. El otro modo de aproximación, que permite entender el sentido, se basa en la observación de las prácticas que la comunidad desarrolla. En el primero, el significado de la ciudad, se lee en su paisaje físico; en el segundo, surge de la comprensión del espíritu del tiempo a través de su paisaje cultural, entendiendo como paisaje cultural a la imagen del escenario donde ocurren los acontecimientos de la vida que transforman el espacio y crean el lugar de la existencia⁵ (Norberg-Schulz, 1975, p. 9). El paisaje es una expresión de esos acontecimientos, por eso lo llamamos paisaje cultural y es también un acontecimiento en sí mismo, ya que en el imaginario colectivo el paisaje permite reconocer la identidad del lugar.

⁴ Ribeiro (1976), señala en El proceso civilizatorio (p. 21) una sucesión de revoluciones que conformaron etapas en el proceso civilizatorio, considerando imperativos de tipo tecnológico, social e ideológico: 1. El carácter acumulativo del proceso tecnológico a través de secuencias cada vez más complejas; 2. Las relaciones recíprocas entre el equipamiento tecnológico empleado por una sociedad en su accionar sobre el medio natural y otras sociedades; 3. La interacción entre los esfuerzos de control de la naturaleza y de ordenamiento de las relaciones humanas y la cultura.

⁵ Norberg-Schulz (1975) define la expresión espacio existencial en los siguientes términos: “El interés del hombre por el espacio (...) deriva de una necesidad de adquirir relaciones vitales en el ambiente que le rodea para aportar sentido y orden a un mundo de acontecimientos y acciones” (p. 9).

Definidos los conceptos de paisaje cultural con base en las referentes semióticas y las referencias culturales que conforman la idea de zeitgeist o espíritu del tiempo, el método de trabajo se introduce en el concepto de espacio antropológico señalado por Levy (2004, p. 88) y Doménico (2012, p. 1): un espacio antropológico es un sistema de proximidad (por eso, espacial) propio del mundo humano (por eso, antropológico). Es dependiente de las técnicas, de las significaciones, del lenguaje, de la cultura, de las convenciones, de las representaciones y las emociones humanas. En este contexto, aparece el concepto de espacio del conocimiento.

Los autores mencionados definen el primer espacio antropológico, al que llaman “la tierra” a partir de tres caracteres primordiales que distinguen al homo sapiens: lenguaje, técnica y organización; el segundo espacio, que se conforma a partir del Neolítico y es llamado “el territorio” se basa en la aparición de la agricultura, la ciudad, el estado y la escritura, en este espacio comienza la historia y el desarrollo de conocimientos sistemáticos teóricos o hermenéuticos y se crea, también, la localización (idea que implica el concepto de lugar) o posibilidad de “ubicarse” en un territorio. El tercer espacio antropológico o de “los flujos” se define por los intercambios a través de mercancías, energía, materias primas, capitales, mano de obra e información como principio ordenador del espacio. Se ubica a partir del siglo XVI.

En este momento y en la conceptualización de este espacio, comienza la observación de nuestra hipótesis: Los momentos de la historia en los que la relación futuro-esperanza adquirió una mayor relevancia coincidieron con grandes cambios tecnológicos.

Revolución mercantil / Tecnología de la navegación: Utopía, la ciudad del futuro

En los siglos XV y XVI, el desarrollo de la navegación oceánica basada en los instrumentos de orientación, las nuevas tecnologías mecánicas, la imprenta y los avances en metalurgia, produjeron cambios en la concepción del mundo y permitieron la consolidación de los imperios mercantiles que condujeron al descubrimiento y colonización de nuevas tierras.

Jerry Brotton (2014, p. 193/195) compara el mapamundi de Hereford (c. 1300) con el de Martin Waldseemüller (1507) (Figura 1 y Figura 2) y observa que en los 200 años que separan esos mapas “la representación del mundo, su creación intelectual y práctica y hasta el término utilizado para describir ambos objetos, se habían transformado”: desaparecieron las referencias religiosas, los márgenes ilustrados con monstruos y abismos desconocidos y la dirección oriente en la parte superior del mapa dio paso al norte como resultado del uso de la brújula que lo señala como principal punto de orientación.

Figura 1. El mapamundi de Hereford

Fuente: Wikipedia®.



