

Presentación. La imagen de la ciudad

(...) pero me pregunto a qué latitud o longitud habré llegado.
Alicia no tenía la menor idea de lo que era la latitud, ni tampoco la longitud,
pero le pareció bien decir unas palabras tan bonitas e impresionantes

[CARROLL, L., *Alicia en el País de las Maravillas*, 1865].

Hace ya casi sesenta años que Kevin Lynch publicó *La imagen de la ciudad*,¹ un libro icónico para los estudios de urbanismo que, simplificándolo mucho, se resume como unas sencillas reglas con las que la persona organiza sus señales para moverse dentro del lugar. Y es que, a menudo, se ha tachado su análisis urbano centrado en aspectos visuales de forma y diseño de las ciudades, partiendo del prototipo norteamericano, quizá de demasiado simplista y lo es, no obstante, su metodología constituida a partir de cinco elementos propuestos para la organización de la imagen de la ciudad con sendas, bordes, barrios, nodos y mojones, constituye también su principal logro, al descifrar, al menos aparentemente, la complejidad de la realidad espacial.

Y es que ninguna teoría de análisis urbano llega a abarcarlo todo. Analizar todos y cada uno de los aspectos de la complejidad urbana es imposible. Conocer una ciudad es, generalmente, conocer una versión personal de esa ciudad. Y en este sentido, el (mini)cuento de Borges, *Del Rigor en la Ciencia*,² nos plantea la paradoja perfecta, aquella a la que llegamos cuando el absurdo se constituye como la única opción posible, en este caso, lograr un mapa perfecto a partir de reproducir a escala 1:1 el propio territorio representado en el mapa, en definitiva, una clonación inútil.

La ciudad es una construcción multidimensional, ya que incluye aspectos que operan en diferentes ámbitos, interrelacionados y dinámicos, que parten del uso y apropiación del espacio por parte de los individuos

¹ LYNCH, K., *The Image of the City*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1960, (trad. cast., *La imagen de la ciudad*, Buenos Aires, Infinito, 1966).

² Jorge Luis Borges: *Del Rigor en la Ciencia: En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas. Suárez Miranda, *Viajes de Varones Prudentes, Libro Cuarto, Cap. XLV, Lérida, 1658*, [<https://ciudadseva.com/texto/del-rigor-en-la-ciencia/>, (fecha de consulta: 2-III-2019)].*

constituidos en colectividad. De esta forma, el estudio de la imagen de la ciudad debe hacerse desde la teoría y la práctica, esto es, teniendo en cuenta el ideal urbano, la representación de la ciudad real y su ideación futura, sea esta a partir de la planificación de lo existente o recreando un futuro imaginado.

En lo referente a la representación de la ciudad real, desde el principio de su historia, el hombre ha pretendido representar con sus manos lo que le rodeaba. El dibujo, dando forma a aquello que la magia o la religión describía con palabras, satisfizo las aspiraciones estéticas de aquellos que lo realizaban y lo contemplaban. Muy pronto, sin embargo, el hombre deseó reflejar sobre una superficie plana la realidad que constituía su día a día, el entorno urbano en el que transcurría esa cotidianeidad.

Ya en el yacimiento de Çatal Hüyük (Turquía), una de las primeras ciudades de la Historia y el conjunto urbano más grande y mejor preservado de la época neolítica en el Oriente Próximo, se encontró una pintura mural en donde se representaban, en primer término, la amalgama de casas que componían la ciudad y, en un segundo plano, lo que parecía un volcán de dos picos expulsando lava. La identificación del volcán como el Hasan Dagi, —estudios arqueológicos y evidencias geológicas datan la pintura alrededor del año 6150 a.C.—, muestra que ya desde los inicios del arte, el hombre pretendió plasmar en una pared el infausto acontecimiento que amenazaba la ciudad.³ Un dibujo que quizá no podamos llamar “plano” pero que, desde luego, es sin duda la imagen de la ciudad más antigua que conocemos, por ahora.

Es difícil encontrar representaciones de la ciudad real en época antigua. A pesar de que en los llamados estilos arquitectónico e ilusionista o escenográfico, correspondientes parcialmente a la pintura romana de los siglos I a.C. y I d.C., se reproducen arquitecturas y paisajes en los que también se incluyen construcciones diversas, es difícil encontrar representaciones urbanas. Por ello destaca el descubrimiento de un fresco de época flavia, de excepcional tamaño —se conservan unos 10 m²—, denominado la *Città Dipinta*, localizado en 1998 en una de las paredes de los criptopórticos situados bajo la exedra de la esquina sudoccidental de las Termas de Trajano en la *Urbs*, en el que se recrea una ciudad al borde del mar.⁴ Distinguimos en él las fortificaciones del dique, la presencia del teatro que se yer-

³ SOJA, E. W., *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2008, pp. 78-80.

