

Imago Urbis: de la ciudad imaginada a la ciudad representada

Luis Manuel González-Victoria¹

Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Fecha de recepción: 03/03/2012. Fecha de aceptación: 15/06/2012.

Resumen

El artículo aborda el tema de la ciudad como objeto representado por el arte de todas las épocas, así como el arte del dibujo y la representación, como elementos esenciales para la creación de la arquitectura y la ciudad. Revisa la metamorfosis de la *imago urbis*, y del arte que la representa, desde la Edad Media, pasando por el Renacimiento, el Barroco, el Manierismo, el Impresionismo, el Cubismo, el Futurismo, el Dadá, así como algunas tendencias y movimientos artísticos del siglo XX, como el *Pop art*, o el *Action painting*, entre otros. Además, vincula al análisis fenómenos tecnológicos como la fotografía, la cinematografía, el video, junto con los programas digitales y las redes informáticas actuales, y el efecto sobre la concepción de ciudad, y la representación y/o simulación de la misma, que se deriva de ellos; que, de acuerdo a las conclusiones que esboza el autor, son cada día más subjetivas o personales.

Palabras clave

Arte y ciudad, movimientos artísticos, técnicas de representación.

Imago urbis: imagined cities and cities' representation

Abstract

The article deals with the issue of the city as object depicted by art throughout history, and the art of drawing and representing as essential means for capturing the city and its architecture. It examines the metamorphoses of Imago Urbis and the art representing the urban from medieval times, the Renaissance and the Baroque, through Mannerism, Impressionism, Cubism, Futurism and Dada, as well as twentieth century art movements like Pop Art and Action Painting, among others. It also entails to the analysis modern techniques such as photography, film, video, digital technologies and current information networks and its effect upon the perception, representation and/ or simulation of the city, which, according to the author, are ever more subjective and personal.

Keywords

Art and the city, art movements, representation techniques.

¹Arquitecto Universidad del Valle. M.Sc en Filosofía.
luismanuelgonzalezvictoria@yahoo.com

Introducción

“Diseño no es lo que ves, sino lo que debes hacer que otras personas vean”
Edgar Degas.

La ciudad ha sido arte y a su vez el arte es un hecho urbano, una constante creación de imaginarios que exigen reflexionar en torno a su lectura como fenómeno estético y como evidencia de una subjetividad histórica. Esta condición hace indudable la metamorfosis dialéctica entre representación y realidad. La imagen anticipa la materialidad del espacio urbano, pero paradójicamente, la arquitectura también es punto de partida para motivar la creación visual. Preguntarse sobre la profanación de la arquitectura en las representaciones visuales a través de los rastros de permanentes formulaciones icónicas resulta aparentemente simplista, sin embargo, al cuestionar la poética de la imagen es posible encontrar las pistas de la configuración de la ciudad no sólo como estructura formal y constructiva o como escenario de habitación, sino como imagen de una utopía y visión de un sujeto que pretende contar el entramado de la historia.²

Como experimento iconográfico, la ciudad ha recreado el modelo de la urbe más allá de un supuesto proyectual. Pero aun así, tampoco es suficiente pensar la imagen como grafismo que reproduce, de manera objetiva y con ciega fidelidad, una determinada espacialidad. El ejercicio de observar, crear y relatar es parte del inevitable juego de asimilación y distorsión de aquello que pretende contar posteriormente el artista. Un proceso de captura de instantáneas —reales o imaginadas—; un ejercicio mental constructivo, reconstructivo y deconstructivo, y su consecuente materialización; la recreación de espacios que hacen visible lo invisible, en un acto creativo sujeto a la complejidad de un probable interés: la representación se arriesga al anonimato de la velocidad de la realidad interactiva o a la impresión factual, en aquello que no deja atrás el recuerdo. La imagen³ hace posible un espacio que no está presente y se pone en su lugar, en una competencia ejecutada en mayor o menor grado para conseguir un determinado nivel de iconicidad,⁴ este mecanismo de producción de sentidos, construye referentes aun cuando la ciudad es intencionalmente ignorada o negada.

En su nivel denotativo, la expresión gráfica de arquitecturas ausentes puede ser progresivamente icónica, en la medida que conserva una indudable semejanza o una evidente abstracción, sin anular los aspectos que permiten la identificación de lo representado. La imagen es memoria y referencia, espacio y tiempo son testimonios de la existencia

.....
²“Cualquier lugar está lleno de huellas entrelazadas o superpuestas, construyendo aquellas huellas que más nos interesasen. Ningún paisaje es dibujado dos veces de la misma manera por una misma persona y sin embargo, ambos dibujos refieren un mismo lugar [...] pensar en la presentación de la arquitectura sería lo mismo que pensar que la arquitectura en sí está ligada a la idea del recorrido, del viaje y del descubrimiento” (Ramos Carranza: 2011: 3).

³“Etimológicamente el término imagen se deriva del término latín *imago* que significa imitar. En este sentido [...] la característica primordial de la imagen es la representación. Las imágenes representan/recrean objetos, situaciones, personas, cosas de la vida real” (Grisolia, 2006: 9).

⁴“El vocablo ícono proviene del latín *eikon* y hace alusión a la correspondencia entre una imagen y su objeto matriz o modelo real (referente)” (Grisolia, 2006: 10).

ahistórica del “hecho arquitectónico” como expresión del proyecto urbano que exige ser plasmado obligadamente. Una imagen es susceptible de interpretación independientemente de su pretensión figurativa, ello ha permitido la exploración de variadas técnicas visuales, desde los grabados rupestres hasta las producciones hiperrealistas virtuales. Así, por un lado, características como la textura, la trama o la mancha determinan el nivel de legibilidad, y de otra parte, la forma y el trazo determinan la identificabilidad. Ambas condiciones añaden e influyen sobre la necesidad de pervivencia de la imagen urbana (en términos semióticos la imagen se usa como herramienta sustitutiva de lo que la precede —su condición referencial— o como aquello que la sucede —su posibilidad productiva—), de tal suerte, el mensaje pictórico revela la naturaleza estética de la ciudad. La arquitectura expone su condición sensible, fáctica y metalingüística.⁵

Considerar como tema fundamental la ciudad en procesos de exploración visual, reclama hacer un recorrido histórico para entender los cambios que la han llevado hasta la actual indagación digital. Una revisión desde la formulación bidimensional hasta la incorporación de una cuarta dimensión como el resultado de la creciente virtualización, se expone en la dinámica cambiante de la *imago urbis*. La urbanización determina proyecciones paradigmáticas cognitivas que conforman acuerdos sociales, un reflejo de las conexiones habitacionales, iniciadas con la tradición verbal de la *mnemosfera*, que dejó su rastro en la cimiento de una tradición que fundó los primeros arquetipos de habitabilidad colectiva: la memoria; un posterior período, la *logosfera*, que narra la historia de las aldeas, asentamientos en los que se asoma la configuración urbana; la subsecuente *grafosfera*, en la que por vez primera, los burgos disponen una huella visual partiendo de la bidimensionalidad superada hasta obtener la particularidad representacional de la tridimensionalidad; la consecuente *videosfera*, que permite observar la agitación de una ciudad en movimiento, que logra su total capacidad perceptible en la *hiperesfera* de la manipulación digital, y quizá alcanzando —en su acepción de conmoer—, el máximo poder perturbador de la imagen a través de la *mediosfera*, que pretende vincular en un solo universo no sólo la memoria, sino la experiencia, como vínculo con el ser.⁶

.....
⁵El modo en que el hombre vive el arte es el que debe informarnos sobre su esencia. La vivencia no es sólo la fuente de la que emanan las normas que rigen el deleite artístico sino también la que rige la creación artística” (Heidegger, 1995: 68).

⁶Términos propuestos por R. Debray en sus teorías en torno a la idea de existencia de una Mediología, y posteriormente ampliados por otros teóricos de la imagen.

Imago urbis

“Eso que llamamos realidad, se produce más en las ciudades imaginadas que en las reales”

Armando Silva.

