

# HACIA UNA REVALORIZACION DEL DISEÑO AMBIENTAL

por René Martínez Lemoine

“La triste ciudad de Santiago  
extiende sus piernas polvorientas  
se alarga como un queso gris  
y bajo el cielo duro y puro  
se ve como una araña muerta  
La cortaron de adobe triste  
los tétricos conquistadores  
y luego las moscas, el humo,  
los vehículos aplastantes,  
los chilenos pelando papas,  
los olores del Matadero,  
las tristezas municipales  
enterraron a mi ciudad,  
la abandonaron lentamente,  
la sepultaron en ceniza,

.....  
Todos los ricos escaparon  
con muebles y fotografías  
lejos, a la cordillera  
.....

“Anti-Ciudad”. Pablo Neruda

Parece apropiado recurrir a las palabras de un poeta para iniciar una discusión sobre temas de estética urbana. La razón fundamental es que el poema transcrito constituye una serie de postulados, o si se prefiere, el testimonio de una sensibilidad especial que se refiere a “ambiente urbano”.

Si la poesía es la voz íntima del hombre, expresada de una manera particular, no cabe duda de que podríamos transcribir este testimonio poético al lenguaje usado por los planificadores físicos. Naturalmente a riesgo de perder todo valor estético. Esperamos por lo menos conservar el espíritu ya que parece obvio que mueve, en este caso, a poetas y planificadores, el mismo interés por el marco ciudadano.

*Traduzcamos:* “La ciudad de Santiago ha crecido a lo largo de sus carreteras de acceso en forma desorganizada. La fotografía aérea muestra una forma urbana...”.

Pero no caigamos en la caricatura. La preocupación del poeta se expresa con legítima tristeza por la forma en que la ciudad, su ciudad, satisface las necesidades de sus habitantes.

Pasemos revista a la caracterización de Santiago: “triste ciudad”, “extiende”, “polvorientas”, “gris”, “duro”, “muerta”, “adobe triste”, “las moscas”, “el humo”, “vehículos aplastantes”, “olores del Matadero”...

La expresión poética da así forma a una premisa fundamental, el hombre ha fallado en la obtención de un ambiente urbano, satisfactorio tanto desde un punto de vista formal como ambiental y social.

Coincidencia curiosa, el título “Anti-Ciudad” corresponde a una

expresión empleada corrientemente en la literatura urbanística para referirse a la extensión urbana descontrolada, a ese "derrame" urbano que se traduce en vastas zonas sin cohesión interna ni identidad externa. Anti-ciudad como sinónimo de suburbio y de pérdida de los valores que conforman la sensación especial de urbano.

Infortunadamente la anti-ciudad no corresponde a una posición conceptual defendible dentro de la planificación como el anti-poema para la literatura.

En forma significativa esta anti-ciudad es capaz de provocar por lo menos una reacción estética. Desde otro ámbito, los grabados de Doré sobre las condiciones de la ciudad industrial, las caricaturas de Steinberg sobre la metrópolis moderna o las visiones desoladas de deterioro urbano de Ernesto Barreda constituyen también un testimonio de la reacción artística ante la forma material y la opresión espiritual que la ciudad impone.

Esta toma de posesión del artista ante la realidad, estética o no, de la forma urbana; y de la forma de vida, satisfactoria o no, que ella significa, es altamente sugestiva como respuesta crítica a las condiciones de vida urbana. Tales respuestas, no están por cierto restringidas a ciertas sensibilidades particulares. El hecho de que en la práctica la protesta ciudadana se exprese a través de voces aisladas no invalida la urgencia ni la necesidad de una actitud colectiva.

En otra parte de esta *Revista de Planificación*, se señalan las fuentes de que tales respuestas deberían provenir y se discuten las posibilidades del diseño referido al ambiente y al paisaje urbano como resultante de la interacción de pensamiento de la "sociedad" y de la *comunidad de diseñadores*.

En este sentido el diseño como actividad creadora reposa esencialmente en la capacidad del hombre para alterar su habitat con el fin de cumplir sus propios fines.

Esta capacidad a su vez, se nutre de un común denominador, la imagen interna o externa que constituye la actitud ante el medio compartida en forma más o menos general por la sociedad.

A su vez, esta actitud general, esta imagen compartida, como determinante de diseño debe ser completada, enriquecida y extendida por quienes, en base a su conocimiento especializado y diferenciado estén en condiciones de interpretar y encauzar ese conocimiento empírico de la sociedad, dándole sentido y forma.

