

Representación de una ciudad occidental gregótica, según el plano de la Biblioteca de Cambrai. Tomado de *La ciudad ideal*. Su evolución arquitectónica en Europa

Hoy nuestra experiencia de la ciudad está inundada de imágenes percibidas, recordadas e imaginadas; el cine fue, es y será un suministro incalculable de ese catálogo visual

El cine es y será el lugar donde germinan, se construyen y se visualizan formas arquitectónicas exclusivas. A partir de estos espacios ficticios algunos pensadores se atreven a afirmar que se anticiparon a la realidad; otros, que por su propia condición ilusoria no existirán jamás... Sin duda, cotejar ambas disciplinas nos abre nuevas directrices de reflexión.

La ciudad representada es una realidad producida a partir de otra realidad presentada. Así, cualquier género que hable de alejarnos del campo de la realidad objetiva para entrar decididamente en el de la realidad psíquica, constituye una forma de ficción, y ésta nos remite a algo esencial de la condición de los hombres civilizados: la imaginación. Cuando Platón<sup>1</sup> inauguró la posibilidad de materializar otra forma de ciudad de las conocidas en su época, supo transmitir, por medio de la palabra, un conjunto de conceptos que fundaron una urbe sin existencia material. Como aquella ciudad platónica, existieron otras urbes de igual condición, que no fueron descritas a partir de planos gráficos previos a la narración sino que se hicieron visualmente en forma solidaria con la palabra.

La representación visual urbana es un producto cultural que se forjó desde lo real hacia lo imaginario. Un legado de obras da testimonio de que la ciudad fue y es identificable desde lo colectivo, y también mutable desde la construcción individual. Haciendo la distinción entre las ciudades imaginarias mentales y visuales, el arte del siglo XX dio a la luz la ciudad cinematográfica, cuya apariencia posible es al mismo tiempo incierta, por su propia esencia ficticia. Este trabajo se ocupará resumidamente de esta última, cuando el cine reunió muchas referencias visuales, especialmente teniendo como principal fuente creativa a la arquitectura.

#### Primero fue la dimensión

El ordenamiento de las primeras ciudades dio luz a la primera invención visual sobre la ciudad: el cuadrado. Esta figura delimitó una realidad espacial, en un origen de carácter urbano, principalmente en la ciudad amurallada y fue concebida como una de las definiciones espaciales más primitivas: la muralla pudo definir un campo, un espacio real y, por lo tanto, una imagen que los primeros pobladores romanos llamaron *templum*. Esta figura circular mutó para convertirse en un cuadrado. La ciudad romana como imagen pictórica, plasmada por un sujeto inmóvil, es representación, igualmente inmóvil y cerrada. La manera de presentarse como imagen fija es el plano. Este plano, conocido como forma urbana, se grababa

en placas de bronce o piedra. Se entiende así que cada imagen de la ciudad delimitaba su propia forma, ya fuera en elevación o en el suelo, y el valor del plano era sólo el de proveer las dos dimensiones que alcanzaba a soportar la imagen, además de la información de sus usos o propietarios.

