

# CONSTRUYENDO EL MUNDO DE MAÑANA

## La Exposición Mundial de Nueva York de 1939

Daniel Canogar

*La Exposición de Nueva York de 1939, en la opinión del autor, refleja las estrategias del capitalismo en imponer un reformismo social a través de la promoción del consumo. En su temática, premoniciones en torno a un futuro que en realidad ya se vivía como presente a través de la manipulación de los medios de comunicación, el proyecto de la arquitectura y la ciudad global vienen a ser instrumentalizados como un proceso de imposición de control social.*

**E**l 23 de septiembre de 1938 se celebró una insólita ceremonia entre las obras de construcción de la Exposición Mundial de Nueva York de 1939. En este día del equinoccio otoñal, la compañía de electrodomésticos *Westinghouse* enterraba una cápsula del tiempo en una cripta subterránea. La cápsula del tiempo —ideada por la empresa como un montaje publicitario— consistía en un recipiente de dos metros y medio de altura con forma de torpedo. En su interior había una probeta larga que servía para resguardar un verdadero museo miniaturizado de la sociedad norteamericana de mediados del siglo XX. La cápsula contenía un teléfono, un cepillo de dientes, una bombilla incandescente y 32 objetos más de uso cotidiano. Varias películas de microfilm reproducían partituras musicales, obras de arte y 23.000 páginas de texto. Se

incluyeron tres noticieros cinematográficos de la época junto con instrucciones para construir un proyector. Mensajes para el futuro escritos por Albert Einstein y Thomas Mann daban una nota intelectual a la colección. Destinada a ser abierta en cinco mil años, la cápsula se enterró bajo lo que llegaría a ser el pabellón de la casa *Westinghouse* para la exposición de Nueva York.

### Caducidad del presente

Un científico colaborador en la construcción de la cápsula la describía como «una fotografía de la cultura americana a mediados del siglo XX»<sup>1</sup>. La cápsula congelaba la realidad en una estática imagen conservada para la posteridad. El ímpetu por retratar la sociedad e introducirla en una envoltura herméticamente

17

te cerrada era un síntoma de la aflicción que sentían sus creadores por la caducidad del presente; manifestaba una crisis emocional que prevalecía en la población a finales de los años treinta. Una década después del *crash* de la Bolsa de Nueva York, Estados Unidos seguía atrapado en la peor depresión económica de su historia. El desempleo seguía aumentando y las colas de menesterosos buscando alimento gratuito se hacían cada vez más largas. La población se sentía atrapada en una situación de la que no sabía cómo salir. El enterramiento de la cápsula del tiempo en su pozo protector se siguió con gran atención por parte del público. Más que una representación exacta de los Estados Unidos, su contenido revelaba las aspiraciones sociales del país; creaba una imagen optimista de un mundo tecnológicamente sofisticado y socialmente apacible que eliminaba los aspectos oscuros del presente. Esta versión sublimada de la realidad funcionaba como un talismán, cuya mera presencia parecía alejar los problemas de la sociedad y garantizar su supervivencia.

Si las exposiciones universales prácticamente habían desaparecido en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial, éstas se multiplicaron frenéticamente con la aparición de la recesión económica. Tras el *crash* de la Bolsa de Nueva York en 1929 se organizaron exposiciones en Estocolmo en 1930, París en 1931, Chicago en 1933, Bruselas en 1935, París nuevamente en 1937 y Glasgow en 1938. El público tenía necesidad de olvidarse de sus problemas, y encontró en las exposiciones universales un satisfactorio escapismo. En 1939 la ciudad de Nueva York, origen de la crisis

económica mundial, celebró la mayor y más significativa exposición universal del periodo de entreguerras. Las masas proyectaron sus fantasías colectivas sobre este excepcional evento que brilló como una estrella fugaz en la oscuridad de la gran depresión americana.

## Ciencia-ficción

La exposición de Nueva York utilizó el futuro como hilo conductor de sus diversas muestras. Su lema, «Construyendo el mundo del mañana», acercaba el futuro, que de repente parecía a la vuelta de la esquina. Cuando el público entraba por las puertas del recinto, la realidad cotidiana del país quedaba sumida en el olvido; los visitantes se veían mágicamente transportados al prodigioso mundo del mañana. Paradójicamente, el paisaje futurista de la exposición se había inspirado en el pasado. Los organizadores recurrieron al género menor de la ciencia-ficción del siglo XIX, que a pesar de ser discriminada de las altas esferas de la literatura, tenía un enorme seguimiento popular. La ciencia ficción surgió cuando la consolidación del capitalismo europeo a mediados del siglo XIX trajo consigo un nuevo sentido de temporalidad que la novela histórica ya no podía representar. La aceleración del progreso tecnológico provocaba un envejecimiento prematuro del presente. La ciencia-ficción intentó solventar esta crisis mediante la imaginación; el lector era catapultado hacia un futuro en el que el ser humano alcanzaba y dominaba la desbocada realidad. Julio Verne y H.G. Wells son considerados como los dos autores que formalizan el género tal como lo conocemos hoy en día. Verne es el primer autor que asocia el clásico viaje de aventuras