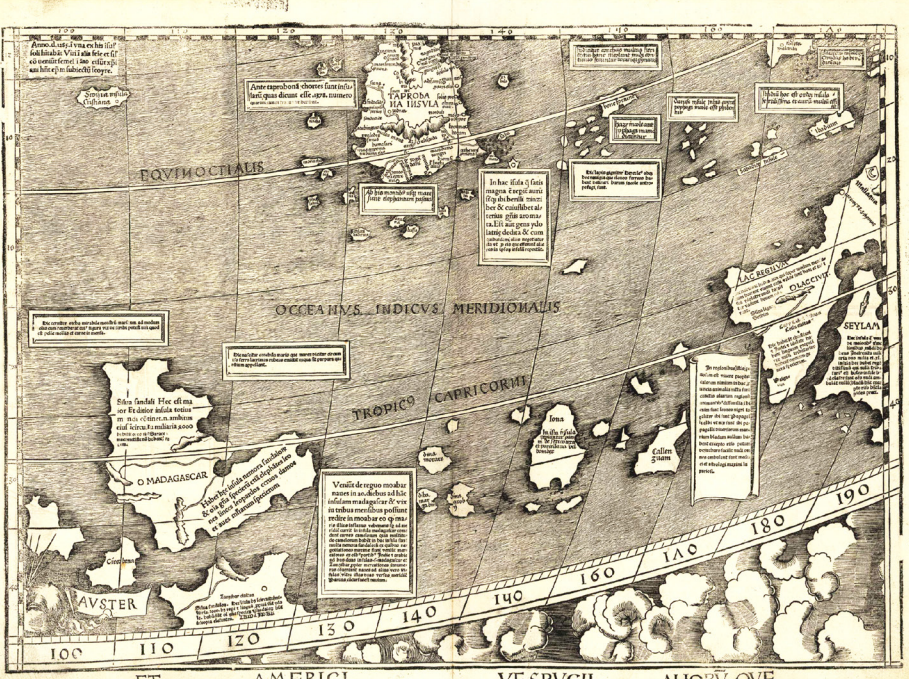
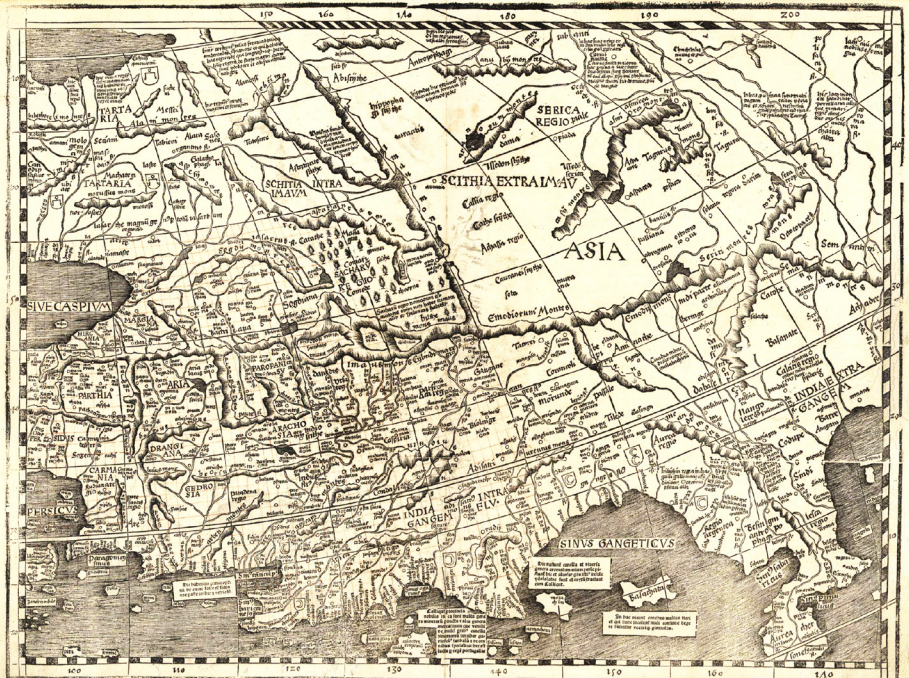
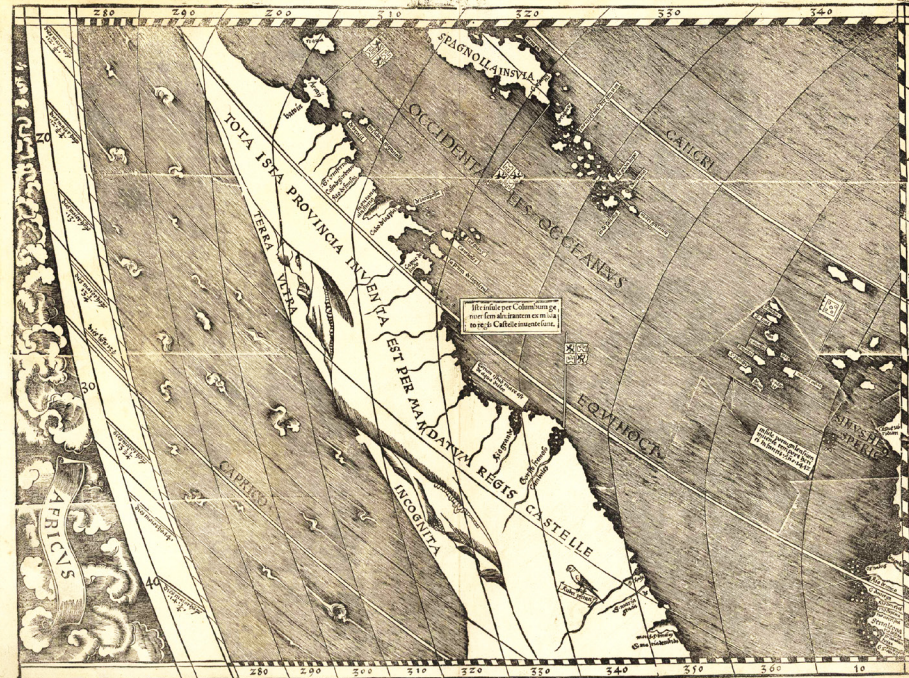
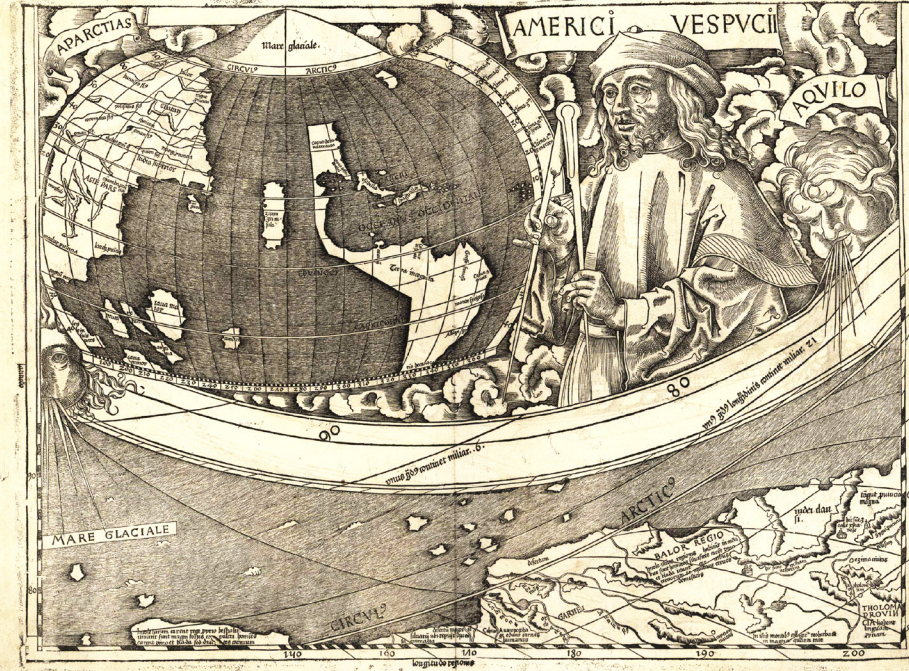
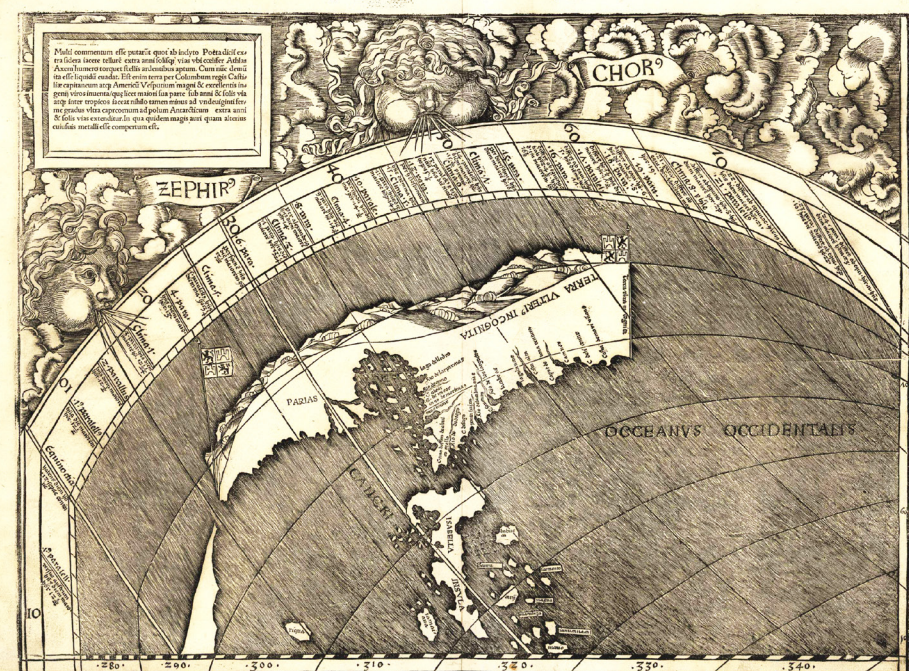


Figura 2. El mapamundi de Waldseemüller (1507)
Fuente: Wikipedia.

Esto deja ver no solamente el espíritu renacentista en el paso de la referencia religiosa a la práctica—imprescindible para la navegación— sino también muestra que el mapa ya no es solamente la representación del territorio, como lo fue en el segundo espacio antropológico; ahora es, además, la representación del espacio de los flujos, los intercambios: una herramienta no solo para la ubicación sino también para la orientación en el recorrido.

El mapamundi de Hereford representa el aspecto que tenía el mundo para un cristiano del siglo XIII: tres partes: Europa, Asia y África dentro de un círculo rodeado de agua con la ubicación del este (oriente) como orientación dominante. Conforme a la definición de Pierre Levi y Domenico di Siena es la representación del segundo espacio antropológico, el territorio: “El planisferio es el espacio antropológico, un instrumento que permite la ubicación, pero no facilita el desplazamiento” (Brotton, 2014, p. 195).

El Mapamundi de Martín Waldseemüller, 1507. Muestra el mundo conocido en ese momento y permite la orientación en los recorridos; por primera vez aparece el nombre de América y éste continente aparece separado de Asia o designado como tierra ignota. Confirma que los viajes de exploración europeos a través del Atlántico habían descubierto una nueva parte del mundo (Brotton, 2014, p. 195).

Segre (Rosenau y Hudnut, 1962, p. 9) señala en el prólogo de *Utopía y realidad en la ciudad del Renacimiento* que el medio natural es, aún para el hombre del Renacimiento, una creación



de Dios, por lo tanto, irreductible a sistemas racionales, pero la ciudad, como creación humana, se puede regular racionalmente a través de la planificación de acuerdo a necesidades. Así aparecen los proyectos de “ciudades ideales” de Alberti, Filarete, Francesco di Giorgio, etc. como expresión de la idea de transformar la sociedad por medio de la definición de un orden urbano.

Un orden formal que expresa la nueva concepción del mundo. La ciudad planificada: geometría y razón frente a la ciudad “orgánica” del Medioevo (EFE/Comune Di Palmanova). En ese contexto, la idealización de la ciudad futura, aparece en el año 1516 (Figura 4): Tomás Moro publica el libro del estado ideal de una república en la nueva isla de Utopía en la que propone una sociedad futura ideal y evidencia un pensamiento global, ordenado y racional, en el cual las formas (urbanas o arquitectónicas) son solamente una de sus expresiones (Pérgolis, 2005, p. 16).

A diferencia de las fantasías sobre el futuro, que se refieren a uno u otro aspecto, generalmente formales, las utopías —nombre derivado de la obra de Moro— son sociales y se refieren a lo colectivo, mientras que la fantasía surge del punto de vista particular y de los objetivos y anhelos individuales; por eso se señala que la utopía es, antes que una propuesta de ciudad futura, una propuesta de sociedad ideal.

Figura 3. Palmanova, Italia. Vincenzo Scamozzi, 1593.

Fuente: Wikipedia[©].



Figura 4. Portada de la primera edición de Utopía (1516).

Fuente: Wikipedia®.

El pensamiento utópico está siempre presente en los momentos de transformación social y deja de ser un constructo inaplicable para transformarse en un modelo aplicable mediante de la planificación. Desde este punto de vista, la ciudad de Utopía se aproxima a la ciudad del movimiento moderno del siglo XX, definido por algunos críticos como la última gran utopía, sin embargo, entre ambas existe una profunda diferencia: la ciudad del movimiento moderno intenta ser motor del cambio social, en tanto la ciudad en la obra de Tomás Moro es resultado del cambio social.

Representa la isla de Utopía, donde se desarrollaría la nueva sociedad. En contraste con la idea de futuro de la nueva sociedad, la ciudad principal de Utopía y otros asentamientos están representados con imágenes de ciudades medievales. En primer plano aparecen los símbolos de las nuevas tecnologías: las naves que surcan los océanos.

La observación de este momento a través de la relación entre el desarrollo tecnológico, que llevó a una nueva concepción física del mundo con la idea de utopía confirma la validez de la hipótesis marco: la representación del mundo, como paisaje es una construcción material y cultural, que en nuestro caso se expresa en el pensamiento utópico como esperanza de futuro.