⁴ BERNAL CASASOLA, D. y LARA MEDINA, M., “Desenterrando a *Gades*. Hitos de la arqueología preventiva, mirando al futuro”, en Beltrán Fortes, J. y Rodríguez Gutiérrez, O. (coords.), *Hispaniae Vrbes. Investigaciones arqueológicas en ciudades históricas*, Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, 2012, pp. 423-474, espec. pp. 439-440.

que junto al foro y sobre el abigarrado caserío intramuros, y todo ello con un marcado carácter realista. Se ha conjeturado sobre la identificación de la ciudad representada y en este sentido, el profesor de la Universidad de Córdoba, Ángel Ventura, tras una exhaustiva investigación concluyó con la hipótesis de que dicha ciudad correspondería con la Gades romana.⁵ Sin entrar aquí en la confirmación de la identificación de la ciudad, debemos, no obstante, señalar la precisión con la que están representadas las arquitecturas que la componen, verdaderas protagonistas de esta. Se cree que quizá, al otro lado, hubiera una pintura pareja de esta, el otro confín del imperio también trazado, quizá... Porque el hombre continúa mostrándonos su entorno, la ciudad real, la que lo acoge día tras día y la que se va transformando con él.

Con el comienzo de Edad Media la representación de una ciudad, *la gran ciudad santa de Jerusalén, que descendía del cielo*, se convierte en símbolo de la religión triunfante. Se recrean, se interpretan las palabras del Apocalipsis de San Juan,⁶ y perfectas geometrías plagadas de simbología comienzan a cubrir pergaminos, libros o muros. Igual que la religión cristiana supo reinterpretar —cristianizar— el mito pagano, también la Jerusalén celeste supo sacralizar el ideal ortogonal de raíz helenística, extendido a través del modelo campamental romano. Sin embargo, la ciudad real no cedería totalmente ante la ideal, tal y como se muestra a través del mapa de Cambrai,⁷ fechado entre 1140-1150 —los mismos años en los que Hildegard von Bingen describía en sus obras sus visiones de la Jerusalén celeste,⁸ o aproximadamente también los mismos en los que se dibujaba el *Mapa de Jerusalén* de la Royal Library de Bélgica—,⁹ en donde incluso se señala por dónde fue tomada la ciudad por los cruzados franceses, lo cual coincide con las fuentes históricas que narran el asalto a la ciudad el 15 de julio de 1099.¹⁰

La importancia que la civilización urbana va adquiriendo frente al mundo rural, acentúa esa dualidad entre la ciudad ideal y la real y lo hace también en cuanto a su representación. Frente a los ideogramas con los que mayoritariamente se representaba la ciudad hasta el siglo XIV, en la Baja Edad Media esta pasa a ser representada en una enorme cantidad de imágenes cada vez más complejas y con mayor precisión, bien como

⁵ VENTURA VILLANUEVA, A., “Gadir-Gades”, en León, P. (ed.), *Arte Romano de la Bética, I. Arquitectura y urbanismo*, Sevilla, Fundación Focus-Abengoa, 2008, pp. 76-81.

⁶ Ap. 21, 10-27.

⁷ *Mapa de Jerusalén*, Biblioteca Municipal de Cambrai, ms. 466, f. 1 r, tercer cuarto del siglo XII.

⁸ VON BINGEN, H., *Scivias* (1141-1151) y *Liber divinorum operum* (1163-1173).

⁹ *Mapa de Jerusalén*, Bruselas, Royal Library de Bélgica, ms. 9823-9824, f. 157 r, segunda mitad siglo XII.

¹⁰ CIRLOT, V., “La ciudad celeste de Hildegard von Bingen”, *Anuario de Estudios Medievales*, 44/1, 2014, pp. 475-513, espec. p. 487.

protagonista de la composición o bien como escenario o fondo de una escena generalmente de asunto religioso.

Cuando Ambrogio Lorenzetti realizó entre 1338 y 1339 las Alegorías del Buen y del Mal Gobierno en tres paredes de la Sala de los Nueve del Palazzo Pubblico de Siena, en la escena urbana de *Los efectos del Buen Gobierno en la ciudad y en el campo*, el ideal de buen gobierno vendría a ser una contribución más a la cultura retórica prehumanista de Italia en el siglo XIII; sin embargo, y a pesar de la carga idealizada que caracteriza este fresco, constituye un retrato de la vida social y la estética del siglo XIV.¹¹

Igualmente, cuando Van Eyck pinta hacia 1435 *La Virgen del Canciller Rolin*, plasma un paisaje urbano tras el ventanal que sirve como fondo a la escena. Representa dos ciudades separadas por un río o una sola separada por ese mismo río, en cualquier caso, se han identificado estas ciudades como la ciudad ideal (celestial) a la derecha, tras la imagen de la Virgen y el Niño y la ciudad real (terrenal) —la ciudad de San Agustín— a la izquierda, tras la figura del canciller.¹² A pesar de la simbología implícita en el cuadro, se han intentado reconocer ambas ciudades y se ha afirmado que podrían ser las ciudades de Brujas, Lieja, Utrecht, Lyon, Génova, Gante, Ginebra, e incluso la propia Autun, en cuya catedral se hallaba. Sin embargo, no es ninguna de ellas y son todas a la vez, porque ambas ciudades se presentan en el mismo plano, compartiendo una misma forma de representar la ciudad, sea esta real o ideal.