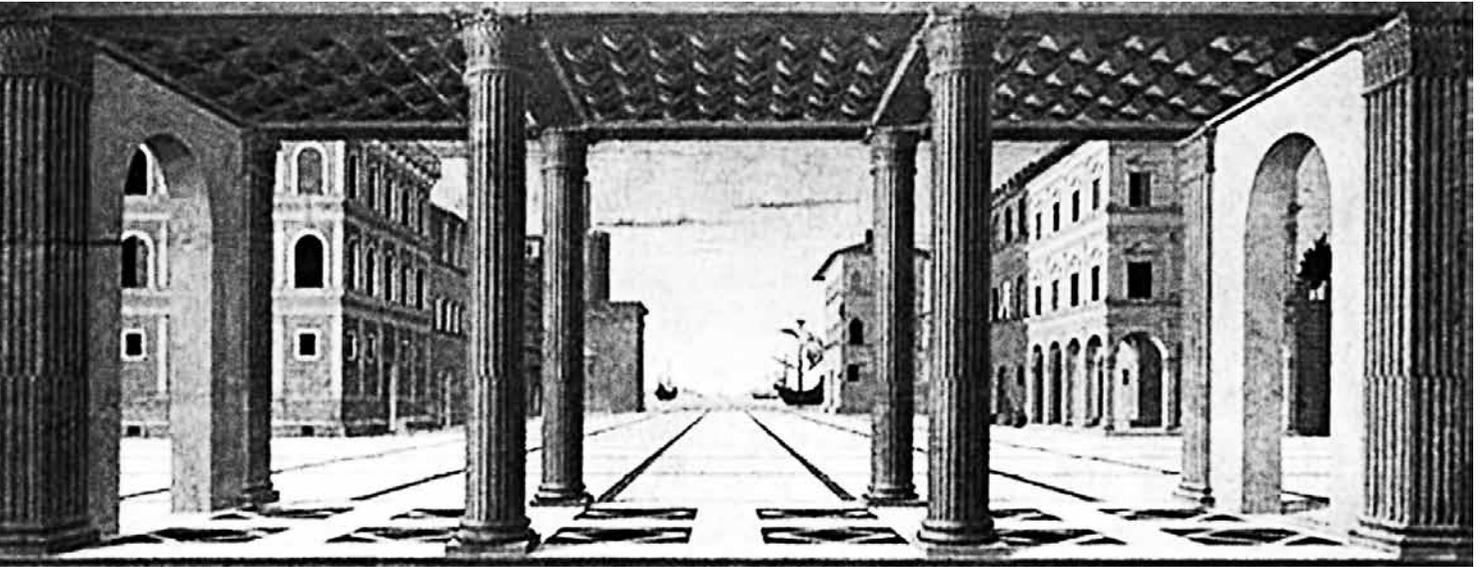
La invención del plano extendió el mundo, fundó, dominó y ordenó el espacio conquistado. El poder sobre los nuevos lugares hizo inseparable el orden visual desde la representación e idea de comunicar dichos paisajes.

#### Luego, los sueños

Según Juan Antonio Ramírez, desde las primeras décadas del siglo XV la visualidad de la arquitectura en la pintura supo adelantarse a la arquitectura de los espacios reales.<sup>2</sup> Luego fue posible comprobar, a lo largo de los siglos, cómo siguió manteniendo una notable influencia para las visiones utópicas más complejas. Inicialmente, con la ciudad ideal, Helen Rosenau representó "una visión religiosa o concepción secular en la que la conciencia social de las necesidades de la población se suma a una concepción armoniosa de la unidad artística".<sup>3</sup> La ciudad ideal se basó en la razón para su visualidad, pero además en la ilusión de viajar en el tiempo.

Sin posición concreta en el mundo (real o ilusorio) no fue sino con la perspectiva como el hombre instauró la memoria. (Fue la visualidad la que proyectó su ubicación centrípeta y se hizo protagonista del cuadro pictórico). Si aceptamos que "el medio pictórico considera al espectador un contemplador, la representación lo considera un participante";<sup>4</sup> razón e ilusión determinaron un observador activo posicionado centralmente en la ciudad ideal. Sin duda, estas representaciones inauguraron interrogantes, ya que por vez primera el hombre se enfrentó a una posibilidad urbana alcanzable, pero ¿hasta qué punto estas panorámicas urbanas tuvieron un carácter visionario?

En 1516 se acuñó la palabra utopía cuyo significado nos dio otra imagen: lugar que no existe en un lugar real. La ciudad mental de Tomás Moro se superó por una real: la isla. En la portada de *Utopía* podemos reconocer la figura de un paisaje como la idea real de fundación; este territorio puede descubrirse en la descripción literaria ya sea como una clausura o aislamiento. Asistimos a la comprobación de que esta parte del mundo opera en una sintonía de afinidades y diversidades culturales, que confluyen en un espacio único aislado y en el que al mismo tiempo la presencia de naves sugieren que una vez que hayan arribado a la isla será posible quemarlas.