Revolución Industrial/tecnología de la máquina: La ciudad industrial y la de los socialistas utópicos

Los procesos civilizatorios consecuentes con la revolución mercantil de los siglos XV y XVI, todavía estaban presentes cuando una nueva

revolución tecnológica, la Revolución Industrial remodeló las sociedades, tanto las industrializadas como las modernizadas por reflejo de las industrializadas. El efecto más significativo de esta revolución fue la definición de las bases de una futura civilización unificada por el acceso de todos los pueblos a la misma tecnología básica, a las mismas formas de ordenamiento social y a los mismos sistemas de valores (Ribeiro, 1976) Inglaterra fue el punto de arranque de la Revolución Industrial y su primera etapa se puede situar entre 1760-1870, período que comprende una gran cantidad de inventos que permitieron multiplicar la productividad: James Watt patentó la máquina de vapor que permitió a Stephenson crear la locomotora ferroviaria en 1814; en 1800 Alessandro Volta inventó la pila eléctrica, en 1834 Roberts creó el telar y la máquina de hilar.

La relación tecnología-productividad tuvo una incidencia notable en la transformación de las ciudades. El desarrollo de los transportes y los requerimientos de gran cantidad de mano de obra llevaron a las ciudades las industrias localizadas, tradicionalmente en cercanías a las fuentes de materia prima o de energía hidráulica. Esta ciudad industrial creó una nueva clase social: el proletariado urbano, habitante de un contexto físico y social degradado: el primero por la contaminación e insalubridad y el segundo por las condiciones laborales y explotación de la mano de obra.

En este momento de la historia, en que el futuro se expresa en una primera sociedad global unificada por la tecnología de las máquinas,

aparecen otras concepciones de futuro basadas en imágenes de la vida tradicional articuladas a los procesos industriales de producción con la intención de dignificar el trabajo y la vida en la naciente ciudad industrial. Así se evidencian las dos instancias de la hipótesis marco: El paisaje es una construcción material, natural, pero también es una condición o construcción mental, cultural y coexisten en el imaginario de una ciudad futura asociada a la industria, representación de progreso y una ciudad futura basada en un entorno bucólico.

El rechazo a las condiciones de vida en la ciudad industrial dio lugar al pensamiento utopista, que más allá de reformas proponía la completa sustitución del modo de vida en la ciudad por uno nuevo dictado por la razón: reaparece la ciudad ideal futura, ahora como combinación de sociedad-familia- producción en un entorno urbano-rural-industrial, basado en la cooperación. La experiencia de Robert Owen en New Lanark no fue más allá de construir una moderna fábrica textil con escuela y guardería infantil, con horarios moderados, salarios correctos y viviendas dignas para los operarios sin embargo fue la base para una futura legislación laboral. Owen da el siguiente paso hacia 1817 mediante un modelo ideal de convivencia para una comunidad limitada que vive y trabaja colectivamente en el campo y la industria (Figura 5).

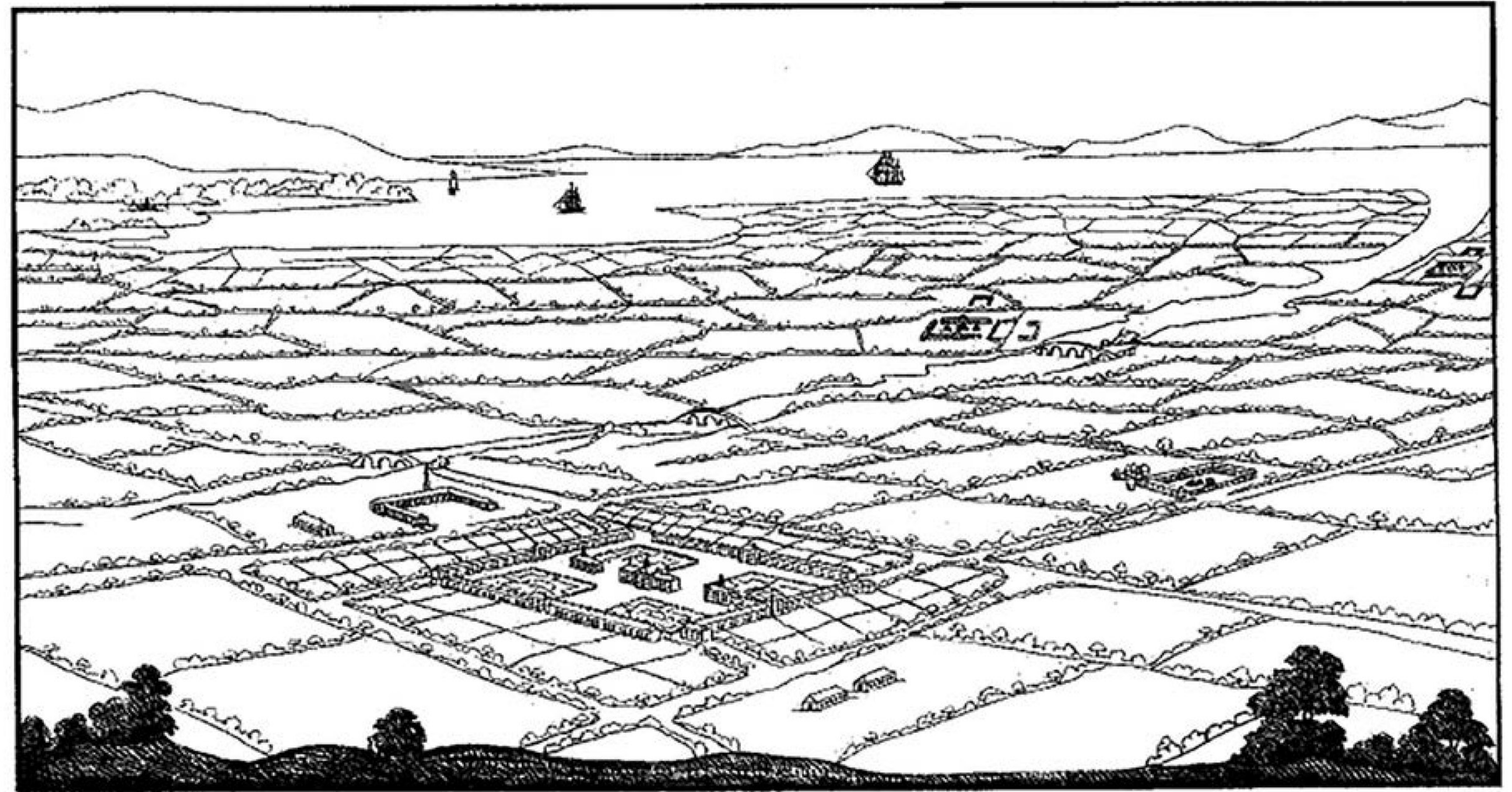


Figura 5. Robert Owens, 1818, Inglaterra;
Ciudad colectiva en armonía.

Fuente: Owen, 1817.

El antecedente más significativo de estas ciudades ideales del futuro basadas en la industria y el consecuente modo de vida, fue la obra del arquitecto Claude-Nicolas Ledoux, para la producción de las Salinas Reales de Arc et Senans (Figura 6), iniciada en 1775 para el rey Luis XVI. El complejo semicircular intentaba mostrar la organización jerárquica del trabajo y hubiera sido ampliado con la construcción de una ciudad ideal, que no se llevó a la práctica.

Este proyecto, además de ser el resultado de una acción del estado, propuso dos importantes novedades en la relación ciudad-producción: la inserción y ubicación de los trabajadores en la estructura social de producción y un lenguaje arquitectónico para la industria basado en la vida en común entre los diferentes miembros de la sociedad industrial.



Figura 6. Salinas Reales de Arc et Senans, Francia.
Claude-Nicolas Ledoux, 1775.

Fuente: Wikipedia[©].

Con la Revolución Industrial se concreta la ciudad moderna, proclamada por los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna-CIAM⁶, basada en las “cuatro funciones” (habitar, trabajar, recrearse y circular) en las ideas sociales y en el pensamiento racional del siglo XIX y en el desarrollo tecnológico del siglo XX. “Una gran época acaba de comenzar. Existe un espíritu nuevo. Existe una multitud de obras del espíritu nuevo que se encuentran, especialmente, en la producción industrial”, escribió [Le Corbusier \(1964, p. 67\)](#) al inicio del capítulo “Ojos que no ven” en *Hacia una arquitectura*, y más adelante agregó: “Las máquinas conducirán a un orden nuevo, de trabajo, de reposo. Hay que construir y reconstruir ciudades enteras...” ([Le Corbusier, 1964, p. 79](#)).

Una vez más, la esperanza está signada por la tecnología, ahora, por la tecnología de las máquinas que crea un nuevo imaginario de futuro, representado por la arquitectura y el urbanismo de Le Corbusier: edificios aislados, de acuerdo a la Gestalt de la psicología fenomenológica de la percepción, sobre planos verdes y autopistas.