El Renacimiento supone para la representación de las ciudades un viaje de ida y vuelta, esto es, por una parte, la pintura influyó en el urbanismo y, por otra y a continuación, mostró la imagen de los nuevos conceptos urbanísticos. Los pintores recrearon en sus obras ciudades ficticias en las que primaban aspectos tales como la simetría, el orden, la nobleza de la arquitectura o la amplitud de los espacios públicos. Posteriormente, cuando los príncipes europeos diseñaban sus capitales, construían ciudades de nueva planta o reformaron las existentes, tuvieron muy en cuenta las sugerencias de esta pintura, pinturas como la *Ciudad ideal* (1480-1490) atribuida a Luciano Laurana y realizada en la corte de Federico da Montefeltro, duque de Urbino, que se conserva en la Galleria Nazionale delle Marche en Urbino, proveniente del monasterio de Santa Clara.¹³

¹¹ CANTERA MONTENEGRO, J. y CASTREJÓN VELLÉ, C. M^a, “Los frescos del Palazzo Pubblico de Siena. Pinturas para una ciudad en guerra”, en Salvador González, J. M^a (org.), *Mirabilia Ars* 3, *La Imagen del Poder. Epifanías de la Potestas*, 2015/2, pp. 117-137.

¹² CORRAL LAFUENTE, J. L., “Significado y símbolo de la ciudad medieval: elementos semióticos en el mundo urbano de Europa occidental (1350-1550)”, *Revista de historia Jerónimo Zurita*, 56, 1987, pp. 131-160, espec. p. 140.

¹³ <http://www.gallerianazionalemarche.it/collezioni-gnm/citta-ideale/>, (fecha de consulta: 2-III-2019).

Los humanistas del Renacimiento decidieron crear una forma urbana ideal, y será entonces, durante el siglo XVI, cuando nazca un nuevo género literario: la utopía, la cual plantea diferentes modelos de ciudades imaginarias como alternativas a las ciudades reales. En ellas, frente a las “deficiencias” de la ciudad real, se propone un modelo de sociedad perfecta en la que prevalezca la justicia y el bien común, estableciendo una correspondencia entre la forma de la ciudad y el orden social. Y todo ello con un claro referente, *La República* de Platón. Obras como *Utopía* de Tomás Moro (1516), *Christianapolis* de Johannes Valentinus Andreae (1619), *La Ciudad del Sol* de Tommaso Campanella (1623) o *Nueva Atlántida* de Francis Bacon (1627), son ampliamente divulgadas y, por ello, conocidas.

Estas ciudades ideales tienen una base meramente teórica que se plasma a partir de la idealidad abstracta de la geometría; no obstante, existen también otros textos en los que subyace un interés hacia la ciudad práctica, la ciudad funcional. Son textos que vienen acompañados de dibujos más o menos esquemáticos en los que se representan estos nuevos diseños urbanos. En ellos, teóricos como Antonio Averlino *El Filarete* —a partir de un diálogo lleno de alegorías y elementos simbólicos y empleando un lenguaje oscuro y ambiguo y el diseño de un ideograma geométrico, *Sforzinda*—, Francesco de Giorgio Martini —aunque sus proyectos se centraron más en el trazado de fortalezas, trata también del diseño de la ciudad para la que propone soluciones individualizadas a circunstancias concretas—, Leonardo da Vinci —en el *Manuscrito B* del Instituto de Francia se incluyen unas notas con un pequeño dibujo en las que se dan instrucciones acerca de cómo distribuir la ciudad según una jerarquía social— o Vincenzo Scamozzi —a quien además del diseño teórico se le atribuye el proyecto de la ciudad de Palma Nuova—, pretenden una vuelta a los ideales clásicos.¹⁴

Y, paralelamente, la ciudad real imitará estos modelos ideales y las perspectivas trazarán líneas rectas cuyo final conducirá a nuevas arquitecturas que se constituirán como la perfecta recompensa para el ciudadano que culmine el recorrido. Proyectos como las remodelaciones de las plazas de la Santissima Annunziata de Florencia o del Campidoglio de Roma, introducen conceptos como orden y simetría en la ciudad medieval heredada, conceptos estos “aprendidos” de las representaciones ideales de ciudades y de sus descripciones teóricas. Después y completando el círculo, la ciudad será estudiada y medida y volverá a la “pintura”, porque la ciudad será representada en diversos soportes y técnicas. Son vistas urbanas reali-

¹⁴ MÍNGUEZ, V. y RODRÍGUEZ, I., *Las ciudades del absolutismo. Arte, urbanismo y magnificencia en Europa y América durante los siglos XV-XVIII*, Castellón de la Plana, Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions, 2006, pp. 30-42.

zadas en taracea, en tapices, en papel, sobre tabla, al fresco o sobre lienzo, y dichas vistas pasarían a formar parte de las colecciones artísticas de los palacios, porque una vista urbana, un plano, un mapa, estaba ligado a la tierra o, mejor dicho, a la posesión de la tierra y de la ciudad construida sobre ella, el arte y el poder retroalimentándose de nuevo.