Es en este punto crucial donde se produce la crisis del diseño ambiental. El conocimiento "especializado" carece hasta ahora de una base conceptual sólida, de una metodología y de una finalidad substantiva referida a la ciudad como "objeto" de diseño ambiental.

Es efectivo que la teoría y la práctica del urbanismo militante se han enriquecido en toda forma con el aporte de la ciencia y de la tecnología. Es efectivo que la ciudad es objeto de la investigación sistemática, racional y objetiva y que el urbanismo como arte y como técnica alcanza un alto grado de desarrollo.

Sin embargo, ante la dualidad señalada por Mumford de dos impulsos antagónicos, el artístico que es subjetivo, y el impulso técnico que es objetivo, el hombre de nuestra época se ha pronunciado por el evidente predominio de la técnica.

En el transcurso de la historia hemos asistido a la emergencia de una u otra actitud y parece llegado el momento de volver sino a una actitud puramente subjetiva, por lo menos a la búsqueda del equilibrio técnica-emoción. La computadora electrónica y la abstracción del modelo espacial deben ir junto a la intuición y a la receptividad del individuo ante la ciudad, objeto y objetivo visual-emocional.

Se ha pretendido no sin cierta intención peyorativa que la respuesta a esta situación conflictiva sujeto-ambiente debe provenir del arquitecto, como responsable primario de la modelación o de la creación del ambiente urbano.

Si es ésta efectivamente la responsabilidad y el privilegio de la profesión sólo puede esperarse un resultado satisfactorio de un vuelco decisivo en la actitud, los métodos, los conceptos y los objetivos del arquitecto claramente dirigidos hacia el control del desarrollo espacial. Por otra parte no puede desconocerse que los arquitectos no solamente desean obtener este control sino que además están conscientes de que es una tarea que les es propia.

El fracaso actual de esta tarea se debe más que a una falta de interés, a una falta de objetivos definidos y de metas suficientemente claras. Demasiado a menudo el arquitecto se ha dejado arrastrar por corrientes *manieristas* que en ocasiones provienen de otras artes como la pintura o la escultura, o se han sentido fascinados por los avances de la técnica como símbolo de nuestro tiempo.

La labor creadora del arquitecto, orientada hacia la búsqueda de la expresión formal, sustentada por conceptos abstractos, influida por cubistas, racionalistas, organicistas o por genios aislados, debe volver hacia sus propias fuentes. Siguiendo esta vez legítimamente el ejemplo de una pintura que se deshace en las manos de los impresionistas y que vuelve a través de Cezanne y de los cubistas al rigor de la organización o de una música que agobiada por el genio de Wagner debe volver en las manos de César Franck a la organización contrapuntística, el arquitecto debe crear una autosustentación derivada de la investigación y el análisis, de una constante toma de posesión del problema entregado a su competencia. Más que *resolver* problemas, el dilema de hoy es *pensar* sobre los problemas de modo que un conocimiento directo, personal y profundo, una permanente posición crítica, una constante revalorización del programa entregado por la comunidad, permita al arquitecto asumir la responsabilidad que su conciencia social y profesional le señalan.

Refiriéndose a esta responsabilidad en la creación del medio urbano, Walter Gropius, al ser recibido como miembro honorario de la Universidad de Columbia, decía:

“No podemos aceptar el veredicto de la responsabilidad por la desorganizada estructura de nuestras ciudades, por la amorfa extensión urbana ni por la despiadada destrucción del paisaje. Bien sabemos que ni el arquitecto ni el planificador urbano han recibido jamás el mandato de realizar el marco más adecuado para una forma de vida satisfactoria. A lo sumo obtiene una comisión individual de objetivos limitados.

Es la *gente*, la que ha dejado de pensar en lo que cons-

tituye el mejor medio de vida posible y ha preferido encerrarse en un pequeño mundo de indiferencia y de satisfacciones personales. Más que la falta de buenas intenciones individuales, es la falta de objetivos sociales definidos lo que frustra y sacrifica los intentos de organización espacial en aras de motivos pecuniarios”.

Así, la pesada carga que la obtención de un ambiente urbano armonioso significa, debe ser, en las palabras de Gropius, una carga compartida. La posición crítica del arquitecto sí debe ser verdaderamente fructífera, tiene que estar respaldada por la actitud crítica de la comunidad. Porque después de todo, el verdadero campo del arquitecto sigue siendo el mundo del hombre y de la comunidad de los hombres.

