

La Ciudad Aparente Cuando lo real ya no es lo que era y la ciudad es escenario de la simulación.

María Sol Quiroga.

Cita:

María Sol Quiroga (2004). *La Ciudad Aparente Cuando lo real ya no es lo que era y la ciudad es escenario de la simulación. VI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-045/62>

LA CIUDAD APARENTE

Cuando lo real ya no es lo que era y la ciudad es escenario de la simulación

*Arq. María Sol Quiroga*¹

solquiroga@hotmail.com

RESUMEN

En 1978, en un ensayo denominado *“La precesión de los simulacros”*, Jean Baudrillard planteaba que la humanidad estaba asistiendo a un cambio fundamental: *“el transito de la cultura de la representación a la del simulacro”*. Ideas, conceptos e imágenes ya no provienen de la realidad sino que la preceden.

Más de veinte años después esa afirmación es más cierta que nunca, en el marco de la Sociedad de la Información (SI), toda la información procesada en bytes que llega a nosotros a través de la red, está cambiando nuestras percepciones espacio - temporales, la sensibilidad, la visión que hasta ahora teníamos de nosotros mismos y de las ciudades que vivimos.

Ante esta realidad cabe plantearse los siguientes interrogantes **¿La**

SI ha cambiado solo las percepciones ó están transformado los

¹ **María Sol Quiroga** es arquitecta. Especializada en Historia y Crítica de la Arquitectura y el Urbanismo. Trabaja en el ámbito de la docencia e investigación sobre nuevas tecnologías, imágenes e historia urbana, actualmente es profesora del Programa Universidad Virtual de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes y de la Universidad Nacional de Lanús.

espacios físicos que habitamos? ¿Vivimos hoy en espacios de simulacro...?

Este será el punto central de nuestro análisis: la relación que mantenemos con lo real, con las mutaciones en el espacio-tiempo y el paso de lo real al simulacro. Consideraremos cómo con la pérdida de lo referencial, la realidad se construye a partir de estos espacios de ficción, en los que los habitantes encuentran un lenguaje común, una vivencia urbana que a pesar de las distancias físicas de este territorio global, todos han compartido en las imágenes que transmiten las pantallas.

PONENCIA

INTRODUCCIÓN: ACERCA DE LOS MODELOS URBANOS

“Si va a haber un «nuevo urbanismo», no estará basado en las fantasías gemelas del orden y la omnipotencia; lo que tendrá que representar será la incertidumbre; ya no estará dedicado a la disposición de objetos más o menos permanentes, sino a la irrigación de los territorios con posibilidades; ya no buscará configuraciones estables, sino la creación de

ámbitos susceptibles de acomodar procesos que no admitan la cristalización en formas definitivas; ya no tratará de la definición meticulosa, de la imposición de límites, sino de la expansión de los conceptos, el rechazo de los límites, no de la separación ni de la identificación de identidades, sino del descubrimiento de híbridos innombrables; ya no se obsesionará con la ciudad, sino con la manipulación de las infraestructuras orientada a lograr interminables intensificaciones y diversificaciones, atajos y redistribuciones: la reinención del espacio psicológico. (...)

Dado que está fuera de control, lo urbano está a punto de convertirse en un vector fundamental de la imaginación. Redefinido, el urbanismo será no solamente, o mayoritariamente, una profesión, sino una forma de pensar, una ideología: aceptar lo que existe. Estábamos haciendo castillos de arena. Ahora nadamos en el mar que los arrastró”.

Rem Koolhaas, ***“What Ever Happened to Urbanism”***

Hacia una redefinición de los modelos, que nos ayudarán a llegar (ó al menos divisar) la orilla de ese mar en el que Koolhaas supone nos

encontramos quienes trabajamos en temas urbanos, es hacia donde con este trabajo queremos acercarnos.

En una aproximación histórica podemos afirmar que si reprodujéramos el mapa de la conquista y ocupación que la Corona Española dispuso en el territorio hispanoamericano, los “Reinos de las Indias Occidentales”, podríamos apreciar que su columna vertebral no era otra cosa que una red de ciudades. Red tejida fundamentalmente conectando sitios estratégicos del Nuevo Continente.