Es difícil determinar el surgimiento de la urbe en el escenario plástico en cuanto a un momento histórico exacto, sin embargo, se muestra con cierta claridad en Occidente, asociado a la conformación de los complejos residenciales románicos. La edad media temprana se caracterizó por las actividades agrícolas, debido a que los conjuntos habitacionales existentes, durante el imperio romano, se habían desmembrado al ser progresivamente abandonados y consecuentemente remplazados por el conservador modelo feudal, determinado por la descentralización de un único poder gubernativo focal propio de la condición de imperio. De manera gradual, pequeños espacios de ocupación empezaron a configurarse dispuestos fuera de la zona del señorío, y lo que inicialmente eran aldeas desarticuladas, gracias a los procesos comerciales y a la oferta de servicios, se transformaron en asentamientos conocidos como *burgos*, cimientos de las futuras ciudades.⁷

La superación del feudo como unidad cerrada en el ulterior período románico, adoptó el método de *trazado hipodámico*: calles rectas que se superponían ortogonalmente siempre que fuese factible, y aunque la representación pictórica reflejaba la búsqueda de esta espacialidad realista, ello no negó la exploración de la condición del espacio imaginado.

.....
⁷“La aldeana colección de casas, cada una de las cuales tiene su propia historia, se convierte en un todo conjunto. Y este conjunto vive, respira, crece, adquiere un rostro peculiar y una forma e historia interna. A partir de este momento, además de la casa particular, del templo, de la catedral y del palacio, constituye la imagen urbana en su unidad el objeto de un idioma de formas y de una historia estilística, que acompaña en su curso todo el ciclo vital de una cultura [...] Bien se comprende que lo que distingue la ciudad de la aldea no es la extensión, no es el tamaño, sino la presencia de un alma ciudadana [...] A partir de este instante, hay dos vidas: la vida dentro y la vida fuera de la ciudad, y el aldeano lo siente con la misma claridad que el ciudadano” (Spengler, 1966: 131).

La indagación —para algunos autores— intuitiva manipula lo figurativo y se aísla de un realismo pretencioso. En cualquier caso, son muchos los eslabones de imágenes que van mostrando la ciudad que se reitera como planimetría, y que como fondo, no da protagonismo a una figura. Este resultado trasfiere una condición bidimensional cuyo objetivo es establecer un marco, que en muchas ocasiones no se articula con la imagen frontal; el carácter identificatorio del espacio exterior aún no es determinante; la inclusión de elementos como edificios o paisajes urbanos no busca crear una percepción de profundidad, ni de emplazamiento espacial, por ello es usual ver a la ciudad como un ideograma más que como un objeto real, y a las edificaciones con una dramatizada verticalidad y un evidente ornamento que pretende ocultar la ausencia de una formulación volumétrica. En el período románico tardío, la influencia de la arquitectura se impone en la imagen construida a partir de la *ley del esquema geométrico*, que establece determinantes lógicos como la simetría o el equilibrio y el uso de formas básicas, sin importar que las figuras se distorsionen a causa de ello (este criterio obedece a la consideración de la belleza como *numerus, pondus et mensura*: la belleza surge de los números).

Variados factores generan un cambio profundo hacia el siglo XIV, la estructuración de la idea de Estado y el fortalecimiento de la urbe como centro de control; la aparición de las escuelas universitarias y la escolástica —variaciones con un fuerte sentido expansivo— transmutan la vida monástica hacia la conformación clerical; cambios que se evidencian en la articulación de la religiosidad y el pensamiento filosófico (motivados fuertemente por la traducción y recuperación de la obra aristotélica), derivan en el empleo de nuevos soportes para el lenguaje formal del burgo. Dicha movilidad, se muestra en la representación pictórica del escenario superando el copiar y pretendiendo el recrear; la perspectiva de una nueva dimensión en torno a la idea del hombre como sujeto, delinea un primer humanismo afirmado en el arte; este proyecto que alcanza

un formalismo estructurado en la expresión de la ciudad gótica, permite el inicio del distanciamiento con el hierático proyecto estético románico.

La aproximación a la imagen de realidad del escenario urbano, da cabida a iniciales búsquedas donde figura y fondo se modulan a través de la yuxtaposición axonométrica, intención que evidentemente vislumbra la futura apuesta renacentista por la verosimilitud de la armonización matemática del espacio a través del estudio de la perspectiva. La expresión gráfica, valiéndose del dibujo, supera la condición de instrumentalidad para transformarse en dispositivo generador de la particularidad de un proyecto que muestra la correspondencia con la realidad.⁸ Las formas presentadas establecen un evidente juego con el paisaje y dejan la estaticidad de la silueta, y aunque no se llegue a la perfección renacentista, lo mostrado deja de estar sobrepuesto para insertarse en el espacio que ocupa. Más allá del problema de la búsqueda de una supuesta expresión visual del entorno urbano, a través de la perspectiva, el logro reside en la irrupción de la ciudad como estructura posible con una coherencia pictórica narrativa.⁹ El paso hacia la formulación que articula figura y fondo deja atrás la urbe como marco de la representación, para volverse representación en sí misma. Esta nueva dimensión, asociada con la audacia de la pintura renacentista, demanda para muchos artistas una visión positivada de la imagen de la ciudad como confirmación del pensamiento humanista, una fractura con posiciones escolásticas incuestionables.

En muchos casos, la curiosa asociación del arte y la indagación científica llega a la concepción de una necesaria unidad de ambos universos, como en la perspectiva lineal, cuyo testimonio más preciso se

.....
⁸“Los dibujos son como ventanas a través de las cuales se ven las cosas” (Booker, 1979: 80).

⁹“Todos los edificios, figuras y fragmentos del paisaje poseen una sólida cualidad ‘objetiva’: la arquitectura pintada tiende a ser simbólica, iconográficamente motivada” (Ramírez, 1983: 68).

expone en la representación pictórica que consigue su formal expresión en el edificio mismo.¹⁰ La pintura renacentista, a través del estudio de escenarios naturalistas, introduce códigos geométricos que pretenden la apertura de una “ventana”¹¹ a la realidad, lo que supone la solemnidad de la condición urbana a través de un cubo; metáfora de un universo determinado, en el que gobiernan los códigos ópticos y geométricos. Desde una formulación arquitectónica, para los artistas del Renacimiento la ciudad como construcción y objeto-personaje, son connaturales —revaloración de los principios vitruvianos, *firmitas, venustas, utilitas*: firmeza, belleza, utilidad—, de allí que sea recurrente no sólo la exposición de interiores, también la presencia de exteriores pretende la enunciación de un espacio idealmente proyectado en el que es incuestionable la racionalidad geométrica humanista. En muchos casos, ello deriva en la búsqueda de un ejercicio metódico que supera la exhibición conexas entre edificio y espacio exterior,¹² en tanto el último adquiere visibilidad protagónica. Sin embargo, esta excesiva racionalización de la observación vinculada a la recuperación de la *divina proporción*, entra en crisis cuando se hace evidente la pérdida de la independencia del autor.

Habiendo conquistado la posibilidad de una exactitud, la consecuente exploración manierista da cabida a la autodeterminación del pintor en su indagación plástica. Hay un cambio, seguramente asociado tanto a las transformaciones socioculturales y políticas de la época, como a los cuestionamientos ideológicos. Por un lado, se asumen búsquedas anticlásicas, optando por proyectos diferenciales,

.....
¹⁰ “Perspectiva es una palabra latina; significa *mirar a través*” (Panofsky, 1983: 187).

¹¹Según explica Alberti: “Para pintar, pues, una superficie, lo primero hago un cuadro o rectángulo del tamaño que me parece, el cual me sirve como de una ventana abierta, por la que se ha de ver la historia que voy a expresar, y allí determino la estatura de las figuras que he de poner” (Alberti, 1976: 215).

¹² En términos de Lorenzo Gori-Montanelli entre *arquitectura-ambiente* y *arquitectura-objeto*.

que sin evadir el modelo de representación de la antigüedad, hacen a un lado la precisión contenedora renacentista. Por otra parte, la crisis del humanismo expresada en la pérdida del emancipado albedrío geométrico-estético deriva en un retorno a los aparentemente superados dogmatismos religiosos, gracias a la sólida reconciliación entre política y religión. El resultado de ambas posturas se evidencia en negar o manipular la linealidad perspectivista gráfica, exponiendo el efecto en una deformación consciente e intencionalmente ilusoria al incluir múltiples puntos de fuga o su determinado desplazamiento al interior de la superficie, multiplicando los escenarios de concurrencia visual y descentralizando el tema principal de la obra de manera premeditada. La atmósfera de verosimilitud es sustituida por un universo arbitrariamente arquitectónico, de tal suerte que el formalismo paisajista sea desnaturalizado. La obra permite libertades figurativas cuyo objeto es ajustar el espacio urbano —idealizado en el Renacimiento— a demandas narrativas fundamentalmente político-religiosas. Y aunque pareciese un retorno al primitivismo del grafismo de la aldea esbozada en la caverna, la alternancia de las áreas de luz y de sombra y la inestabilidad de la figura protagónica, que da cabida a las secundarias, muestran la complejidad en el ejercicio proyectivo del espacio urbano, ofreciendo desafíos para el observador que pretendería encontrar la inmovilidad de la hasta ahora pintura tradicional de la urbe. Se trata por el contrario, de mostrarle la búsqueda del vigor simbólico de la agitación de una reformulación de la concepción de ciudad.