En la misma forma que los más simples materiales de construcción, organizados con arte más que un edificio constituyen *arquitectura*, así, los edificios organizados con arte, estética y funcionalmente, constituirán *diseño urbano o diseño ambiental*. En las palabras de Gordon Cullen. “Un edificio constituye arquitectura; pero dos edificios son ya Paisaje Urbano”.

Creemos decididamente que es en este aspecto donde la falla del arquitecto se ha manifestado más profundamente.

Como creador de edificios, el arquitecto se ha preocupado fundamentalmente de *hacer* arquitectura. Nunca o muy rara vez de pensar en términos de paisaje urbano. Con cierta ligereza se tiende a olvidar que una construcción en el espacio, forma, color, textura, volumen, se ven modificados a los ojos del espectador por esas mismas características consideradas en los edificios circundantes o por el *espacio urbano* en que se encuentran ubicados.

Es en estos aspectos donde nuevamente debería el arquitecto recurrir a técnicas que para el pintor o el músico son elementales.

El pintor “sabe” que la nieve no es blanca, ni el cielo azul, ni el pasto verde, sino que cada uno de ellos adquiere las tonalidades de los elementos reflectantes que los rodean. Toda la pintura Impresionista descansa sobre la transformación recíproca de los colores vecinos.

El músico emplea a conciencia la transformación del sonido provocada por la vibración simultánea de cuerdas de diferentes longitudes.

Entre todos los creadores, sólo el arquitecto detenta la soberbia intelectual de pretender que su obra no es afectada por las características ambientales de los edificios vecinos.

Con demasiada frecuencia se ha motejado a los arquitectos de tener un espíritu de “Corista” que decididamente cree que es su vecino el que desafina. . .

Citemos a Catharine Bauer en “Architecture and Cityscape” (1).

“Entre los arquitectos de hoy el funcionalismo ha dejado prácticamente de existir y existe muy escaso interés por el diseño urbano. El esteticismo abstracto y personal se encuentra en su apogeo y la moda se desplaza desde Mies a Corbu y a los nuevos innovadores. La tecnología ya no es una disciplina sino un juguete excitante que puede producir grandeza su-

per barroca o delicadeza gótica; pero sobre todo nuevas formas.

La forma es cada vez más arbitraria y las funciones se "empaquetan" en este envoltorio.

Estas formas arbitrarias y estas superficies fascinantes son a menudo hermosas como esculturas abstractas que enriquecen la experiencia y la expresión arquitectónica; pero no agregan nada distintivo a la creación del ambiente urbano. Pueden producir un Idlewild, efectivo como museo al aire libre de este espíritu de prima donna de una edad maquinista; pero no pueden crear una nueva ciudad ni enriquecer de ningún modo valedero una ciudad vieja.

La Arquitectura como el arte de dar forma tridimensional significativa a la ciudad, arte nunca tan necesario como hoy, no recibe atención ninguna.

Las exposiciones de arquitectura moderna son particularmente reveladoras de este espíritu. Se exhiben edificios individuales de arquitectos famosos y cada obra es presentada como una escultura aislada de lo que constituye su alrededor.

Rara vez hay una expresión del sitio y nunca una relación directa con la calle, otros edificios, la ciudad o el paisaje.

Implícitamente se reconoce que los edificios son *objetos* que deben ser juzgados solamente en términos competitivos estilísticos, como los cuadros de una galería, independientemente de cualquier otra consideración aparte de la sofisticada estética internacional a la moda.

Y esta es efectivamente la manera en que la crítica arquitectónica actúa.

Pero ese criterio esotérico no tiene nada que ver con la manera en que la gente ve, usa y siente los edificios.

El propio Wright fue un escultor por excelencia con un magnífico sentido del lugar y del paisaje. Sin embargo ni sus más ardientes admiradores podrían argumentar que su Museo Guggenheim ha contribuido en algo al diseño ambiental de la Quinta Avenida".

No es la legislación sobre conjuntos armónicos tipo Barrio Cívico, ni la remodelación parcial de las áreas en deterioro, ni siquiera los "Nuevos Conjuntos Habitacionales" los que servirán de piedra de fundación a un nuevo orden urbano.

Sólo la consideración de una nueva dimensión espacial, dimensión prácticamente ignorada por la planificación física urbana, puede señalar el camino de la recuperación del paisaje urbano.

