

UNA MIRADA VERTICAL Y HORIZONTAL SOBRE EL ESPACIO URBANO. CARTOGRAFÍA DE UN DESCENSO VIRTUAL AL ESPACIO FÍSICO

ELIA TORRECILLA

Facultat de Belles Arts de València / Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia

Resumen

En este artículo se plantea realizar un recorrido desde el espacio virtual al espacio físico; una mirada vertical que comienza con la invención de la perspectiva en el Renacimiento, pasando por la construcción de los primeros rascacielos, hasta la actualidad, donde el globo terráqueo se presenta como un espacio abarcable y visualmente transitable a través de una interfaz.

Frente a la experiencia vertical que permite sobrevolar el espacio, se propone un aterrizaje para experimentar la visión horizontal, que es la mirada del peatón.

La actividad del caminar como experiencia estética posibilita establecer una relación y una experiencia directa con el propio espacio y sus habitantes para re-conocer un entorno que se presenta cada vez más abstracto; caminar es un acto que se practica como forma de apropiación del territorio, y en este sentido, son diversos los movimientos artísticos que han hecho del caminar una forma de producción de espacio; por nombrar sólo algunos ejemplos, desde la aparición de la figura del flâneur propuesta por Charles Baudelaire en la década de 1860, pasando por los dadaístas, las deambulaciones surrealistas, las derivas letristas y situacionistas... El método de caminar como experiencia estética se emplea como forma de construcción de la ciudad y como metodología de exploración urbana que permite realizar una representación del espacio desde un punto de vista íntimo, conceptual, subjetivo, psicológico, porque los paisajes que se forman en el imaginario del observador, son fragmentos del espacio construido durante la contemplación.

Palabras-clave: ESPACIO URBANO, ESPACIO DIGITAL, CAMINAR, SITUACIONISMO, ESPACIOS HÍBRIDOS

Abstract

This article poses a tour from the virtual space to physical space; a vertical sight that begins with the invention of perspective in the Renaissance, through the construction of the first skyscrapers, to the present, where the globe is presented as an understandable and visually passable through an interface space.

Faced with the vertical experience that allows fly space, a landing is proposed for horizontal viewing experience, which is the look pedestrian.

The activity of walking as an aesthetic experience enables the relationship and experience with the space itself and its inhabitants to re-learn an environment that has increasingly abstract; Walking is an act that is practiced as a form of appropriation of the territory, and in this sense, are diverse artistic movements that have made the walk a form of production space; to name a few examples, since the appearance of the figure of the flâneur proposed by Charles Baudelaire in the 1860s, to the Dadaists, the surrealists wanderings, the lyricists and Situationists drift ... The method of walking as an aesthetic experience is a form of construction of the city and urban exploration methodology, reflecting through this action a representation of space from an intimate, conceptual, subjective, psychologically point of view, because the landscapes formed in the imagination of the viewer, are fragments of the space created during the contemplation.

Keywords: URBAN SPACE, SPACE DIGITAL, WALKING, SITUATIONISM, HYBRID SPACES

1. INTRODUCCIÓN

Según la mitología griega, Dédalo e Ícaro fueron encerrados en el laberinto que ellos mismos construyeron por encargo del rey Minos. El laberinto era tan complicado, que la única forma de escapar de allí era volando, por lo que se fabricaron unas alas hechas con plumas y cera.

La visión cenital del espacio que ofrece este mito, es una experiencia de la que hoy se puede disfrutar desde cualquier parte a través de diferentes dispositivos tecnológicos y a través de herramientas como Google Earth, sin necesidad de disponer de unas alas que permitan sobrevolar el territorio. En la actualidad, si uno se encuentra atrapado en un espacio laberíntico, basta con tener un dispositivo móvil con alguna aplicación basada en el GPS para ser geolocalizado y guiado hacia la salida. Con la aparición y proliferación del uso de los medios tecnológicos se inicia un gran cambio en la experiencia que se tiene del mundo, ofreciéndole al usuario la posibilidad de ubicuidad, pudiendo estar presente en todas partes al mismo tiempo. Cuando se observa el espacio urbano a través de las nuevas tecnologías, se advierte una descomposición de la ciudad en elementos digitales. A través de la pantalla, los límites espaciales desaparecen mientras el tiempo se reduce a repeticiones compulsivas y el espacio se descompone en múltiples fragmentos. Como forma de recomponer estos fragmentos se propone un aterrizaje al espacio horizontal para tomar conciencia del espacio y para experimentarlo de forma directa a través del cuerpo, no sólo a través de la mirada. La actividad del caminar, empleada por los situacionistas, se ofrece como una herramienta de exploración del territorio en primera persona que permite hacer de la ciudad un espacio habitable, sentido, sensible y vivido.