El concepto de ciudad entonces superaba a la traza inicial (diseño) y su posterior consolidación como espacio construido (trazado) para materializar el modelo de expansión territorial que la Corona anhelaba llevar adelante (Figura 1). Resulta interesante señalar, que los conquistadores no reprodujeron en América sus ciudades europeas, sino que construyeron a partir de un patrón muy distinto al que en su práctica cotidiana habían experimentado, a partir de una representación, (de la interpretación de una imagen) y aún así todas las ciudades poseían un alto grado de semejanza entre si...

Red de ocupación y conquista primero, de extracción de riquezas después, el modelo resultó efectivo y sobrevivió al paso del tiempo; fue repetido en nuevas ciudades y se expandió aún más con el

arribo de las innovaciones tecnológicas que acompañan a la Revolución Industrial, sobretodo con el ferrocarril.

Hasta fines del siglo XX las ciudades conservaron la estructura urbana de la conquista, modificada por la Revolución Industrial primero y por la aparición del automóvil después. Al crearse nuevos asentamientos urbanos el modelo deja de repetirse “textualmente” para ser reformulado. La ciudad se transforma a si misma (sin planificación) con la aparición e incorporación de estos avances tecnológicos y comienza a adelantarse a los modelos, a las representaciones; no se basa ya en una cartografía previa sino que la cartografía comienza a representarla, a ilustrarla, generalmente con algunos años de retraso.

La ciudad es entonces igual a sus percepciones, es igual a los discursos que la describen porque los precede. Estos no la transforman ni intervienen en su gestión, solo son expresiones de quienes las habitan y de su experiencia urbana común.

Retomando los conceptos de Baudrillard “...*el territorio precede al mapa*”, la ciudad es representada por variados discursos que nos permiten comprenderla como entidad, como espacio físico–social, pero que no la modifican.

EN CAMINO HACIA LA CIUDAD FICCIÓN.

Ya en las últimas décadas del siglo XX, la aparición de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), y más recientemente la incorporación de las Tecnologías de la Sociedad de la Información (TSI)² en la vida cotidiana, traen consigo cambios sustanciales en la percepción que tenemos de las ciudades, fundamentalmente referidas con una nueva relación espacio-tiempo y con los diferentes tipos de prácticas sociales.

Los medios de comunicación masiva en primer termino (sobretudo la televisión) y las redes con soporte informático después, están modificando el vínculo que mantenemos con lo real, dando paso a una nueva relación con los discursos que describen a la ciudad, una nueva relación con las imágenes que percibimos o recibimos por estos medios, y que hacen incierta la distinción entre lo real y la ficción.

Imágenes que en muchos casos son reproducciones de la realidad, o de una realidad potencial al menos, pero que cada vez más están dejando su papel de ilustrar o representar la realidad para sustituirla.

La misma ficción que Baudrillard nos dice tomará una nueva dirección, " *será como poner fuera de lugar las situaciones, poner modelos de simulación en su lugar e ideas para darles la sensación*

² Denominamos Tecnologías de la Sociedad de la Información (TSI) a la nueva generación de TIC's, que incluyen el hardware, el software y sus interconexiones en redes telemáticas, según la definición de autores como Castells (2001), Finquelievich (2000) y Serra (1998), entre otros.

de lo verdadero, de lo banal, de la experiencia vívida, para reinventar como ficción el verdadero exacto porque este ha desaparecido de nuestra vida (...). "

No resulta descabellado sostener entonces que aquel modelo urbano de la conquista se ve cada vez mas transformado y suplantado por un modelo de ficción.

De un estado en el cual la ficción se nutría de la transformación imaginaria de lo real, estamos pasando a un estado en el cual lo real se esfuerza en reproducir la ficción. Y en este contexto las ciudades comienzan hoy a construirse según un nuevo modelo, que estructura una nueva red de ciudades en lo que podemos llamar un "modelo urbano del simulacro" que, no solo nos da toda la sensación del "verdadero", sino que se convierte en el "verdadero" de nuestro habitar urbano.

EL SIMULACRO SE INSTALA.

Llegamos entonces al punto central de este trabajo. Más allá de los interrogantes que planteamos, se trata de la relación que la ciudad mantiene con lo real, con las mutaciones en el espacio-tiempo y el paso de lo real al simulacro.

El hábitat urbano, con la llegada de las TIC's , y sobretodo de las TSI, con Internet a la cabeza, comienza a trascender los límites cartográficos de los modelos urbanos tradicionales, constituyendo un nuevo entramado o red de ciudades, relacionadas por un nuevo tipo de practica social que define un territorio a escala planetaria.