Seguidamente a la irreal fantasía manierista, la expresión barroca demanda el retorno al realismo y a la recuperación del modelo figurativo alcanzado en el Renacimiento. Se dan los procesos de consolidación de la centralidad urbanista, recurriendo a diversos modos de exploración que pretenden el control de la visión del espacio exterior como representación desbordada de la naturaleza: la ratificación de la imagen interior del edificio como atmósfera contenedora. Se trata de un realismo administrado, un direccionamiento del ejercicio de observación: el señorío del claroscuro que vincula elementos ajenos al espacio exterior.

Es necesario alcanzar el siglo XVIII para que la ciudad se reafirme como género y tema autónomo.¹³ El paralelo y necesario proceso de consagración de la burguesía como clase social independiente, sumado al vertiginoso aumento de la población urbana producido por un fuerte desplazamiento rural, influyeron contundentemente en la renovación de la estructura de la ciudad. Como resultado de este dinámico cambio, se produjo un crecimiento espacial no planificado, que agregado a los modelos de industrialización implicó la progresiva disminución

.....

¹³“Las ciudades europeas recibieron muchas veces sus rasgos principales y sus monumentos más impresionantes durante la época del Barroco [...] la ciudad formaba parte del paisaje ideal” (Rosenau, 1986: 79).

del control estatal sobre la economía y la gradual autonomía del ciudadano como agente constructor del lugar de habitación. Esto, influenciado por los procesos de reestructuración en la distribución de las clases sociales, configuró una modernidad temprana, que debe entender la disposición de la ciudad como un hecho sociológico antes que estético, que sin embargo da cabida a la pretensión matemática y mimética de la distribución urbana.¹⁴ Al respecto, la demanda de un mejoramiento de la condición de habitabilidad exigió a la arquitectura el uso del dibujo como herramienta, no sólo de experimentación con la percepción planimétrica y la canalización de ilusiones ópticas, se trataba de pensar éstas como insumos que posteriormente incidían en la resolución de las exigidas soluciones frente a las condiciones expansivas. Desde entonces, cabe añadir, que la vinculación del dibujo a la representación formal del edificio responde a las evidenciadas necesidades funcionales, formales y técnicas de la condición constructiva, sin embargo, estos no dejan de revelar un determinado estilo gráfico y visual con una indiscutible pretensión comunicacional:¹⁵ aquello que revela la intención estética y que acerca lo técnico a lo artístico, lo físico a lo simbólico.

Una nueva ciudad visual

“Arquitectura es cosa de arte, un fenómeno de emociones, que queda fuera y más allá de las cuestiones constructivas”

Le Corbusier.

Retomando, a finales del siglo XIX, el impresionismo surge como ejercicio de exploración que busca la ciudad en su dimensión lumínica. Se advierte entonces una primera indagación pictórica que da especial atención a la relación entre la luz y el espacio exterior insinuando una representación técnica pre-fotográfica; logro admirado y cuestionado, reafirmado y desfigurado, que antecede y motiva la aparición de las vanguardias artísticas. La pintura impresionista es excitada al capturar instantáneas que registran la efervescencia de un momento particularmente vertiginoso: la urbe se muestra, si se quiere, desvaneciéndose, evaporándose o desde otra mirada, materializándose y naciente, paisajes solitarios o invadidos por figuras que adquieren un carácter de personalidad en tiempo real llenan las calles o los interiores de las arquitecturas nominales; ahora los brumosos trazos y manchas pictóricas no son descuidos de una técnica; la agitación es precisamente intencional y desafía la inmovilidad de constitución de la fotografía¹⁶ como lenguaje autónomo que estableció sus propias reglas¹⁷ como herramienta de captura formal.¹⁸

.....

¹⁴“En la Venecia del siglo XVIII se desarrolla un nuevo género pictórico de lo urbano, uno de los aportes esenciales de la historia a este género: las llamadas *vedute*” (Colorado, 2007: 64).

¹⁵“Aunque los dibujos tengan la misma finalidad, se tendrá presente el doble carácter del dibujo de arquitectura, reflexivo y comunicacional –a lo que Philippe Boudon se referirá como figuras de concepción y de comunicación–, especialmente en esta arquitectura en la que se identifican proceso y resultado” (Pons, 2002: 27).

¹⁶“En la fotografía, la inmovilización del tiempo sólo se da de un modo excesivo, monstruoso: el tiempo se encuentra atascado” incluso, “no poder ya, muy pronto, concebir, efectiva o simbólicamente, la duración” (Barthes, 2003: 140-144).

¹⁷“En este sentido, la fotografía no sólo atasca el tiempo sino que inevitablemente deviene en un medio estrechamente vinculado a la muerte” (Cantú, 2006).

¹⁸“La fotografía no crea –como el arte– la eternidad, sino que embalsama el tiempo; se limita a sustraerlo de su propia corrupción [...] ha permitido a la pintura occidental librarse definitivamente de la obsesión realista y recobrar su autonomía estética” (Bazin, 1990: 358).

La llegada de una modernidad plena en el siglo XX, con los movimientos artísticos llamados vanguardias, evidenció que la idea de progreso dispuesto sobre un eje lineal, holístico y armónico, no sólo es una alucinación pretenciosa, sino que se da a través de la contradicción y la fractura de las convenciones y la articulación con escenarios pasajeros. Esta reflexión muestra que, la contingencia del arte es un fenómeno que revisa la noción del espacio como un hecho inacabado, y a la ciudad como metáfora (experiencia denominada *antiespacio*), pues aunque las disertaciones visuales puedan gozar de plena libertad, también son resultado del contexto en que se emplazan y no obstante, estas exploraciones estéticas están asociadas a cortos períodos estilísticos y reflexivos, expanden en múltiples direcciones las posibilidades de traducción de las dinámicas urbanas. Los planteamientos de las vanguardias se proyectaron en torno a una espacialidad emancipada, etérea, continua, perenne, secular, simple o abstracta, pero esencialmente en ruptura con las nociones de un espacio newtoniano, claramente dispuesto como modelo determinista, reconocible, discontinuo, unitario y cartesiano. Las discrepancias entre cualidades gráficas en el horizonte de la representación del espacio se hacen innegables, esencialmente, por su carácter abstractivo gracias a la condición íntima del desarrollo de éstas y a su pretensión autográfica.

Es interesante ver el debate que se establece en este contexto en torno al *idos* de la arquitectura, claramente identificable entre las tendencias de la arquitectura racional y la arquitectura orgánica, modelos de ciudad que se pueden entender al observar las búsquedas figurativas o abstractas presentes en la imagen pictórica: la fragmentación cubista, las tensiones expresionistas, la intención futurista o la manipulación cromática son el resultado de formular una especialidad con nueva identidad. Escuelas como la Bauhaus o el De Stijl, determinaron posiciones en torno al principio *form follows function* y frente a al principio de un ideal urbanístico que sugería la reconstrucción de la ciudad desde una *tabula rasa*. Sin embargo, esta pretensión tomó un camino aburgue-

sado al generar una postura frente a la ciudad como unidad materialista, de allí que paralelamente se de un cuestionamiento a la institución estética como *establishment*, que desfiguraba la autonomía artística; el proyecto alegórico experimenta una crítica tan evidente que hace visible la ausencia de una posición mediadora frente a las tensiones que pretenden la reestructuración de la ciudad pintada.¹⁹

En dicho sentido, pero de modo independiente, la fotografía comienza a construir una nueva estética visual que posibilita la reproducción de la imagen urbana sin la necesidad del cuestionamiento a la técnica pictórica. El acto de registro y el resultado final, implicaron la ausencia de la mano y dieron un carácter determinista al ojo; transformación radical del procedimiento reproductivo, incluso si se consideran procesos manuales como el grabado xilográfico y el calcográfico o los ejercicios litográficos, prácticas aun basadas en la ejecución artesanal. La experticia mecánica es remplazada por la experiencia química, cambiando la naturaleza cuantitativa de la producción y la idea del objeto individual original, permitiendo el acceso a la clase social no cercana a los cerrados círculos artísticos (pues aunque estos fueron cuestionados por las vanguardias, paradójicamente el nivel comprensivo que demandaban sus obras visuales resultantes condujo a un distanciamiento aun mayor frente a un público desprevenido)²⁰.