2. UNA MIRADA VERTICAL

Ícaro desplegó sus alas y comenzó a volar. Desde lo alto, a este ser alado se le presenta una visión muy distinta a la que estaba acostumbrado y experimenta una ampliación del horizonte de la mirada, ofreciéndosele la posibilidad de rotación de la mirada en direcciones diferentes, la ubicación en ángulo agudo en relación con el plano del suelo, la posición para contemplar la planicie desde un escorzo perpendicular y, sobretodo, la plasticidad para cambiar esta perspectiva en cualquier momento con un simple batir de alas (Martínez Mora, 1998).

Ahora Ícaro debe aprender una nueva forma de mirar y encontrar sentido al conjunto de imágenes que se presentan en su campo visual, pues el mundo se le ha ampliado.

En un intento de representar la realidad tal y como se ve, desde un punto de vista humano, los artistas del Renacimiento comenzaron a indagar sobre las cuestiones técnicas de la representación del espacio tridimensional en un soporte plano. En el Quattrocento, tiene lugar una progresiva reducción de la complejidad material del mundo y se comienza a describir la relación que existe entre mirada y objeto, entre el sujeto observador y el elemento observado estableciendo las reglas de la perspectiva artificial. A partir de las obras de Brunelleschi y de los escritos de Alberti, se establecieron las bases de la perspectiva lineal que más tarde se enriquecería con las aportaciones de Leonardo Da Vinci.

Como indica la etimología de la propia palabra (del latín *perspectivus* que significa "relativo a lo que se mira" o "mirar a través de" (per-: a través, *specere*: mirar, observar), la perspectiva hace de la obra pictórica una ventana a través de la cual se muestra el espacio, que se convierte en algo calculable y abarcable a la mirada.

En la década de 1880 la experiencia de mirar a través de la ventana desde las alturas fue posible en las ciudades de Chicago y Nueva York con la construcción de los primeros rascacielos, ofreciendo al peatón la posibilidad de elevarse en las alturas gracias a la invención del ascensor, y observar por primera vez la ciudad desde un punto de vista cenital. Desde lo alto, tras esa

membrana de vidrio aparentemente invisible o neutral que se extiende entre el observador y el objeto observado, el espectáculo se convierte en imagen, alterándose o modificándose la realidad que aparece tras el cristal como un despliegue de fotografías en movimiento. El paisaje se transforma en figura, se inmoviliza y homenaja en cierta manera al observador mostrándose a sus pies, despertando cierto deseo de dominio, como ocurre cuando se visualiza un mapa. En la actualidad, la mayoría de nosotros poseemos diferentes tipos de ventanas a través de las cuales podemos disfrutar de las imágenes aéreas de ciudades de todo el mundo sin necesidad de desplazarnos. Si Ícaro podía sobrevolar el espacio y obtener diferentes perspectivas del mismo, ahora basta un simple click o un desplazamiento táctil sobre una pantalla sensible para obtener la vista de los dioses y adquirir la capacidad de estar en varios lugares al mismo tiempo. A este respecto, programas como Google Earth o Google Maps ofrecen imágenes de mapas desplazables, fotografías del mundo tomadas vía satélite y propone rutas entre diferentes puntos geográficos permitiendo visualizar el planeta entero a través de un mosaico de fotografías que transmiten la imagen del mundo fragmento por fragmento.

Llegados a este punto, Michel de Certeau nos servirá de puente para descender al espacio horizontal. En *Andar en la ciudad* (1990), De Certeau comienza describiendo el paisaje que observa desde arriba. Desde lo alto del World Trade Center contempla Manhattan a sus pies, una ciudad que se presenta como un todo en la que una masa gigantesca se inmoviliza bajo la mirada de Ícaro, a quien le propone un descenso allí donde termina la visibilidad y donde viven los practicantes ordinarios de la ciudad. Ícaro pasa de ser un voyeur a ser un paseante cuyo cuerpo se desplaza por las caligrafías que describen el texto urbano. De esta manera, contraponiendo el arriba y el abajo, distingue la figura del mirón o voyeur (arriba) y la del paseante (abajo) que es la persona anónima que camina, habita y experimenta la ciudad.

3. LA MIRADA HORIZONTAL

La visión horizontal sitúa al que mira cerca de lo que observa, proponiendo la producción de paisajes, la transformación del lugar y sus significados. Como explica Francesco Careri, una vez que el hombre ha cubierto sus necesidades primarias, la actividad de caminar se convierte en una acción simbólica que le permite habitar el mundo (Careri 2002, 20). De ese modo, al transformar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convierte en la primera acción estética que se introduce en los territorios de caos, porque es una forma de construir un orden nuevo con los elementos dispuestos en él y una alternativa a la rapidez con la que se vive hoy día.