Paulatinamente se van eliminando las fronteras reales (y simbólicas) produciendo procesos de ampliación en la percepción de los espacios individuales y colectivos, que se desterritorializan para reconstruirse en el espacio de las nuevas redes.

Espacio planetario que conecta un montón de puntos supranacionales en una malla de ciudades diferente a la colonial, conectadas en un territorio global.

Para reconocer algún sitio o realizar ciertas prácticas en él, ya no es necesario vivirlo directamente; se lo puede reconocer o transitar sin el compromiso de la vivencia inmediata, cambiando así, como mencionábamos antes, la relación espacio-tiempo, y mas aún la del espacio-recorrido.

Al igual que los recorridos de la ciudad tradicional, los nuevos derroteros permiten orientarse y reconstruir este nuevo espacio de vinculación, son las imágenes de las pantallas las que nos describen mejor que nada hoy a las ciudades contemporáneas.

Con la pérdida de lo referencial, la realidad se construye a partir de estos espacios de ficción, en los que los habitantes encuentran un lenguaje común, una vivencia urbana que a pesar de las distancias físicas de este territorio global, todos han compartido en las imágenes que transmiten las pantallas. Imágenes que están omnipresentes en todo el planeta.

Para Baudrillard la imagen ha sufrido un proceso de transformación que se dispone en cuatro “*fases sucesivas*”:

La primera: *es el reflejo de una realidad profunda.*

La segunda: *enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.*

La tercera: *enmascara la ausencia de realidad profunda.*

Y por último la cuarta: *no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.*

Entre estas dos últimas nos encontramos actualmente, y son las que “*inauguran la era del simulacro y de la simulación*”, al mismo tiempo de estar posibilitando que el modelo de ciudad que analizamos se construya a partir del orden de la simulación y ya no más por el de la apariencia.

Una definición del termino *simular*³ nos dice que es “ *fingir tener lo que no se tiene*”, el universo de la TSI nos permite producir una

³ Según la Real Academia Española: **simular**.(Del lat. simulāre): Representar algo, fingiendo o imitando lo que no es.

sensación, una imagen o un espacio sin que exista precedente alguno, y sin siquiera un referente real. Las imágenes que producen son las que están contribuyendo a la construcción de identidades de esta nueva sociedad.

Imágenes que hacen incierto el límite entre lo real y la ficción, que reformulan la relación entre los individuos y sus símbolos, trasformando el “verdadero”, y que implantan un nuevo sistema de signos: la “*suplantación de lo real por los signos de lo real*”, de manera que lo real no tendrá mas ocasión de producirse.

Como plantea Baudrillard “*Hoy en día la abstracción no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto.(...) El territorio no precede al mapa, ni lo sobrevive. En adelante será el mapa que preceda al territorio y que lo engendre (...)*”.

Acompañando este proceso “*Cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo un sentido. Pujanza de los mitos de origen y de los signos de realidad*”, y esta se refleja de manera creciente en el espacio urbano. La apropiación de estas imágenes del simulacro se realiza sin eliminar las particularidades, y cada sociedad produce su espacio expresando las identidades locales, recuperando la tradición histórica y afirmando la geografía de las culturas.

Situación que es posible verificar si recorremos los centrales sectores urbanos donde conviven edificios históricos

refuncionalizados con la arquitectura de vanguardia, tanto como si observamos las distintas reivindicaciones culturales y étnicas que se pronuncian en el ciberespacio.

Como vemos, las ciudades se reedifican ya no solamente en espacios fijos y netamente topológicos como los del modelo colonial, sino dinámicos, simbólicos y fragmentarios como los espacios de Internet.

La forma urbana actual se imagina y construye con la superposición de fragmentos similares a los que sus usuarios recorren en el espacio virtual. Y *“... aceptando como condición irreversible el proceso de fragmentación creciente, (...), para comprenderla como una totalidad, sería menester considerar la relación de los fragmentos entre sí y relevar las cualidades propias de los fragmentos”*. (Waisman - 1995).

INTERVENCIONES URBANAS DE LOS '90

Para Baudrillard existe un *“modelo perfecto de todos los ordenes de simulacros entremezclados”*, y este no es nada menos que el parque temático más famosos del mundo: Disneylandia.