En este contexto de la arquitectura moderna se encuentran dos representaciones como ideal de futuro: por una parte, los edificios “hechos a máquina” o por lo menos como resultado de nuevas técnicas de construcción y nuevos materiales y por otra, la estética de la máquina es tomada como metáfora en los edificios “que parecen máquinas” ya sean barcos, aviones o sencillamente aparatos mecánicos; opción que aparece cuando los arquitec-

tos comprueban –como observa [Kishi \(1996\)](#) que “el orden de la máquina no puede trasladarse en forma literal a los procesos de la arquitectura” (p. 12).

Uno de los mayores aportes al imaginario de la ciudad del futuro fue el film *Metrópolis* de Friz Lang en 1927 ([Figura 7](#)), basado en la novela homónima de su esposa, Thea von Harbou, publicada en 1926. En ella la ciudad se presenta como un mundo vertiginoso de rascacielos y luces: “Las casas recortadas en conos y cubos por las guadañas en movimiento de los reflectores, brillaban, parecían alzarse, descender, danzar al compás de la luz que acariciaba sus flancos como la fina lluvia (...) el estruendo del tráfico de cincuenta millones, la locura mágica de la velocidad...” ([Harbou, 1977, p. 31](#)). *Metrópolis*, la ciudad del futuro, la ciudad de las máquinas encierra una contradicción: muy cerca de la ciudad se encuentra un medio rural romántico pero atrasado, sin máquinas pero con principios tradicionales. Finalmente, la ciudad de las máquinas cederá ante la ciudad de los sentimientos.

Las imágenes de *Metrópolis*, mezcla de ciudad moderna, geometría art déco y regímenes totalitarios -que se insinuaban en el horizonte europeo- fueron fundamentales para definir un imaginario de ciudad del futuro, que se insertó con exactitud en el espíritu del tiempo, donde las imágenes de la exposición de las artes decorativas de 1925, la arquitectura de Sant’Elia, los escritos de Marinetti, la iconografía art déco y las películas de Hollywood crearon, por primera vez, un paisaje cultural global que alcanzaba todas las manifestaciones de la cultura: la moda, la arquitectura, los diseños e incluso las máquinas.

⁶ Cuyo documento más representativo es la Carta de Atenas ([CIAM, 1957](#)).

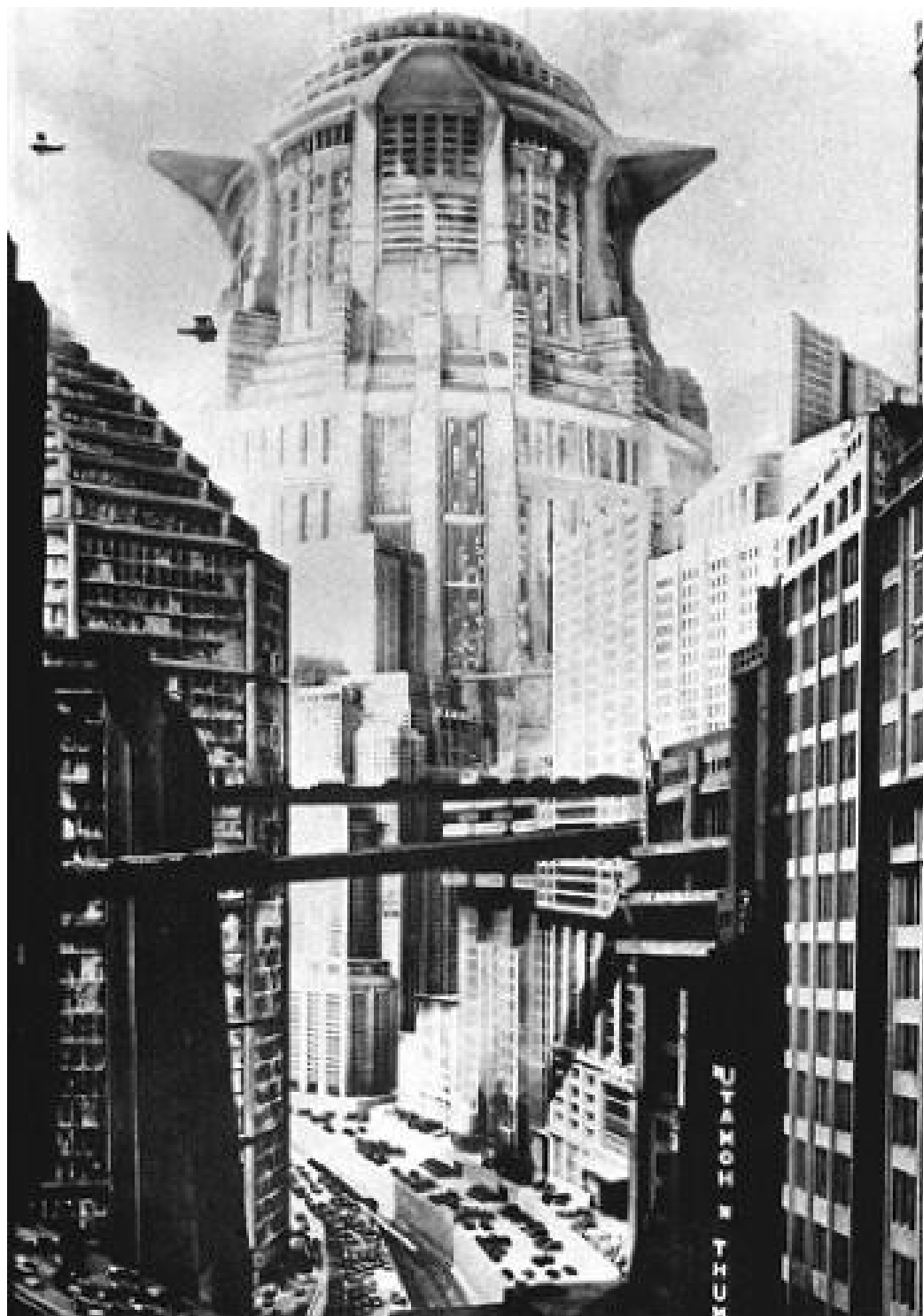


Figura 7. Rascacielos, autopistas y vértigo en Metrópolis, la ciudad del futuro en el film de Fritz Lang. 1927.

Fuente: ©Fundación Friedrich-Wilhelm-Murnau.

*La Segunda Posguerra,
la segunda edad de la máquina*

La segunda posguerra trajo nuevamente la máquina como símbolo tecnológico de la ciudad futura, ya no la máquina en la que se depositaban las esperanzas de un mundo nuevo con una sociedad ideal, sino la máquina inserta en el confort de la vida cotidiana: artefactos para el hogar, automóviles, televisores. Una tecnología aparentemente menor, doméstica, cuya producción solucionó el desempleo de la industria bélica en Estados Unidos y consolidó la sociedad de consumo acompañada la tecnología de las comunicaciones (Figura 8).

La tecnología aplicada a la vida cotidiana, como imaginario de futuro, va a encontrar su confirmación en dos escritos de la década de los sesenta: En el Architects' Journal de 1960, el teórico de la arquitectura Reyner Banham, el arquitecto Cedric Price y los integrantes del grupo Archigram, describen un ideal de robot miniaturizado que, entre otras actividades: "cocine y refrigere, elimine la basura, tenga todos los canales de TV, llame por teléfono, limpie y sirva martinis..." (Banham y Price, 1960, p. 415). Jencks (1973) señala que esta imagen se parece mucho a las oficinas de los ejecutivos de esos años, donde mediante células fotoeléctricas se abrían puertas, encendían luces, etc. y más aún a la lista de productos necesarios para la sobrevivencia que propuso el grupo Archigram en la exposición The Living City de 1963 (Figura 9).

How General Electric Filter-Flo[®] Washer gives you exactly right clothes care—no lint fuzz

Here's the washing system that cleans and recycles the water as it washes... now combined with simple Wash-to-Order Fabric Keys—and Rinse Conditioning, too, for soft, fluffy, snow-white washes

Lint can't get through this filter to soil your clothes. As the Filter-Flo Washer circulates and filters the water, lint, suds, and soap scum are removed automatically. Clothes wash brightly clean! This filter won't clog... it's cleaned, only water flow through continuously. Handle in view, it's easy to remove... easy to clean. And the General Electric Filter-Flo is also an ideal detergent dispenser. It dissolves detergent evenly throughout your wash—no detergent clumps.

Proof—no lint! So chilling dirt when! After 1 washing in an ordinary washer, the sock at left was flecked with linty bits. After 1 washing in a General Electric Filter-Flo Washer, the sock at right washed in a lint-free wash! (shown partially soiled.)

No more pouring—with simple new Wash-to-Order Fabric Keys! Just touch the key to fit your type of wash—regular, synthetic or special—it automatically selects the exactly right wash and rinse temperatures, wash and spin speeds for best care of your fabrics. Five key settings.

Such perfect results for all your family's clothes. Nylon shirts, synthetic fabrics come out without a wrinkle—even ironing. Fused fibers needn't be hand washed. And the new Rinse Conditioning gives clothes extra soft softness. Just pour a little or water softener into the automatic dispenser tub below. General Electric Company, Appliances Park, Louisville 2, Kentucky.

Straight-line styling—Filter-Flo Washer Model WA-4000, about \$8.40* a wash. Built-Incase System extra. Mirror-Match color or white. 6-year warranty normally on transmission parts. Price Model WA-3000, about \$6.90* a wash.