Porque la ciudad es una construcción en el espacio. El arquitecto indudablemente coloca las "piezas" de una vasta obra cuya característica fundamental es el estado de permanente ejecución.

Debido a la diversidad de sus estructuras, a la vida limitada de ellas, a la modificación de los usos, al deterioro, y por último a las transformaciones del gusto y de los hábitos urbanos, la ciudad, por su naturaleza misma, será una obra siempre inconclusa.

En este sentido, el Diseño Urbano, por su finalidad la más ambi-

ciosa de las artes del diseño, lleva en sí el germen permanente de su propia destrucción y renovación.

Decíamos que la ciudad es una construcción en el espacio. Este sin embargo, es de tal vastedad, está compuesto a su vez de tanto espacios, que su aprehensión sólo puede conseguirse haciendo figurar una nueva dimensión: el tiempo. Así considerado, el diseño ambiental urbano es, lo que agrega otro factor de complicación, un arte *temporal*.

La conjunción de estos dos factores, arte del espacio-arte del tiempo, imprimen al diseño urbano un carácter especial que lo diferencia fundamentalmente de otras artes del tiempo y del espacio.

Señalábamos que la facultad del hombre de modelar su habitat para la consecución de sus propios fines debía estar basada en lo que llamábamos "imagen compartida" por la comunidad como tal. Así, la acción del diseñador urbano debe estar cimentada profundamente en el conocimiento de esa actitud mental de la comunidad. Esto implica la participación del sociólogo urbano, disciplina prácticamente en formación, y acaso la creación de una nueva técnica y una nueva disciplina: la Psicología Urbana.

Llegados a este punto creemos que es indispensable introducir una nueva variable en el tema en estudio. Si nuestra primera intención fue circunscribir el problema a los aspectos visuales o estéticos de la problemática urbana, abstrayéndolos para su mejor comprensión de los problemas físicos, sociales y económicos; no podemos dejar de señalar que la receptividad estética está indisolublemente ligada a las condiciones de salud física, mental y emocional de la comunidad.

No podría concebirse la existencia de un ambiente urbano visualmente satisfactorio que no cumpliera asimismo condiciones de *vida* satisfactoria. Ciudad grata a la vista, ciudad grata como habitat humano, ciudad que cree las condiciones o permita el desarrollo armonioso de las facultades espirituales y emocionales del individuo.

Podríamos señalar por otra parte, que la receptividad estética constituye a su vez un estado anímico. El habitante urbano, agobiado por la tensión emocional que la vida urbana impone, ahogado por el humo y las emanaciones de la industria, aturdido por el ruido y la congestión, colgado de los vehículos de movilización colectiva, falto de espacio y de privacidad, falto de seguridad, no se encuentra en condiciones de responder ante la sollicitación estética externa.

Digamos de paso que esa sollicitación estética resulta prácticamente inexistente.

Y sin embargo la ciudad es un objeto visual y como tal debería servir como motivo de deleite para los sentidos y de estímulo emocional.

### **La ciudad como obra de arte:**

Es en este punto de la exposición donde debería introducirse la discusión acerca de si el problema a que nos referimos es en realidad un problema de estética urbana o de organización espacial.

Desde luego no es la "estética" del diseñador lo que está en juego.

A pesar de las incontables referencias a la ciudad como obra de arte, o de obra de arte colectivo, Mumford, Bardet, etc., sería tarea ímproba tratar de llegar a un acuerdo acerca de lo que debería entenderse por belleza urbana.

Las referencias anteriores deben entenderse en su sentido metafórico y ninguno de los autores citados es explícito respecto al verdadero significado de tal expresión.

No existen, por otra parte, experiencias consistentes acerca de obras de arte ejecutadas *colectivamente*, si hacemos abstracción de ciertos ejemplos del llamado realismo socialista y cuyo valor como arte es altamente discutible.

Siendo la ciudad una obra colectiva, y más aún desarrollada en el tiempo, coexistiendo en ella las más variadas circunstancias y relaciones, sería difícil, acaso imposible, tratar de dar forma y sentido a esta variedad urbana.

Si el arte es *forma* en el sentido de representar relaciones específicas, la ciudad no es *forma* sino *proceso*. Ni siquiera un proceso conducente a un resultado final, sino un proceso en sí mismo.

En el transcurso de este proceso, la materia de que la ciudad está hecha, está también en proceso de constante renovación. Las "piezas" de que está compuesta la ciudad se renuevan, construyen y reconstruyen.

