

06_bauman_espacio_tiempo

Keywords

civilidad, espacios públicos, lugares émicos, lugares fágicos, no-lugares, espacios vacíos, otredad, modernidad.

Conceptos

- **Civilidad:** La civilidad, según Richard Sennett, implica la habilidad de interactuar con extraños en espacios públicos sin hostilidad ni presiones para cambiar. Se trata de usar "máscaras sociales" para proteger a los demás de la carga personal. Es una forma de compromiso y participación en lugar de una retirada del yo verdadero. La civilidad debe ser recíproca y un elemento del entorno urbano para que los individuos la practiquen.
- **Espacios Públicos No Civiles - Lugares Émicos:** Representan la estrategia de expulsar a extraños o mantenerlos alejados. Estos lugares tienden a ser inhóspitos y excluyentes, diseñados para limitar la interacción y la permanencia. Ejemplo: Un edificio con seguridad estricta donde solo se permite la entrada a ciertas personas.
- **Espacios Públicos No Civiles - Lugares Fágicos:** Representan la estrategia de asimilar a

extraños. Estos lugares se centran en el consumo y la individualidad, alentando la acción individual en lugar de la interacción entre personas. Ejemplo: Centros comerciales, salas de conciertos o cafeterías donde las personas se centran en actividades individuales como comprar o disfrutar del entretenimiento.

- **No-Lugares:** Son espacios anónimos, homogéneos y transitorios que sirven principalmente como puntos de tránsito o consumo. Estos lugares carecen de una fuerte identidad o comunidad y a menudo siguen patrones de conducta estandarizados. Ejemplo: Aeropuertos, autopistas o grandes cadenas de supermercados donde las personas se mueven siguiendo rutinas predefinidas y no interactúan de manera significativa entre sí.
- **Lugares vacíos:** No tienen que estar físicamente aislados por medio de cercas o barreras. No son lugares prohibidos, sino inaccesibles debido a su invisibilidad. Pueden ser restos de la planificación urbana o elementos necesarios para mapear el espacio compartido por diferentes usuarios. Un ejemplo se da en una ciudad donde cada habitante tiene su propio mapa mental, y estos mapas no se superponen, como las estaciones de tren o barrios que uno no transita.
- **Antropoémica:** Esta estrategia busca expulsar a los extraños o mantenerlos alejados. En términos de espacios, se relaciona con la creación de lugares émicos o "públicos no civiles" diseñados

para limitar la interacción y la permanencia de extraños.

- **Antropofágica:** Esta estrategia busca asimilar a los extraños, haciendo que se conviertan en algo idéntico. En términos de espacios, se relaciona con los "espacios del consumidor" o lugares fágicos. Estos lugares están diseñados para centrarse en el consumo y la individualidad, alentando la acción individual en lugar de la interacción entre personas.

Resumen del texto

El temor a las "calles inseguras" aleja a las personas de los lugares públicos, limitando su participación en la vida comunitaria. En lugar de respaldar políticas gubernamentales para abordar la pobreza y la diversidad, los votantes y elites en EE. UU. optaron por comprar protección, lo que impulsó la industria de seguridad privada.

"Ser duros" contra el crimen construyendo más cárceles e imponiendo la pena de muerte es la respuesta habitual a la política del miedo, un concepto de comunidad definida por sus límites estrechamente vigilados y no por sus contenidos son las principales dimensiones de la evolución actual de la vida urbana.

Cuando los extraños se encuentran con extraños

Una ciudad, según la definición de Richard Sennett, es un lugar donde los extraños pueden encontrarse como tales, sin necesidad de conocerse o volverse familiares, sigan siendo extraños luego del encuentro. Los encuentros entre extraños son breves y no se basan en experiencias pasadas. La vida urbana requiere habilidades de "civilidad", que implican usar máscaras sociales para proteger a los demás de la carga de uno mismo. La civilidad debe ser recíproca y un elemento del entorno urbano para que los individuos la practiquen. La ciudad civilizada proporciona espacios compartidos donde las personas pueden interactuar públicamente sin presiones para revelar sus pensamientos más profundos. Usar una "máscara pública" es un acto de compromiso y participación en lugar de una retirada del yo verdadero.

En las ciudades contemporáneas, los llamados "espacios públicos" a menudo se dividen en dos categorías que representan enfoques opuestos pero complementarios.

La primera categoría de espacios públicos, ejemplificada por La Défense en París, se caracteriza por su impresionante arquitectura, pero tiende a ser inhóspita. Los edificios que rodean la plaza están diseñados principalmente para la observación visual y dan la impresión de ser inaccesibles, lo que aumenta la sensación de exclusión. No hay bancos donde sentarse, ni árboles cuya sombra ofrezca refugio del sol. Estos espacios desalientan la permanencia.

La segunda categoría de espacios públicos se centra en el consumo y la individualidad. Estos lugares están diseñados para atender a los consumidores y convertir al residente urbano en consumidor. Ejemplos de tales espacios incluyen centros comerciales, salas de conciertos, cafeterías y otros lugares de entretenimiento. Estos espacios instan a la acción, no a la interacción.

El hecho de compartir el espacio físico con otros actores abocados a una actividad semejante añade importancia a la acción, le da el sello de la "aprobación numérica" y de ese modo se justifica. Por atestados que estén los lugares de consumo colectivo, no hay nada "colectivo" en ellos. Diseñados para fomentar la experiencia subjetiva y personal del acto de comprar o disfrutar del entretenimiento, el lugar está protegido contra todos los que puedan transgredir esta regla. El templo del consumo, bien supervisado, vigilado y protegido, es una isla de orden.

