

## **Imagen e imaginario de la urbe. De la ciudad bidimensional a la ciudad digital**

Arturo Colorado Castellary

### ***IMAGO URBIS***

El arte digital y el turismo cultural están creando un nuevo patrimonio, que nace ya digital desde su origen, que bebe directamente del nuevo lenguaje que plantean las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Son dos sectores en pleno desarrollo que, a su vez, confluyen en la ciudad, el lugar privilegiado para la innovación y la creatividad. “La geografía de la producción de Internet es la geografía de la innovación cultural que, como ha demostrado Peter Hall, siempre estuvo centrada en los principales centros urbanos del mundo, y lo sigue estando”, nos recuerda Manuel Castells (1). Por ello, la ciudad digital es nuestro tema de investigación en su proyección de la imagen de la urbe a través de los nuevos medios y buscando sus orígenes en una historia de cómo la ciudad se ha visto a sí misma a lo largo de los siglos. El ejercicio resulta, además de estimulante, muy clarificador.

La ciudad ha sido centro esencial de creación e innovación cultural a lo largo de los siglos, fenómeno que se acrecienta en el siglo XXI, protagonizado por la concentración urbana y por el desarrollo de las TIC. A través de la historia de la imagen de la ciudad podemos realizar un apasionante recorrido desde la época medieval hasta la ciudad digital, en la que nos centraremos, para estudiar su recreación tridimensional y cuatridimensional, su inmersión virtual, a través de diversas experiencias y de sus significados.

Más que de arquitectura pintada o recreada, queremos hablar aquí de otro género iconográfico, directamente ligado al primero pero autónomo, que es el de la "imagen de la ciudad", de la Imago urbis: cómo es entendida la ciudad según cada período histórico, el ámbito urbano como caja construida y espacio humano, las relaciones o tensiones que se han establecido entre la concepción de la ciudad, con sus componentes arquitectónicos y espacios abiertos y las figuras o personas que la habitan.

La representación de la ciudad, del espacio construido, en la historia de la imagen no es sólo una manera, más o menos ingeniosa, perfecta o imperfecta, de dar una sensación espacial para situar una escena, del lugar de la narración de la imagen. Es, por encima de todo, una manifestación de la cultura visual, del pensamiento en imágenes, de la relación del ser humano con el mundo en el que vive, de la concepción del espacio que le rodea o de un espacio deseado.

### *La ciudad medieval*

La pintura románica niega la representación de un espacio realista, pero no por ello deja de construir una nueva dimensión espacial imaginada. En este espacio intuido las figuras representadas quedan aisladas del mundo real, insertas sobre fondos neutros y monocromos y en un solo plano. La pintura románica se atiene a la bidimensionalidad del marco y en él el creador de imágenes crea un espacio ideal que nada tiene que ver con el circundante. Pero cuando se quiere sugerir cierta ubicación de la escena, el artesano pintor no duda en pintar plantas y árboles, o incluso estructuras arquitectónicas, pero son elementos que no pretenden crear sensación de profundidad ni de distribución espacial, y menos urbanas, son formas estereotipadas que buscan una división del plano, más atentas a la llamada "ley del esquema interior" que a la sensación espacial. En el museo del Prado se conservan parte de las pinturas de San Baudelio de Berlanga, seis paneles de murales transportados sobre lienzo, que decoraban la iglesia mozárabe de comienzos del siglo XI. De estos paneles elegimos el denominado *El elefante* por el interés que posee para nuestro tema: además del carácter imaginario del animal, éste transporta sobre su lomo una especie de construcción, castillo o conjunto urbano, de peculiar configuración bidimensional. Nos llama la atención por su temática profana y guerrera, por sus influencias orientales y su vinculación a los Beatos mozárabes, pero especialmente por su rareza y por la temprana intención naturalista.

Muchos son los factores que permiten hablar de un cambio profundo en el siglo XIII, siglo en el que se afirma el poder real, se configuran las fronteras de los reinos europeos, resurgen con fuerza las ciudades, aparecen las universidades y la Escolástica y se configura un nuevo espíritu religioso con el declinar de la vida monástica y el desarrollo del clero urbano. Dos aportes teóricos, en la religiosidad y en el pensamiento filosófico, se encuentran en la base del nuevo lenguaje artístico: en el siglo XII se traduce a Aristóteles y sus ideas estéticas se extienden durante el siglo XIII por toda Europa; en ellas la sensación priva sobre la abstracción, pues el arte imita a la naturaleza, no limitándose a copiarla, sino a recrearla. Al mismo tiempo se produce una profunda transformación de la religiosidad de la mano de Francisco de Asís, que nos transmite una nueva dimensión del hombre, en lo que se ha denominado primer humanismo, inmerso en el mundo que le rodea.

La humanización del lenguaje artístico es el logro del Gótico, que se manifiesta no sólo en la captación de los estados de ánimo, frente al hieratismo de lo románico, sino en el acercamiento a la realidad de la naturaleza y del ámbito de lo humano y, lógicamente, en la representación del contexto urbano, donde el propio arte se desarrolla. En los dos centros creadores, Florencia y Siena, desde Cimabue y Duccio, se va gestando una nueva concepción espacial en la pintura que sin alcanzar la perfección matemática del siglo XV, alcanza a representar mediante una proyección axonométrica un espacio verosímil. Lo importante es que los hombres, los animales y los árboles ya no lo parecen por su forma sino por el espacio que ocupan, aunque este sea todavía imposible o imperfecto.

En el museo Thyssen podemos contemplar una obra extraordinaria de Duccio di

Buoninsegna, *Cristo y la Samaritana* (1310-1311), que formaba parte de la obra bifronte de la famosa *Maestá* de la catedral de Siena. En esta pequeña tabla al temple, Duccio nos muestra su capacidad narrativa y su vigor expresivo en la escena en la que Cristo, sentado sobre el brocal del pozo de Jacob, aparece en conversación con la samaritana. A la derecha, aparece la ciudad de Samaria, por cuya puerta surgen los discípulos asombrados de que el Maestro hable con una mujer. A pesar de los evidentes convencionalismos en la representación arquitectónica y en la proporcionalidad, es de una gran eficacia visual, constituyendo uno de los primeros ejemplos en la irrupción de la imagen verosímil de ciudad en la pintura.