La segunda guerra mundial establece una fractura histórica que traslada los centros de producción intelectual europeos a Norteamérica. La neovanguardia o la trasvanguardia también son evidencia de transformaciones urbanas. Una abstracción aún más

¹⁹“El Movimiento Moderno supone para la Arquitectura un momento de despojamiento de su herencia simbólica, acabando con la articulación convencional de las formas simbólicas consagradas por la historia. Es el momento del auge de la categoría de espacio como meta dominante de la concepción arquitectónica [...] Las convenciones formales abstractas (órdenes) y sus recubrimientos icónicos (ornamentación) desaparecen a favor de una exploración geométrica y numérica que pretende resucitar por sí misma resonancias simbólicas” (González Cobelo, 1991: 30).

²⁰“El objeto arquitectónico ya no es objeto funcional y se convierte en obra de arte, es decir, en forma ambigua que puede ser interpretada a la luz de códigos distintos” (Eco, 1999: 132).

radical como rechazo total a la perspectiva formal, o por el contrario, la reproducción de la cultura de masas de una ciudad abandonada al comercio, representaron las condiciones de la reestructuración y el crecimiento urbano de la postguerra. El proyecto de la creación se vio como fin y no como una sucesión de etapas cuyo fundamental camino estaba direccionado al logro de una pieza “visualmente arquitectónica”,²¹ el resultado derivó en la redefinición del concepto tradicional del arte como objeto —que incluso se conservó en las vanguardias—, al *arte-en-sí-mismo* como proceso dinámico cuyo valor simbólico estaba determinado por el devenir creativo.²² En este sentido, la indiferenciación existente entre las nociones de espacio y de lugar, fue revisada y se determinó a la primera como condición y a la segunda como modo de existencia,²³ y se podría ir más allá al hacer la distinción entre el término *lugar* como aquello que es representado, el modelo real del que parte la imagen, y ella misma, como resultado; y el planteamiento de *noción de lugar* como ejercicio de representación que determina el lenguaje visual usado, el modo/proceso de ejecución de una arquitectura vernácula. Lo particularmente atrayente de esta discusión, abordada por algunas teorías contemporáneas, reside en la búsqueda de la legitimidad de la visualidad arquitectónica y en la determinación de los límites de la representación estética en tanto se considera que el proyecto es fundamentalmente existencial. Al respecto, en la modernidad la comprensión del lugar es anecdótica, la obra estética es autónoma, y esencialmente pretende la ocupación

.....
²¹“El objeto arquitectónico no es en modo alguno un estímulo preparatorio que sustituye a un objeto estimulante, a falta de éste, sino que es pura y simplemente el objeto estimulante” (Eco, 1999: 258).

²²“A finales de los años ochenta se situaría el inicio del tercer período en la obra de Eisenman que arrancaría inicialmente de la idea de la primacía del ‘acontecimiento’, con base en el pensamiento de Gilles Deleuze, en una época en la que, observará el arquitecto, los eventos serán mucho más significativos que los objetos, y en la que desde la dislocación, fragmentación y desplazamiento de la forma, tenderá finalmente a generar una especialidad de tipo informe” (Pons, 2002: 69).

²³ “Los espacios reciben su esencia desde lugares y no desde «el» espacio” (Heidegger, 1994: 136).

espacial del sitio; la posmodernidad establece una ruptura al involucrar la experiencia fenomenológica que recupera la condición de singularidad y unicidad del lugar²⁴ ligada de manera indisoluble con la memoria.

La arquitectura comprendió con sagacidad que la espacialidad artística es una realidad disímil a la visible, y que su imagen puede ofrecer una mayor profundidad no antes evidente.²⁵ La complejidad reflexiva en torno a la subjetividad, posibilitó expresar la experiencia urbana a través de la articulación emocional compositiva, sin ocuparse de la demanda ajena sino de su intensidad interna como herramienta de provocación para el espectador. Excitación de aquello inanimado, metamorfosis de lo inmutable, fragmentación de lo indivisible o expresión de lo soñado, todo ello como recuperación de la noción de lugar. El espacio no condiciona la esencia y la situación de la imagen de la arquitectura contemporánea, ya que es una adjetivación suplementaria. Al respecto, el carácter determinista que fundó la noción de espacio en la modernidad, que asumía el ideal de ciudad como entidad a priori, es discutido en la posmodernidad en cuanto ésta formula que el espacio no modela lo arquitectónico, aun de manera sencilla, ya que éste no es un ente incuestionable y necesariamente tangible, sino una abstracción que consigue “edificarse” desde perspectivas distintas a él.

Frente a todos estos desafíos reflexivos, no fue suficiente la mancha o el trazo. Las categorías artísticas tradicionales son vencidas por la consolidación de la fotografía como lenguaje estético. Surge la *street photography* como narrativa visual del modo de habitación

.....
²⁴“Si se elimina el lugar se elimina al mismo tiempo la arquitectura [...] El espacio existencial consiste siempre en lugares” (Norberg-Schulz, 1975: 104).

²⁵“La realidad se hace visible al ser percibida. Y una vez atrapada, tal vez no pueda renunciar jamás a esa forma de existencia que adquiere en la conciencia de aquel que ha reparado en ella. Lo visible puede permanecer alternativamente iluminado u oculto, pero una vez aprehendido forma parte sustancial de nuestro medio de vida” (Introducción de E. Bosch para Berger, J. en *Modos de Ver*, 2007: 7).

en la naciente idea de metrópolis, y como posibilidad historiográfica para retratar las geometrías edificatorias invadidas por la cotidianidad del momento. La intención por aprisionar objetivamente la vivencia urbana, durante un largo período, estuvo ligada a la seguridad de capturar la realidad tal como era, y aunque el lenguaje fotográfico revelaba la subjetividad del autor, parece ser que durante los primeros años el potencial narrativo experimental era tímidamente expuesto públicamente. Las primeras experiencias se ocuparon en explorar la capacidad técnica para mostrar la realidad de la ciudad, y sólo la asociación a las vanguardias permitía la manipulación como alternativa visual. Sin embargo, la preocupación por capturar el movimiento invitó a que la imagen fija fotográfica fuese articulada secuencialmente.

Con la aparición de la cinematografía se consolida la demanda de una eventual tridimensionalidad. La sucesión de fotogramas multiplica las posibilidades de recreación de la ciudad. Paradójicamente, aunque el cine ofrezca la eventualidad de convertir a la ciudad en personaje, la arquitectura convertida en escenografía, muchas veces pierde su condición protagonista; deja de ser contenido para transformarse en el contenedor necesario para hacer comprensible la ficción filmica al mostrar espacios no referenciales ensamblados a través del *mise-en-scène* y el *montage*.²⁶ Durante el período del cine mudo, se estableció una conexión asociada particularmente a la captura de espacialidades que seducían y encantaban, no por la historia, sino por la imagen misma.²⁷ La experiencia visual ante la velocidad era aún tan novedosa que no se negaba a la observación de la cotidianidad, y la ciudad, como posible universo expresivo, trasladaba

.....
²⁶Para Eisenstein, la arquitectura en sí misma encarna los principios del montaje; de hecho, sus particulares características de arte espacial fueron experimentadas, con el tiempo, como predecesoras del cine en un sentido mucho mayor que una simple analogía" (Vidler, 2000: 50).

²⁷Pese a que esas películas revelaban las miradas de sus creadores sobre los sucesos, estos cineastas, que no detectaron el potencial del cine para expresar sus sentimientos e ideas, se concentraron en la capacidad de la cámara para mostrar la realidad en lugar de evaluar lo que se exponía a través de las imágenes filmicas" (Kale, 2005: 2).

lo consuetudinario y dejaba que el espectador crease su propia narración.²⁸ Se construyó una alternancia evocativa especial en la memoria visual, el recuerdo de lo observado dejaba registro, quedaba grabado. La revelación de arquitecturas nunca antes observadas ampliaba la posibilidad de la percepción espacial. Ahora bien, la secuencialidad del cine, aun hoy, hace imperceptibles fragmentos de las arquitecturas contenedoras. Para el espectador subsumido en la celeridad del fotograma se hicieron invisibles detalles que antes eran expeditos en la pintura y la fotografía. Fue esa ausencia la que demandó la aparición del video, como medio de apropiación para la reproducción no compleja, y sin el aparataje que demanda el cinematógrafo.