La ciudad real, constatable y medible se traslada a los muros palaciegos y se crean así algunos de los ejemplos más bellos de ciudades pintadas, las “galerías de ciudades”. Entre ellas destacan ejemplos como la Galleria delle carte geografiche del Vaticano en Italia o las galerías del palacio del Viso del Marqués y la Sala de Batallas del monasterio del Escorial en España.¹⁵

También muchas ciudades serán representadas en libros o atlas, cuyo ejemplo más notable es el *Civitates Orbis Terrarum* (1572), un atlas de seis volúmenes editado por George Braun y Frans Hogenberg, en el que se incluían más de quinientos planos y vistas de ciudades de Europa, África, Asia e incluso América. Se publicó dos años después del *Theatrum Orbis Terrarum*, que es considerado como el primer atlas de la historia, obra de Abraham Ortelius. El *Civitates* se concebía así como un complemento a este. Fue el primer intento por representar un gran número de las ciudades del mundo conocido por los europeos. Y lo hacía a partir de distintas formas de representación. Algunas ciudades están representadas en dos dimensiones, como vistas desde el nivel del suelo; para otras se recurre a la vista de pájaro, con lo que la ciudad aparece representada desde un ángulo oblicuo tomado desde un punto de vista elevado, lo que permite un mayor detalle del meramente visual; existe también un método que podemos denominar mixto, esto es, la ciudad se representa bidimensionalmente, pero en ella se incluyen determinadas edificaciones representadas de forma tridimensional; y, finalmente, en algunas se empleaba la perspectiva paisajística, realizada a partir de apuntes tomados sobre el terreno y en la que se nos mostraba la entrada de la ciudad y sus alrededores.

Fue también en el siglo XVI cuando los libros de viajes adquirieron una mayor relevancia y de esta forma el *Civitates* se convierte en una manera de viajar sin moverse de casa, en un momento en que los viajes no resultaban tan “sencillos” como en la actualidad. El propio Braun, en el Prefacio del libro tercero dice:

Qué podría ser más agradable que la lectura de estos libros y la observación de la forma de la Tierra desde la comodidad del propio hogar, ajeno a todo peligro, adornados con el esplendor de ciudades y fortalezas y mediante la contemplación de estas figuras

¹⁵ LÓPEZ TORRIJOS, R., “Las ‘Galerías de ciudades’ en el siglo XVI”, en Kagan, R. L. (dir.), *Ciudades del Siglo de Oro. Las vistas españolas de Anton van den Wyngaerde*, Madrid, El Viso, 2008, pp. 13-34.

*y la lectura de los textos que las acompañan, adquirir conocimientos que sólo podrían conseguirse, de manera parcial, con el sufrimiento de largas y penosas travesías.*¹⁶

Estas vistas urbanas se enriquecieron con otras colecciones como las corografías de villas, pueblos y ciudades españolas que el pintor flamenco Anton van den Wyngaerde realizó entre 1562 y 1570 por encargo de Felipe II, a cuyo servicio estuvo desde 1557.¹⁷ En cualquier caso y todas ellas, vistas de las ciudades que componían los territorios vinculados a la corona o a la nobleza y, todas ellas también, producto de la propaganda imperial, real o nobiliaria. Vistas en perspectiva que se convirtieron en verdaderos retratos de ciudades definidores de identidad.

Pero también y ya desde los primeros años del siglo XVI, ciudades como París, Londres o Cambridge son representadas en grandes planos urbanos capaces de unir la belleza del arte y la efectividad de la ciencia. No formaban parte de una colección más amplia, no estaban incluidas en libros o atlas, eran obras únicas y en su ejecución, llevada a cabo en muchos casos por ingenieros militares con base en el dibujo científico, se invertía una gran cantidad de tiempo y de medios. Son, en muchos casos, representación del poder, como se aprecia en el plano de París de Bénédict de Vassallieu, de 1609, en donde se especifica que está dedicado al rey —*Dédié au Roy*—,¹⁸ o en el grabado *Bruxella Nobilissima Brabantiae Civitas Anº 1640*, obra de Martin de Tilly y dedicado también al rey Felipe IV.¹⁹

La Revolución Industrial trajo consigo una manera distinta de ver la ciudad. La utopía vuelve a aparecer con fuerza de mano de los llamados “socialistas utópicos”, los cuales vuelven de nuevo al uso de los ideogramas geométricos para encontrar en este orden matemático, aquel que la ciudad caótica y desordenada del XIX parecía necesitar. Durante la segunda mitad de siglo, los planes de reforma interior y ensanche de la ciudad se convierten en paradigma de la ciudad ideal. La ciudad del príncipe no es ya una fortaleza geométrica de influencia neoplatónica, sino la ciudad de largas, amplias y rectas avenidas que imponen la tiranía del orden a la ciudad heredada.