Pero más que un problema de "perfección visual o perspectiva", lo importante de la irrupción de la ciudad en la pintura del Trecento es su inclusión coherente en la narración pictórica. Tal como afirma Juan Antonio Ramírez (2), "todos los edificios, figuras y fragmentos del paisaje poseen una sólida cualidad "objetiva": la arquitectura pintada tiende a ser simbólica, iconográficamente motivada".

La escuela florentina del siglo XIV ofrece un gran interés en nuestro ámbito, con las figuras destacadas de Cimabue, el creador de la escuela, y especialmente Giotto, el pintor-arquitecto, tal como ha estudiado Lorenzo Gori-Montanelli (3). En el Museo del Prado hay dos obras de gran interés para ver el paso a la creación de un espacio pictórico urbano en la escuela florentina del Trecento: *San Eloy ante el rey Clotario* y *San Eloy en el taller de orfebrería*. Obras todavía anónimas, que formaban parte de una predella, que han sido atribuidas a Tadeo Gaddi, Bernardo Daddi o Nardo di Cione. Hoy día se atribuyen al Maestro de la "Madonna de la Misericordia", uno de los principales artistas de la pintura florentina de la segunda mitad del Trecento, destacado especialmente por la recreación espacial, en la que L. Marcucci (4) ha visto un antecedente de la organización espacial del joven Lorenzo Monaco. A pesar del fondo de oro, recrea un sugerente espacio urbano de arquitectura casi imposible, donde se desarrollan las escenas narrativas. La importancia de la representación de la ciudad es tal que marca su protagonismo, constituyendo el marco de la escena, la escena en sí misma y el escenario.

### ***Ciencia y símbolo en la ciudad***

La ciencia y el arte presentan en el Renacimiento una curiosa y fructífera unión. La nueva filosofía de la naturaleza, el espíritu de búsqueda y de experimentación impulsan al humanista a desprenderse de las especulaciones abstractas de los escolásticos, y este espíritu ilumina de la misma manera al artista. Conscientes de la necesidad de establecer unas bases sólidas sobre las reglas y el sistema de las artes, numerosos artistas y científicos se sintieron movidos a dejar por escrito sus pensamientos sobre el tema. Es el caso de Leon Battista Alberti, del pintor Piero della Francesca del fraile científico Luca Pacioli y de Leonardo Da Vinci.

La conquista de la naturaleza y la concepción unitaria de la obra, propias de la pintura renacentista, encontraron en el espacio construido el medio idóneo para desarrollarse, pues de la nueva exigencia para el arte —reproducir objetiva y

verdaderamente la realidad— resultó la invención de la perspectiva lineal; ésta fue una de las adquisiciones más características del Renacimiento y constituye todo un hallazgo en el sentido más auténtico del término. El importante descubrimiento se debe al arquitecto Filippo Brunelleschi, el caudillo del grupo de jóvenes artistas florentinos de la primera mitad del siglo XV, porque fue él quien proporcionó a los pintores los medios matemáticos para crear un espacio pictórico constructivo.

Los pintores, partiendo del estudio de la naturaleza, pretendieron descubrir las leyes o estructuras de la realidad e introducirlas en el cuadro según un método basado en principios geométricos; el método propugnaba que las imágenes se inscribieran en el interior de una "ventana" —tal como la denomina Alberti—, es decir, en el interior de un cubo abierto por un lado, especie de universo reducido donde reinan las leyes de la óptica y de la geometría. Y nada mejor para ello que las representaciones arquitectónicas o las vistas urbanas. De hecho, para muchos autores renacentistas pintura y perspectiva son casi sinónimos y por ello en la pintura renacentista vemos proliferar enlosados y columnas, edificios y calles. Y así es como la pintura se inserta, a veces incluso más que la propia arquitectura, en la creación de una ciudad ideal y utópica, donde rigen los principios de la racionalidad matemática propia del Humanismo. En opinión de Juan Antonio Ramírez, "la nueva arquitectura renacentista, entendida como un todo coherente, surge primero en las descripciones literarias y en las representaciones gráficas ¿Cómo desdeñar, pues, la consideración del campo prodigioso que constituyen los edificios y ciudades pintados en los cuadros y murales de los siglos XV y XVI?" (5).

Podemos calificar de contundente la representación perspectiva en la obra de Andrea Mantegna, *El tránsito de la Virgen* (c. 1461, Prado). El enlosado, la arquitectura y la composición en "U" de los apóstoles crean una maravillosa caja renacentista, abierta al fondo por un gran ventanal a los canales del Mantua, creando este "doble espacio" tan peculiar de la pintura italiana del norte.

En *La anunciación* (c. 1465, Thyssen) de Gentile Bellini, que lleva el doble espacio a su paroxismo, es tal la importancia de esta vista urbana en la pintura que el tema de la anunciación, separados el ángel y la Virgen por la propia arquitectura, pasa a un lugar secundario. Esto nos lleva a la distinción que realiza Gori-Montanelli entre "arquitectura-ambiente" y "arquitectura-objeto" (6), cuando ésta se destaca de tal manera que puede asumir un papel protagonista en la representación pictórica. Un marco de ciudad ideal, matemática y utópica, para acoger la llegada del Salvador. Gentile Bellini es, junto a Vittore Carpaccio, el iniciador de una tradición veneciana que tendrá un gran desarrollo en la pintura de la ciudad de los canales: la representación de escenas bíblicas en el marco urbano de la ciudad veneciana, como una actualización del mito religioso, que se incorpora a la vida cotidiana en el entorno urbano.