Progress is Our Most Important Product
GENERAL ELECTRIC

*After small down payment, the new General Electric washer fits the price and value. Most models available in Canada.

Hotpoint cooks faster than any other range... Gas or Electric!

Heats a can of soup piping hot in only 65 seconds! Cooks all ways automatically—even to barbecuing and French frying!

HERE'S the world's best and only range that cooks food as fast as it can be cooked—yet does every cooking job automatically! This means you need spend for less time in the kitchen, yet you'll cook faster meals than ever!

You'll enjoy cleaner cooking, too—because there's no flame to soot up walls, pans, pots. And more accurate cooking, because proper temperatures are automatically selected and cooking is automatically timed.

Remarkably advanced features! For one, the exclusive Hotpoint Maratime that automatically times and turns off both top-of-range and oven cooking—then summons you to dinner! There's the plug-in automatic grill! The Roti-Grill Barbecue, for juicy, extra-delicious ribs, roasts and poultry without basting. Many, many other advantages, too—including optional automatic French Fryer! See Hotpoint's, the only range that gives you everything you've ever wanted in cooking convenience.

YOUR CHOICE OF MODERN COLORS—OR CLASSIC WHITE

See how you can have your Old—and Economy, too! Hotpoint's exciting new Dual-Range performance is the trick. Drive it yourself... and see us on it, with yourself in Pontiac's comfortable driver's seat and head for some of the toughest traffic you know. In Traffic Range, Pontiac delivers an eager, high-compression rush of power at a touch on the accelerator—the power you want, automatically—to master the heaviest traffic with ease.

Then find a few miles of open road where you can step out a little. In Cruising Range, you keep sailing along while the engine burts its muscles and quietly you know you're saving gas! And you see—for Pontiac's Cruising Range reduces engine revolutions as much as 20 per cent without being a mile in speed.

While you're about it, see a few more Pontiac values—in distinctive Silver Streak beauty; the roomy beauty of its body by Fisher; its swinging vision; its comfortable big-car ride. Remember, too, you're driving a car with a road-proven record for dependability. And, best of all, Pontiac is one of America's licensed cars. Come on in—drive it yourself!

Dollar for Dollar You Can't Beat This Dual-Range Combination!

More Powerful High-Compression Engine
Wonderful New Dual-Range Hydra-Matic Drive*
New High-Performance Economy Axle

SEE YOUR NEAREST PONTIAC DEALER TODAY

Hotpoint
FIRST WITH THE PIONEER FOR 20 YEARS!

Hotpoint is a registered trademark of General Electric Company. Pontiac is a registered trademark of General Motors Corporation. © 1952 General Motors Corporation. Pontiac is a registered trademark of General Motors Corporation. Pontiac is a registered trademark of General Motors Corporation.

Drive it Yourself—

the Great New '52 Pontiac

Plenty of GO—and Economy, Too!

SEE YOUR NEAREST PONTIAC DEALER TODAY

Figura 8. Publicidad en revistas Life de los años cincuenta: un futuro repleto de confort, los productos de la sociedad de consumo.

Fuente: Archivo fotográfico revista Life.

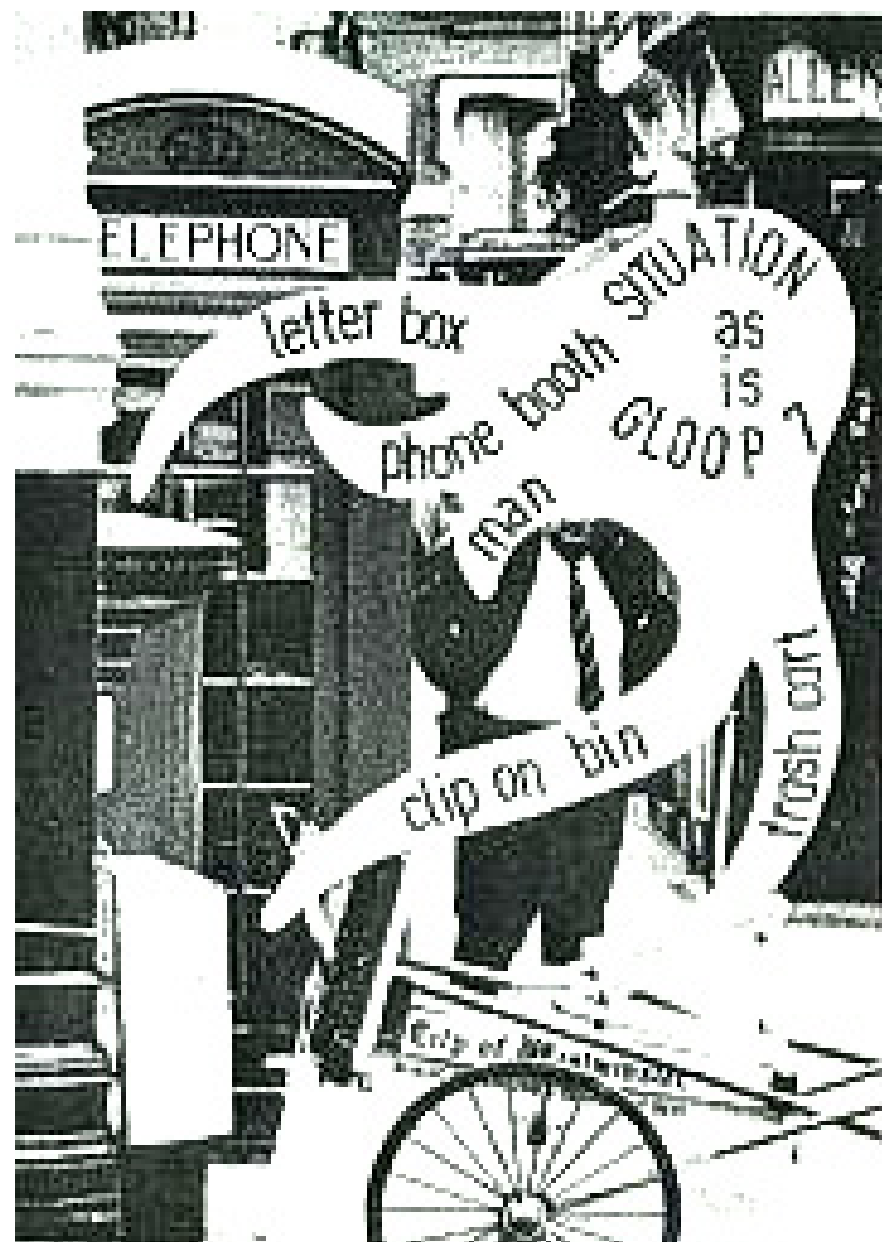


Figura 9. Archigram 1963. Exposición The Living City
Fuente: Archigram.

El otro escrito corresponde a la edición de abril de Art in America (Banham, 1965): “Su casa contiene