La ciudad ideal, pintura renacentista de la Gemeldegalerie en Berlín  
Tomado del Catálogo colección Gemeldegalerie

La ciudad mental como especulación futura, entre el orden moral y la crítica social, dio lugar a la creación de ciudades imaginarias, mediante múltiples formas reconocibles que propusieron, al menos desde la pura visualidad, órdenes capaces de transformarlo todo. Es decir, que la imagen de la ciudad futura se fue construyendo sucesivamente de las formas ideológicas (sociales, políticas, religiosas) a formas ideales (la isla, la *tabula rasa*, la ciudad espacial).

#### Más tarde, los miedos

Por primera vez el espacio mental fue el de la incertidumbre. Apareció aquel espacio interior omitido en las perspectivas de las ciudades ideales clásicas, con la mano de Piranesi, cuyo trabajo desbordó el específico ámbito artístico para adquirir una dimensión plural, a través de la vertiente estética. La visualidad inauguró las circunstancias psíquicas, morales e incluso "estados del espíritu". En su obra no hay ciudades ni edificios, sino ideas reveladas en fragmentos urbanos. La visión de libertad de sus cárceles se expresaba como un volumen vacío. El vacío queda establecido como el espacio que predispone a la imaginación, que completa la representación de los espacios imaginarios posibles; y también como el lugar donde descansan los interrogantes.

#### ... y los inventos

Al fin, la ciudad futura pudo ser descubierta, fundada y múltiplemente explorada desde finales del siglo XIX y durante todo el XX, por el uso de los nuevos inventos mecánicos. El futuro de las ciudades, el supuesto gran cambio por venir, estuvo frente a los propios ojos de sus habitantes, siendo ellos los mismos protagonistas de la transformación de toda la ciudad; es decir, las realizaciones espectaculares y a gran escala excitaban la imaginación pública. Por lo que se conoce, ningún artista se interesó en arriesgar las formas aparentes de una ciudad futura, sino que el arte fue apostando por el registro de ciudades visuales posibles que germinaban a partir del registro de la realidad.

La experiencia urbana de la nueva fluidez de los medios de transporte, con un desarrollo espacial ligado a la expansión de los mercados, al movimiento de cosas y personas, cambió radicalmente la experiencia del tiempo en la sociedad. La ciudad

no fue imaginada visualmente; sin embargo, hoy es posible leer, en las claves que los artistas tradujeron, los cambios de su entorno, la nueva experiencia con los inventos, especialmente a partir de su carácter efímero, y con las máquinas, que abrieron el horizonte a lo amenazante.

Las representaciones de lo urbano en transformación describieron una pugna entre ciudad y naturaleza; las diferencias sólo aparecen tácitamente por un factor plástico presente en el paisaje; mientras que en el arte inglés lo fueron las máquinas en funcionamiento, y en Francia las figuras humanas en desplazamiento. Las figuras horizontales del ferrocarril desaparecen en una visión instantánea, contrariamente a las chimeneas fijas, cuya única variable es el humo que las transforma en fantasmas, como en muchas pinturas de Turner.



Portada de *Utopía* de Tomás Moro  
Tomado de la edición española, Siglo XIX



Giovanni Battista Piranesi, grabado al aguafuerte de la serie *Invenções de caprichos de cárceles*, publicada en Roma, 1745

## La ciudad mental como especulación futura, entre el orden moral y la crítica social, dio lugar a la creación de ciudades imaginarias, mediante múltiples formas reconocibles que propusieron, al menos desde la pura visualidad, órdenes capaces de transformarlo todo

Los teóricos de arte coinciden en que la cultura visual impresionista exaltó los aspectos perceptivos del entorno metropolitano, subrayando lo fortuito, lo imprevisto, lo no planificado, que dotaron a la experiencia urbana de un placer que el ojo atento del *flâneur* debe ser capaz de descifrar. De este proceder creativo se rescata que lo verdadero sustituyó a lo bello como expresión elogiosa, lo fundamental de la representación residió en considerarse un producto visual de la observación directa, "sacando a luz los rasgos salientes de los objetos, el modo principal del ser".<sup>5</sup> Por esto, los paisajes ya no estuvieron compuestos de montañas, bosques y mares, sino de atributos inéditos y totalmente artificiales: máquinas, fábricas, puentes, barrios, entre otros nuevos acontecimientos que ocurrían en la gran ciudad.