La hibridación del ejercicio fotográfico y el registro electrónico encuentra en el video un modo de existencia disímil. Modo que implicó replantear las condiciones de la imagen revisando las propiedades del retrato de la metrópolis. La velocidad ya no es sugerida, es cada vez más real y evidente para el espectador, pero fundamentalmente, lo hace autónomo, en tanto que el video es una tecnología en primera persona ligada a un sujeto que ingresa a la urbe. Sin embargo, la naturaleza de comprensión no es totalmente independiente, la ciudad se hace movimiento, uno que sin embargo pasa a través del ojo del artista, aún el ejercicio documental es una unidad artificiosa, experiencia sujeta a una permisible impostura visual. En la imagen persiste la búsqueda escenográfica —en cierta forma ficcional— que cuenta con la posibilidad de modelar la expresión de la urbe. A diferencia del cinematográfico, el registro electromagnético no se vale del fotograma como insumo oculto y accesible en su continuidad dispar; es una frecuencia de impulsos eléctricos que fijan magnéticamente una cadena de eventos, que técnica y materialmente son sensorialmente indivi-

.....
²⁸"Creaba significado no a través de la interpretación de convenciones cinemáticas, sino que a través de información previa relacionada al evento pro-filmico: ideas de la coherencia espacial; la unidad de un evento con un comienzo y final identificables; y el conocimiento sobre lo medular del tema" (Pearson, 1997: 15).

sibles, gracias a un inexacto dispositivo visual. La *constancia perceptual*,²⁹ posibilita la lectura secuencial de una sucesión de puntos y líneas. Si este avance procesual no fue suficiente, poco después de la experiencia con el video surge la pregunta de cómo capturar la ciudad frente a los desafíos de las nuevas técnicas digitales.

Estas nuevas formas de concebir la realidad urbana, están ligadas a los planteamientos de la vivencia en una aldea global;³⁰ una especie de *telepolis* que se proyecta hacia el futuro de diversas maneras, y su visionaria recreación, reflexiona en torno a nuevos modelos urbanos que pueden encontrar antecedentes en las imágenes de los movimientos pictóricos del siglo XX. Como en la *exópolis* —espacialidad idealizada, una heterotopía surrealista urbana en la que la experiencia se presenta como un simulacro—, la desdensificación de la *ciudad difusa* minimalista. Una imagen neoplasticista propone un espacio no constituido concéntricamente sino excéntricamente: un urbanismo del *zoning* que divide la complejidad de la urbe en trozos dispuestos a ser manipulados genérica y autónomamente. La *metápolis*, que contempla la heterogeneidad de la rotura y la no contigüidad: una metástasis cubista. La *hipercidad* estructurada sobre la dadaísta fragmentación topológica y la anulación de la centralidad. La *privatopia*, suerte de proyecto periférico, modelo antagónico al escenario público, que contrario a lo que su nombre sugiere, se planifica como el lugar de la diversidad que pretende la negación contaminante del espacio abierto, una condición agorafóbica que acepta la saturación territorial de detalles de la imagen puntillista. La *urban village*, conjunto de comunidades cercanas a los grandes centros urbanos, densificado de modo

autónomo, un *pop art* discretamente clasista. Estos neologismos³¹ parten del análisis del naufragio del urbanismo moderno, de la infactibilidad del ideal del *gross-stand* —la ciudad jardín— de las primeras décadas del siglo XX o del fracaso de la incontrolada densificación de la postguerra, que trajo consigo el aumento de áreas vulnerables en todo sentido. En cualquier caso, esta variedad prospectiva neo urbanista, coincide en que se está diluyendo el componente definitorio de la ciudad real que aún es habitada: el espacio público.

Esta configuración de nuevas posibilidades muestra el riesgo de la inestabilidad evidenciado en la estética de una imagen fractal, tal como se entiende actualmente, un conflicto frontal con la univocidad de la obra hasta ahora concebida, la fiscalizada división determinista y examinada, la textualidad como absoluto es remplazada por la indistinción de la visibilidad y la invisibilidad de la exterioridad. La deformación de la imagen se aleja de la expresión de una arquitectura que espera ser decodificada y que consiente, en su naturaleza, la imagen de un espacio *aideológico* que disfraza una realidad que realmente es sólo una ficción, una representación, sin atributos condicionales. El lugar como agente contaminante de realidad se torna despreciable, es descartado simbólicamente y oculto físicamente. Esta proliferación de atopías, *arquitecturas del no-lugar*, proyectan la urbe como el escenario del acontecimiento y no como un contenedor existencial permanente, la urbe mediática del anonimato y la ciudad virtual articuladora de conexiones fugaces son el nuevo desafío para la construcción de una representación visual.³²

.....
²⁹“Relativa reiteración de operación de fijación que ocasiona su permanencia en la memoria” (Fuster, 1995: 101).

³⁰“Vivimos en un constreñido espacio único, en el que resuenan los tambores de la tribu. Por ello, la preocupación actual por lo ‘primitivo’ es tan trivial como la preocupación del siglo XIX por el progreso, y tan ajena a nuestros problemas. La nueva interdependencia electrónica vuelve a crear el mundo a imagen de una aldea global” (Mc Luhan & Fiore, 1969: 63).

.....
³¹Se presentan aquí algunos conceptos propuestos por diversos autores en diferentes investigaciones —H. Lefebvre, E. Soja, F. Indovina, F. Ascher, A. Corboz y otros—, recogidos en el trabajo investigativo *¿Nuevas Palabras, Nuevas Ciudades?* de J.V. Rufi.

³²“Aunque un medio nuevo no haga desaparecer los anteriores, cada etapa de la historia pone a disposición del artista materiales, técnicas y recursos que le son propios” (Santaella, 2003: 5).

Hacia una nueva experiencia

“¿Estás realmente seguro de que un suelo no puede ser también un techo?”

M.C. Escher.

El debate sobre la representación de la ciudad posmoderna enfatiza la reflexión estética, pues admite considerar la crisis de la autoría de la imagen digital, y aún más, con las búsquedas artísticas interactivas que cuestionan la experiencia estética ante la posibilidad de creación sin la referencia a los vínculos externos de las realidades palpables. De este modo, el arte expone una constante necesidad de generar utopías visuales,³³ la condición virtual permite soñar con aquellas ciudades imaginadas, aquellas que seguramente son pretensiones. Por primera vez el ser puede estar ajeno a la construcción material: un urbanismo que se distancia de la ciudad contenida y se enfrenta a una metrópolis que se expande.³⁴ Se abre la oportunidad de revelar entornos vedados o sepultados por la memoria.

El incremento exponencial de la relación entre las *tecnologías de la información y la comunicación* (TIC) y la enunciación de la existencia de la metrópolis digital, ha aprobado el desarrollo de modelos dentro del universo de los hipermedios, que brindan —actualmente—, la eventualidad de recrear y tener acceso visual a escenarios tridimensionales. Actualmente, estas tecnologías sólo permiten al artista la doble posibilidad de ofrecer su obra, o impresa con los mecanismos existentes o en una pantalla, entonces, como es deducible, esta tridimensionalidad es paradójicamente traducida sobre y a través de soportes

.....
³³Aún cuando podemos pensar que las ciudades se deben al azar, el diseño, el tiempo y la memoria, no deberíamos desechar el poder imaginario que se despliega sobre ellas produciendo utopías y realidades de ciudades que hoy son tan complejas y difíciles de pensar como unidades planificadas y perfectas” (Tkachuk, 2006: 1).

³⁴En el contexto actual, se produce un desplazamiento en la identidad del sujeto que protagoniza la construcción social. Ya no es la comunidad, sino el individuo [...] Pues los ciudadanos, se urbanizan sin necesidad de vivir en ciudades. O al menos, sin vivir en ciudades con límites precisos” (Silva, 2003: 1).

bidimensionales.³⁵ Sin embargo, el arte digital se encamina a la posibilidad de una exploración visual al interior de la obra urbana en términos de una cuatridimensionalidad,³⁶ obras que se valen de la formulación del propósito digital e invitan a la inmersión, reconociendo la superación de la representación de la tercera dimensión, conseguida en la década de 1980 a través de los diferentes programas informáticos, inicialmente creados únicamente para el diseño arquitectónico y posteriormente apropiados por las artes gráficas y visuales.

Esta virtualización demanda un cambio en la comprensión del espacio que ocupa la materialidad del individuo.³⁷ El espectador debe actuar en un entorno estético, en el que si bien se establecen las reglas del artista, existiría una libertad de interacción, lo que supone la transformación de la condición del otro como público estático y dispuesto frente a una imagen controlada, una exploración vinculante multidimensional apropiada como “realidad” temporal: se busca afanosamente vencer la tridimensionalidad pretendida en el renacimiento, que si bien ha sido reiteradamente cuestionada, aún pervive como el modelo de precisión esperado por el sujeto.