En este sentido cualquier intento de modelar la forma urbana tiene que ser capaz de adaptación, de crecimiento orgánico, de modificación y de extensión a zonas cada vez mayores de desarrollo.

El Diseño Urbano es pues, también un proceso.

Supongamos sin embargo que la ciudad pueda tratarse como un objetivo "estético". ¿En tal caso, a qué "Estética" deberíamos recurrir?

No olvidemos como arquitectos, que, a pesar de los intentos de un "iniciado" como Blondel, de Matila Ghyka, de Le Corbusier, de los racionalistas tipo Bauhaus, de la obra de Mondrian y los constructivistas por codificar y encerrar la belleza en los límites absolutos de un "doble cuadrado mágico", de un "número de oro", o del "trazado regulador", siempre existirán como contrapartida aquéllos que consideran que la belleza es esencialmente subjetiva e intuitiva.

La pregunta Socrática "¿me gusta porque es bello, o es bello porque me gusta?" no tiene respuesta absoluta.

De hecho estas posiciones antagónicas han constituido una suerte de constante histórica.

## El Diseño Urbano:

Limitémonos por el momento, sin entrar a dilucidar profundamente la verdadera naturaleza del problema, a reseñar lo fundamental del pensamiento contemporáneo acerca de los límites, los fundamentos y los objetivos de esto que hemos llamado en el transcurso de este trabajo: *Diseño Urbano*.

Comencemos por definir el término que en todo caso parece ha-

ber adquirido ya su propia dimensión, su carta de ciudadanía, dentro del campo general de la planificación.

El origen del vocablo o por lo menos de su reconocimiento oficial parece provenir de una serie de reuniones organizadas por la Universidad de Harvard referidas al problema de la modelación del espacio urbano, y a la necesidad de buscar una relación entre las disciplinas de planificadores, arquitectos y paisajistas, que, desde sus respectivos puntos de vista, muchas veces divergentes, se dirigían a un mismo objetivo: la ciudad.

No se trata entonces de una nueva disciplina, sino de un intento de colaboración en alto nivel, una parte integrante e importante del proceso de planificación. Si en el curso de este proceso, ha adquirido una característica propia no es porque pretenda duplicar o usurpar tareas propias de otras ramas de la planificación, sino el reconocimiento de una situación de hecho: el abandono del aspecto visual, ambiental y tridimensional de la ciudad por un período demasiado largo.

Implícitamente es algo más que una mera decoración o un renacimiento del movimiento "City Beautiful" que tan perniciosos efectos decorativistas tuviera sobre la ciudad de principios de siglo.

El Diseño Urbano ha surgido de la necesidad de recuperar el control físico y mental, visual y emocional de la ciudad por parte del habitante urbano.

En este sentido dirige su acción hacia todos los aspectos de la modelación del ambiente urbano, desde el equipamiento callejero hasta la organización espacial del centro urbano; desde el diseño del pavimento hasta la preservación histórica y su engarce armonioso en la estructura urbana de hoy; desde el diseño residencial hasta la integración de arquitectura y paisaje o arquitectura y espacio urbano.

Podría definirse como una interpretación tridimensional de las decisiones de la planificación urbana y su implementación hasta llegar a la ulterior realización en el espacio. Al emprender esta tarea, el Diseño Urbano ha empezado a crear su propio vocabulario, sus propias herramientas y sus propias técnicas.

Como señala Richard P. Dober (2), los teóricos y ejecutantes del Diseño Urbano parecen agruparse en dos campos fundamentales: aquellos que enfatizan la estructura y aquéllos interesados en el contenido.

Podríamos singularizar ambas tendencias en los trabajos de Kevin Lynch, "The Image of the City" y de Gordon Cullen, "Townscape".

La obra de Cullen ha sido extensamente comentada en el N<sup>o</sup> 2 de la "Revista de Planificación".

## KEVIN LYNCH Y LA IMAGEN URBANA

Para Lynch, preocupado de la forma y de la imagen urbana, la preocupación subyacente es encontrar la manera de organizar la forma física de la ciudad de acuerdo a una estructura. Esta estructura es a la vez resultante de una imagen visual y mental de la ciudad obtenida por medio de un método analítico, que trata de aislar los elementos constitutivos de la imagen urbana, vista por los propios habitantes.

Reconociendo que cada individuo construye su propia imagen

personal, Lynch elabora la teoría de que sólo la *imagen pública* puede ser de utilidad en el Diseño Urbano a gran escala.