### Por fin, un viaje al futuro

Con la fotografía y la aparición del cine se amplió aún más aquel universo del plano romano. Pero esta vez el uso de la imagen resultó mágico ya que, increíblemente, fue a través de una cámara en movimiento.

Para los que nacimos y vivimos en una sociedad que fabrica y produce imágenes en masa, con propósitos de explota-

ción publicitaria, de condicionamientos políticos e ideológicos, de entretenimiento e instrucción, esta revisión parece inocua, pero necesaria a la hora de volver a mirar.

Hoy nuestra experiencia de la ciudad está inundada de imágenes percibidas, recordadas e imaginadas; el cine fue, es y será un suministro incalculable de ese catálogo visual. En cada narración cinematográfica hay un espacio que se construye y representa como el lugar donde transcurre la trama y que, por lo general, no es casual ni inocente, sino intencionado y argumentalmente activo. Los espacios de la ficción no sólo estimularon la comprensión de la imagen cinematográfica sino que, además, indujeron a una nueva apreciación de la condición humana, para develar sus anhelos de evolución.

El cine anuncia que las formas arquitectónicas, construidas en su propósito de espectáculo, son significativas ya que reflejan los deseos y las respuestas características de nuestra naturaleza racional, ayudándonos a ver el mundo de manera familiar, como reflejo del orden y armonía que encontramos en nosotros mismos, pero también reconociendo el caos y desorden que presenta la imaginación creadora de la realidad que desconocemos o permanece oculta, la ciudad futura.

¿Qué ocurre cuando la creación visual propone construir la arquitectura próxima? ¿Qué variables son conjugadas a la hora de construir y hacer reales en la pantalla grande los sueños temporo-espaciales, con respecto a nuestro propio habitar el mañana?

Válida como ejemplo, la ciencia ficción es la historia y visión del futuro, desprovista de toda exactitud que se funda en las esperanzas y temores. Es una construcción (científica, literaria, cinematográfica) cuyo papel, en todos los campos del esfuerzo creativo, fue y es buscar originalidades y alternativas. Sus creadores abren las posibilidades de que surja algo visualmente nuevo, yendo más allá de las fronteras de lo posible, abriendo así las puertas de la fantasía para su experimentación.

En algunos filmes destacados de ciencia ficción especulativa acerca de los espacios del mañana, las grandes ciudades fueron un escenario recurrente.<sup>6</sup> Queda por comprobarse si en el tiempo transcurrido, desde el nacimiento del cine hasta su masificación, las formas de la ciudad fueron vaticinadas por la ficción cinematográfica. En este horizonte, la visualización



Imagen tomada del filme *Alphaville* (versión dvd), 1965



El espacio expandido  
Tomado de la Revista *art.es internacional contemporary Art*, núm. 6-7, 1995



Tomado del filme *Architecture: From Metropolis to Blade Runner*, Prestel, 1990

de esa realidad materializó un paradigma de urbanidad extrema, específicamente como hoy conocemos al fenómeno de habernos convertido en una sociedad metropolizada, y de la cual los realizadores cinematográficos mostraron en distintas variaciones. La ciudad como una máquina de *Metropolis* (1926); la ciudad exacerbada por el manifiesto moderno en *Mon oncle* (1958) y *Play time* (1967); la luz nocturna que inunda los espacios de *Alphaville* (1965); la retro-urbanidad en *Batman* (1989); un escenario surrealista, *Brazil* (1985); el collage latinoamericano *La sonámbula, recuerdos del futuro* (1998) o también la imposibilidad de contar con un horizonte construido *Mad Max* (1979) y *Waterworld* (1995), preámbulos del trazado en el suelo del set despojado en *Dogville* (2003) y *Manderlay* (2005).