Algo muy diferente ocurre en Flandes en el siglo XV, donde el espacio urbano o la arquitectura, que vemos en numerosos ejemplos, son manifestación de lo cotidiano y representación simbólica. En *Los Desposorios de la Virgen* (Prado), atribuido a Robert Campin, vemos una curiosísima iconografía: dos estilos arquitectónicos, que hoy llamamos románico y gótico, sirven para enmarcar la antigua y la nueva Iglesia,

que la llegada de Cristo inaugura. En la primera escena, un templete circular de columnas salomónicas, que se basa en la Cúpula de la Roca como representación del templo de Salomón, sirve de marco para la escena del milagro del florecimiento de la vara de San José. El templo gótico sirve de marco a los desposorios de un viejo y asustado san José con una hermosa María.

### *La ruptura del espacio urbano*

Las diversas caras que adopta el Manierismo difieren unas de otras, pero comparándolas en su conjunto con el arte del Clasicismo renacentista presentan todas ellas un fondo común, un cambio de mentalidad producido por los acontecimientos históricos de crisis y enfrentamientos ideológicos y religiosos, que se manifiesta en una doble vertiente: el anticlasicismo, que, sin perder el papel de modelo de la Antigüedad, opta por la pérdida de la contención y la serenidad, y, en segundo lugar, el antihumanismo, al carecer de la confianza plena de la razón y en el libre albedrío que había caracterizado al Renacimiento. Aquellos programas artísticos que intentaban conciliar los viejos principios del paganismo con la Escolástica no podían ahora sino levantar sospechas de falta de acatamiento a la ortodoxia en un momento en que la Iglesia y los Estados veían consumarse la división religiosa y política de Occidente.

La destrucción del espacio unitario que había caracterizado al Renacimiento, rechazando o trastocando la perspectiva lineal centralizada, da lugar a una deformación fantástica de la escena pictórica, creando puntos de fuga desplazados o múltiples con un encadenamiento inédito de los elementos, multiplicando los centros de atención y descentrando el tema principal de la obra. El espacio construido y verosímil del Clasicismo es sustituido por un espacio arbitrario. En el Manierismo, el paisaje urbano queda desnaturalizado con una visión subjetiva que trastoca edificios y calles.

Tintoretto es ejemplo esencial de la pintura de recreación urbana de la escuela veneciana del siglo XVI. Su obra es uno de los capítulos más apasionante en la conquista urbana de la pintura, siguiendo en la tradición veneciana iniciada por Carpaccio y Gentile Bellini de actualización del mito religioso a través del entorno urbano. Sólo que ahora, siguiendo la tendencia dominante en la crisis del Renacimiento a la fantasía, la irrealidad y la ficción, se abandona la representación de un espacio urbano verosímil y el pintor se permite numerosas libertades para adecuar la ciudad ideal a las necesidades de la narración. El caso más evidente es *El lavatorio* (1547, Prado). La complejidad espacial, la alternancia de zonas de luz y de sombra y el desplazamiento de la escena principal con la importancia concedida a las secundarias, parecen soluciones de Tintoretto para que nuestra mirada se escape hacia el canal o calle de esa ciudad de apariencia antigua y de perspectiva desplazada y acelerada. El efectismo teatral, basado en ilustraciones de Serlio, resulta de gran eficacia simbólica y narrativa. Las majestuosas construcciones nos sugieren el recuerdo de Jerusalén, desapareciendo cualquier pasión arqueológica por una representación de un esplendor urbano de futuro.

### *La urbe como género pictórico*

Tras la irrealidad del Manierismo, el Barroco supone una vuelta consciente al realismo, que se manifiesta en diversos grados de intensidad, pero que parte siempre del rechazo de un sistema de valores que niegue la observación de la naturaleza. Es un realismo dirigido, al mismo tiempo, a los sentidos —el naturalismo— como al intelecto —el clasicismo—. De hecho hay que esperar al siglo XVII para que la ciudad aparezca como género pictórico independiente, especialmente en la recién independizada Holanda. No es de extrañar esta innovación, pues en opinión de Helen Rosenau, "las ciudades europeas recibieron muchas veces sus rasgos principales y sus monumentos más impresionantes durante la época del barroco" (7).

En Italia el género de las vistas urbanas puede encuadrarse en una visión de la ciudad como espectáculo, en la que pronto aparecen pintores especialistas. Es el caso de Viviano Codazzi, realizador de grandes perspectivas urbanas y arquitectónicas a las que otros pintores añadían las figuras, como vemos en *La plaza de San Pedro* del museo del Prado; nos muestra una fantástica perspectiva antes de la reforma de Bernini.

Durante el siglo XVII Holanda desarrolla una pintura plenamente singular, prácticamente al margen de las grandes corrientes del arte europeo. Es el mejor ejemplo de cómo la base social e ideológica —la burguesía y el calvinismo— influyen de manera directa en la concepción artística. La pintura holandesa opta por la realidad, por la captación minuciosa del entorno de la sociedad burguesa, que de esta manera se autoafirma socialmente. Y su ámbito fundamental es la ciudad, que aparece como espacio humano y cotidiano. La pintura capta sus calles, canales y gentes (Berckheyde: *El mercado de flores de Amsterdam*, 1686, Thyssen), sus edificios más significativos (Saenredam: *La fachada occidental de Santa María de Utrecht*), el interior de establecimientos comunales (De Hoock: *La sala del Consejo del Ayuntamiento de Amsterdam*, 1661-1670) y de sus iglesias (Emanuel de Witte: *Interior de una iglesia gótica*), pudiendo contemplar todas estas obras en el museo Thyssen, que tan importante colección de pintura holandesa posee.

El caso de los clasicistas franceses asentados en Italia, Poussin y Claude Lorrain, es diferente; de alguna manera mantienen, a partir de los modelos de la Antigüedad, la visión de la ciudad como ideal. En el museo del Prado se encuentra la obra de Poussin *Paisaje de la antigua Roma* (1651) y las de Claude de Lorraine: *Embarco de Santa Paula Romana* (1639), que es buena muestra de esta recreación idealizadora. En opinión de Helen Rosenau, "Poussin y Lorrain introdujeron pueblos de ensueño en un paisaje idealizado y, más en concreto, hay que destacar el talento de urbanista de Poussin, demostrado en la claridad de concepción y regularidad de construcción de las casas que utiliza para resaltar sus temas grecorromanos o veterotestamentarios. Para él la ciudad formaba parte del paisaje ideal" (8).