De esta forma, la imagen de ciudad se multiplica *ad infinitum*. Además de las rigurosas planimetrías instrumentales, como los magníficos planos *des travaux de Paris* realizados por Alfred Potiquet en 1867 y correspondien-

¹⁶ BRAUN, G. y HOGENBERG, F. (eds.), *Civitates Orbis Terrarum*, Liber Tertius, 1588, [http://bvpb.mcu.es/es/consulta/registro.cmd?id=441095, (fecha de consulta: 6-III-2019)].

¹⁷ KAGAN, R. L., “Felipe II y el arte de la representación de paisajes urbanos”, *Anuario IEHS*, 24, 2009, pp. 95-110.

¹⁸ VASSALLIEU, B. (dit Nicolay), *Portrait de la Ville. Cité et Université de Paris avec les Faubourgs dicelle*, Paris, Jean Le Clerc, 1609, [https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b53102569k.r=Par%C3%ADs%20Benedit%20de%20Vassallieu?rk=42918;4, (fecha de consulta: 4-III-2019)].

¹⁹ DANCKAERT, L., *Bruxelles: cinq siècles de cartographie*, Tielt, Lannoo, 1989, pp. 32-38.

tes a las obras formuladas por el prefecto de la ciudad Georges Eugène Haussmann,²⁰ o el *Descriptive Map of London Poverty* —Mapa Descriptivo de la Pobreza de Londres— elaborado por el filántropo e investigador social Charles Booth en 1889 en base a un código de colores que muestra la distribución espacial de la pobreza y la desigualdad de renta en la ciudad,²¹ la pintura se recreará en la representación de las nuevas ciudades iluminadas artificialmente. La literatura situará sus personajes en ámbitos urbanos y la ciudad llegará a convertirse en un protagonista más en las obras de Víctor Hugo o en una de las obras cumbres del realismo español: *La Regenta*.

A todas estas formas de representar la ciudad se unirá con extraordinaria importancia, la fotografía. Desde las primeras imágenes en blanco y negro hasta las innumerables fotografías que ha posibilitado la explosión de la tecnología digital, la difusión por internet y la aparición de múltiples plataformas, la evolución ha sido constante. La intensa vida ciudadana, las nuevas construcciones, los grandes acontecimientos urbanos..., todo queda congelado en un instante fotográfico. Instante, que se transformará en movimiento con la llegada del cinematógrafo y con él la ciudad será protagonista o marco para la acción, en cualquier caso, elemento “necesariamente necesario”.

Protagonismo como el que adquiere en la película de Ruttmann, *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927), en donde se plasma el acontecer diario de una ciudad enlazando personajes y ambientes urbanos en una “sinfonía” de tramas y situaciones. También en películas concebidas con valor documental como *La casa de la calle 928* de Henry Hathaway (1945), rodada en exteriores y situando la cámara en el interior de una furgoneta de espejos transparentes que le permitía captar el ambiente urbano de la forma más fidedigna posible, reflejando no sólo los edificios, los elementos de mobiliario urbano o el tráfico, sino también el transcurrir cotidiano a lo largo de las distintas horas del día. Pero también, películas en las que la ciudad puede entenderse de manera inicial como un mero telón de fondo, y que, sin embargo, acaparan gran parte de nuestro interés al constituirse en un personaje más de la trama fílmica. Esto es lo que ocurre en películas como *Roma, ciudad abierta* de Roberto Rossellini (1945), rodada en escenarios naturales y con un tratamiento formal cercano al reportaje cinematográfico, que muestra la vasta desolación de una ciudad arrasada por la guerra, y siendo esta la ciudad de Roma, una ruina de magnas proporciones contenedora de algunos de los mejores ejemplos de la arquitectura universal.²²

²⁰ <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b530068310>, (fecha de consulta: 9-III-2019).

²¹ <https://booth.lse.ac.uk/map/14/-0.1028/51.5017/100/0>, (fecha de consulta: 9-III-2019).

²² YESTE NAVARRO, I., “El cine como fuente documental para reconstruir la historia urbana de la ciudad”, *Artigrama*, 11, 1994-1995, pp. 287-296.