Toda esta ruta visual trazada parece coincidir —como indica Rosenau— en que “el tema eterno del arte es una visión intensa de la calidad de vida y, por lo tanto, el problema de la ciudad ideal, futura, imaginaria, posible, está en el núcleo mismo de la creación artística”.<sup>7</sup> Planteado a grandes rasgos, este cruce visual y estético de la arquitectura con el cine nos conduce a develar y expandir sus procesos de amalgama, dados por las imágenes en movimiento, para explorar cómo se imaginó el ambiente en el futuro (lejano, próximo hasta llegar al presente), cómo se contextualizaron las historias y cómo resultaron finalmente esas hipótesis en la actualidad.

“La arquitectura es, en sí y por sí, una utopía; no existe concretamente en ningún lugar antes de ser realización (...) pero puede vivir en un estado de diseño, sin por ello dejar de ser”.<sup>8</sup> Partiendo de esta idea, es comprobable una similitud expuesta: el acto creativo es igualitario para todo arte, sólo basta poner en marcha su realización para contar con la realidad de la obra concreta posteriormente.

Como toda experiencia imaginativa, la experiencia de los espacios ficticios, descubiertos a través del cine, aspiran a llegar a la categoría de símbolos. Así se puede alcanzar como meta reflejar todas las significaciones que pueda admitir dicha experiencia, y colocarla como objeto de estudio. La “ciudad ficticia” no es sólo aquella que únicamente pertenece al sueño, al delirio o a la fantasía, o aquella hipótesis trazada voluntariamente como irreal, sino que es también la ciudad que “todavía no existe”, dejando pendiente la idea de posibilidad.

Para Rafael Argullol “(...) ningún proyecto arquitectónico (poético, musical o pictórico) si es ambicioso y auténtico, deja de llevar en sí la esperanza de una futura encarnación”,<sup>9</sup> por más que el presente le sea reactio. En este sentido, ciertas obras cinematográficas recrearon el pasado y también pudieron aventurarse a proponer lo que vendrá, de variadas maneras. Esto supone al cine como la integración por excelencia, con mayores o menores influencias de las demás artes en la pantalla, y donde para enmarcar la acción, la idea de ambiente y espacio arquitectónico es notoria.



Hugh Ferris, *La métropole du Futur*, Centro Pompidou, 1925  
Los dibujos de Ferris de los años veinte fueron transferidos casi literalmente para la creación de la ciudad en *Dick Tracy* (1990) y el paso a la virtualidad transformó la apariencia de otra ciudad “posible” en *Johnny Mnemonic* (1995)

Filme *Minority Report*

Tomado de Cine digital-escenarios de ciencia ficción, Océano, 2002

A lo largo de los años, la disminución paulatina de limitaciones técnicas y económicas del mundo real promovió el cine como un ámbito ideal para la práctica arquitectónica, sin duda acrecentando el vínculo entre arte y arquitectura en influencias directas entre ambas. En los últimos años, con la virtualidad de la mano de la construcción digital, sigue ampliándose el horizonte para la proyección arquitectónica real de hoy.

La transformación acelerada de las formas urbanas y arquitectónicas, que comprobamos a diario a través de múltiples publicaciones, lleva a reflexionar cuánto motivó el séptimo arte y cuánto se realizó de aquello propuesto como el futuro en la pantalla. El hábito corriente e inadvertido de vivir rodeado de imágenes nos ha cambiado. Con las imágenes del cine y la velocidad con la que discurren, el público es un examinador, pero un examinador distraído. Al igual que la articulación del espacio en arquitectura, aquí es la metamorfosis en el tiempo o si se quiere, su terrible carácter efímero, el que traspasa el hábito y será asimilado en forma universal de experiencia.