.....
³⁵En el primer caso, el computador es una herramienta tecnológica y en el otro es un medio” (Paul, 2003: 5).

³⁶Para describir los sucesos de la naturaleza debemos usar, en realidad, cuatro y no dos números. Nuestro espacio físico, concebido a partir de los objetos y sus movimientos, tiene tres dimensiones, determinándose las posiciones dentro de él por tres números. El instante en que se produce el suceso es el cuarto número. Todo suceso queda caracterizado por cuatro números; y cada cuatro números responde, recíprocamente, un suceso. Por eso, el mundo de los sucesos es un continuo de cuatro dimensiones” (Einstein & Infeld, 1958: 179).

³⁷Evidentemente —prosiguió el Viajero a través del Tiempo— todo cuerpo real debe extenderse en cuatro direcciones: debe tener Longitud, Anchura, Espesor y... Duración. Pero debido a una flaqueza natural de la carne, que les explicare dentro de un momento, tendemos a olvidar este hecho. Existen en realidad cuatro dimensiones, tres a las que llamamos los tres planos del Espacio, y una cuarta, el Tiempo. Hay, sin embargo, una tendencia a establecer una distinción imaginaria entre las tres primeras dimensiones y la última, porque sucede que nuestra conciencia se mueve por intermitencias en una dirección a lo largo de la última desde el comienzo hasta el fin de nuestras vidas” (Wells, 1982: 7).

Sin embargo, el arte interactivo al concebir la obra como abierta busca una suerte de reciprocidad, es la superación de la estética objetual, para llegar a una estética procesual; la imagen interactiva, define su naturaleza en el intercambio de información entre dos sistemas lingüísticos, en el caso particular de lo virtual, se estaría hablando del humano y el digital, y en cuanto se basa en una abstracción medial se trata de la introducción de códigos que puedan construir una nueva y distinta información para aquellos que se vinculan en esa red. En términos francos, esta idea de obra abierta obliga a los espectadores a manipular la espacialidad de un “lienzo en blanco”. Las imágenes virtuales configuran un complejo espacial con diversas focalidades potenciales de atracción, que fundan estructuras de experimentación múltiple en las que el desplazamiento de la mirada puede establecer una autonomía que determina la intensidad y el ritmo de observación, gracias a un desarrollo *combinatorio*, no delimitando una estructura absoluta, sino que se ofrece la autodeterminación generativa de causalidades alternantes. En las “artes planas”, de manera distinta, la mirada se debe orientar de manera fija sobre los detalles, y la construcción de la totalidad se da a través un proceso *permutatorio* que sólo puede variar cada vez que se observa una obra y se determina (aunque sea de manera aleatoria) cuáles segmentos enfocar. Esta experiencia de tiempo detenido es la que permite componer un sentido a través de la permanencia ocasional contemplativa. La transformación expuesta previamente ratifica la redefinición del rol del sujeto ante la obra: más que un actor se transforma en un interactor.

En estos interactores³⁸ se diluye el cuerpo presente-material en uno telepresente-virtual, que estaría sólo y gracias a la interfaz, en cualquiera de su característica trilogía definitoria: como instrumento, como

.....
³⁸ “Los conceptos de autor y observador se expanden a los de meta-autor e interactor. La participación activa del interactor pasa a ser un factor constituyente del propio proceso de generación de la obra. En este caso, la función del interactor podría ser la de coautor de la obra (dependiendo del grado de interactividad permitido y ofrecido por la obra), mientras el artista se convierte en meta-autor” (Giannetti, 2005: 95).

mecanismo o como espacio, determinando un “en” y un “entre”; ello condiciona la intercomunidad a un ejercicio de traducción espaciotemporal de la imagen. Lo anterior regresa sobre uno de los fundamentos del nuevo paradigma del proyecto urbano, la ausencia de una clara comprensión de la noción de realidad interactiva, que frecuentemente confunde el logro propio de la simulación virtual con el de la ficción digital. La virtualización de lo visual implica tener presente la existencia de la diferencia entre representación y simulación. Si bien, toda obra de arte es una representación de la idea de un autor, no toda obra de arte es una simulación de esta supuesta realidad. La vivencia en este *espaciotiempo* está ligada a la superación progresiva de la representación ofrecida por la imagen digital *exovisual*, y pretende establecer un estado de insuficiencia que afirma la necesidad simulatoria *endovisual*.³⁹

Esta exigencia simulatoria supone concebir la existencia de una endoestética⁴⁰ visual-arquitectónica, que ontológicamente debe considerar la creación de distintos modelos de realidad o de realidades artificiales que, sin embargo, no pueden concebirse ajenos al sistema cognoscitivo sociocultural humano, ya que el individuo necesita de un referente —fundamentalmente visual— comparativo. Ahora bien, al pensar en la abstracción de la arquitectura a la luz de la endoestética, se debe revisar la comprensión de la espacialidad como condición fundamental que delimita y detalla, y que aún está sujeta a la concepción del volumen, que actúa como contenedor; pero la virtualización invita a la autonomía en cuanto interactivamente permite en

.....
³⁹Lo endovisual trataría, como sugiere Giannetti, de los mundos artificiales, dependientes de la interfaz como sistema mediador entre estos y el sujeto y en los que el individuo puede participar (endo) y/u observar (exo).

⁴⁰A la estética de la simulación se suma, en este tipo de obras interactivas, la endoestética: el interactor desempeña una función dentro de la obra, comparte una experiencia espaciotemporal en el interior del sistema. La obra se presenta como una simulación del mundo peculiar, como un endosistema” (Giannetti, 2005: 92).

su interior la no interdependencia de la sensación, la experiencia y la percepción; la razón se debe a que la posición que ocupa el sujeto es relativamente variable.

Las teorías estéticas del arte moderno habían propuesto la existencia de una imagen/tiempo, ligando la movilidad a este condicionante. Sin embargo, en el universo de la imagen de una arquitectura virtual se reconsidera esa disposición, sugiriendo su inversión en cuanto no es la temporalidad la que configura el movimiento, ahora el tiempo se somete a la movilidad. La imagen/movimiento construye acciones: la percepción situacional, la determinación de intervalos y la ejecución sensomotora, y de ellas no queda una derivación de lo narrativo. Una hermenéutica de la imagen virtual no resulta de lo analógico en el sentido de semejanza o literalidad, pues no es de lo objetual que se construye la variabilidad de lo virtual, esa inestabilidad pretendida es la que construye el objeto, percibido como narración en cuanto su naturaleza depende de la movilidad del interactor.

Situarse estáticamente en el universo de la imagen virtual puede ofrecer una percepción bidimensional o incluso tridimensional —como estar frente a una obra pictórica u observar un video con dispositivos que ofrecen la recepción de información tridimensional, unos lentes por ejemplo—, más si se lograra que el sujeto se introdujera y desplazara en esta imagen se obtendría la percepción de un mundo regido por sus propias reglas —los dispositivos más avanzados actualmente están aproximándose a esa posibilidad, aunque ofrecer y determinar el nivel de autonomía sigue siendo el desafío fundamental—, pero sólo cuando en la conciencia y la memoria se grabe lo extraño y lo distinto y el individuo se autoreconozca en ello —un conocimiento a posteriori— se alcanzará una total experiencia cuatridimensional.⁴¹ En cualquier caso, una comprensión más acertada y sencilla muestra como además se superaría incluso las expectativas del modelo planimétrico de lo visual y se abriría la posibilidad a la redefinición de aquello que se considera como real, incluso, valiéndose de otros sentidos que aportan información que ayuda a construir el retrato de la arquitectura.