### ***La ciudad recreada***

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*", cuyo protagonista exclusivo es la ciudad, sus edificios y gentes. Lo que más me atrae de este tema es el cambio de consideración que se ha producido en los últimos años sobre las vistas venecianas, especialmente de Canaletto. Me refiero a la creencia generalizada de que Canaletto representó Venecia con precisión minuciosa, exactitud realista y objetividad, utilizando para ello la imagen prefotográfica de la cámara lucida. Sin embargo, a partir de la aportación de André Corboz, los límites entre realidad y fantasía, entre *vedute* y *capricci*, en Canaletto se desdibujan. De Canaletto podemos contemplar en el Museo Thyssen obras esenciales como *El Gran Canal desde San Vio*, en Venecia (C. 1724) y *La plaza de San Marcos hacia la Basílica* (C. 1724), ambas de los albores de las *vedute* de Canaletto, y *El Bucentauro en Venecia* (C. 1745-50), de factura más libre y luminosidad más intensa. Tal como afirma Tomás Llorens, conservador Jefe del Museo Thyssen, en el catálogo de una exposición reciente, "las deformaciones a las que Canaletto sometía la imagen de la ciudad de los canales no eran simples muestras de debilidad frente a las tentaciones de la fantasía; respondían a un plan encaminado a embellecer a Venecia con engaño, un plan para influir inadvertidamente sobre la memoria de los viajeros que en el futuro, lejos ya de la ciudad, iban a contemplar su imagen pintada al óleo mezclando el recuerdo con el deseo de visitarla de nuevo" (9).

Nadie sin embargo ha puesto en duda la mayor libertad poética de Bernardo Bellotto, sobrino y discípulo de Canaletto, como podemos ver en la *Vista idealizada en torno a Padua*, (c. 1745, Thyssen) o la mayor libertad de pincel de Francesco Guardi, como en *El Gran Canal con San Simeone Piccolo y Santa Lucia* (c. 1780, Thyssen), difusas sus vistas venecianas en una luminosidad polvorienta que les confiere una mágica poética. Como afirma André Corboz, "en última instancia, efectivamente, no es "Venecia lo que se nos muestra, sino la magnificación de su mito" (10).

### ***La multivisión de la ciudad moderna***

La libertad interpretativa de las *vedute* venecianas presagia la libertad del artista moderno, entre los que Goya es el primero. Ya en su etapa de pintor de cartones para tapices para la familia real crea una maravillosa panorámica de Madrid en el boceto titulado *La Pradera de San Isidro* (1788, Prado), en la que se combinan la precisión topográfica de la vista urbana con la evocación de la fiesta en el día del santo patrono de Madrid, invitando al maravillado espectador a participar; Nada tiene de objetiva esta visión, pues Goya nos envuelve con su entusiasmo a introducirnos en un mundo urbano festivo y mágico. Pero su espíritu crítico de inspiración ilustrada (11) encuentra en otro cartón para tapiz titulado *La boda* (1791, Prado) la vía para la crítica social en el ámbito urbano. Años después, la ciudad es también parte esencial para el denominado

díptico sangriento: la Puerta del Sol como espacio para *La carga de los mamelucos* (1814, Prado) y la ciudad como testigo mudo de *Los fusilamientos de la Moncloa* (1814, Prado).

Uno de los períodos más apasionantes de la relación iconográfica entre ciudad y pintura es el de la época contemporánea, que ha sido tratado brillantemente por Simón Marchán Fiz (12). El autor parte del doble trasiego contaminante entre pintura y arquitectura, afirmando que "si intrigante puede resultar rastrear las contaminaciones de las arquitecturas y la ciudad en la pintura a través sus cristalizaciones o vestigios icónicos en un período tan refractario, a primera vista, a las imágenes y las cadenas iconográficas, no menos lo será explorar las vetas de cómo ciertas poéticas figurativas, fundamentalmente pictóricas, informan a ciertas arquitecturas" (13). Lo cierto es que, centrándose en lo pictórico, en una primera impresión ésta tarea parece casi imposible por ser el espíritu de las vanguardias contrario a la representación renacentista del espacio y, por lo tanto refractarias a la tradición perceptiva tridimensional que supone la arquitectura y la ciudad. Sin embargo, la realidad es más iconográfica e interpretativa de lo urbano o motivo de experimentación de nuevos lenguajes, dando lugar a variadas visiones de la ciudad moderna.

Los impresionistas encuentran en la ciudad uno de sus temas esenciales, incitados a captar las instantáneas de las calles, de su vivacidad y efervescencia moderna, como podemos ver en *La calle Saint-Honoré después de mediodía. Efecto de lluvia* (1897, Thyssen) de Pissarro. Y la ciudad moderna se despliega ante nuestros ojos, unas veces como ensoñación de una ciudad apocalíptica y tambaleante (Georges Grosz: *Metrópolis*, 1916-17, Thyssen) y como el lugar de la locura, en el que el hombre se ve sometido a la vorágine del trasiego urbano. De ella se adueña la pobreza, la mendicidad y la crueldad (Georges Grosz: *Escena callejera*, 1925, Thyssen) o es el ámbito propicio para lo más bajos instintos, en calles de perspectiva acelerada y colorido discordante (Kirchner: *Calle con buscona de rojo*, 1914-1925, Thyssen). El pintor americano Hopper nos da la interpretación quizás más sentida: la soledad entre la muchedumbre de la ciudad (*Nighthawks*, 1942, Instituto de Arte de Chicago). Y, finalmente, el Pop Art apunta a una sociedad deshumanizada, en el que la tecnología ha suplantado al hombre en la calle (Richard Estes: *Cabinas telefónicas*, 1967, Thyssen). Pero la ciudad es también motivo para la experimentación de nuevos lenguajes a lo largo de todo el siglo XX.