La premisa a priori de la existencia de tal imagen fue sometida a prueba a través de una encuesta a un grupo de habitantes de las áreas centrales de tres ciudades americanas, Boston, Jersey City y Los Angeles, elegidas precisamente por sus características diversas.

Es posible que en esto se encuentre la debilidad básica del trabajo de Lynch. El número de personas encuestadas fue demasiado bajo, incluso para una muestra y el cuestionario parece haber sido elaborado con la idea preconcebida de lo que se quería demostrar.

No cabe duda de que el arquitecto tiene incorporada la idea de espacio. En este sentido, la "imagen urbana" existía en la mente de Lynch y sus colaboradores, como lo ha reconocido el propio Lynch, aún antes de la encuesta, que sirve de base a la confrontación de la teoría previa con la realidad mental del habitante urbano.

En todo caso "La Imagen de la Ciudad" constituye un aporte personalísimo y de primera importancia en la elaboración de una teoría del diseño.

A través del análisis de los elementos constitutivos de la imagen urbana, logra crear un sistema de apreciación visual que permite individualizar y caracterizar el ambiente físico urbano en lo que, aunque paradójal, tiene de abstracción: la idea que el habitante tiene de tal ambiente.

En la búsqueda de la imagen visual, Lynch señala dos conceptos a su juicio fundamentales: Legibilidad e Imaginabilidad.

Entiende por Legibilidad la aparente claridad de la estructura urbana, esto es, la facilidad con que las diversas partes de la ciudad pueden ser reconocidas y organizadas mentalmente en una trama coherente. En la misma forma que una página escrita puede ser identificada como un conjunto de símbolos reconocibles, una ciudad legible será aquella cuyos elementos puedan ser fácilmente identificables y organizables en una trama general urbana.

Obviamente una imagen clara permite un desplazamiento fácil y rápido, pero un ambiente general organizado puede servir además de marco de referencia y de organizador de actividades y conocimientos. Tal estructuración da al individuo la posibilidad de elección y de punto de partida para nuevos contactos con el medio.

Una imagen clara significa para su poseedor un fuerte sentido de seguridad emocional que le permitirá establecer una relación armónica con el medio. De hecho un ambiente distintivo no sólo ofrece seguridad, sino además, aumenta la intensidad y la profundidad de la experiencia humana.

El sujeto debe desempeñar un papel activo en la formación de su imagen. Debe poder efectuar ajustes y cambios para poder satisfacer necesidades de nuevo tipo.

Un ambiente ordenado y preciso hasta en sus menores detalles puede inhibir nuevos órdenes de actividades. Lo que se busca no es un orden final sino un orden abierto a nuevas y continuas posibilidades.

La imagen es el resultado de un proceso recíproco entre observador y objeto. El ambiente ofrece relaciones y signos distintivos; el

observador, a la luz de sus propios objetivos, selecciona, organiza y da significado.

Un mismo ambiente puede provocar imágenes diferentes en observadores diferentes. Presumiblemente estas diferencias pueden circunscribirse con mayor precisión para grupos homogéneos social y culturalmente.

Son estas imágenes compartidas por grupos homogéneos las que interesan al diseño urbano.

### *Formación de la Imagen:*

Las imágenes pueden analizarse como el resultado de tres componentes: identidad, estructura y significado. Una imagen operatoria requiere ante todo la identificación del objeto en sí mismo como distinto de los demás (Identificación); una relación espacial con el observador y con otros elementos observados (Estructura) y por último debe tener un sentido ya sea práctico o emocional para el observador. (Significado). Estas tres cualidades referidas a un objeto constituyen lo que Lynch llama Imaginabilidad, esto es la capacidad del objeto de imponer imágenes fuertes y coherentes en el observador.

Los componentes de la imagen son inseparables y su análisis individual tiene por finalidad clarificar el problema.

Factores de orden psicológico, social, cultural, histórico, o funcional influyen indudablemente en la formación de la imagen.

El estudio de Lynch, reconociendo su importancia, se concentra en la búsqueda de la forma urbana, dando por sentado que en el proceso de diseño la forma debe reforzar la función y el significado y no destruirlo.

### *Componentes de la Imagen:*

Los elementos de la imagen urbana referidos a formas pueden clasificarse en cinco tipos de elementos:

**Cauces:** Vías a lo largo de las cuales el observador corriente, ocasional o potencialmente se mueve. Pueden estar constituidos por calles, líneas de tránsito, canales, ferrocarriles, etc. Para muchos observadores constituyen el elemento predominante en la formación de imágenes urbanas. La ciudad se recorre a través de estas vías que sirven a la vez de elemento relacionador.