¿Pero de qué se trata visualmente una cuarta dimensión? Usualmente se tiende a diferenciar la espacialidad de la temporalidad, ello es como la física tradicional ha supuesto que se da la experiencia humana, sin embargo nuevas maneras de entender la condición del ser suponen más bien, una espaciotemporalidad; una cuarta dimensión encadenada a las que definen el volumen arquitectónico, se trata entonces de pensar en un *hipercubo*, que aún como figura plana existiría, puesto que el espacio visual no forzosamente tiene que ser real ya que puede ser

.....
⁴¹Si observamos la sombra de un objeto tridimensional en dos dimensiones vemos que, en este caso, no todos los segmentos parecen iguales y no todos los ángulos son rectos, el objeto tridimensional no ha sido bien representado en su proyección de dos dimensiones pero eso es debido a haber perdido una dimensión en la proyección. Tomemos ahora el cubo tridimensional y proyectémoslo en una cuarta dimensión [...] en ese caso crearíamos un hipercubo de cuatro dimensiones que también se llama un *tesseract* [...] verdadero *tesseract* de cuatro dimensiones tendría segmentos iguales y todos sus ángulos serían rectos [...] de manera que aunque no podemos imaginar un mundo de cuatro dimensiones sí podemos pensar en él" (Ver video: *Cosmos: Un viaje personal*, Carl Sagan, Cap. 10).

modelado matemáticamente: del punto, como entidad primaria deriva el trazo lineal bidimensional, constituyente básico para la representación pictórica, que a su vez ha permitido vivir la tridimensionalidad del cine en 3D o los videojuegos o abstraer la arquitectura misma, pero en realidad a lo que se pretende llegar es a la experiencia de una cuarta dimensión físicamente perceptual.⁴²

Entonces, la cuatridimensionalidad decididamente avanza sobre la representación de la *ventana albertiana* y la lleva más allá. En este sentido, estas problemáticas estéticas —esencialmente relacionadas con el vínculo entre arquitectura y representación visual— son, pues, analizadas de modo más perspicaz actualmente con el acaecimiento del ciberespacio como un universo de habitabilidad cada vez más permanente, ello tiene que ver fundamentalmente con la relación entre la obra (la ciudad-imagen) y su límite, a la luz de la cuestión de la separación entre ambas.⁴³ La ciudad está sujeta a esta lúdica de alteraciones que se entretienen gracias a las pulsiones que exigen la variación de las identidades, la disolución del espacio tangible y la atracción de la concepción de red, que modulan un urbanismo sin ciudad, estructurado sobre una abstracción de la analogía,⁴⁴ carácter principal de la representación icónica: la imagen digital del espacio arquitectónico, se enfrenta con la aparición de un espacio habitacional que reemplaza a uno residente, en el que las confluencias urbanizan el sentido de la vivencia.⁴⁵

Esta postmetrópolis acude todavía a la proyectación del espacio a través de lo que hasta ahora brindan las herramientas de interacción: la expresión visual que pretende ahondar en la búsqueda de la experiencia mental.⁴⁶ Se trata de estructuras inmateriales que el sujeto social dispone en temporalidades autobiográficas ajustadas a inconstantes formalidades históricas, que aspiran, de diversas maneras, a la configuración de un tejido de relaciones trayectivas⁴⁷ visuales, no sólo entre los individuos sino —desde la perspectiva urbana— de éstos con la ciudad gracias a la existencia de lazos entre la experiencia formal y la realidad percibida. Ahora bien, esta idea de trayectividad visual es debatida fuertemente al considerar una posible mutación de la vivencia, al disponer una multiplicidad de espacios en una simultaneidad temporal.

La ciudad digital no fija una obsesión por enfrentar al espectador a un universo regido por las leyes naturales y los modelos formales urbanísticos. Justamente, muchas búsquedas ambicionan una *re aedificatoria* sujeta a sus propias leyes. El artista ahonda en los mecanismos que permiten hacer aparente lo que la realidad física niega, es así como la

.....
⁴²Supóngase la experiencia visual y sensible del desplazamiento autónomo en el interior de la "arquitectura" de un grabado de M. C. Escher.

⁴³Quizás la cuestión fundamental que están investigando la mayoría de los neurocientíficos es si nuestra percepción del mundo es continua o una serie de instantáneas discretas, como los cuadros de una tira de película [...] Hay una sucesión de períodos de percepción encendidos y apagados [...] Esto implica que no hay un único rollo de película en el cerebro, sino muchas corrientes separadas, cada una grabando un fragmento separado de información" (Carletti, 2009: 1).

⁴⁴"El icono es el símbolo, o el símbolo es el icono (o, si se prefiere, el icono es simbólico y el símbolo es icónico). Comparten la propiedad de conducir, llevar, transportar a otra cosa importante: llevan al todo, al resto [...] es el signo que, en los fragmentos, nos hace ver el todo, que exhibe la totalidad en los pedazos, incluso en uno solo" (Beuchot, 1997: 113).

⁴⁵"El modo en que el hombre vive el arte es (según la estética) el que debe informarnos sobre su esencia. La vivencia no es sólo la fuente de la que emanan las normas que rigen el deleite artístico sino también la que rige la creación artística" (Heidegger, 1995:16).

⁴⁶"La nueva mediatización del espacio de creación arquitectónico incrementa la posibilidad de conceptualizar espacialmente, afecta a la materialidad, expande los límites de inventividad, destruye los parámetros de racionalización formal y, por último, obliga al diseño a ser una ciencia de comunicación en 3 o 4 dimensiones" (Andia, 2001: 44).

⁴⁷"He propuesto incluso inscribir el trayecto entre el objeto y el sujeto e inventar el neologismo "trayectivo" [...] y la ciudad es el lugar de los trayectos y de la trayectividad" (Virilio, 1999: 42).

obra artística construye arquitecturas quiméricas. Las TIC precisan repensar los contenidos visuales de una obra de arte, que pretende modelar la urbe como sujeto y no como objeto. La interactividad rompe la idea de una linealidad espacial temporal, y es tan fuerte la filtración de la virtualidad, que ha conseguido alterar las prácticas mediáticas; y aunque parecería la sustitución total del espacio tangible, considerar esto es paradójico, pues como ya se advirtió, la ausencia de la existencia física invalida la naturaleza etérea de lo virtual en la medida en que desaparecería el referente obviando la existencia de una realidad, cualquiera que fuese su forma de expresión, en tanto el antagonismo binario ofrece la alusividad necesaria para constituir el acto simbólico interpretativo de la una sobre la otra.⁴⁸

Conclusiones

“La belleza perece en la vida
pero es inmortal en el arte”
Leonardo Da Vinci.

La *imago urbis* como mimesis de lo representado, la ciudad cuyo valor está mediado por la capacidad de imitación, o como la espacialidad abstracta ecléctica que pretende la pregunta sobre la percepción de cada cual, muestra la imagen como correlato del lugar, con cadencias y tensiones. Este cambiante recorrido ha permitido comprender la configuración de la aprehensión visual de lo urbano; desde la exigencia medieval del nacimiento de la ciudad, registrada en proyecciones bidimensionales, pasando por un derrotero que incluye la conquista de la perspectiva renacentista a través de la investigación en torno a una posible enunciación tridimensional; la construcción de atmósferas visuales del Barroco y el impresionismo; la declaración de la ciudad como sujeto en la estética moderna; la experimentación espacial de las artes visuales contemporáneas; el

.....

⁴⁸ “Si la innovación cultural ha estado en gran medida centrada en las grandes urbes, no olvidemos que el siglo XXI será preponderantemente urbano; hoy día más del 50% de la población del mundo vive en ciudades y se calcula que en 2025 será dos tercios de la población mundial” (Colorado, 2007: 64).

espacio urbano en movimiento gracias a la experiencia cinética del cine y el video; y, finalmente, la esperada conquista de una cuarta dimensión vivencial de ciudades imaginadas.

En el inicio estaba la forma y luego la memoria, la tradición sugiere alcanzar la metrópolis del suceso, reciente idea que enfatiza, en el crecimiento urbano, las teorías del caos, el modelo rizomático y la consecuente noción de la ciudad fractal. Ellas enfrentan la naturaleza visual a la yuxtaposición, el desplazamiento y la fragmentación. Airosamente se ha llegado a proyecciones que se enlazan con las artes visuales, se observa la relación de ello con técnicas como el collage, el *action painting* o el montaje fotográfico. En cualquier caso, es muy importante entender que la urbe como imagen, no es únicamente un modo relativamente ingenioso de ofrecer una percepción, un *sensu espacial* es una manera astuta de contar historias,⁴⁹ pero esencialmente es una herramienta para descifrar el pensar de la relación del ser con el espacio que habita, la virtualización llega a vincular a la imagen resultante con un universo supra-artístico.

Tal vez, ningún ejercicio visual está exento del vínculo con lo urbano, ya que la ciudad es cimiento, por ello, las conexiones históricas entre imagen y arquitectura han sido más complejas que una sumatoria de unidades proyectuales imaginarias. Las filiaciones de los habitantes de la ciudad deben ser entendidas como configuraciones procesuales que han expresado resistencias y pretensiones, que superan las búsquedas simplistas de un universo falsamente homogenizador. Las causalidades y exogeneidades que redefinen la comprensión de las fronteras sensibles construyen territorios formales e identidades iconográficas, pero más allá de esto,

.....