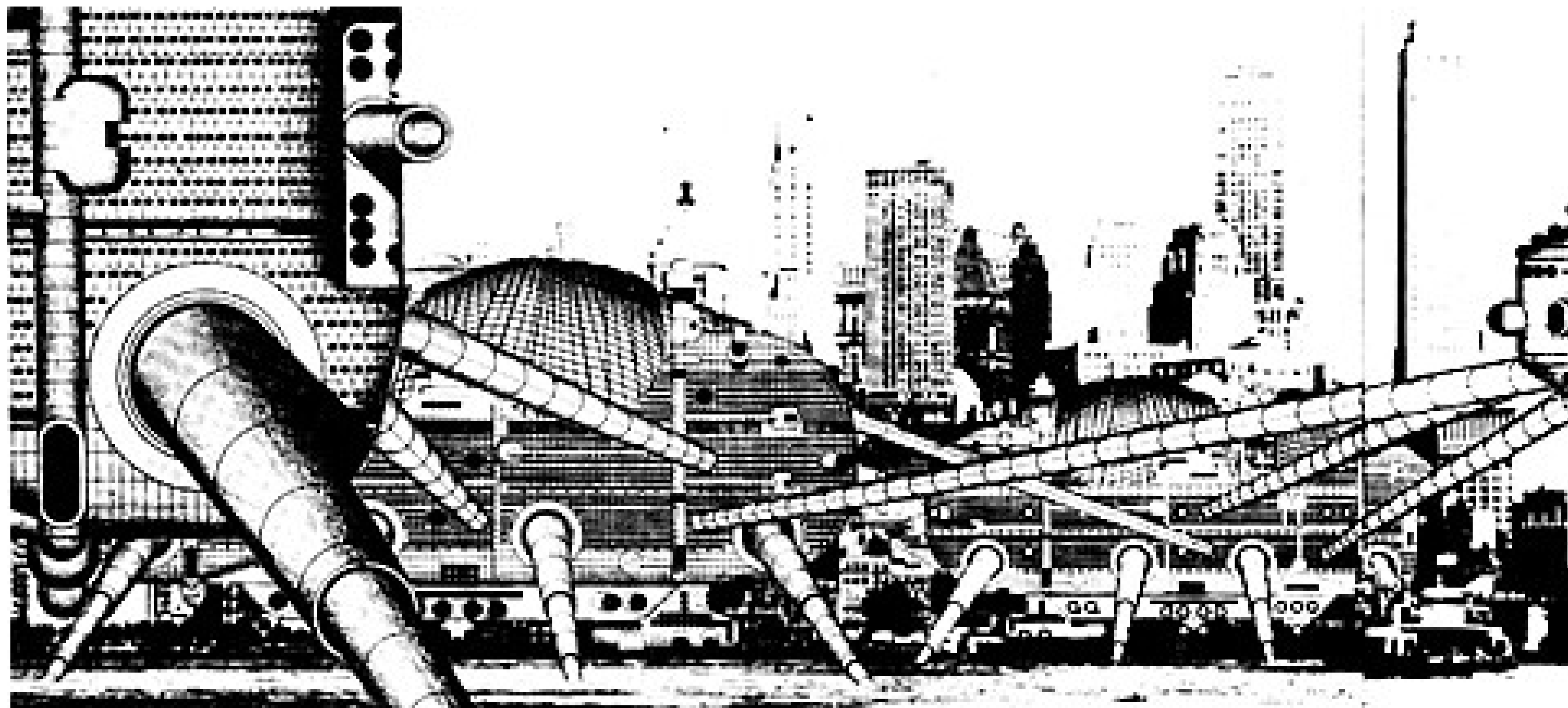


Figura 10. Ciudad caminante (Walking city) Ron Herron y Archigram. 1963; Ciudad conectable (Plug in city) Peter Cook y Archigram, 1964.
Fuente: Wikipedia®.

tal complejidad de tuberías, conductos, chimeneas, cables, luminarias, tomas, extractores, hornos, fre-

gaderos, trituradores de residuos, equipos de alta fidelidad, calentadores, refrigeradores... tantas ins-

talaciones, que pueden mantenerse por sí solas sin necesidad de una casa que las sostenga.

El desarrollo de la tecnología espacial en los años sesenta define el imaginario de ciudad del futuro: las representaciones la sitúan en el espacio y basada en la tecnología dura, presente en el espíritu del tiempo de esos años. Este imaginario se puede ver también en las imágenes urbanas del grupo Archigram, en la literatura de ciencia ficción, en la cinematografía y en los populares cómics de la época. Crónicas marcianas de 1950, novela de Ray Bradbury (1989), confronta las refinadas y livianas ciudades de ese planeta con la torpe y pesada colonización terrestre que las destruye. 2001 Una odisea en el espacio, película de Stanley Kubrik de 1968 (Figura 11), basada en la novela homónima de Arthur Clarke (1968), muestra la aventura espacial basada en la tecnología pesada, en la que el computador de la nave espacial ocupa gran parte del vehículo con su enorme volumen. En el cómic Barbarella del francés Jean-Claude Forest, de 1962, la heroína viaja por el espacio en una nave de tecnología dura (hard) con su interior recubierto con pieles y telas suaves (soft).

Progresivamente se evidencia la confrontación de esas dos palabras (hard/soft) en la conformación del imaginario de la ciudad del futuro. El desarrollo de nuevas tecnologías de la comunicación y las redes define el hardware como el soporte físico y el software como el programa. En ese momento no se visualiza que la ciudad del futuro va a perder materialidad y se va a situar en la levedad e inmaterialidad de los programas.

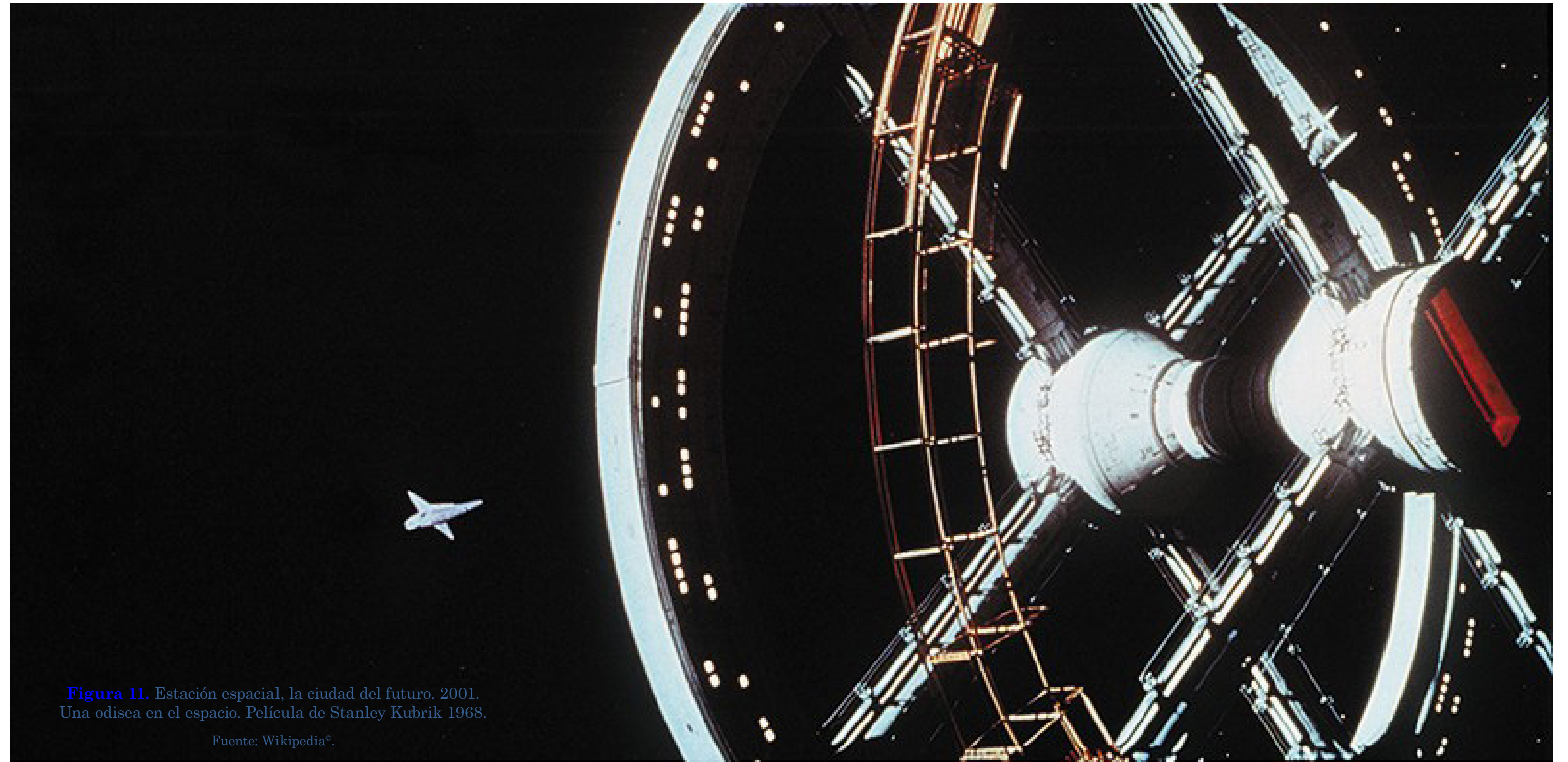


Figura 11. Estación espacial, la ciudad del futuro. 2001.
Una odisea en el espacio. Película de Stanley Kubrik 1968.

Fuente: Wikipedia[®].

Venturi, Izenour y Scott (1972) en *Aprendiendo de las Vegas* propuso observar los fenómenos urbanos bajo la dimensión del comercio y el consumo. Después de más de cuarenta años de formulada esa propuesta, hoy se observa que esa es una de las características que la ciudad concretó en la última década del siglo XX, y el desarrollo de la semiótica la definió mediante mapas de signos más allá de la tradicional representación de la ciudad.

Los años ochenta muestran un vacío en el imaginario de la ciudad del futuro. El discurso urbano enfatizó el presente a partir de los cuestionamientos a la ciudad moderna que propusieron recuperar los espacios tradicionales, calles, plazas y grandes estructuras continuas y con ellos la participación y el encuentro en la vida urbana.

Varias circunstancias coincidieron en estos años para desdibujar el imaginario de la ciudad futura relacionado con la tecnología espacial. Por una parte, la desaceleración en los proyectos de conquista del espacio; por otra la caída de las ideologías a nivel mundial y con ellas la pérdida de las utopías, que fueron remplazadas por las fantasías del pensamiento individualista. Pero la fantasía por sí sola, no basta para imaginar la ciudad si los elementos imaginados no están soportados por un discurso.

En esta década aparece un nuevo componente en la representación de la ciudad del futuro: el miedo. Así lo expresan la literatura y el cine de ciencia ficción, que presentan un futuro urbano peligroso y temible o contextos degradados e in-



hóspitos. Uno de los primeros ejemplos de futuro violento fue *La naranja mecánica*, de Stanley Kubrick, en 1971, realizada sobre la novela de Anthony Burgess; luego, en 1982, *Blade Runner*,



de Ridley Scott mostró un mundo de robots-humanoides enfrentados a los humanos. Y en 1984, *Dune*, de David Lynch imaginó la dureza de la vida en un desértico planeta (Figura 12).