Podría parecer que en el mundo actual, en donde los sistemas de representación gráfica de la ciudad tienden a conformarse como sistemas monosémicos, esto es, como sistemas unívocos entre significante y significado, desaparecerían las utopías más fantásticas; sin embargo, o precisamente por eso, podemos constatar cómo la línea de separación que existe entre utopía y distopía es tan fina que resulta aterradora. De esta forma, muchos proyectos utópicos actuales encierran una deriva en cierto modo autoritaria, que deriva del hecho de haber sido imaginados por una sola persona o colectivo, de manera que terminan por ser absolutamente distópicos. Existen numerosos ejemplos que tratan este tema: novelas como *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley, *1984* de George Orwell (1949), o la sociedad un tanto ingenua que refleja la obra de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1953), llevada en 1966 al cine por Francois Truffaut; porque el cine también ha recreado estas utopías distópicas en películas como *El show de Truman* de Peter Weir (2004), *El Bosque* de M. Night Shyamalan (2004), o *Langosta* de Yorgos Lanthimos (2015) y, como no, la televisión, con series tan famosas como *El cuento de la criada* (HBO, 2017-2018), basada en el libro homónimo de Margaret Atwood de 1985. Todos son ejemplos que comparten una visión desesperanzadora de la actualidad, que caminan en una misma dirección, la distópica. Su principal aportación es la crítica, la cuestión de lo establecido. Paradigmas que nos obligan a una revisión de la actualidad y a plantearnos cuestiones sobre nuestro futuro como sociedad, nuestras ciudades y nuestras utopías.

El modelo corbusiano de ciudad, plasmado esencialmente en la *Carta de Atenas*, ha dado lugar a una fragmentación funcional del espacio urbano en zonas industriales, deportivas, residenciales o de negocios, a menudo separadas por vías rápidas que, en lugar de comunicar, separan. La utopía tecnocrática de Le Corbusier conformada a partir de unos bloques espaciados a intervalos regulares que gozan de óptimas calidades de iluminación natural y ventilación, una clara zonificación de funciones y la separación entre coches y peatones, ha tenido un impacto generalizado sobre el lenguaje y la forma urbana del siglo XX y principios del XXI. En la *Carta*, la forma deriva de la función y los problemas sociales pueden resolverse con soluciones técnicas; no obstante, las ciudades no son máquinas, son, entre otras cosas, ámbitos de interrelaciones humanas y, por tanto, indeterminados, imprevisibles y delicados. Ha pasado casi un siglo, pero las disposiciones espaciales de la utopía funcional definen en gran parte la realidad construida de las ciudades actuales. Sin embargo, la ciudad y, en general, la humanidad cambió drásticamente durante el siglo XX, por ello, las propuestas urbanas ideales nacidas en este periodo no se asemejan demasiado a las concebidas hasta ese momento. Los diseñadores, promotores, inver-

sores y responsables políticos se enfrentan a un paisaje urbano, tanto físico como social, cada vez más cambiante.

Surgen proposiciones que plantean una imagen de la ciudad que explota imaginativamente las posibilidades que aporta la nueva tecnología, propuestas como la *Ville spatiale* de Yona Friedman (1958-1959),²³ basada en unas estructuras flotantes tridimensionales —megaestructuras— que producen la superposición de niveles urbanos independientes que multiplican la superficie habitable creando varios niveles urbanos conectados entre sí por grandes pilares de circulación; o la *New Babylon* de Constant Nieuwenhuys (1965-1974),²⁴ que propone una ciudad a escala planetaria, una gran estructura móvil flexible e indefinida, resultado de la actividad global de toda la población mundial; o las ideas de Archigram, *Plug-in-city* (1964), *Walking City* (1964) e *Instant City* (1969),²⁵ megaciudades conectada a través de rampas y pasarelas mecánicas, a partir de las que se han elaborado curiosas visiones apocalípticas o más bien post-apocalípticas; o una de las propuestas consideradas como un paso trascendental en la evolución de la utopía actual, la presentación en 1972 del trabajo de graduación como arquitecto de Rem Koolhaas (después reelaborado con Elia Zenghelis), *Exodus, o los prisioneros voluntarios de la arquitectura*, una ciudad presentada en dieciocho imágenes: collages, perspectivas axonométricas y pinturas, y basada en una megaestructura que, como otras vistas anteriormente, se superpone sobre una ciudad ya existente, en este caso Londres, una estructura urbana lineal que atraviesa el centro de Londres en dirección este-oeste, con dos muros de ancho constante y largo variable dividiendo el espacio en once superficies cuadradas que definen “la zona buena”, frente al resto, “la zona mala”.²⁶

De todos modos, la utopía del siglo XXI existe y su mayor característica es la preocupación por lo ecológico y sostenible, ejemplificada entre otras en *Masdar City* (2007-2016) de Foster & Partners, una ciudad ecológica, inteligente y autoabastecida en el desierto en la que, sin embargo, nadie quiere vivir; así como otros proyectos tales como la ciudad *Waterfront* (2008) de OMA, volcada en lograr la sostenibilidad en ciudades de alta densidad poblacional; o las viviendas de Marte de Norman Foster, uno de los treinta proyectos finalistas que lanzó la agencia espacial NASA junto con America Makes para idear un alojamiento en el planeta rojo y cumplir

²³ FRIEDMAN, Y., *Yona Friedman. Utopías realizables*, Barcelona, Gustavo Gili, 1977.