⁴⁹ “Función primaria (la que se denota) y funciones secundarias (que son connotadas). Se sobreentiende (y resulta de lo que hemos dicho) que las expresiones «primaria» y «secundaria» no tienen valor discriminativo en sentido axiológico (como si una fuera más importante que la otra), sino de pura mecánica semiótica, en el sentido de que las funciones secundarias se apoyan en la denotación primaria” (Eco, 1999: 268).

estas relaciones hacen real la efímera visualización mental del espacio, permitiendo la cohesión cultural gracias a la representación del morar: la urbe se expande incansablemente, renovándose, pero esencialmente mutando entre lo inacabado y lo inacabable, y a pesar de que la imagen es insuficiente para capturar esta persistente convulsión, permite dejar huellas en el tiempo para aquellos que buscan aprehender los eslabones artísticos.

La representación urbana involucra el *relativismo del gusto*, y la evidente existencia de una estética de la recepción hace posible comprender los nexos que establece el sujeto con la imagen de la ciudad, ejercicio mediado por la metafísica de la observación; viajes a través del tiempo y del espacio, negación de pretéritos conclusos. La ciudad debe experimentarse no sólo como realidad materialmente construida; el hecho de habitarla, demanda la interiorización de un sentido simbólico en permanente formulación; una interacción constante entre la experiencia vivencial sensual y el universo de intenciones pensables que modelan los procesos de narración estética; los modos de *ver* la urbe son existencia en sí misma. La imagen es el resultado de propósitos discursivos, algunas veces el deseo de fundar referentes en la memoria colectiva o incluso el enunciar deseos formalmente inconclusos. La imagen sugiere aquella conmoción, producto de la creación del entorno urbano como sujeto que deja atrás la naturaleza de objeto.

Más que la recreación de arquitecturas, la idea de la vivencia de la ciudad, de la *imago urbis*, es el resultado de la apropiación en un momento histórico de ésta como contenedora de la realidad social y de las tensiones de aquellos que la habitan. Considerando una reflexión hermenéutica, el ciudadano hermanado con el acto urbano determina una conexión entre el hecho visual y el hecho espacial, un ejercicio estético aparentemente precede a uno edificatorio, que actualmente se redefine; se hace claro cómo la imagen ha sido un instrumento para alcanzar siempre las cambiantes fronteras de la

experiencia. Pero ¿cuál es la imagen con la que se debe construir la representación de la ciudad que debe mostrarse? Quizá la que cada sujeto ve cuando el acceso se vuelve íntimo, y que está sujeta a un espectador que la hace única.

Referencias

- ◆ Alberti, León Battista (1976). *Sobre la pintura*. Valencia: Fernando Torres Ed.
- ◆ Andía, Alfredo (2001). "La nueva condición ciber-real del diseño arquitectónico". *Portafolio*, vol. 1, N° 3: 43-50.
- ◆ Barthes, Roland (2003). *La cámara lúcida*. Buenos Aires: Paidós.
- ◆ Bazin, André (1990). "Ontología de la imagen fotográfica". En: *¿Qué es el Cine?* Madrid: Ediciones Rialp.
- ◆ Berger, John (2007). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ◆ Beuchot, Mauricio (1997). *Tratado de hermenéutica analógica*. México: Itaca.
- ◆ Booker, Peter (1979). *A history of engineering drawing*. Londres: Northgate Publishing.
- ◆ Cantú, Mariela (2006). "Fotografía, video, digital. Sobre los modos de repensar un medio". En: *Documenta Magazine Online Journal*. Disponible en: http://www.arteycritica.org/index.php?option=com_content&task=view&id=49
- ◆ Carletti, Eduardo (2009). "Distorsiones temporales: ¿Cómo crea el cerebro la cuarta dimensión?". *Revista Axxon*. Disponible en: <http://axxon.com.ar/noticias/2009/10/distorsiones-temporales-%C2%BFcomo-crea-el-cerebro-la-cuarta-dimension/>
- ◆ Colorado, Arturo (2007). *Arte, arquitectura y sociedad digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona Ediciones.
- ◆ Debray, Régis (1998). *Vida y muerte de la imagen, historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós.
- ◆ Eco, Umberto (1999). *La estructura ausente, introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen.
- ◆ Einstein, Albert & Infeld, Leopold (1958). *La física, aventura del pensamiento*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- ◆ Fuster, Joaquín (1995). *Memory in the cerebral cortex*. Londres: The MIT Press.
- ◆ Giannetti, Claudi (2005). "Estéticas de la Simulación como Endoestética". En: *Estética, Ciencia y Tecnología Creaciones Electrónicas y Numéricas*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- ◆ González Cobelo, José Luis (1991). "El ángel en el laberinto". En: *Croquis*, N° 52: 18-43.
- ◆ Gori-Montanelli, Lorenzo (1959). *Architettura e paesaggio nella pittura toscana*. Firenze: Olschki Editore.
- ◆ Grisolia, Maricarmen (2006). *Elementos para la construcción de un lenguaje visual, la ciudad visual*. Mérida: Universidad de los Andes Ediciones.

- ◆ Heidegger, Martín (1995). *Caminos de bosque - El origen de la obra del arte*. Madrid: Alianza.
- ◆ Heidegger, Martín (1994). *Construir, habitar y pensar*. (Conferencias y Artículos). Barcelona: Serbal.
- ◆ Kale, Gül (2005). “Interacción del cine y la arquitectura: mirando a través de la primera mitad del siglo XX”. En: *Revista Bifurcaciones*, N° 3: 1-10.
- ◆ Lefebvre, Henri (1991). *The production of space*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. (trad. P. de Stefani).
- ◆ Mc Luhan, Marshall & Fiore, Quentin (1969). *El medio es el masaje*. Buenos Aires: Paidós.
- ◆ Norberg-Schulz, Christian (1975). *Existencia, espacio y arquitectura*. Barcelona: Blume.
- ◆ Panofsky, Edwin (1986). *La perspectiva como forma simbólica*. Madrid: Alianza.
- ◆ Paul, Christiane (2003). *Digital art*. Londres: Thames & Hudson World of Art.
- ◆ Pearson, Robert (1997). *Cine temprano*. Oxford: Oxford University Press- Nowell-Smith Ed.
- ◆ Pons Puebla, Juan (2002). *Neovanguardias y representación arquitectónica*. Barcelona: Ediciones UPC Universitat Politècnica de Catalunya.
- ◆ Ramírez, Juan Antonio (1983). *Construcciones ilusorias (Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas)*. Madrid: Alianza.
- ◆ Ramos Carranza, Amadeo (2011). *Sobre arquitectura, límites y posiciones*. Sevilla: Universidad de Sevilla Ediciones.
- ◆ Rosenau, Helen (1986). *La ciudad ideal*. Madrid: Alianza.
- ◆ Rufi, Joan Vicente (2003). ¿Nuevas palabras, nuevas ciudades?. En: *Revista de Geografía*, N° 2: 79-103.
- ◆ Sagan, Carl (1980). *Cosmos: Un viaje personal*, Cap. 10: *El filo de la eternidad*. Public Broadcasting Service.
- ◆ Santaella, Lucía (2003). “El arte del silicio”. En: *Revista Cybercultura*. Disponible en: <http://nolineal.org/clases/Articulos/ElArtedelSilicio.pdf>
- ◆ Silva, Armando (2003). “*Los imaginarios urbanos: introducción, principios teóricos y metodológicos*”. En: Seminario Imaginarios urbanos. Sevilla: UNIA. Disponible en: http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=228
- ◆ Soja, Edward (1996). *Journeys to los angeles and other real-and-imagined places*. Oxford: Blackwell Publishing.
- ◆ Spengler, Oswald (1966). *La decadencia de Occidente*, vol. II. Madrid: Espasa-Calpe.
- ◆ Steiner, Rudolf (2001). *The fourth dimension: sacred geometry, alchemy and mathematics*. Massachusetts: Anthroposophic Press.
- ◆ Tkachuk, Carolina (2006). *Las vanguardias estéticas de las ciudades*. Buenos Aires: Ediciones Universidad Nacional de Quilmes.
- ◆ Vidler, Anthony (2000). *Espacio alabeado, arte, arquitectura y ansiedad en la arquitectura moderna*. Cambridge: MIT Press.
- ◆ Virilio, Paul (1999). *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.
- ◆ Wells, George (1982). *La máquina del tiempo*. Madrid: Anaya.