## **LA CIUDAD DIGITAL**

Y llegamos así a finales del siglo XX e inicios del XXI, a la sociedad que ha sido denominada como de la Información y del Conocimiento, conceptos que han sido muy debatidos y sobre los que no hay un acuerdo unánime para su definición (14). Lo cierto es que en nuestra época se ha intensificado de manera exponencial la relación entre las TIC y la ciudad, surgiendo el concepto de ciudad digital. Este fenómeno se inserta en la liberalización de las telecomunicaciones, en la demanda urbana de servicios y en el impulso político, que han generado cambios profundos en la forma de

trabajar, de acceder a la información, de aprender y de vivir, cambios que afectan a todos los ciudadanos a ritmo acelerado y a todos los niveles.

Las ciudades digitales crean una comunidad definida en la que se aplican un conjunto de soluciones tecnológicas en torno a una estrategia de cooperación y de servicios, coordinados por la Administración y por el mercado. Uno de estos servicios consiste en suministrar información sobre la propia ciudad, incluyendo datos de interés cultural y turístico. No es este el lugar para el estudio de la diversidad de servicios tecnológicos que ofrece la ciudad digital (15), pero sí de establecer, en este apasionante recorrido que llega a su fin, cuáles son los parámetros de la recreación de la imagen de la ciudad en este ámbito, a qué nos invita y qué imagen produce del fenómeno urbano contemporáneo, a través del lenguaje hipermedia.

El hipermedia constituye un auténtico reto para la imagen de la ciudad y la creación de conocimiento. Exponemos aquí, sintéticamente, las oportunidades que ofrece la cultura digital en creatividad, explotación de la comunicación interactiva y difusión del ámbito urbano (16). La ciudad digital nos ofrece en primer lugar una recreación de entornos tridimensionales. El hipermedia ofrece posibilidades extraordinarias de visita a través de la recreación en 3D, que nos da la posibilidad de acceder a lugares a veces vedados a los visitantes, de reconstruir ámbitos desaparecidos o de recuperarlos de una actuación deformadora (17).

La ciudad digital nos ofrece, en segundo lugar, la recreación de entornos cuatridimensionales, al incorporar la dimensión temporal. Esta recuperación del tiempo permite, a su vez, ubicar en su emplazamiento original espacios u objetos culturales que por los desastres naturales, la destrucción o el saqueo han desaparecido o se encuentran en otros lugares. En este sentido, existen experiencias realmente apasionantes en la recreación de las ciudades históricas; el programa Nu. M.E. (NUEvo Museo Elettronico) de la Universidad de Bolonia, dirigido por Francesca Bocchi, es un magnífico ejemplo de visión en 4D (incorporando la evolución del espacio urbano) de una ciudad histórica, basada en una cuidada documentación que permita una fidedigna reconstrucción de Bolonia desde el siglo XI hasta nuestros días (18).

La ciudad digital nos ofrece, en tercer lugar, una imagen de inmersión, invitándonos a meternos dentro de la ciudad y a vivirla. El espacio tridimensional nos permite pasearlo a través de la recreación multidimensional o imagen virtual. La imagen multidimensional es una de las creaciones fundamentales del lenguaje hipermedia, que supone una auténtica innovación y que tiene implicaciones esenciales en la manera de acceder al conocimiento. Supone cambiar, aunque sea por un momento, el propio espacio por el que la tecnología nos pone delante y en el que nos integramos como nuestro propio. El proyecto SANTI (Sistema Avanzado de navegación sobre Terrenos Interactivo) ha mostrado la enorme capacidad de las TIC para la aproximación al espacio tanto rural como urbano y para su inmersión en los mismos. Con motivo del Xacobeo 99, realizó una aplicación a tiempo real del territorio gallego sobre pantalla superpanorámica, en la que el usuario controla la navegación para descender a nueve ciudades significativas del camino de Santiago, yendo a pie de calle para visitar sus monumentos y espacios urbanos (19).

La ciudad digital nos permite, a su vez, participar en la historia de la ciudad, a

través de sus acontecimientos del pasado y de sus personajes. Un ejemplo reciente es la reconstrucción digital de antiguo barrio musulmán *Sinhaya* de Zaragoza. Este entorno de los siglos X al XII, descubierto en unas excavaciones iniciadas en 2001, ha sido recreado digitalmente en sus calles, casas y tiendas. Para que el “visitante” pueda apreciar y experimentar cómo era la vida en su ciudad en aquellos años, se han incorporado a la imagen digital personajes vestidos con trajes de época (20).

La ciudad digital permite al visitante interactuar con todo este ámbito multidimensional. Para que una aplicación informática, por muy sofisticada que sea, pueda ser entendida como realidad virtual, el usuario debe poder actuar sobre su entorno, moverse libremente, sentirse realmente inmerso en un nuevo medio. Un buen ejemplo que une visita virtual, interactividad y recreación del entorno urbano es la organizada por los artistas Jan Torpus y Nickolas Neecke en la ciudad de Basilea. El turista virtual (equipado con gafas digitales, casco con cámara, micrófonos y auriculares, suelas con sensores y un ordenador a la espalda) visita el barrio medieval de Sant Alban. Libre de elegir lugares y tiempo, ve y oye espacios y sonidos recreados, asistiendo sorprendido a la aparición de soldados en las murallas medievales o de personajes que le acompañan en su visita (21).

La ciudad digital inteligente permite, por lo tanto, aplicaciones muy diversas con objetos, personajes, espacios, tiempo, pero sobre todo supone un cambio radical del espectador-protagonista frente a la imagen. Ya no se trata de la representación tridimensional creada en el Renacimiento y que, a pesar de todos los ataques de las vanguardias, sigue perviviendo en la mayoría del público. Definitivamente la virtualidad rompe la “ventana” de Alberti para entrar dentro de la imagen, viviendo otra realidad.

### **LA IMAGEN DE LA CIUDAD MULTIDIMENSIONAL**

Y esto nos lleva a una de las cuestiones fundamentales en la nueva cultura digital y la imagen que crea de la ciudad. En el panorama de falta de clarificación de los términos en el campo de la cultura digital, el concepto del que más se ha abusado y que más se ha manipulado ha sido el de “realidad virtual”, que tal como es utilizado habitualmente se identifica lo virtual con lo falso por ficticio; tanto se ha insistido en ello que popularmente se utiliza como opuesto a lo real (22). Sin embargo, la realidad virtual es simplemente la recreación de espacios que permite una inmersión en los mismos a través de la utilización de periféricos. Por ello podríamos proponer aquí, en el ámbito de recreación de espacios, la sustitución del término “virtual” por el de “multidimensional”.