²⁴ TRACHANA, A., “Consecuencias de New Babylon”, *Ángulo Recto*, III, 1, 2011, pp. 195-222.

²⁵ COSTA CABRAL, C. P., “Archigram 1961-1974: Una fábula de la técnica”, *DC PAPERS*, 8, 2002, pp. 31-42.

²⁶ BÖCK, I., *Six Canonical Projects by Rem Koolhaas: Essays on the History of Ideas*, Berlín, Jovis Verlag, 2015, pp. 31-86.

los planes que tiene la agencia para establecer asentamientos. La construcción de estos módulos de vivienda se realizaría con robots mediante la tecnología de impresión 3D que trasformaría la tierra y rocas de la superficie del planeta en material de construcción. Los robots obreros, serían capaces de iniciar las labores de construcción sin la presencia de humanos para que estuvieran listas para la llegada de sus habitantes.

Y es que la ciudad ha creado nuevas imágenes a partir de las posibilidades que las nuevas tecnologías le ofrecían, conjunto de técnicas que le han permitido también recrear el pasado, la ciudad perdida y también el futuro, la ciudad imaginada. No son ya los proyectos que planifican las transformaciones a desarrollar en la ciudad actual para transformarla en la ciudad futura, sino el partir de cero e imaginar. Tanto es así, que la utopía actual puede llevarla a cabo cualquier individuo, cualquiera que se siente ante un ordenador, videoconsola o tablet y se disponga a jugar con un videojuego de construcción de ciudades en alguna de sus múltiples versiones. Básicamente, el juego consiste en crear, abastecer y expandir una ciudad con el presupuesto que dispone a partir de un espacio en blanco. Desde *Utopía*, lanzado en 1982, hasta la actualidad y pasando por las múltiples adaptaciones de *SimCity* —la primera fue lanzada por Maxis en 1989—, podemos crear y recrear ciudades del pasado, del presente y del futuro, en la tierra o en otros lugares, las posibilidades son, ahora sí, infinitas.

Estudios

La ciudad, como hemos apuntado brevemente en el apartado anterior, tiene mil imágenes. Las posibilidades de representarla son innumerables, no obstante, en este monográfico hemos pretendido aproximarnos a algunas de ellas.

Comenzamos con la imagen de la ciudad a través de los ojos del artista, estudio que desarrolla Miguel Ángel Chaves Martín, Profesor Titular en el Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Complutense de Madrid, especialista en iconografía de la ciudad y paisaje urbano, lo cual se ha traducido en diversos proyectos de investigación y publicaciones relacionadas con el tema. En este artículo se realiza una reflexión sobre las imágenes de la ciudad y los distintos enfoques desde los que podemos acercarnos a ella. Se lleva a cabo un recorrido cronológico sobre los valores que en cada época ha tenido la representación de la ciudad: como imagen del poder, como símbolo de la religión triunfante, como escenario de vida urbana o como protagonista de las distintas manifestaciones artísticas que se suceden en época contemporánea.

Nos centramos a continuación en la imagen que transmite una ciudad concreta, Zaragoza, a través de la fotografía de Jalón Ángel. Este tema es desarrollado por Pilar Irala Hortal, profesora de la Universidad San Jorge y directora del Archivo Fotográfico Jalón Ángel, investiga sobre retórica y narrativa fotográfica, fotoperiodismo y patrimonio fotográfico, participando en distintos proyectos y estancias de investigación, lo que se ha plasmado en diversas publicaciones. El artículo se compone de varias partes en las que se reflejan los primeros años de la fotografía en Zaragoza, la personalidad de Jalón Ángel y la experiencia estética que la obra de este último ofrece de la ciudad Zaragoza.