con la tecnología. En sus novelas, la máquina queda dominada como forma de transporte para trasladar sus personajes a regiones desconocidas. La prolífica obra de Wells es más compleja, ya que oscila entre visiones utópicas del futuro y premoniciones cataclísmicas del destino de la civilización. En su célebre *The Time Machine* (1895), el progreso tecnológico acaba por destruir al ser humano. Diez años después, Wells describe una ciudad tecnológicamente dinámica y en perpetuo movimiento en su novela *A Modern Utopia* (1905). Será este lado optimista de Wells el que renazca tres décadas después en la exposición de Nueva York. En el ensayo *Utopia Realized: The World's Fairs of the 1930s*, el historiador Folke T. Kihlstedt considera la exposición de Nueva York como un legado de la obra de Wells. «La superciudad de Wells llegaría a simbolizar la visión urbana del siglo XX de una sociedad futura alterada por los poderes beneficiosos de la ciencia, la tecnología y la mecanización, y los diseñadores de la Exposición Universal de Nueva York adoptaron esta visión del futuro»<sup>2</sup>. La cápsula del tiempo de la compañía *Westinghouse* revierte directamente a *La Máquina del Tiempo* de Wells. El aspecto físico de gran parte de los pabellones de la exposición coincide con la arquitectura descrita en *When the Sleeper Wakes* (1899), otra obra importante de la carrera de Wells. Con la exposición de Nueva York, la ciencia-ficción se hizo realidad.

Nueva York significó el final de la hegemonía de los ingenieros, que tanta influencia habían tenido en las exposiciones universales desde el Palacio de Cristal de Paxton. A partir de 1939, serán los ingenieros industriales los

encargados de dar forma a las exposiciones universales. Esta profesión, de reciente creación, se ocupaba sobre todo de la imagen exterior de una empresa. Nueva York reunió a los mejores diseñadores industriales del momento. Entre ellos, el más importante era Walter Dorwin Teague, cuyo protagonismo en la exposición de Chicago de 1933 le había dado una experiencia fundamental en la organización de acontecimientos de esta índole. Los primeros bocetos que se dibujaron mostraban más interés por la ambientación general que por detalles arquitectónicos específicos. Desde el principio se concebía la exposición como una experiencia total donde el más mínimo de los detalles contribuiría a crear la fantasía del futuro. Para los diseñadores industriales era más importante que los edificios parecieran modernos a que fueran realmente novedosos en su ejecución. El estilo internacional del pabellón de Mies van der Rohe en la Exposición Universal de Barcelona en 1929 no tenía cabida en la exposición de Nueva York. La reductiva estética funcional de la arquitectura bauhasiana no permitía las dosis de fantasía que los diseñadores industriales precisaban para crear su ciudad futurista.

### **Arquitectura de comunicación de masas**

En los años treinta, la estética aerodinámica asociada con el Art Decó tuvo gran popularidad entre los diseñadores industriales. La forma aerodinámica se aplicó en un principio sobre aviones, automóviles y barcos. Con el tiempo pasó a ser un convencionalismo arquitectónico utilizado para dar una impresión visual de movimiento. Los diseñadores de la

exposición de Nueva York intentaron dar una imagen aerodinámica a todos los pabellones. Se contornearon los cantos de los edificios y se eliminaron las ventanas sobre las fachadas para aumentar la sensación de celeridad. El aspecto pulido de la arquitectura de la exposición pronosticaba un futuro dinámico y tecnológicamente funcional. Las formas simples pero impactantes de los pabellones pretendían captar la mirada del visitante de la exposición. Con frecuencia los edificios tenían una presencia escultórica. Su forma imitaba la temática de los productos que estaban expuestos en el interior. La entrada del pabellón del transporte marino quedaba flanqueada por las proas de dos gigantescos barcos. El edificio de la aviación tenía la apariencia de un enorme dirigible metido en un hangar. El pabellón de la compañía *Ford* estaba rodeado por una rampa de automóviles por la que perpetuamente circulaban los últimos modelos de la compañía. El edificio era un mero conducto que captaba perfectamente el flujo de la vida moderna.

En ocasiones estas asociaciones arquitectónicas eran más explícitas. Una compañía de aparatos de aire refrigerado, la *Carrier Corporation*, tenía la forma de un iglú. Igualmente, una empresa pastelera, la *Continental Baking Company*, imitaba el aspecto circular de una rosquilla. En los años sesenta, Robert Venturi describió Las Vegas como una «arquitectura de comunicación antes que de espacio»<sup>3</sup>. La exposición de Nueva York de 1939 era un Las Vegas en estado embrionario. Al igual que en la ciudad de los casinos, los pabellones de la exposición utilizaban el lenguaje de las vallas

publicitarias para captar la mirada del público. Los pabellones no existían tanto para resguardar como para comunicar. Se favorecía una arquitectura de impresiones generales antes que de detalles sutiles; se sobrevaloraba la fachada antes que el edificio, la superficie antes que el contenido. Esta arquitectura parlante imitaba las escalas, las formas y los colores de los estrambóticos locales comerciales construidos en los márgenes de las autopistas. Una arquitectura de comunicación de masas se estaba formalizando en el recinto de la exposición de Nueva York.

### Estética futurista

Si el diseño aerodinámico de los pabellones había roto radicalmente con el estilo neoclásico al que se solía recurrir en este tipo de acontecimientos, no ocurrió lo mismo con la planificación del recinto. La exposición seguía un patrón neoclásico, con una plaza central al que desembocaban avenidas radiantes que dividían el terreno en diversos segmentos. A cada segmento le correspondía una zona temática diferente: la zona de comunicaciones, la de intereses comunitarios, alimentos, gobierno, medicina y salud pública, ciencia y educación, etc. Se excluyeron dos zonas de la planificación radial de la exposición: la zona de transportes y el parque de atracciones. La configuración geométrica de la planificación del recinto buscaba claridad y lógica de diseño. También se empleó un código cromático que pretendía estructurar la visita del público. A cada uno de los segmentos radiantes de la exposición se le dió uno de los colores del arcoiris. El efecto era especialmente majestuoso de noche cuando los edificios se iluminaban

con luces de colores. En lugar de emplear focos externos se incorporaron luces fluorescentes en el diseño mismo del edificio. La luz se convirtió en un instrumento de modulación decorativa de gran impacto visual que sustituyó la falta de detalles ornamentales sobre los aerodinámicos edificios. Los resplandecientes pabellones entusiasmaron al público, si bien no llegó a comprender el esquema racionalista con el que se había coloreado la exposición. Gran parte de los visitantes andaban sin destino fijo y entraban en aquellos pabellones que les llamaban la atención. Sólo desde un avión sobrevolando la exposición se podía distinguir la cuidada composición cromática.