Según este autor *“En principio es un juego de ilusiones y de fantasmas (...)* Suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda y sobre todo, *el microcosmos social, el goce religioso, en*

miniatura de la América real, la perfecta escenificación de los placeres y contrariedades”, para aclarar además que “Disneylandia es representada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea , Los Ángeles, América entera, no es ya real sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación”.

Este modelo que regenera la ficción de lo real hoy ya no se circunscribe solamente al espacio de los parques temáticos, la ciudades crecen y se modifican como en un inmenso escenario o en la pantalla de un ordenador.

Sobran referencias entre las últimas intervenciones urbanas, desde el Times Square Building, nuevo centro comercial proyectado para la Disney Corporation en Nueva York (Figura 2) , hasta la continuas metamorfosis de las ciudades de Tokio u Osaka; para comprobar que cada vez más la arquitectura de nuestras ciudades repite imágenes para nosotros familiares a partir de la ficción.

Baudrillard nos plantea asimismo que *“(...) un territorio (...) es barrido por la simulación (...) y a partir de ahí puede ser reproducido un numero infinito de veces”*, de allí que un recorrido por Manhattan, o por cualquiera de las áreas centrales de las principales ciudades del mundo nos permiten apreciar como se reproducen cada vez más los ejemplos de arquitectura de alta tecnología, con

efectos visuales; y como todo el entorno urbano de estas torres que señalamos parecen extraídos de una ficción.

Morfología que pueden resultar ajena a la fisonomía local histórica de las ciudades pero que se corresponden fielmente a la de la ciudad del simulacro: *“ciudad de extensión fabulosa, pero sin espacio, sin dimensión”*.

Si bien la tecnología aplicada hoy a la construcción de los edificios y ciudades permite afrontar el paso del tiempo con absoluta eficiencia, las ciudades de las TIC´s imponen un ritmo acelerado de cambios que exigen rápidas transformaciones. Ejemplos claros de esta tendencia son, como he señalado, las ciudades de Tokio y Osaka, con los mas altos registros de renovación urbana por metro cuadrado.

Este proceso de la renovación de espacios urbanos con edificios suplantados o rediseñados en breves plazos responde a un “nomadismo” que se relaciona con las demandas de vida urbana contemporánea, y se extiende a la mayoría de las grandes metrópolis del mundo.

Como último ejemplo podemos mencionar lo que a algunos autores denominan urbanismo *“efímero”*⁴, esta tendencia implica la

⁴ Jodidio, P., 1993, op.cit.

disolución de la solidez tradicional de la arquitectura y de un cambio en el concepto de permanencia en las ciudades.

No son pocos los diseñadores que hacen referencia a su obra relacionado su carácter efímero a los medios de comunicación:

“Hoy los edificios son tan efímeros como el cine. El aspecto más sólido de mi obra es lo que se ha publicado. Los edificios

desaparecerán en diez años, ya no son permanentes” (Mayne, T., 1994) ⁵, y quienes reconocen un cambio en el vocabulario del

entorno urbano originado en la personal exploración de nuevas vías

de arte y comunicación: *“El objetivo de este edificio es acoger a los turistas que ven una película (...) El propósito real, sin embargo es*

comprobar mi teoría de una arquitectura sin ángulos rectos, sin verticales, realizados más bien como una escultura (...)” reconoce

Philip Jhonson , acerca de su Gatehouse, construida en

Connecticut, EE.UU, en 1995 y de la además aclara que *“(...) está inspirada en las formas generadas por ordenador”* ⁶.

LA CIUDAD APARENTE.

A las zonas jerarquizados por el “modelo urbano del automóvil”

(mediados del siglo XX), los espacios de la circulación y del

⁵ Thom Mayne es el fundador y director del grupo Morphosis, con sede en Santa Mónica, California, que desarrolla su obra arquitectónica desde 1979.

⁶ Declaraciones a la revista **Architecture** en noviembre de 1995.

consumo, se suman en el proceso de transformación que culmina en la ciudad de la TSI, los que podríamos denominar espacios de la comunicación.

Para definir a estos primeros, el antropólogo francés Marc Augé, acuñó el término “*no-lugar*”, caracterizándolos como espacios en donde “*los individuos se mueven sin relacionarse, ni negociar nada, pero obedecen a un cierto número de pautas y códigos que le permiten guiarse (...)*”, esto los diferencia de los espacios surgidos con la irrupción de las TIC’s; espacios cargados de contenido y que permiten un nuevo tipo de relaciones sociales.