Figura 12. El miedo en la ciudad futura: Stanley Kubrick (1971); *La Naranja Mecánica*, sobre la novela de Anthony Burgess; Ridley Scott (1982) *Blade Runner*; David Lynch (1984) *Dune*.

Fuente: Autor.

En nuestro medio, esos procesos de la década de 1980 llevaron, en los años noventa, a un nuevo imaginario urbano, en el que la ciudad mantiene los edificios aislados propuestos por el movimiento moderno, ahora encerrados en recintos enrejados; conjuntos de vivienda, también cerrados y grandes intervenciones puntuales, cerradas y especializadas: centros comerciales, recreacionales, etc.. El espíritu del tiempo, hoy muestra un presente inseguro y el futuro también...

La última instancia de la mirada, desde el consumo a la ciudad del futuro, propuso, en la primera década del siglo XXI, la idea de “ciudades rápidas” enmarcadas en conceptos de eficiencia económica y velocidad, como consecuencia del escenario cultural que desde la década anterior se nutrió de la televisión global por cable y satélite, de los videojuegos, procesadores de datos, comunicación por correo electrónico y la Internet que dieron una nueva dimensión temporal. Lo inmediato acertó las esperas y las referencias temporales comenzaron a medirse en los segundos de las nuevas tecnologías: microondas y redes transformaron el presente, desde la comunicación hasta la preparación de alimentos y la obtención de libros, videos y documentos. La inmaterialidad y la simultaneidad que fueron las tesis de la posmodernidad de los años ochenta se concretaron con el cambio de siglo. La reproducción multimedia y el On Line registran el tiempo como anteriormente ocurrió con la fotografía en el registro de la imagen.

El nuevo siglo trajo al discurso urbano una nueva palabra: tecnópolis, pero ésta no es solo una ciudad en torno a la tecnología, sino entorno al tiempo que se da en ella y la virtualidad en tiempos y procesos, esta será la nueva cualidad del paisaje urbano. Sarlo (2010) señala que “la aceleración que afecta la duración de las imágenes y de las cosas, afecta también la memoria y el recuerdo” (p. 95). El paisaje de la nueva ciudad se nutre de ambientes asépticos, donde la realidad se oculta detrás de la ilusión creada por los medios.

Se hablará, entonces, de una ciudad fragmentada, efímera, transitoria, instantánea, mientras se acentúa la presencia de la tecnología de las redes y las comunicaciones que permitirán el imaginario de una ciudad, sin distancias, sin riesgos, con espacios y vecindades virtuales que van más allá de cualquier utopía.

Comunicación. Redes y nodos

Pierre Levi (2004, p. 84) observa que, a cada uno de los espacios antropológicos, correspondió un modo de conocimiento específico, pero en el que llama “espacio de conocimiento e inteligencia artificial” o cuarto espacio antropológico lo nuevo es la velocidad de aparición y evolución de los conocimientos, su inmediata inserción en la vida cotidiana, el gran número de personas involucradas en el aprendizaje y la producción de nuevos conocimientos.

Levi señala también, que ya no se trata de una élite poseedora del saber, sino de una difu-

sión del conocimiento, que es posible mediante los nuevos instrumentos del ciberespacio o las herramientas capaces de crear, a partir de la información, paisajes inéditos, nuevas identidades y nuevas figuras para localizarnos (encontrar nuestro lugar) en el flujo de información.

De esta manera, el espacio de conocimiento se convierte en proyecto porque deja de ser una certeza y un presente como lo eran la tierra, el territorio o el flujo de mercancías en anteriores espacios para ser un futuro. Las nuevas herramientas de comunicación permitirán aunar fuerzas en intelectos colectivos, es decir, colectivos inteligentes que posibilitan pensar en conjunto.

La humanidad se ha vuelto otra vez nómada, se mueve, deambula, ahora navega en el ciberespacio y así como los primeros nómadas seguían –y guiaban– a los rebaños, que buscaban pasturas, en este nuevo nomadismo la humanidad sigue su propio devenir, indica, [Levy \(2004, p. 10\)](#).

Los primeros nómadas no tenían ciudades, pero medió la tecnología de la siembra para que esos grupos se asienten en un territorio y luego fue la sutil tecnología de la división del trabajo la que permitió que el asentamiento tenga comportamientos “urbanos” y el territorio se convierta en ciudad; pero el espacio del nomadismo actual no ocurre en un territorio geográfico sino en un espacio intangible, virtual; es el espacio de las redes de comunicación e información.

Moverse, ya no es desplazarse en un territorio, sino atravesar universos de problemas, viajar por paisajes que están más allá de los significantes formales y proponen horizontes de sentidos⁷. [Lévy \(2004\)](#) señala que “el nomadismo de este tiempo tiene que ver con la transformación continua y rápida del paisaje científico, técnico, profesional y mental de los significados...” (p. 9). Un mundo sin mapas, en el que sin movernos de un lugar vemos cambiar el paisaje. Ya no se trata de una revolución tecnológica que cambia las relaciones con el mundo sino de un mundo en movimiento más allá de cualquier revolución tecnológica.

El espacio virtual, como señala [Serres \(1995\)](#) no mantiene las mismas relaciones con el tiempo que el espacio del mundo sometido a lo simultáneo. En la virtualidad se puede sincronizar emisiones y recepciones, situaciones y momentos no necesariamente simultáneos en los que combinamos lo local con lo global, lo cercano con lo lejano y lo propio con lo ajeno en el marco impreciso de una virtualidad, como ocurre en la “imaginación” (p. 178). Hacemos con la actualidad presente lo que nuestros padres sólo podían hacer con la historia: cortarla en trocitos, rehacerla, recomenzarla, plegarla tranquilamente, concluye [Serres \(1995\)](#).

⁷ [Kristeva \(1985\)](#) define sentido como el resultado de la práctica con un significante. Así, la relación o práctica de los habitantes con los significantes ciudad o territorio crea un horizonte de sentido; en tanto que el significado es, solamente, la interpretación de un signo (Pierce) y surge de la relación epistemológica entre un significante (lo que la cosa es) y lo que conocemos de ella (significado).

En el mundo virtual no hay *Zeitgeist* posible; el espíritu del tiempo está más allá del paisaje, está en la tecnología que lo permite; de esta manera, el tiempo se convierte en una en una de las materias primas del trabajo y de la enseñanza, como lo fue antes el espacio.

El paisaje surge de la red y se concreta cuando el navegante se detiene en algún nodo. Por eso no hay un paisaje estable, son imágenes dinámicas, en movimiento que permiten múltiples lecturas. Una red es un conjunto de relaciones que no repiten el punto de origen y no mantienen, necesariamente, la naturaleza del origen en las nuevas conexiones que conforman el crecimiento; esas dos características explican la indefinición formal y la inestabilidad en las relaciones en la red.

La ciudad futura, virtual, conformada por redes de participación, no tendrá forma y se caracterizará por la inestabilidad. Sin dudas, estos rasgos son contradictorios con la definición de “ciudad” que se refiere a un territorio con morfologías y tipologías establecidas y con estabilidad espacio-temporal, pero la ciudad del futuro va a estar compuesta por nodos y arcos o canales de comunicación por donde circulan vectores de información.

Desde la invención de la escritura, el concepto de universalidad estaba firmemente relacionado con la idea de totalidad, sin embargo, en la ciudad futura, ciudad de redes en el ciberespacio, universalidad no implica totalidad. En la red cada forma cultural tiene una totalidad propia,

son “totalidades parciales” que no constituyen un todo y en el conjunto no hay límites (la red es de crecimiento indefinido) tampoco hay un centro: es el universo indeterminado en el que cada nodo es un emisor.

En esa ciudad-red del futuro desaparece la seguridad psicológica que confiere el reconocimiento de un límite, desaparece también la idea de ámbito contenedor o recinto: el lugar, que era el sitio de los acontecimientos, allí donde se generaban los relatos de la vida, se convierte en el nodo, un punto en la red donde confluyen conocimientos.

El paisaje es una creación subjetiva que implica un contacto sensible entre el hombre y su entorno, se señaló al comienzo de este texto. El paisaje físico produce arraigo por rasgos culturales comunes (paisaje cultural) que permiten la participación con el medio y entre las personas y hace posible el sentimiento de pertenencia a un lugar y el reconocimiento de ese lugar como parte de cada uno de los habitantes. ¿Cómo es el arraigo en el nodo, donde sin dudas existen sentimientos de pertenencia, o al menos de apropiación del conocimiento? La conocida frase que identifica el lugar como espacio existencial: Yo soy parte del lugar, el lugar es parte de mí, no se podrá remplazar por “yo soy parte del nodo, el nodo es parte de mí” sino simplemente por “Yo soy el nodo: emito y recibo” ... En esta frase no está implícita la comunidad sino el individuo.



Figura 13. Redes y Nodos en Bogotá. M.I. Velasco, 1998

Fuente: Archivo de los autores.