El único elemento que realmente sirvió de orientación para el público estaba en la plaza central de la exposición. Allí se encontraba una torre de 183 metros en forma de aguja que era una simbiosis de obelisco y pirámide. El *Trylon*, tal como se bautizó este curioso monumento, destacaba claramente desde cualquier lugar del recinto. El historiador Mircea Eliade explica el concepto del *axis mundi*, o eje del mundo, como una presencia arquetípica en diversas culturas, y que se representa con una torre, una montaña, un árbol o una columna<sup>4</sup>. Estos ejes verticales conectan la tierra con los cielos, por lo que se les considera símbolos sagrados. El *Trylon* era el eje central de la exposición, una columna universal para esta macrociudad futurista. Marcaba el centro físico y espiritual de la exposición; su magnética presencia inevitablemente convocaba al público a su alrededor.

El *Trylon* estaba acompañado por otra gran estructura: el *Perisphere*, una esfera de 18

pisos de altura con un diámetro de 54 metros. Su homogénea blancura daba una sensación de ingravidez a la estructura, la cual parecía levitar sobre un gran estanque de agua. De noche servía de pantalla para proyectar abstractos juegos de luces: sobre un fondo ámbar, rojo o azul, se sobreponían pequeñas manchas blancas que parecían nubes. Aunque *Trylon* y *Perisphere* tenían un aspecto extremadamente futurista, sus antecedentes históricos remontaban a los dibujos de los llamados arquitectos visionarios franceses del siglo XVIII. Destaca especialmente Claude-Nicolas Ledoux, cuyos proyectos imaginarios estaban basados en una claridad simbólica de formas geométricas<sup>5</sup>. Sus dibujos de edificios esféricos debieron influir a los arquitectos de *Trylon* y *Perisphere*, Wallace K. Harrison y Jacques Fouilhoux. Para Ledoux, la esfera simbolizaba la perfección, mientras que para Harrison y Fouilhoux era un simple motivo arquitectónico que serviría de logotipo para la exposición. *Trylon* y *Perisphere* llegaron a formar un notorio motivo visual que apareció reproducido en una infinidad de objetos comercializados alrededor de la exposición: termómetros, cafeteras, relojes, telas estampadas para trajes de señoras, lámparas, etc. Esta mercantilización del logotipo de la exposición consiguió difundir masivamente la estética futurista de la exposición de Nueva York.

## La ciudad del futuro

La esfera simbolizaba las aspiraciones globales de la democracia, el capitalismo y el comercio internacional norteamericano. La torre del *Trylon* marcaba el centro de este mundo capitalista en el mismo recinto de la expo-

sición. *Trylon* y *Perisphere* formaban un conjunto formidable. Desde la construcción de la Torre Eiffel en 1889, no se había conseguido un centro visual para una exposición universal de tal calibre estético. Pero su función no era meramente decorativa. En el interior de la esfera se construyó un complejo diorama llamado *Democracy*, una creación del diseñador industrial Henry Dreyfuss. El diorama transportaba al público a la ciudad del año 2039. El recorrido empezaba en la base del *Trylon*, donde el espectador se subía a unas escaleras mecánicas —las más grandes del mundo— que le ascendían al interior de la esfera. Unas pasarelas mecánicas en constante movimiento realizaban un camino circular alrededor de la circunferencia interior del *Perisphere*. Estas pasarelas servían de balcones para observar, «a vista de pájaro», la maqueta de la ciudad del futuro instalada en la base de la esfera. La ciudad se llamaba *Centerton*, y tenía una población laboral de 250.000 personas. Sus diversas avenidas radiales culminaban en una plaza central sobre la que se había construido un rascacielos de 100 pisos, el *axis mundi* de esta ciudad. En la periferia de la urbe se habían construido pequeñas poblaciones dormitorio para los trabajadores del centro. Más allá de estas poblaciones había granjas y pastos para la ganadería. Todo tenía su sitio en *Centerton*; compacta, eficiente y saludable, el público se sentía atraído por esta metrópolis del futuro tan opuesta a las destartadas ciudades reales.

El diorama de *Democracy* reproducía las 24 horas de un día en cinco minutos y medio. Durante los segmentos de día, focos escondidos detrás de las pasarelas iluminaban la

bóveda interior del *Perisphere*. En los segmentos nocturnos del diorama, el azul del cielo se iba oscureciendo hasta que aparecían las estrellas. Los planetarios todavía no eran muy conocidos en esta época, razón por la que este efecto cautivaba al público. Acto seguido, se encendían unas lámparas de luz ultravioleta que activaban los toques de pintura fluorescente que se habían aplicado sobre las ventanas de los edificios de la maqueta. Al final del recorrido, la bóveda se transformaba en una pantalla sobre la que se proyectaban diez ilustraciones animadas. Al compás de una marcha triunfal, las imágenes mostraban a grupos de ciudadanos que se iban acercando desde los puntos equidistantes del horizonte. El diorama acababa con un apoteósico final de luces polarizadas que parpadeaban por toda la bóveda. El espectáculo sincronizaba los cambios de luz con una narración vocal, las proyecciones y el acompañamiento musical.