Una importante parte de la vida urbana pasa hoy por el ciberespacio, y su expresión en la ciudad física (las pantallas de ordenadores o televisores que se ubican en espacios públicos) hacen de los sitios donde se ubican lugares de encuentro, lugares reconocibles que permiten la conexión con el resto del mundo.

No resulta descabellado sostener entonces que aquel “modelo urbano de la conquista” se ve cada vez más transformado por un modelo de ficción, asociado a las imágenes de las pantallas de nuestros ordenadores, tanto como a las de los medios de comunicación.

Podemos decir con Baudrillard que “*(...) de este modo todos vivimos en un universo extrañamente parecido al original, las cosas*

aparecen dobladas por su propia escenificación...”. Estamos habitando una ciudad aparente.

PAUTAS PARA LA EXPLICACIÓN DE UN NUEVO MODELO URBANO .

“(...) no se debe confundir nunca la ciudad con el discurso que la describe. Y sin embargo, entre la una y el otro hay una relación”

Italo Calvino, ***“Las Ciudades invisibles”***

Al comenzar esta ponencia nos formulamos algunos interrogantes acerca de la existencia de un nuevo modelo urbano de la ciudad de la SI, y su relación con la teoría de los simulacros de Baudrillard; quizás podamos ahora aproximarnos a un primer encuadre de este tema, que nos permita formular una definición de este modelo, a partir de algunas pautas que lo distinguen:

a) *La relación con un proyecto socioeconómico:* este modelo, como el de la conquista de América, se puede relacionar a un proyecto que excede la forma física, caracterizado por la informatización de los procesos de producción, la internacionalización de la economía, que han causado cambios

fundamentales en la organización de la producción y la administración, incluida la gestión de organizaciones privadas y públicas (Castells, M. 1996) ; esta red de ciudades globales se ve traducida al espacio urbano como una desproporcionada localización espacial de empresas relacionada con las nuevas tecnología en determinados puntos trama.

b) *La emergencia de nuevos núcleos*: paralelamente la difusión de las TIC´s posibilita el desplazamiento de la población a las periferias urbanas, en radios que van de 50 a 200 Km., complementando la expansión territorial que se dio con los habitantes de pueblos suburbanos o villas miseria de la “ciudad del automóvil”. Con una tipología diferente (jóvenes, casados y pertenecientes a una clase media), estos son los pobladores de los barrios privados, que hoy son posibles gracias a la aparición y extensión de las TIC´s que facilitaron la extensión de las redes técnicas y los transportes, tanto como la descentralización de algunos servicios urbanos: trámites bancarios, educación, seguridad.

c) *La reconstrucción y reconversión de áreas urbanas degradadas*: relacionado con la necesidad de reivindicación de las identidades locales, tanto como la toma de conciencia respecto del cuidado del medio ambiente. Estas zonas recuperadas son en general destinadas al uso de polos tecnológico-empresariales, tanto como para paliar la escasez de vivienda social en algunas ciudades, sobretodo Latinoamericanas.

d) *El cambio de la percepción espacio - temporal:* la velocidad de los medios de transporte tienen como efecto el cambio en la sensación de distancia, el mundo nos parece hoy más pequeño. Por otra parte la sincronización de las comunicaciones, en especial en el ciberespacio, marcan la transformación en la percepción del tiempo, y con este el del sentido de ubicuidad.

Desde otro punto de vista , y como Baudrillard nos plantea: *“Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por unos desiertos que ya no son los desiertos del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real”*. El espacio toma una curvatura que ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de la simulación se abre con la desaparición de todos los referentes; reaparece artificialmente un sistema de signos que es más dúctil que el sentido.