**Cercos:** Son elementos lineales no considerados como vías por el observador. Pueden ser límites entre sectores, ruptura de la continuidad, barreras, etc. Constituyen referencias laterales antes que ejes coordinados.

**Sectores:** Son áreas concebidas como elementos a los cuales "se entra", reconocibles por ciertas características comunes. Identificables por el observador desde dentro, pueden también usarse como referencias exteriores.

**Núcleos:** Constituyen puntos estratégicos dentro de la ciudad

a los cuales el observador puede penetrar y que al mismo tiempo constituyen centros de actividad o pueden estar conformados por una característica física.

Pueden ser primariamente, cruces de vías, espacios urbanos, puntos de inflexión de movimiento o de paso de una a otra estructura urbana.

En ocasiones constituyen el centro de un distrito sobre el cual irradian su influencia y a veces representan como símbolo.

Los Núcleos aparecen en casi todas las imágenes urbanas y en algunos casos se convierten en el elemento dominante.

*Puntos de Referencia:* Constituyen tipos de referencia externa de definición muy simple: elementos de carácter físico que pueden variar ampliamente en escala.

Parece existir la tendencia, en aquellos familiarizados con la ciudad, a basarse cada vez más en Puntos de Referencia como guías urbanos. El conocimiento acentúa la especialización en desmedro del uso de referencias continuas.

La imagen de un realidad física puede ocasionalmente presentar diverso carácter para observadores distintos. Así, un Cauce puede constituir una vía para el automovilista y una barrera para el peatón. Un área puede considerarse Núcleo o Sector de acuerdo a la superficie urbana total.

Ninguno de los elementos señalados existen como hechos aislados. Los Sectores están estructurados por Cauces, limitados por Cercos, definidos por Núcleos e identificados por Puntos de Referencia.

Si para el estudio es indispensable la separación, el diseño urbano debe concluir por integrarlos en una sola imagen: *La Imagen Urbana*.

Citemos textualmente:

“Al tratar de problemas específicos de diseño a través de sus elementos típicos, existe la tendencia a descuidar la integración de los elementos en un todo. Solamente la orquestación total de estas unidades podrá producir una imagen urbana densa y vívida, sosteniéndola sobre áreas cada vez mayores de diseño.

Los cinco elementos deben considerarse categorías empíricas convenientes por medio de las cuales ha sido posible organizar cierta información. Una vez comprendidas y dominadas sus características básicas, el diseñador deberá organizar un todo que se experimentará como tal, cuyas partes tienen significado sólo en el contexto.

Las formas deben tratarse de modo que exista una relación de continuidad entre las múltiples imágenes de una ciudad: día y noche, invierno y verano, cerca o lejos, estático o dinámico. Los elementos deben reconocerse bajo diversas condiciones y en una forma concreta antes que abstracta, lo que no significa que la imagen deba ser la misma en todos los casos.

Si la Cúpula del Capitolio brilla en la noche de un modo que recuerde a la misma cúpula vista de día, la cualidad contrastante de ambas imágenes es más grata precisamente a causa de ese nexo común.

La ciudad no se construye para una persona sino para grandes números de personas de variados niveles culturales, temperamentos, ocupaciones y clases. Nuestro análisis indica una diferencia substancial en la manera como la gente organiza su ciudad, en qué elementos se basa con más frecuencia o qué cualidades y formas les son más próximas.

El diseñador, por tanto deberá crear una ciudad que esté tan ricamente provista de diversos elementos como sea posible, una ciudad que haga uso de no de una ni dos formas o cualidades sino de todas ellas.

De esta manera, todos los observadores diferentes encontrarán material perceptual que esté en consonancia con su manera particular de mirar el mundo. Mientras uno reconocerá una calle por su pavimento, otro recordará su trazado ligeramente curvo y un tercero localizará ciertos puntos menores de referencia.

En el desarrollo de la imagen, la educación visual es tan importante como la remodelación de lo que se ve. Ambos aspectos constituyen un círculo, o mejor aún una especie de proceso en espiral. La educación visual impulsa al ciudadano a actuar respecto a su mundo visual y esta acción lo obliga a ver más acuciosamente.

Un arte de diseño urbano altamente desarrollado está ligado a la existencia de un espectador atento y crítico. Si el arte y el espectador se desarrollan juntos, nuestras ciudades serán fuentes de deleite diario para millones de habitantes.