Al salir de la esfera, el público descendía por una majestuosa rampa que rodeaba el *Perisphere*. La parte superior de la rampa ofrecía la mejor vista superior de la zona. Desde este punto, el público podía apreciar la semejanza que había entre *Centerton* y la planificación radial de la exposición de Nueva York. Ambos imitaban la distribución centro-periferia de los modelos utópicos del británico Ebenezer Howard, el inventor de las ciudades jardín. Howard quería construir núcleos urbanos completamente nuevos en medio de zonas campestres vírgenes. Sus ciudades estarían habitadas por una población máxima de 30.000 personas cuyas vidas comulgarían con la naturaleza circundante. El campo quedaría salpicado con una confederación de pequeñas co-

munidades gobernadas por un sistema cooperativo. Los proyectos de Howard tenían influencias del movimiento socialista británico de finales del XIX, y pretendían ser una alternativa a las desmesuradas concentraciones de poder y capital en ciudades como Londres.

Otra concepción utópica de la ciudad del futuro llegó a ser el espectáculo mejor atendido de la exposición de Nueva York. Se trataba del *Futurama*, un gigantesco diorama móvil que transportaba a los espectadores por encima de un paisaje futurista de 1960. La potente compañía de automóviles *General Motors* había encargado al reconocido diseñador industrial Norman Bel Geddes la construcción de *Futurama*. Con esta compleja producción, el arte del diorama alcanzaba un nuevo nivel de desarrollo tecnológico. Todavía hoy, los que tuvieron la oportunidad de asistir a la exposición de Nueva York en 1939 recuerdan el *Futurama* con añoranza. Sin duda, era el más impactante espectáculo de la exposición. Tras soportar la larga cola, que a veces duraba varias horas, el público finalmente accedía al interior del pabellón por una fisura vertical abierta sobre la superficie lisa del edificio. Unos cómodos asientos se movían constantemente sobre una cinta transportadora cuya velocidad regulaba automáticamente el tráfico del público. La gran maquinaria del diorama se tragaba 27.000 personas diarias, las cuales eran trasladadas por un circuito de 480 metros durante 15 minutos. Los asientos, que se habían llamado «máquinas del tiempo» como homenaje a la novela de Wells, se deslizaban suavemente por encima de la enorme maqueta que miniaturizaba 7.500 kilómetros cuadra-

dos de los Estados Unidos, tal como iba a ser en 1960. Unos altavoces incorporados a los asientos transmitían una grabación con la voz de Boris Karloff explicando las diversas escenas del diorama. Las primeras palabras que el espectador-pasajero oía eran: «¿Extraño? ¿Fantástico? ¿Increíble? Recuerde, esto es el mundo de 1960»<sup>6</sup>. El espectador podía contemplar granjas futuristas, modernos puentes y, ante todo, una avanzada red de autopistas controladas por sistemas automáticos de radar para evitar accidentes. Como fabricante de coches, *General Motors* tenía gran interés en promocionar la construcción de autopistas, con el consiguiente aumento del tráfico rodado que éstas podrían significar. Pocos años después de la exposición de Nueva York, el Gobierno Federal de los Estados Unidos creó un inmenso sistema de autopistas que cruzaba el continente de costa a costa. El *Futurama* de *General Motors* quizás tuvo cierta responsabilidad en la aparición de las *interstates*, tal como se llamó a estas autopistas que todavía están en uso en la actualidad.

El espectador llegaba finalmente a la ciudad de 1960, con sus grandes rascacielos de cristal rodeados por eficientes autopistas de múltiples carriles. Algunos edificios tenían plataformas en sus tejados para el aterrizaje de helicópteros. El viaje del *Futurama* culminaba con la ampliación de un cruce de dos calles en el centro de la ciudad. Esta repentina ampliación imitaba la cadencia de un montaje cinematográfico, al acercar al espectador a un detalle del diorama como si se tratara de un primer plano fílmico. Bel Geddes había copiado este cruce de un proyecto del arquitecto Harvey Wiley Corbett de 1927. Este proyecto

pretendía solucionar la difícil convivencia entre peatones y automóviles en las ciudades, convivencia que resultaba particularmente conflictiva en los cruces de dos calles principales. Corbett ideó un sistema de particularización de los flujos de tráfico con niveles separados, uno para cada una de las calles, junto con un tercer nivel elevado para peatones. Se conseguía de esta forma una fluidificación del tráfico rodado y peatonal para alcanzar una máxima eficiencia arterial del pulso de la ciudad. El cruce de Corbett reproducido en el *Futurama* era un símbolo de la ansiada agilización de la sociedad que los organizadores de la exposición de Nueva York veían como la solución al estancamiento económico del país.

## Tecnocracia y sociedad

24

Los pasajeros del *Futurama* eran meros paquetes transportados por la gran maquinaria del diorama. Desligados de la creación de la ciudad del futuro, la aceptaban pasivamente como meros espectadores. La sepulcral voz de Boris Karloff representaba la oratoria de la omnisciente corporación económica, que planeaba y disponía el futuro de los espectadores. Al final del *Futurama*, el espectador era depositado en el patio interior del pabellón, donde se encontraba con una recreación real del cruce de calles que acababa de contemplar en el diorama. Este golpe teatral al final del recorrido diluía la frontera entre ficción y realidad. *General Motors* ya estaba «construyendo el mundo del mañana».