Lugares émicos, lugares fágicos, no-lugares, espacios vacíos

En los templos del consumo, la vida cotidiana se separa completamente de la experiencia de compra. A diferencia del carnaval, donde la ciudad se transforma temporalmente, los templos de consumo son "completamente otros" y no revelan nada sobre la realidad cotidiana. Estos templos, similares a "barcos" según Foucault, flotan en un espacio

cerrado y purificado, ofreciendo diversión sin riesgos.

Dentro de estos templos, los compradores encuentran una sensación de pertenencia a una comunidad, donde todos son iguales y no es necesario negociar diferencias. Esta "comunidad" es una ilusión, una falsificación de la experiencia, pero es lo que atrae a las multitudes a estos lugares. Estar en el templo del consumo es estar en otro mundo, una experiencia temporalmente separada de la vida cotidiana, donde se puede reunir con "otros como uno" y disfrutar de una sensación de pertenencia sin esfuerzo.

Claude Lévi-Strauss identificó dos estrategias históricas para lidiar con la otredad de los otros: la antropeómica, que buscaba expulsar a los extraños, y la antropofágica, que buscaba asimilarlos. Las formas extremas de la estrategia "émica" incluyen el encarcelamiento, la deportación y el asesinato, mientras que las formas modernizadas incluyen la separación espacial y los guetos urbanos.

La estrategia antropofágica implica la "desalienación" de sustancias extrañas, como "ingerir" cuerpos y espíritus extraños para convertirlos en algo idéntico. Esto puede incluir desde el canibalismo hasta la asimilación forzosa de culturas. Ambas estrategias se relacionan con las categorías contemporáneas de espacios "públicos no civiles".

Los espacios "públicos no civiles" como La Défense de París representan la estrategia "émica", mientras que los "espacios del consumidor" representan la estrategia "fágica". Ambos abordan el desafío de lidiar con la posibilidad de encontrarse con extraños en la vida urbana. Estos espacios surgen debido a la falta de hábitos de civilidad y enfrentan las consecuencias de esta ausencia al hacer que la posesión de hábitos de civilidad sea irrelevante en la práctica de la vida urbana.

Existe una tercera categoría de espacios públicos, denominados "no-lugares" según Georges Benko y Marc Augé. Los no-lugares son espacios anónimos, homogéneos y transitorios que sirven principalmente como puntos de tránsito o de consumo. Las personas que los ocupan tienden a seguir patrones de conducta estandarizados, y estos lugares carecen de un fuerte sentido de identidad o comunidad. Estos lugares, como los aeropuertos y autopistas, difieren de las categorías anteriores en que permiten la presencia física prolongada de extraños pero eliminan la subjetividad idiosincrática. Esto crea una sensación de familiaridad y previsibilidad para los viajeros.

Las claves de uniformidad de los patrones de conducta deben ser legibles para todos. Un no-lugar es un espacio despojado de las expresiones simbólicas de la identidad, las relaciones y la historia.

La última categoría son los espacios vacíos, estos son lugares a los que no se les adscribe sentido alguno. No tienen que estar físicamente aislados por medio de cercas o barreras. No son lugares prohibidos, sino inaccesibles debido a su invisibilidad. Pueden ser restos de la planificación urbana o elementos necesarios para mapear el espacio compartido por diferentes usuarios. Los espacios vacíos pueden ser invisibles o pasar desapercibidos, pero a menudo son lugares donde las personas se sentirían perdidas o vulnerables ante la presencia de otros seres humanos. Un ejemplo se da en una ciudad donde cada habitante tiene su propio mapa mental, y estos mapas no se superponen.

No hables con extraños

La civilidad destaca como la habilidad para relacionarse con extraños sin hostilidad ni presiones para cambiar. Aparecen lugares públicos, no civiles, donde la interacción carece de significado. Evitar a extraños parece más seguro que lidiar con ellos.

La preocupación por la identidad y la defensa contra la contaminación cultural pueden llevar a buscar la seguridad en una identidad común en lugar de buscarla en intereses compartidos negociados, lo que dificulta aún más la interacción y la cooperación.

La etnicidad se presenta como una opción popular para la separación territorial y la creación de

nichos seguros debido a su carga semántica y su percepción de unidad predeterminada. Las comunidades étnicas a menudo buscan aislar su identidad cultural y reclamar un lugar aparte en la sociedad.

La política moderna se centra en la exhibición de la identidad y la intimidad, relegando la discusión sobre el bien común y la cooperación. La auto-identidad se convierte en el foco principal, y la comunidad se mantiene a través de la exclusión de extraños. La separación étnica es una respuesta a la incertidumbre y la inseguridad, alimentando la preocupación por la pureza y la contaminación cultural. El diálogo y la negociación se reemplazan por la evasión de extraños, lo que da forma a una política de separación y purificación.

La modernidad como historia del tiempo

En tiempos pasados, las distancias se medían en función del esfuerzo humano necesario para recorrerlas, ya fuera caminando o utilizando animales. "Espacio" era lo que uno podía recorrer en un tiempo determinado, y "tiempo" era el período necesario para completar ese recorrido. Estas definiciones eran suficientes en la vida cotidiana y no requerían explicación.

La separación conceptual entre espacio y tiempo comenzó en la era moderna. La modernidad se caracteriza por la separación y la distinción de

estas dos dimensiones. Astrónomos, científicos y filósofos desempeñaron un papel importante en este proceso al medir distancias y tiempos con precisión, lo que condujo a la conceptualización del espacio y el tiempo como entidades separadas e independientes. Filósofos como Immanuel Kant consideraron que estas eran categorías trascendentales y mutuamente independientes en la cognición humana, marcando un cambio significativo en la comprensión de la realidad.

La modernidad es, aparte de otras cosas y tal vez por encima de todas ellas, la historia del tiempo: la modernidad es el tiempo en el que el tiempo tiene historia.