Según Luis A. Hernández y Diego Gutiérrez, “Las imágenes tradicionales, impresas o presentadas en una pantalla, fotografiadas o generadas a partir de un modelo 3D del objeto se constituyen siguiendo la metáfora de Booker “los dibujos son como ventanas a través de las cuales se ven las cosas”. (...) Un entorno inmersivo pretende por contra eliminar esta división haciendo que el espectador se convierta en parte de lo representado, que el escenario virtual sustituya al lugar en el que se

encontraba hasta ahora para que el entorno virtual pase a ser percibido como realidad” (23).

Por otro lado, y para deshacer ciertos malos entendidos sobre el concepto de virtualidad, Manuel Castells propone el de “cultura de la virtualidad real”:

“Es virtual porque está construida principalmente mediante procesos virtuales de comunicación de base electrónica. Es real (y no imaginaria) porque es nuestra realidad fundamental, la base material con la que vivimos nuestra existencia, construimos nuestro sistema de representación, hacemos nuestro trabajo, nos relacionamos con los demás, obtenemos información, formamos nuestra opinión, actuamos en política y alimentamos nuestros sueños” (24).

La clave quizás radique en las palabras de John Berger al dilucidar sobre las fronteras entre la realidad y lo visible:

“Tal vez la realidad, tantas veces confundida con lo visible, exista de forma autónoma, aunque éste ha sido siempre un tema muy controvertido. Lo visible no es más que el conjunto de imágenes que el ojo cree mirar. La realidad se hace visible al ser percibida (...) Lo visible es un invento. Sin duda, uno de los inventos más formidables de los humanos. De ahí el afán por multiplicar los instrumentos de la visión y ensanchar así sus límites” (25).

Y esos “instrumentos” llegan en la cultura digital a su máximo refinamiento, pues no sólo se dirigen a la visión sino a otros sentidos para que le aporten información acerca del mundo virtual en el que se le pretende introducir (26). Un proyecto que seguramente podrá saciar nuestros sueños de recreación de espacios desaparecidos y de visita inmersiva al pasado es el denominado “Rome Reborn” de la Universidad de California en Los Ángeles, que tiene como objetivo reconstruir la antigua ciudad de Roma, con la fecha de 2020 para el acceso por Internet.

Finalmente, la clave puede radicar también en la distinción entre representación y simulacro. Los mundos virtuales no tienen por qué ser semejantes al mundo real, aunque esta sea la obsesión de muchos ejemplos que encontramos. El mundo virtual lo que pretende es trasladar al usuario a otra realidad, que envuelva a todo el edificio de la representación, que de esta manera se convierte en un simulacro en sí misma.

El hipermedia aplicado a la ciudad digital inteligente niega el farragoso volumen o la visión lineal y externa de la ciudad y obliga al autor a replantear su visión sobre la misma. Le ofrece la imagen en 3D, el tiempo, el audio, la grafía, la interactividad con el visitante y le impulsa a la creatividad. Además, para el visitante supone una incursión de búsqueda a través del descubrimiento de posibilidades de información y de juego insospechados. La UNESCO, con sus ciudades Patrimonio de la Humanidad, y la Unión Europea, con las capitales europeas de la cultura, iniciativa que desarrolla desde 1985, están potenciando la difusión de estos espacios, que tienen en sus sedes de Internet un extraordinario campo de creatividad y de promoción. Las visitas virtuales *on line* constituyen uno de sus mayores atractivos.

El lenguaje hipermedia nos obliga a replantearnos muchas cosas de nuestras disciplinas y a dar una nueva perspectiva de los contenidos a través de la interactividad y de la creatividad. Me refiero a la posibilidad que aporta el hipermedia de ofrecer al usuario la información y las imágenes de una manera no lineal. Esta idea se manifiesta

en las distintas opciones que se pueden ofrecer en el menú principal y que el usuario puede elegir libremente. Es de hecho el usuario el que organiza su personal acceso a la información según su criterio. Existe una tendencia, en mi opinión muy positiva, de eliminar el “menú principal” en los diseños hipermedia, que puede ser considerado como una reminiscencia de la cultura impresa, optando por una navegación a través de una concepción espacial, más acorde con el nuevo lenguaje digital. Esta nueva perspectiva, aumenta la idea de navegación libre sin esquemas previos y encuentra en la ciudad su ámbito más adecuado para su explotación.

La promesa del hipermedia no radica pues en la mera tecnología sino en el nuevo punto de vista de la cultura que aporta y de su desarrollo en la sociedad. Hay que incidir en la importancia de los contenidos y su diseño interactivo para entender el hipermedia no como mero soporte tecnológico, sino como auténtica renovación en los conceptos tradicionales estéticos, narrativos y de comunicación. Un programa inteligente sólo podrá surgir de una colaboración interdisciplinar entre expertos en software, en comunicación visual y en patrimonio cultural y urbano.

Según los informes de la UNESCO, las industrias culturales son uno de los sectores económicos de mayor crecimiento de las sociedades avanzadas de la economía mundial. Estas industrias culturales se concentran precisamente en las áreas urbanas, generando riqueza y creatividad. Según Castells, “se basan en la lógica espacial de los medios de innovación territorialmente concentrados y muestran una gran variedad de interacciones e intercambios cara a cara en el centro del proceso de innovación, algo que la interacción on line no contradice sino complementa” (27).

En esta ciudad digital inteligente parece resonar el concepto de “ciudad global”, parafraseando a McLuhan. 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. En la Europa occidental, a finales del siglo pasado, más del 80% de la población era urbana y en Estados Unidos el 75%. La concentración poblacional, de las tecnologías y de los dominios de Internet en las ciudades marcan y anuncian un desarrollo de las ciudades digitales, del concepto de la ciudad, de su creatividad y de su imagen.