Si la ciudad jardín de Ebenezer Howard inspiró la creación de *Democracy*, los proyectos utópicos de Le Corbusier sirvieron de modelo para

Norman Bel Geddes en la construcción del *Futurama*. Bel Geddes estaba muy familiarizado con los principales proyectos de Le Corbusier, el *Plan Voisin* de 1925 y *La Ville Radieuse* de 1935, e intentó imitar sus principales características en su diorama de la metrópolis del futuro. Al igual que Howard, Le Corbusier tenía una fe absoluta en las virtudes de la tecnología. Sus ciudades estarían gobernadas por una tecnocracia de ingenieros, intelectuales y planificadores altruistas que organizarían cada aspecto de la sociedad. Le Corbusier caracterizaba París como un organismo en fase de descomposición. Esta visión fatalista le motivó a concebir alternativas a la estructura tradicional de la ciudad. Desde su torre de marfil, adoptó una mirada superior que buscaba poseer la inmensidad e infinitud del núcleo urbano. La concisa geometría de *La Ville Radieuse* se había concebido en el silencio del estudio del arquitecto, lejos del caos del entorno. Todos los detalles de la ciudad quedaban controlados y vigilados por el ojo ciclópeo del arquitecto. Esta imaginaria perspectiva suprema panoramizaba *La Ville Radieuse*, la cual parecía haber sido creada para ser vista desde las alturas. *Democracy* y *Futurama* internalizaban esta panoramización de la ciudad, al colocar a los espectadores en posiciones elevadas sobre las maquetas de las urbes del mañana.

La imposición de una visión global sobre la heterogénea composición de una ciudad era una fantasía megalómana que buscaba aniquilar la confusión de la vida urbana. En su obra *Urban Utopias in the Twentieth Century*, el historiador Robert Fishman conecta los proyectos utópicos de Ebenezer Howard, Le Corbusier y Frank Lloyd Wright. Refiriéndose a Claude

Lévi-Strauss y su visión de la ciudad como una obra de arte, Fishman nos explica cómo «la estructura densamente entrelazada de una ciudad es el producto de miles de mentes y miles de decisiones individuales. Su variedad se deriva de yuxtaposiciones e interacciones inesperadas. ¿Cómo se puede esperar que un solo individuo, aunque éste sea un genio, llegue a comprender esta estructura? (...) Al imponer un solo punto de vista, inevitablemente se simplifican las partes que forman el todo. Howard, Wright y Le Corbusier llenaron su ciudad ideal con sus edificios, su sentido de proporciones y color, y, sobre todo, con sus valores sociales»<sup>7</sup>.

Como teóricos urbanos, Howard, Le Corbusier y Wright estaban proponiendo modelos globales que pocos años después servirían de patrón para diversos proyectos arquitectónicos totalitarios. La *Nueva Ciudad* de Mussolini en Roma, las reconstrucciones de Stalin en Moscú y, sobre todo, las reformas de Berlín y Linz de Albert Speer en la Alemania de Hitler, eran todos proyectos urbanísticos que instrumentalizaban la arquitectura como un aparato de represión social masiva. Tanto *Centerton* como la ciudad de 1960 en el *Futurama* no eran las urbes democráticas y abiertas del futuro, sino las delirantes fantasías de control social de las dictaduras del presente. Sus planificaciones centralizadas interesaron a grandes corporaciones como *General Motors* que, al igual que Hitler, Mussolini o Stalin, buscaban movilizar a grandes masas de gente.

## Masificación y consumo

En la exposición de Nueva York se podían encontrar indicios de la semilla fascista ente-

rrada en el corazón del sistema capitalista. El acceso al *Futurama* se realizaba por medio de unas rampas ondulantes que organizaban las colas de espectadores en líneas escultóricas. Estos trazados humanos dialogaban perfectamente con la arquitectura aerodinámica del edificio de *General Motors*. Otro ejemplo de la masificación del ser humano se podía encontrar en *Billy Rose's Aquacade*, un espectáculo acuático de enorme popularidad entre los visitantes de la exposición. Cientos de nadadores sincronizaban sus movimientos para formar abstractos dibujos que deleitaban al espectador. Esta organización de las masas como una ornamentación masiva se hizo una costumbre muy popular durante los años treinta. La gimnasia sueca realizada colectivamente, las largas filas de coristas moviéndose al unísono en los espectáculos de Broadway, o la estructuración de las masas durante las babilónicas concentraciones políticas de Hitler en Alemania, eran rituales públicos que agrupaban a los participantes como un abstracto diseño decorativo. El sujeto formaba un punto de un gran dibujo compuesto por una mirada distanciada y autoritaria. Tanto las exposiciones universales del periodo de entreguerras, como los fascismos políticos que atormentaban Europa a finales de los años treinta, surgieron como una reacción a la crisis económica mundial. Son fenómenos coetáneos que se alimentan de inseguridades colectivas para convocar y organizar a las masas.