Entonces el cine, como ilusión filmada, comprende apreciaciones sensibles sobre un mundo de formas compenetradas y materializadas desde lo imaginario. Espacios artificiales, una mezcla de formas pasadas y futuras, conducen a interrogarnos sobre su implicación significativa con la realidad urbana venidera. Efectivamente está vigente que el séptimo arte comparte con otras artes el delirio de afirmar la realidad, en la misma medida que la trasciende hacia lo posible. Así, de manera particular, el mito del futuro establece un complejo campo de exploración visual, particularmente en la conjetura que el arte en general hizo y hace de éste. Precisamente ahora, cuando en la llamada posmodernidad se anunció que "no hay futuro que se pueda anticipar",<sup>10</sup> se rompió lo establecido en la modernidad. Allí donde la arquitectura y el cine ofrecieron paisajes impuestos de felicidad, posibles de ser alcanzados, hoy delinean otros escenarios, construidos desde la virtualidad y el escepticismo.

Sin embargo, una vez que el futuro se convierte en condición del presente, el presente se convierte en un solar complejo e irreductible. En esta percepción visual de las formas futuras, ningún paralelo tan semejante como arquitectura y cine para dar las posibles claves de las que el conocimiento científico en general carece, ya que cuanto más conocimiento se crea para

saber el futuro, menos podemos saber cómo será dicho futuro. Por lo tanto, se podría enunciar y afirmar que la ignorancia científica del arte (manifiesta en su audacia de proponer, apostar, arriesgar) no es causa de resignación, sino la expresión de nuestra libertad en nuestra proyección temporal.

El cine continúa siendo una experiencia onírica, acontecida sólo en una sala oscura, donde vemos construidos nuestros sueños. En el acto proyectual, también las imágenes atraviesan nuestra mente, y es ahí cuando delineamos los espacios. En ambas circunstancias tan semejantes, el hombre descubre las formas futuras.

En conclusión, constatamos que no existe una ciudad futura para el cine, sino muchas, al igual que arquitecturas proyectadas para el mañana. Por esto, siempre es estimulante, y a la vez melancólico, pensar en cuál será su apariencia más original. Sin embargo, en el cine, donde se puede materializar cualquier espacio ficticio, hoy comienza a revelarse un gran vacío. Como ejemplo, el director danés Lars von Trier utilizó para su filme *Dogville* un paisaje urbano a partir justamente de un vacío. Sirva esta cinta de ejemplo como un anuncio de que el horizonte de la sociedad urbana comienza a representarse desde la propia incertidumbre de sus imágenes.

#### Notas

- 1 La cita hace referencia a la figura de Platón en *La República*, como introductoria a la temática del ensayo.
- 2 Juan Antonio Ramírez, *Cinco lecciones de arquitectura y utopía*, Universidad de Málaga, 1981.
- 3 Helen Rosenau, *La ciudad ideal. Su evolución arquitectónica en Europa*, Alianza, Madrid, 1999.
- 4 Rudolf Amheim, *The power of the center. A study of composition in the visual arts*, 1982, Remigio Gómez Díaz (trad.), *El poder del centro*, 3ª. ed., Alianza, Madrid, 1998, p. 42.
- 5 Simon Marchán Fiz, "Las ideas estéticas en los albores del arte moderno", en *Los orígenes del arte moderno 1850-1900*, Fundación Mafre Vida, Madrid, 2004, pp. 345-346.
- 6 Según Alain Musset, "la ciencia ficción hizo hincapié en una de las amenazas que, en nuestras representaciones colectivas, hipoteca el futuro de las ciudades: su fin como ente político". Véase *Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el lado oscuro de las ciudades latinoamericanas*, Revista EURE, núm. 99, Santiago de Chile, p. 76.
- 7 Helen Rosenau, *op. cit.*, p. 18.
- 8 Jorge Glusberg, *Utopías*, Corregidor, Buenos Aires, 1994, p. 292.
- 9 Rafael Argullol, "La obra de arte inexistente", en *Revista Ñ*, núm. 117, Buenos Aires, 2005.
- 10 Norbert Bolz, *Más allá de las grandes teorías: el happy end de la historia en teoría de la cultura*, Fondo Nacional de la Cultura Económica, Buenos Aires, 2005, p. 181.