### ***HISTORIA Y TRANSMISIÓN EN LA IMAGEN URBANA***

El género iconográfico de las "arquitecturas pintadas" ha gozado de cierto predicamento en el estudio de la imagen occidental, especialmente durante los períodos de la antigüedad clásica y del Renacimiento (28), así como en la Venecia del siglo XVIII; y podríamos decir que esta pasión por lo urbano se revitaliza en este inicio de milenio. Pero, tal como afirma Simón Marchán Fiz, no existe una visión global sobre este ámbito (29).

De la misma manera que Erwin Panofsky nos indicó que la teoría de las proporciones humanas es el reflejo de la historia de los estilos (30), que en palabras de este autor es tanto como decir la "voluntad artística", la representación del espacio —

construido o natural— en la imagen artística responde a una concepción del mundo, ligada a las características del soporte, de la tecnología y de su lenguaje y a las circunstancias históricas.

El enfoque mediológico, cuyo máximo representante es el francés Régis Debray (31) y cuyo medio de difusión es *Cahiers de Médiologie*, quizás pueda venir en nuestra ayuda al poner el acento en la transmisión, más que en la comunicación, porque “abordar el continente de “transmitir”, que no es visible al ojo y que, como todos los conceptos operativos, no se puede recibir como una experiencia inmediata, hay que trascender el horizonte de “comunicar”” (32). Esa perspectiva permite a Debray incluir bajo el concepto de comunicación “la circulación de los mensajes en un momento dado” y bajo el término de transmisión “todo lo que tenga que ver con la dinámica de la memoria colectiva”. Este concepto de “memoria colectiva” es de gran interés para el tema de la cultura y el concepto de ciudad.

La mediología estudia las correlaciones del corpus simbólico de una sociedad (religión, doctrina, arte, mentalidad, etc.) con las formas de organización (poder, iglesia, partido, escuela, academia, etc.) y con un sistema de comunicación, de archivo y transmisión del conocimiento (33). Debray pone el acento en la influencia de la tecnología en la transferencia de conocimiento, en lo que él denomina las “tecnologías de la memoria”. Desde este punto de vista, divide la historia en medioesferas, marcadas por una tecnología de la memoria dominante y que condiciona las creencias y la mentalidad colectiva:

1. Mnemosfera primitiva: período de las artes no escritas de la memoria
2. Logoesfera: el medio tecnocultural marcado por la invención de la escritura
3. Grafoesfera: el período marcado por la imprenta
4. Videoesfera: el período determinado por la imagen-sonido dominante.

Finalmente, Régis Debray acepta la sugerencia de Louise Merzeau de que esta última medioesfera no sería sino el preámbulo de la Hiperesfera, surgida del predominio de lo digital (34).

Pues bien, desde esta perspectiva y ateniéndonos a los periodos estudiados, durante la grafoesfera surge y se desarrolla la ciudad tridimensional, durante la videoesfera la visión de la ciudad está marcada por la impronta de la fotografía y el cine (35), para, finalmente, durante la hiperesfera, crear la visión de la ciudad multidimensional e inmersiva. El interés de la propuesta de la mediología para nuestros propósitos radica en unir en un mismo planteamiento una historia de las tecnologías de la memoria, el acceso al conocimiento y la concepción del mundo que de ello deriva. A modo de exponente, podemos destacar que con la grafoesfera, marcada por la invención de la imprenta, se impuso un patrimonio legible, tal como nos indica Louise Merzeau. Del siglo XV al XIX, la cultura se cristalizó en torno al mundo del libro, del signo escrito y de las instituciones que los producían, los autorizaban y los difundían. No en balde el Renacimiento es la época del nacimiento de la teoría del arte y de la historia biocéntrica del arte a través del libro.

Lo cierto es que, a pesar de que la pintura ha sido considerada (al menos hasta las vanguardias del siglo XX, marcadas por la fotografía y el cine) como una imagen

plana y fija, sin embargo, paradójicamente, ha representado la tridimensionalidad y la temporalidad. Ahora con la imagen digital las posibilidades se multiplican y el creador de imágenes recrea espacios y nos invita a participar en los mismo, nos lo hace acompañar de personajes, a interactuar, nos retrotrae al pasado, etc., bebiendo muchas veces en los procedimientos utilizados en otros tiempos para la recreación de la ciudad.

La historia de la *imago urbis* que hemos visto en este recorrido no es sino la conquista de la imagen y de sus dimensionalidades. Si queremos, desde la perspectiva de los estilos artísticos, el Gótico creó una imagen posible y habitable, el Renacimiento conquistó la tridimensionalidad, el Barroco el espacio atmosférico, el arte contemporáneo experimentó con ese espacio, el cine le dio movimiento y la cultura digital está aportando la inmersión multidimensional. Resulta realmente apasionante comprobar cómo la imagen de la ciudad que nos va mostrando cada período histórico entronca con las preocupaciones del hombre del momento. En el fondo, el concepto de la urbe es el concepto que posee el ser humano de sí mismo y de su acceso al conocimiento.

## NOTAS

- (1) Manuel Castells: *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Areté, Plaza Janés, Barcelona, 2001, p. 251.
- (2) Juan Antonio Ramírez: *Construcciones ilusorias (Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas)*, Alianza Editorial, Madrid 1983, pág. 68.
- (3) Lorenzo Gori-Montanelli: *Architettura e paesaggio nella pittura toscana. Dagli inizi alla meta del Quattrocento*, Leo S. Olschki Editore, Firenze, 1959.
- (4) L. Marcucci: *Gallerie Nazionali di Firenze. I dipinti toscani del secolo XIV*, Roma, 1965, pp. 134-136.
- (5) J. A. Ramírez, *op. cit.*, p. 67.
- (6) L. Gori-Montanelli, *op. cit.*, pp. 22 y ss.
- (7) Helen Rosenau: *The ideal city. Its Architectural Evolution in Europe*, 1983; traducción española: *La ciudad ideal*, Alianza, Madrid, 1986, p. 79.
- (8) Rosenau: *op. cit.* Pp. 88 y 89.
- (9) Tomás Llorens: "La ciudad y el deseo", en el catálogo de la exposición *Canaletto. Una Venecia imaginaria*, Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid, 2001.
- (10) André Corboz: "Perfil para una iconografía veneciana", en catálogo de exposición *Canaletto. Una Venecia imaginaria*, *op. cit.* P. 34.
- (11) Vid. AA. VV.: *Goya y el espíritu de la Ilustración*, catálogo de exposición, Museo del Prado, Madrid, 1988.
- (12) Simón Marchán Fiz: *Contaminaciones figurativas. Imágenes de la arquitectura y la ciudad como figuras de lo moderno*, Alianza Editorial, Madrid, 1986.
- (13) Simón Marchán Fiz: *op. cit.* p. 10.
- (14) Ver Arturo Colorado Castellary: "La Culture Digitale dans la Société de la Connaissance", *Culture Europe, Revue de presse internationale des professionnels de l'art et de la médiation culturelle*, N° 37, Especial dedicado a "Patrimoine et Multimedia", octubre-noviembre de 2002, pp. 8-9.