En su ensayo *The People's Fair: Cultural Contradictions of a Consumer Society*, el historiador Warren I. Susman explica cómo la exposición de Nueva York «veía al público no sólo como observadores sino también como consu-

midores en potencia de los productos expuestos»<sup>8</sup>. Las exposiciones universales siempre habían mostrado al público diversas máquinas de producción industrial. A partir de Nueva York se comenzó a privilegiar el otro extremo de la fase productiva: el consumo. Los empresarios que financiaron la exposición querían fomentar un mercado masivo que disparara la producción industrial de la ciudad, solución a tantos años de parálisis económica. La comercialización de la exposición estaba por tanto teñida de un idiosincrático reformismo social que promovía la gratificación hedonista del consumo individual como un acto beneficioso para el colectivo. Las familias nucleares, idealmente formadas por un matrimonio con dos hijos, un varón y una mujer, llegaron a ser las principales dianas de las estrategias de venta de las grandes compañías. Durante la exposición se celebraron diversos concursos que recompensaban a las familias más típicas de los Estados Unidos por el mero hecho de ser típicas. Cada día se regalaban coches y electrodomésticos estandarizados a estas familias estandarizadas. Los concursos testimonian la urgencia con la que los promotores de la exposición querían crear un modelo ideal de la *familia del futuro* a la que toda la sociedad debía aspirar. Esta masificación de la población pretendía facilitar la implantación de un mercado de consumo masivo.

Uno de los premios más insólitos de estos concursos consistía en una semana de vacaciones con los gastos pagados en una de las casas del *Pueblo del Mañana*, un barrio de viviendas prefabricadas expuestas en el corazón mismo de la exposición. A diferencia de las concepciones futuristas del *Futurama* y

*Democracy*, las casas del *Pueblo del Mañana* destacaban más por sus interiores que por su aspecto exterior; se habían equipado con lavadoras, máquinas friega-plates, aspiradoras, tostadores, neveras, etc., aparatos que prometían liberar a la mujer de la esclavitud del trabajo doméstico. Durante su estancia, las familias premiadas podían disfrutar de todos estos artefactos mientras se exponían ellos mismos, como una muestra más de la exposición. Tras la Segunda Guerra Mundial, comunidades de viviendas prefabricadas aparecieron por todo el país. Al igual que en la exposición de Nueva York, las casas de estas comunidades abrieron sus puertas al mundo del electrodoméstico, cuya presencia llegaría a trastocar profundamente la vida en el hogar.

### El impacto de la automatización

Las principales empresas de la nación levantaron importantes pabellones que sirvieron de escaparate para dar a conocer al público sus productos de consumo. Estos, sin embargo, no se presentaban tal cual, colocados dentro de una vitrina, sino que se arropaban con complejos montajes expositivos creados por publicistas y expertos de marketing. El ejemplo más destacado era el *Futurama* de *General Motors*, pero también sobresalieron los pabellones de *General Electric*, *American Telephone and Telegraph*, *Westinghouse*, *Ford* y *Chrysler*. Este último tenía una película tridimensional que mostraba el ensamblaje de un *Plymouth*. Las diversas piezas del coche se iban colocando mágicamente en posición por sí mismas mientras bailaban al son de un ritmo musical. Este «baile» mecánico conseguía, a través del humor, suavizar el impacto psicológico de la

automatización, que tanto estaba desplazando al trabajador en la fábrica. El desempleo durante la depresión americana era, en gran medida, una consecuencia de esta automatización. Sus efectos estaban provocando la gradual transición de una economía de industria pesada a una economía de servicios. Esta transición significó la dispersión de la clase proletaria y el nacimiento de una clase media acomodada.

En el pabellón de la casa *Westinghouse* se escenificaba diariamente una competición a contrarreloj entre la «Señora Moderna», con su resplandeciente máquina friegaplatos *Westinghouse* recién comprada, y la «Señora Afanosa», que desesperadamente limpiaba la vajilla a mano entre una nube de espuma. La Señora Moderna, naturalmente, acababa su tarea antes, mientras que la rendida Señora Afanosa aparecía completamente mojada y sudorosa. Las espectadoras femeninas veían en la Señora Moderna el ideal de la nueva ama de casa: elegante, descansada y con tiempo de sobra para comprar más productos de consumo o, al menos, eso esperaban los fabricantes. Las grandes empresas participantes en la exposición aseguraban que la automatización de la vida crearía una sociedad de ocio en el que el individuo tendría tiempo de sobra para realizar diversas actividades recreativas. Los electrodomésticos no llegarían a liberar al consumidor completamente del tedioso trabajo doméstico. Sí conseguiría, sin embargo, imponer un nuevo sentido a este trabajo. El ama de casa se veía alienada de sus propias actividades laborales al tener que adaptarse al automatismo de unas máquinas que realmente no comprendía. Perdía el control de su propio

trabajo, de la misma forma que el proletario lo había perdido en la fábrica. El ama de casa comenzó a sentirse como una pieza prescindible y fácilmente intercambiable en el engranaje de la vida moderna.

En la exposición de Nueva York, la figura del espectador se cohesionaba definitivamente con la del consumidor. A partir de ahora, formarían un tándem indisoluble que llegaría a ser el principal motor de la economía del país. Los montajes expositivos de los pabellones comerciales creaban una fachada de fantasía visual que transformaba a los visitantes de la exposición en espectadores de su entorno. El valor visual de los objetos de consumo tenía más importancia que su materialidad física. El nuevo consumidor ya no invertía su dinero en un instrumento útil, sino en la imagen de posición social, prestigio o estilo de vida que este objeto otorgaba. El significado de estos productos era siempre externo a ellos mismos; dependía fundamentalmente del contexto y de la situación particular del consumidor, que lo adquiría como un signo abstracto. La separación entre signo y referente se zanjó definitivamente con la aparición del medio televisivo, presentado oficialmente por la compañía RCA en la exposición de Nueva York. Las grandes corporaciones instrumentalizaron este medio como un nuevo vehículo para promocionar sus productos. Con la televisión, el objeto de consumo se convertía en un fantasma de sí mismo. Su materialidad quedaba reducida a una superficie plana formada por abstractos puntos de luz.