Y este nuevo sistema sígnico ligado a las imágenes fragmentarias de las pantallas, es el que nos abre un camino para examinar otros aspectos que definen el modelo de la ciudad de la TSI:

e) *La relación del arte, la creatividad y la arquitectura:* las sugerencias de la pintura, la escultura y la literatura han sido siempre valoradas por enriquecer el diseño y la arquitectura, más en el transcurso de la última década la relación entre arte y arquitectura se ha afianzado. Específicamente con la aparición del cine, la

arquitectura busca en el arte tecnológico y sus componentes irracionales un patrón que estructure su investigación formal.

f) *La repetición de imágenes de la ficción:* este proceso de suplantación de lo real por la ficción implica que la ficción se constituya en autorreferencia para la construcción del futuro. La ciudad reproduce una geografía que le es propia a través de las pantallas (Figura 6).

g) *La lógica del exceso:* relacionada con el punto anterior, el exceso de información, el exceso de imágenes que nos acercan los medios de comunicación se traduce en el espacio urbano-arquitectónico como un exceso de ornamentación, dando una renovada importancia a las fachadas (tanto exteriores como interiores) y al mobiliario urbano, y caracterizado por la perfección de detalles y la profusión de iluminación.

h) *Las nuevas pautas de diseño – el uso del ordenador:* como tratamos anteriormente la arquitectura se nutre del diseño asistido por ordenador, y este hace posible que ideas y formas espaciales relacionadas estrechamente con el movimiento, la imagen y la luz puedan ser en primer lugar proyectadas; y por último, en función del avance del estudio de los materiales y los programas de cálculo, construidas.

i) *La renovación urbana:* así como importantes sectores urbanos son *reconvertidos* en busca de recuperar identidades locales, otros son renovados en su totalidad con la finalidad de dar respuesta a las nuevas exigencias de la vida urbana, tales como la

refuncionalización de zonas industriales en desuso, o la conversión de los espacios de ocio y recreación. La ciudad se reconstruye fragmentariamente, y en base a las nuevas pautas de diseño tanto formal como espacial (Figura 5).

j) *La arquitectura y el urbanismo “efímeros”*: la poca permanencia de los usos en determinados sitios, más la necesidad de cambios constantes de fisonomía, hacen que la arquitectura y el espacio urbano sean en la actualidad pensados para una breve subsistencia. Espacios interiores pensados para una constante mutación, fachadas formadas por imágenes que cambian instantáneamente, mobiliario urbano removible, o espacios abiertos conformados por ases luminosos en permanente transformación, son algunos de los ejemplos que nos muestran como en la actualidad el peso de la materia carece de importancia, y tiende a desaparecer (Figura 4).

Podemos concluir entonces con una afirmación que nos acerca a Baudrillard, y es que hoy existe, de algún modo, una ciudad aparente.

Aunque si bien es cierto que el mapa precede a la ciudad real, esta es imposible de excluir del nuevo modelo, por el contrario la nueva construcción de la ciudad se hace por “sobreañadición”; de modo que el "modelo urbano del simulacro" convive con su antecesor, lo reconstituye y renueva.

Esta ciudad de fragmentos, de pantallas, de simulación y oposiciones, no es sólo una sino varias, que se mezclan en la trama existente y que se reproducen a lo largo del planeta sin ninguna lógica de continuidad física. Podemos afirmar del mismo modo que el modelo no es uno, sino decenas que se combinan reiteradamente, y que si bien responden a un proyecto socioeconómico dominante, no son una herramienta sino una consecuencia de un cambio social que va mucho más allá de una forma física, y que seguramente nos depare aún más turbadores cambios.

BIBLIOGRAFÍA

- AUGÉ, M., **Los “no lugares”. Una antropología de la sobremodernidad**, Buenos Aires, Gedisa, 1993.
- BAUDRILLARD, J., *La presesión de los simulacros*, en **Cultura y simulacro**, Cáp. I. Pág. 7 a 80, Barcelona, Editorial Kairós, 1978.
- CASTELLS, M., **La era de la información**, Vol. I, II, III, Madrid, Alianza 1996.
- FINQUELIEVICH, S. comp. **Ciudadanos a la Red!!**, La Crujía, Buenos Aires, 2000
- FRAZER, J., *The architectural relevance of Cyberspace*, en **Architects in Cyberspace**, *Architectural Design* N° 118, Londres, 1995.
- HALL, P., **Ciudades del mañana. Historia del urbanismo en el siglo XX**, Ediciones del Serval, Barcelona, 1996.
- HARA, H., **GA Architects 13**, A.D.A. Edita, Tokio, 1993.
- JODIDIO, P., **New forms. Architecture in the 1990's**, Taschen, Colonia, 2001.
- LYNCH, K., **La imagen de la ciudad**. México. Edit. G.Gilli, 1965.
- RAPPOPORT, A.. **Aspectos humanos de la forma urbana**. Barcelona, G.Gilli, 1978.
- SERRA, A. *Tres claves para entender el fenómeno Internet*, en **Revista La Factoría** n° 8, 2/ 1999 - [http:// www.lafactoriaweb.com](http://www.lafactoriaweb.com)
- WAISMAN, M., **La arquitectura descentrada**, Escala, Bogotá, 1995.