(15) En la teoría de las ciudades digitales suelen aplicarse seis conceptos básicos: comunidad cibernética, comunidad en línea, comunidad virtual, sistema de telecomunicación, gobierno electrónico y ciudad inteligente.

(16) Las limitaciones que ofrece hoy día Internet no permite el acceso on line de muchas de las experiencias virtuales de difusión de la ciudad. Es por lo tanto imprescindible acudir in situ a muchas de estas experiencias para poder acceder a las mismas. Esperemos que, a corto plazo, el sector industrial de la comunicación dé el salto definitivo a la ampliación de la banda ancha.

(17) Las experiencias de recreaciones tridimensionales son de las más importantes y apasionantes en el proceso de construcción del lenguaje hipermedia aplicado a la ciudad y al patrimonio. Como ejemplo de este esfuerzo, la Fundación Telefónica ha realizado varias de estas recreaciones con importantes resultados para Internet ([www.arsvirtual.com](http://www.arsvirtual.com)) con los monumentos más significativos del patrimonio español. Uno de estos proyectos es el dedicado a “Toledo y las tres culturas”, que comprende la recreación tridimensional para Internet de la catedral, la sinagoga del Tránsito y la ermita del Cristo de la Luz con visita por el interior y exterior de estos tres edificios. El proyecto Helsinki Arena 2000, iniciado en 1996, ha sido realizado por el Ayuntamiento de la ciudad y la Telephone Corporation y ofrece, además de los servicios habituales, el Museo Virtual, que permite el recorrido en un modelo en 3D de la historia de la ciudad, con la recuperación de edificios desaparecidos ([www.linturi.fi/HelsinkiArena2000/](http://www.linturi.fi/HelsinkiArena2000/)).

(18) [www.storiaeinformatica.it](http://www.storiaeinformatica.it). Vid. Francesca Bocchi y Rosa Smurra: “El proyecto Nu.M.E.: de la fuente documental a la reconstrucción virtual”, en *Actas del Congreso Internacional CULTURTEC 2002*, Editorial Complutense, Madrid, 2003.

(19) Vid.: <http://videalab.udc.es>

(20) Ver Grupo de Informática Gráfica Avanzada (GIGA) de la Universidad de Zaragoza: <http://giga.unizar.es>.

(21) Ver [www.torpus.com/lifeclipper](http://www.torpus.com/lifeclipper). Otro ejemplo es la aplicación para la catedral de Siena, en la que un guía, vestido de época renacentista nos explica las diversas partes del templo.

(22) Podemos encontrar cierto paralelismo en esta desconfianza hacia lo digital en el campo del fotoperiodismo. Su paso de lo analógico a lo numérico ha marcado que no quede tan claro que la fotografía evidencie la realidad por su mayor facilidad de manipulación. Sin embargo, es evidente que en todas sus etapas el fotoperiodismo ha podido, y de hecho ha realizado, poner en práctica mecanismos de manipulación de la imagen.

(23) Luis A. Hernández y Diego Gutiérrez: “Realidad virtual en el patrimonio. Experiencias prácticas”, en *Patrimonio Cultural y Tecnologías de la Información y la Comunicación. A la búsqueda de nuevas fronteras*, Edición a cargo de César Carreras Monfort, 3000 Informática, Cartagena, 2005.

(24) Manuel Castells: *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Areté, Plaza Janés, Barcelona, 2001.

(25) Jonh Berger: *Modos de ver*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

(26) Además de la vista, el primero de los sentidos que atiende para crear un mundo envolvente, la virtualidad se dirige al oído, con un entorno de audio especializado, al sentido vestibular, que permite la percepción de equilibrio, movimiento o gravedad, la kinestesia o sensación de postura corporal, etc. Ver Luis A. Hernández y Diego Gutiérrez, *op cit*.

(27) Castells, *op cit*, p. 255.

(28) J. A. Ramírez, *op. cit*.

(29) Simón Marchán Fiz: *op. cit.* Este autor ha realizado una brillante aportación respecto a la imagen de la arquitectura pintada y de la ciudad desde el último tercio del siglo XIX hasta finales del XX.

(30) Erwin Panofsky: en *El significado en las artes visuales*, Alianza Forma, Madrid, 1987.

(31) Ver, entre otros libros:, Régis Debray: *L'État séducteur, les révolutions médiologiques du pouvoir*, Gallimard, París, 1993 ; *Manifestes médiologiques*, Gallimard, Col. Hors Série, París, 1994 ; *Cours de Médiologie générale*, Gallimard, Col. Bibliothèque des Idées, París, 1994 ; *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, Barcelona, 1994; Transmettre, Odile Jacob, París, 1997; *Introduction à la médiologie*, Presses Universitaires de France, París, 1999. Traducción española: *Introducción a la mediología*, Paidós, 2001.

(32) Régis Debray: *Introducción a la mediología*, Paidós, 2001, p. 15

(33) Ver [www.mediologie.org](http://www.mediologie.org): *Qu'est-ce que la médiologie?*

(34) *Op. cit.*, p. 66-69.

(35) La visión de la ciudad a través de la fotografía y el cine merecería un estudio monográfico de gran interés.