Tanto los pabellones como los productos presentados en su interior sumergían al especta-

dor en el «futuro», un lugar impreciso que pertenecía más al reino de la imaginación que a una realidad físicamente tangible. Cuando pasaba por las puertas del recinto, el público sentía estar entrando dentro de una novela de ciencia-ficción. En su ensayo *Progress Versus Utopia*, Frederic Jameson considera que el género de la ciencia-ficción no intenta imaginar el futuro real de nuestro sistema social; más bien es un «método estructural único para captar el presente cómo si fuera historia»<sup>9</sup>. Jameson describe como en la novela de ciencia-ficción ocurre un proceso de «desfamiliarización» de la realidad presente para poder fijarla como si ya hubiera ocurrido. Este distanciamiento de la realidad es lo que llama una «estrategia indirecta» que permite al lector absorber de una forma dosificada el *mare magnum* del presente. La cápsula del tiempo de la compañía *Westinghouse* es una perfecta ilustración de la teoría de Jameson. Transformaba instantáneamente el presente en algo

del pasado, una historiografía de la actualidad ya escrita y archivada para ser estudiada en un mañana lejano. La Exposición Mundial de Nueva York era toda ella una cápsula del tiempo; sus contenidos conseguían fijar, y por tanto controlar, la escurridiza naturaleza de la tecnología del presente. Esta «fotografía» se presentó al público como evidencia proverbial del futuro, disminuyendo de esta forma su miedo a la máquina del mañana.

Cuando se cerraron las puertas de la exposición de Nueva York, los norteamericanos tuvieron que luchar en una guerra de la que intentaron escabullirse hasta el último momento. Se derrumbaron las dos estructuras centrales del recinto, *Trylon* y *Perisphere*, y se aprovecharon sus estructuras metálicas para la construcción de buques destructores. Los torpedos que estos barcos lanzaron trajeron a la población de vuelta al presente. El futuro tendría que esperar unos años. ©

---

#### NOTAS:

<sup>1</sup> Palabras del Dr. G.C. Vaillant del American Museum of Natural History, extraídas del documental de Lance Bird y Tom Johnson *The World of Tomorrow*, producido para la serie *The American Experience*. WGBH, Boston, 1989.

<sup>2</sup> Kihlstedt, Folke T., «Utopia Realized: The World's Fairs of the 1930s», en *Imagining Tomorrow. History, Technology and the American Future*. Editado por Joseph Corn, MIT Press, Cambridge, 1986, pág. 101.

<sup>3</sup> Venturi, Robert, Denise Scott Brown y Steven Izenour, *Learning From Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form*. MIT Press, Cambridge, 1972, pág. 13.

<sup>4</sup> Eliade, Mircea, *The Sacred and the Profane, The Nature of Religion*. Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1959.

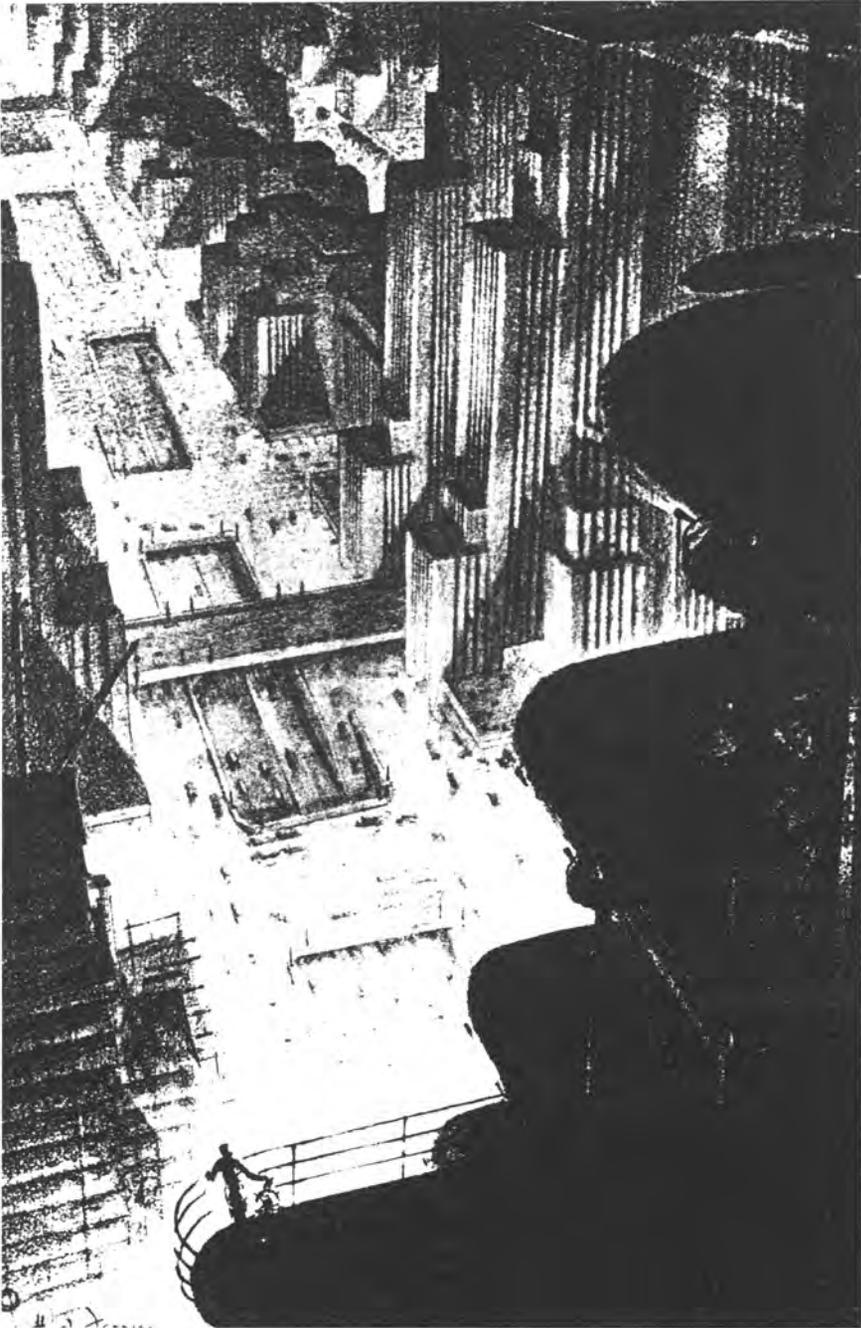
<sup>5</sup> Lemagny, J.C., *Visionary Architects. Boullée, Ledoux, Lequeu*. University of St. Thomas, Houston, 1968.