NDICE FIGURAS

- Figura 1 - Esquema teórico de la ciudad y el territorio según la legislación indiana. Interpretación Arq. Marta Silva - Dibujo Arq. Arcadio Kotowich - En: WAISMAN, M., (comp.) **Documentos para una historia de la Arquitectura Argentina**, Ediciones SUMMA, Buenos Aires . 1984.
- Figura 2 - Times Square Building (1995-2000) Arquitectónica. En: JODIDIO, P., **New forms. Architecture in the 1990's**, Taschen, Colonia, 2001.
- Figura 3 - Ciudad del cielo Umeda (1988-1993), H. Hara. En: JODIDIO, P., 2001, op.cit.
- Figura 4 - Escaparate de Arte y Arquitectrura (1995) P. Hall. En: JODIDIO, P., 2001, op.cit.
- Figura 5 - Proyecto Habana (1995) L.. Woods. En: JODIDIO, P., 2001, op.cit.
- Figura 6 - "Otro mundo, otro tiempo" (1992) Interpretación de la ciudad contemporánea por R. Rheinsberg.

Figura 1

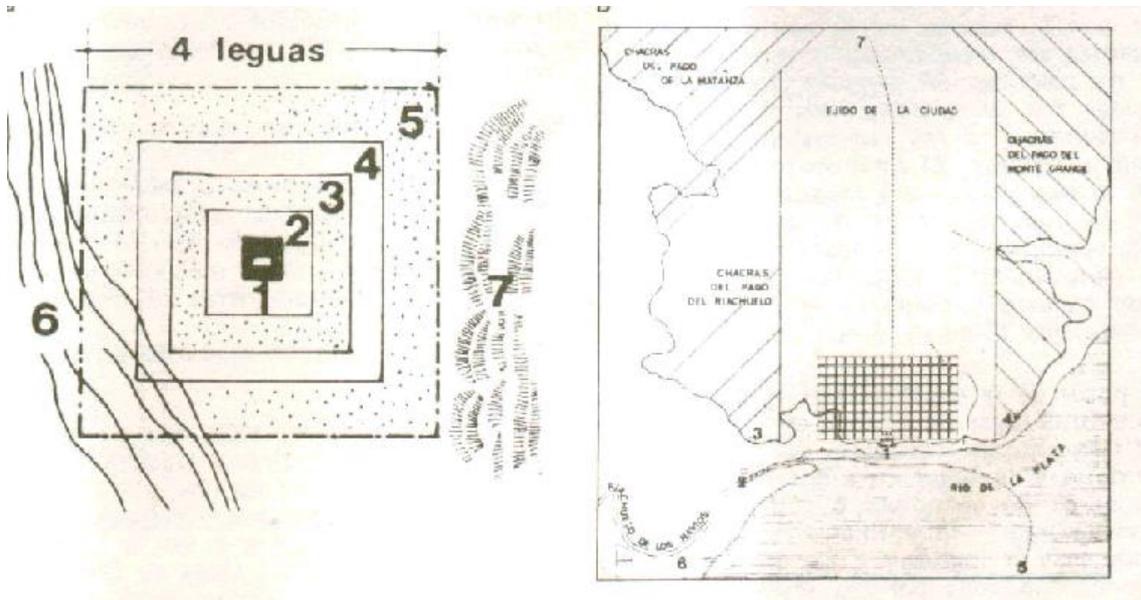


Figura 2

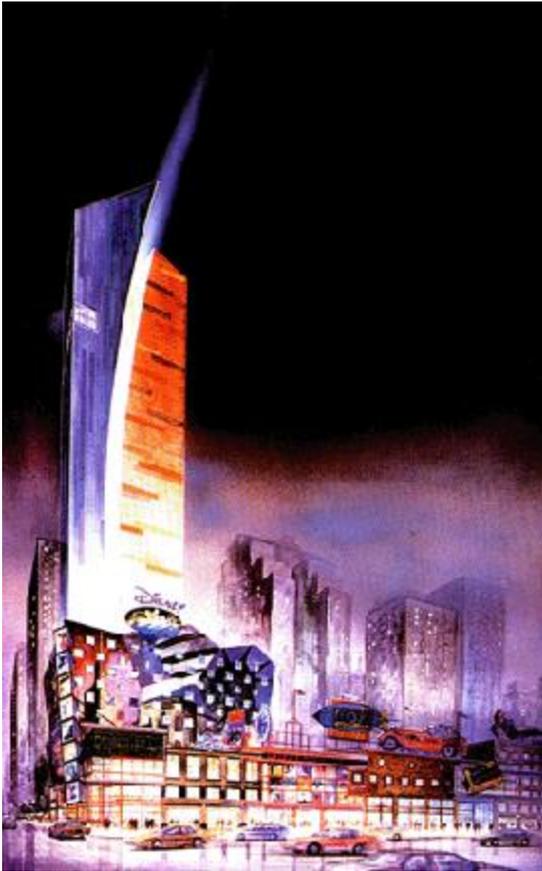


Figura 3



Figura 4

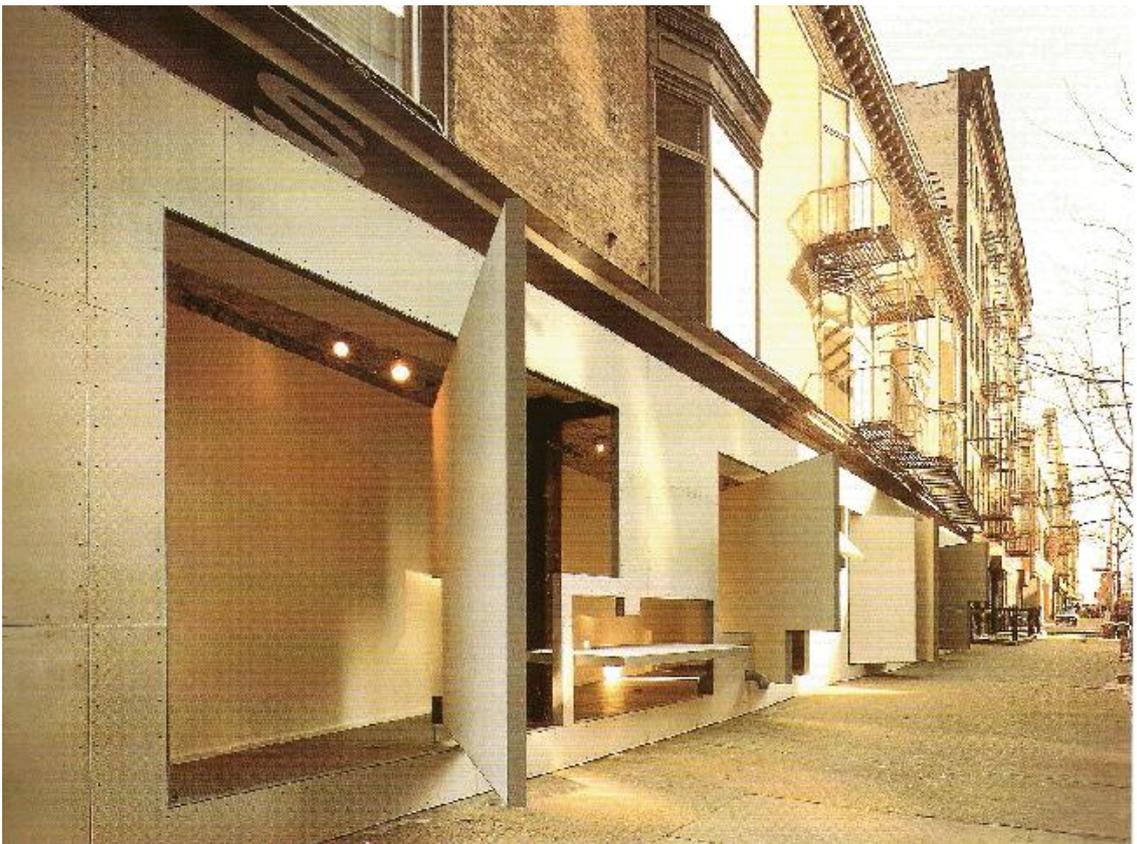


Figura 4

La Ciudad Aparente



Figura 5