Continuando con la aproximación a la ciudad a través del lenguaje audiovisual, tenemos el artículo de Fernando Sanz Ferrerueta y Francisco Javier Lázaro Sebastián, ambos profesores del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza y especialistas en cine y fotografía. El estudio de Sanz y Lázaro se centra en un aspecto verdaderamente interesante de la imagen urbana y es aquella que pretende publicitar la ciudad, aunque en este caso, dicha difusión no se deba a sus habitantes, sino a aquellos que la ven “desde fuera” y bajo un pretendido prisma objetivo. Sin embargo, la especial situación de España en los años cincuenta lleva a que los filmes documentales que se rueden por realizadores extranjeros, se conviertan en una mirada más bien “dirigida e interesada” y todo ello bajo un doble prisma, la intención de mostrar a España como un país moderno que el régimen franquista había sido capaz de alcanzar a pesar de la impuesta, por motivos políticos, autarquía en la que se había visto sumido el país; y la necesidad, no obstante, de mantener una imagen de “fiesta y playa” un tanto trasnochada y proclive a la vulgarización, aquel *typical Spanish* que los turistas extranjeros pretendían encontrar en una España que poco a poco iba alejándose de la imagen del bandolerismo romántico y de la flamenca y el torero. Junto a esta faceta “lúdica” de nuestro país, se nos muestra también una visión “pedagógica”, en donde se hace hincapié en los valores culturales que España atesora y que se pretendían transmitir para ser consumidos en numerosas ocasiones en formato televisivo. Y todo ello entrando en conflicto con NO-DO por “competencia desleal” y con una censura española cuyas actividades resultaban difícilmente comprensibles más allá de nuestras fronteras.

Volvemos de nuevo a centrarnos en la ciudad de Zaragoza, con el artículo de Isabel Yeste Navarro —profesora también del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza y especialista en urbanismo y arquitectura contemporánea— referido a las representaciones y planimetrías perspectivas de la ciudad. Se analizan algunas de estas representaciones, al menos aquellas que nos permiten hilar siguiendo una línea

cronológica la evolución de la imagen de Zaragoza. Estudiar qué tipo de representación o planimetría perspectiva se ha utilizado en cada momento teniendo en cuenta qué es lo que se perseguía con ello y valorar también la información que dichas representaciones nos ofrecen de la ciudad.

A continuación nos aproximamos a una mirada distinta de la ciudad, esta vez son las mujeres “las que miran” y lo hacen a través del artículo de Zaida Muxí Martínez, profesora del Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, codirectora, junto con Josep María Montaner, del Máster Laboratorio de la Vivienda del Siglo XXI de la Universidad Politécnica de Cataluña y reconocida por sus investigaciones en cuestiones de espacio y género. La ciudad se ha entendido históricamente como el gran escenario de lo público, un escenario en donde la mujer tuvo tradicionalmente un papel secundario, dado que las actividades que le eran consideradas connaturales se desarrollaban básicamente en el ámbito de lo privado: la casa. Sin embargo, las mujeres han recorrido las ciudades con sus pies y con sus ojos y cuando el mundo del trabajo externo se lo ha permitido, compartiendo trayectos con el hombre y viendo, al mismo tiempo que él, las cambiantes condiciones de los trabajadores, condiciones que también las mujeres pretendieron cambiar, mejorando (o, al menos, intentándolo) la ciudad de la pobreza, mejoras que iban desde los proyectos sociales a las medidas más básicas de limpieza e higiene ciudadana. Con el tiempo, las mujeres se incorporarán de manera activa y directa al debate teórico sobre la ciudad, esa invisibilidad histórica que las ha privado de voz y voto ha cedido ante el empoderamiento de estas, y, por fin, las palabras de Annah Arendt: *La ciudad es una memoria organizada pero las mujeres son las olvidadas de la historia*, van careciendo progresivamente de razón.

Por último, buscamos la visión de lo ya perdido, aquello que, sin embargo, la tecnología actual puede devolvernos, al menos de manera virtual. Y así, Ana Alfaro Rodríguez, Ingeniera en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto y Técnico Superior en Artes Aplicadas de la Escultura, socia fundadora de la Asociación Cultural *El Allontero* destinada a la recuperación del patrimonio histórico, arquitectónico y artístico del pueblo viejo de Belchite y dedicada laboralmente al ámbito de la representación visual de la arquitectura, nos muestra cómo las nuevas tecnologías pueden reconstruir una imagen perdida de la ciudad a partir de los materiales de estudio de los que se dispone. Tomando como punto de partida las antiguas maquetas en las que se llevaba a cabo una reproducción tridimensional de la ciudad, pasamos a estudiar los procedimientos con los que a través del *software* adecuado nos permiten la realización de “maquetas” virtuales. Se analizan así los sistemas de digitalización 3D existentes, el modelado 3D y

la reconstrucción virtual que se obtiene finalmente. Incorpora, finalmente, dos modelos concretos de reconstrucción virtual de distintos elementos urbanos desaparecidos, ambos partes constituyentes de la reconstrucción virtual de la plaza Nueva del pueblo viejo de Belchite.

No se acaban aquí las miradas, las imágenes de la ciudad. Podemos acercarnos a este tema desde múltiples puntos de vista, desde distintos ámbitos de actuación, desde múltiples áreas de conocimiento, eso sí, todas ellas contribuirán al estudio de la que es quizá la obra de arte más compleja y magnífica del ser humano: la ciudad.

ISABEL YESTE NAVARRO
Coordinadora del monográfico