Aunque el caminar es una actividad inherente al ser humano desde su existencia, no será hasta finales del siglo XVIII cuando esta acción cobre interés y aparezcan los primeros estudios que intentan establecer una relación entre el paseo, el territorio y el paisaje.

En la década de 1860, Charles Baudelaire se inspira en el cuento *El hombre de la multitud* de Edgar Allan Poe, para tomar la actitud del flâneur, refiriéndose a él como el artista-poeta de la moderna metrópolis; un hombre que vaga sin rumbo dentro de una multitud, pero sin formar parte de ella, dejándose llevar, haciendo del caminar una experiencia estética. Fue en este mismo escenario, en el París moderno por donde vagaba el flâneur, cuando el 14 de abril de 1921 los dadaístas realizaron su primera intervención urbana en la que empleaban el paseo considerándose la primera acción artística consciente basada en una actividad errante (Careri 2002, 79-83), y tres años después, en 1924, Louis Aragon, André Bretón, Max Morise y Roger Vitrac se situaron frente al mapa y al azar escogieron un lugar (Blois, Francia). Llegaron hasta allí en tren y comenzaron su viaje a pie, atravesando campos durante varios días, dando lugar a la primera deambulación surrealista, haciendo posible una técnica de exploración urbana. Pero los que más emplearon el paseo como arma de intervención estética y política, fueron los miembros del Situacionismo, una corriente de pensamiento, práctica política y artística inspirada por la Internacional Situacionista (1957-1972) que trabajaba con todo lo relacionado

con la construcción de situaciones, desarrollando un método científico para conocer la ciudad. A principios de los años 50, Guy Debord (fundador y principal teórico de esta corriente) estableció el concepto de deriva, una metodología de investigación espacial y conceptual de la ciudad a través del vagabundo, lo que conlleva una conducta lúdica-constructiva centrada en los efectos del entorno urbano sobre los sentimientos y las emociones individuales, reivindicando el nomadismo como forma de vida. Una herramienta táctica empleada para la experimentación del espacio desde la inmersión en el espacio mismo. Otra propuesta fue la psicogeografía, definida como el estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos (Andreotti, Costa 1996, 69), un método de cartografiar el espacio que surge ante la imposibilidad de reconocer la ciudad en los planos "oficiales" debido a la carencia de la visión subjetiva de las emociones que tienen lugar en sus calles.

En definitiva, con el planteamiento de estas propuestas, se busca construir una ciudad donde sea posible la interacción entre sus habitantes a través de la creación de situaciones y desde una presencia física en el lugar, para que las calles y las plazas no sean tan sólo un lugar de tránsito sino de disfrute sensitivo, creación colectiva y participación social.

4. CONCLUSIONES

Con la proliferación del uso de las nuevas tecnologías, los sujetos se desplazan por la ciudad conectados a través de sus dispositivos móviles mediante los cuales se comunican y comparten sus experiencias, experimentando una superposición de la perspectiva vertical y horizontal. Este uso de herramientas digitales en el espacio físico da lugar a los denominados espacios híbridos, que ofrecen nuevas experiencias de las dimensiones espacial y temporal y que da lugar a la aparición de la realidad aumentada, es decir, la visión que se realiza a través de un dispositivo tecnológico sobre un entorno físico, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Esta posibilidad de combinar lo físico con lo virtual supone una oportunidad de recuperar el espacio público a través de las nuevas tecnologías integrando la comunicación y el intercambio de información que tiene lugar en las redes sociales, al espacio urbano. De este modo, la hibridación del espacio físico y del espacio digital podría ser una respuesta a la fragmentación urbana y una solución para la recuperación del espacio público físico (Di Siena 2009), pues las nuevas tecnologías promueven la participación y la comunicación entre los individuos y caminar permite recuperar el cuerpo, ganar espacio y tiempo.

Referencias

- Andreotti, Libero; Costa, Xavier (eds). 1996. *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Ediciones Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Actar D.L.
- Careri, Francesco. 2002. *Walkscapes, el andar como practica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- De Certeau, Michel. 1990. *La invención de lo cotidiano. Tercera parte: Prácticas de espacio*. México: Editorial Cultura Libre.
- Debord, Guy. "La sociedad del espectáculo". *Revista Observaciones Filosóficas*. [accedido 10-05-2015] <<http://www.observacionesfilosoficas.net/download/sociedadDebord.pdf>>
- Di Siena, Domenico. 2009. *Espacios Sensibles, Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos*. Tesis doctoral, ETSAM.
- Martínez Mora, Martín. 1998. "El parpadear de Ícaro: un ejercicio hermenéutico". *Revista Sincronía*, número 6. México: Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades. Universidad de Guadalajara. Jalisco.