El paisaje, la ciudad y la red

También en las redes los encuentros surgen de pertenencias a intereses o rasgos comunes entre quienes las participan, pero esas identidades que permiten los encuentros virtuales requieren de una memoria común, intereses comunes que cuentan una historia compartida. Todavía hoy la red no es autónoma, depende de esos intereses y de la memoria, por ese motivo, continúa amarrada a la ciudad presente. La ciudad futura se definirá plenamente en la virtualidad cuando los intereses comunes no dependan de una memoria común. Esa ciudad no tendrá forma, o, por lo menos no tendrá “forma de ciudad” como intentaron tenerla la ciudad moderna basada en las cuatro funciones de los CIAM o la ciudad en algún lugar del universo como propuso la utopía moderna a la sombra de la tecnología espacial.

La migración de la humanidad al espacio y la fundación de nuevas ciudades en el cosmos fue la última gran utopía, aún ligada a la Revolución Industrial y al imaginario de las máquinas. Hoy no hay utopías porque la sociedad actual carece de un proyecto ideológico, ya que reemplazó el pensamiento social (con su enorme carga utópica) por la búsqueda de un bienestar individual inmediato (Pérgolis, 1998) y es precisamente esa inmediatez en el logro de los objetivos lo que impide cualquier proyecto utópico que soporte la ciudad del futuro.

Serres observa que nuestro mundo ya no es el de los pesados trabajos de Hércules, ni el de la transformación de la materia prima, en el enorme arco de tiempo entre Vulcano y la Revolución Industrial. Nuestro mundo es el de Hermes, el mensajero de los pies alados. Es el mundo intangible de la comunicación, allí está la ciudad del futuro: virtual, sin territorio físico, con cercanías y lejanías definidas por el afecto y los intereses comunes, donde todo es efímero, instantáneo y veloz.

En la ciudad del futuro estarán juntas las ideas de innovación y esperanza ecológica para retomar las nociones de paisaje natural y paisaje cultural de corte semiótico que va más allá de la descripción de las formas, por eso, esa ciudad será simplemente un horizonte de sentido, una atmósfera para la comunicación.

Si la ciudad es la expresión de una comunidad organizada y localizada en un territorio, la ciudad del futuro será la no-ciudad; ciudad sin territorio, dispersa en la virtualidad de las redes; pero fundamentalmente, sin comunidad. Será el resultado de individuos que establecerán conexiones, opciones y vecindades en la red; pero esa infinidad de individuos no implicará la existencia de comunidad, al menos en los términos en que hoy concebimos esa palabra.

En ese mundo futuro, Lévy y di Siena (2012, p. 4) señalan una inteligencia repartida en todas partes, una inteligencia colectiva en la que nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad. Esta

definición concuerda –y completa– la visión de Serres que definió a la humanidad como una entidad colectiva, inmortal, compuesta por muchas vidas efímeras, mortales. Esa entidad colectiva, integrada por incontables individuos en la red será el habitante de la ciudad futura, territorio virtual de conocimientos, de enriquecimiento mutuo entre las personas: ciudad de información y conocimiento.

Sin embargo, un habitante “único”, aun tratándose de una entidad múltiple no es una comunidad: es un individuo y la ciudad, en los términos en que la conocemos hoy, es territorio de la comunidad, con sus infinitas relaciones, con sus emociones y afectos más allá del simple conocimiento. Vale la pena recordar la definición de [Norberg-Schulz \(1975\)](#) sobre espacio existencial: “El interés del hombre por el espacio (...) deriva de una necesidad de adquirir relaciones vitales en el ambiente que le rodea para aportar sentido y orden a un mundo de acontecimientos y acciones” (p. 9). Entendiendo a la ciudad como el ejemplo más significativo de espacio existencial.

El papel de la informática, en esta sociedad, no sería el de acercarse a una hipotética “inteligencia artificial”, sino el de favorecer la construcción de colectivos inteligentes en los que las potencialidades sociales y cognitivas de cada cual podrán desarrollarse y ampliarse mutuamente. Según este enfoque, el mayor proyecto arquitectónico del siglo XXI será imaginar, construir y acondicionar el ciberespacio, observan Levy y

di Siena (2012, p. 3) en el que las técnicas de comunicación servirán para organizar los flujos de conocimientos, para navegar por ellos y para pensar en conjunto más que para arrastrar masas a través de informaciones.

Esto implica un nuevo modelo de vínculo social. La inteligencia debe ser comprendida aquí en su sentido etimológico, es decir trabajar en conjunto (*inter legere*), como punto de unión no solo de ideas sino también de personas, “construyendo la sociedad”. Las identidades se convierten, entonces, en identidades de conocimiento y las consecuencias éticas son inmensas: ¿quién es el otro? Es alguien que sabe y que, además, sabe cosas que yo no sé. El otro ya no es un ser peligroso, amenazador: es un ser como yo, que domina ciertos conocimientos e ignora otros. Es fácil deducir, entonces, que la principal y más significativa consecuencia ética del nuevo vínculo social basado en la inteligencia repartida es la inclusión: una sociedad necesariamente incluyente.

Se puede llegar a comprender la totalidad desde las partes o, por el contrario, llegar a las partes desde el todo; ambos caminos proponen diferentes estructuras y diferentes paisajes, ya que éste –de acuerdo con las hipótesis planteadas– es una construcción mental, es la expresión de una determinada cultura, por lo tanto, contiene y muestra el espíritu del tiempo. ¿Cómo es, entonces, el paisaje en esta representación de la ciudad futura?



Figura 14. Black mirror: la excelente serie de televisión de Charlie Brooker: un futuro tecnológico, un futuro de conocimiento, pero un desesperanzador canto al porvenir y a nuestra naturaleza errática.

Fuente: youtube[©].

En la concepción de la humanidad como una totalidad integrada por múltiples individuos, el tiempo se transforma en espacio, se convierte en recorrido, se nutre de los acontecimientos que generan relatos en la red. Por su parte, la ciudad que tradicionalmente expresó su condición física a través de la trama, conformada por los espacios para recorrer (calles) y para permanecer (plazas), por el tejido de viviendas que da las relaciones de vecindad y por los edificios singulares o monumentos que jerarquizan la trama y evidencian las fuerzas que mantienen la cohesión de la sociedad, pierde sentido ante la virtualidad de la red.

Históricamente, la ciudad, se manifestó a través de la transformación del espacio en tiempo: lejano y cercano evidenciaron distancias, recorridos. En la red no hay distancias físicas: lejano es lo ajeno y cercano, lo propio; tampoco hay jerarquías, la red es horizontal, en ella todos los nodos son equivalentes.

Vale la pena preguntarse entonces: ¿la virtualidad de la ciudad en la red, aleatoria y dispersa, es el nuevo paisaje de un territorio, ya no ocupado por individuos sino por la humanidad como un todo?

Bogotá, mayo 2020.

REFERENCIAS

- Banham, R. (1965). Archigram. *Art in America*, Ed April.
- Banham, R. & Price, C. (1960). Achigram. *The Architects Journal*.
- Bradbury, R. (1989). *Crónicas marcianas*. Buenos Aires: Minotauro.
- Brotton, J. (2014). *Historia del mundo en 12 mapas*. Barcelona: Debate.
- Clarke, A. C. (1968). *2001, Una Odisea Espacial*. Barcelona: Plaza & Janés.
- CIAM. (1957). *La Carta de Atenas: el urbanismo de los CIAM : congresos internacionales de arquitectura moderna*. Buenos Aires: Contemporánea.
- Doménico, P. (2012). Inteligencia colectiva según Pierre Levy. *urbanohumano.org [blog]*. Disponible en <https://www.urbanohumano.org/blog/2012/06/24/inteligencia-colectiva-pierre-levy/>
- Harbou, T. (1977). *Metrópolis*. Barcelona: Orbis.
- Jencks, Ch. (1973). *Modern Movements in Architecture*. London: Penguin Books.
- Kishi, W. (1996). Historia y contemporaneidad en la era moderna. *El Croquis*, 2(77), 6–17. Disponible en <https://elcroquis.es/products/n-77-kazuyo-sejima-archivo-digital>
- Kristeva, J. (1985). *Travesía de los signos*. Madrid: La Aurora.
- Le Corbusier. (1964). *Hacia una arquitectura*. Buenos Aires: Poseidón.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC: BVS. BIREME. OPS. OMS. Disponible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Owen, R. (1817). *Report to the Committee of the Association for the Relief of the Manufacturing and Labouring Poor, referred to the Committee of the House of Commons on the Poor Laws*. Londres: Watts R.
- Pérgolis, J. C. (2005). *Ciudad express. Arquitectura, literatura y ciudad*. Buenos Aires: Nobuko.
- Pérgolis, J. C. (1998). *Bogotá fragmentada*. Bogotá, D.C.: TM Editores & Universidad Piloto de Colombia.
- Ribeiro, D. (1976). *El proceso civilizatorio, de la revolución agrícola a la termonuclear*. México, D.F.: Extemporáneos.
- Rosenau, H. y Hudnut, J. (1962). *Utopia y realidad en la ciudad del renacimiento*. Buenos Aires: Ediciones 3.
- Sarlo, B. (2010). *Tiempo Presente: notas sobre el cambio de una cultura (2 ed.)*. Bogotá, D.C.: Siglo Veintiuno.
- Serres, M. (1995). *Atlas*. Madrid: Cátedra.
- Norberg-Schulz, C. (1975). *Existencia, espacio y arquitectura*. Madrid: Blume.
- Venturi, R., Izenour, S. y Scott, D. (1978). *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gili.