<sup>6</sup> Extraído de Kihlstedt, Folke T. «Utopia Realized: The World's Fairs of the 1930's», pag. 106.

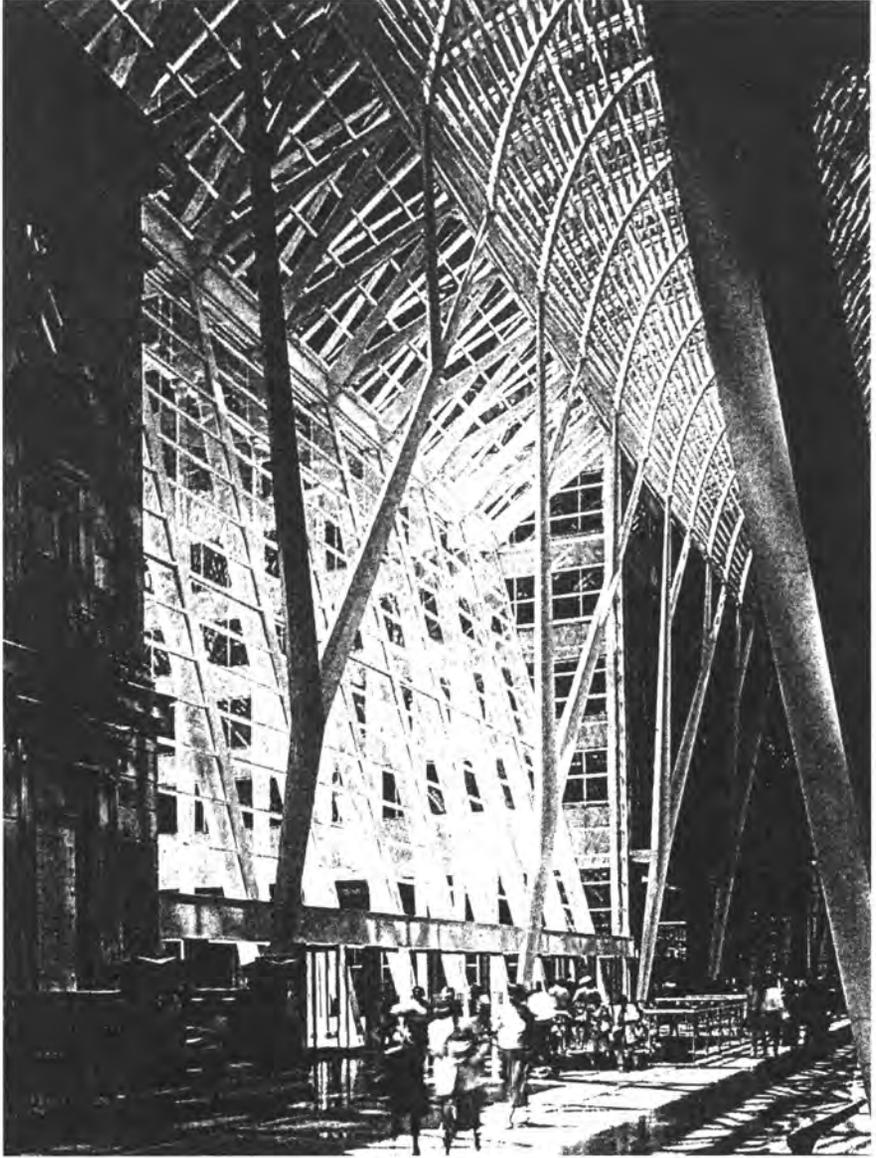
<sup>7</sup> Fishman, Robert. «Urban Utopias in the Twentieth Century», *Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright and Le Corbusier*. Basic Books, New York, 1977, pág. 18.

<sup>8</sup> Susman, Warren I., «The People's Fair: Cultural Contradictions of a Consumer Society», en *Dawn of a New Day: The New York World's Fair, 1939/40*. The Queens Museum, New York University Press, New York, 1980, pág. 19.

<sup>9</sup> Jameson, Frederic. «Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?», en *Art After Modernism: Rethinking Representation*. Editado por Brian Wallis, The New Museum of Contemporary Art, 1984, pág. 246.



Hugh Ferriss. Skyscrapers hangar in a metropolis, 1930 (Avery Architectural and Fine Arts Library, Columbia University).



Santiago Calatrava. Gallery and Heritage Square, Toronto, Canada, 1987.