## LA IMAGEN EMPIRICA

A diferencia de Lynch o Gordon Cullen, Ivor de Wolfe está interesado en el contenido intrínseco de la ciudad. Su libro "Italian Townscape" adquiere por momentos carácter escenográfico, se deleita en el cuadro visual y es a menudo un guía de calidad. Allí donde un Baedeker coloca edificios, él señala espacios y actividades. La estructura urbana se evidencia como juego de llenos y vacíos, de luces y sombras, plantas, fuentes y enrejados. La ciudad se resume en perfiles y siluetas.

Sería difícil no sentirse fascinado con el enfoque de Ivor de Wolfe: su preocupación por los espacios urbanos que llama espacios abiertos "cerrados", su refinamiento al descubrir las variedades de ambiente que la calle ofrece: cóncavo, convexo, invitación, misterio; su redescubrimiento del carácter de lo que esencialmente es lo urbano.

No se resiste la tentación de citar:

“Espacio abierto es, naturalmente, un nombre equívoco. No debería existir nada abierto en el espacio realmente urbano. Una Plaza debería ser el epítome del recinto cerrado y concebirse como una habitación al aire libre en la mejor tradición de la Piazzetta de Venecia, llamada por Napoleón, el más bello salón de Europa. En un principio de intercambio, hacer “espacio” de los edificios que rodean una plaza y “edificio” del espacio que ellos encierran substituyendo así la noción de “*espacio abierto*” por la de “*volumen espacial*”.”

Su preocupación sin embargo va más allá de los edificios y de los espacios, su preocupación es la ciudad misma y su objetivo la recuperación de la noción de lo urbano conseguida a través de la búsqueda de la escala humana, del espacio íntimo y de la supremacía del peatón. Aboga por la concentración de actividades, un poco a la manera de Jane Jacobs y Cullen, y reclama contra la dispersión y el suburbio.

“Si pudiéramos convencernos a nosotros mismos, que la calle antes que una arteria de tráfico es un escenario en el cual se representa un drama en muchos actos y menos aburrido que muchos de Shakespeare... la calle es un “territorio ocupado”, cuartel general de un ejército de ocupación que se entrega a las amables comodidades del lugar: sentarse al sol, mirar la lluvia, soñar despierto, vagar, mirar, conversar. Ocupaciones periódicas que deberían entretenerse a la trama misma de la calle en forma de pavimentos, módulos, cambios de dirección y de nivel, recesos en la línea de edificación, y una vez conseguidos, el ejército de ocupación debe defenderlos en profundidad de los técnicos empeñados en mejorar el tránsito”.

## EL DISEÑO DINAMICO

Edmund N. Bacon representa lo que podríamos llamar el enfoque dinámico (3).

A su juicio el Diseño Urbano debería consistir en la elaboración de un principio organizador de acuerdo a la escala y al cuadro de actividades de la ciudad contemporánea. Esto es lo que denomina “Sistema de Movimiento Simultáneo” cuya comprensión requiere la explicación de algunos puntos previos:

### *Relación de Masa y Espacio*

El espacio es el elemento dominante de la ciudad. El Diseñador urbano debe ser capaz de responder a esta noción y en consecuencia formular proposiciones de tipo espacial abstracto. La ciencia actual nos señala que la materia es resultante del movimiento en el espacio. Debemos aprender a considerar la ciudad a la luz de este nuevo enfoque.

### *Continuidad de la Experiencia.*

El movimiento del habitante a través del espacio urbano crea una continuidad de experiencias derivadas de la naturaleza y formas del espacio en el cual se desplaza.

El verdadero rol del Diseño será entonces la creación de un ambiente que permita o cree las condiciones para un flujo continuo de experiencias espaciales armónicas.

### *Continuidad Simultánea*

Siendo el objetivo del diseño la experiencia espacial total del habitante urbano, resulta necesario concebir el espacio como una continuidad de experiencias, en términos de una *serie* de sistemas de movimiento, cada uno con su propia velocidad y con sus propios medios de movilización. Cada uno de estos sistemas de movimiento constituye una parte de la experiencia que debe contribuir a la experiencia total.

El ciudadano se desplaza en automóvil, buses, ferrocarriles, a lo largo de caminos, carreteras o calles; se traslada de un medio de movilización a otro o los abandona para transformarse en simple peatón..

Cada uno de estos desplazamientos requiere la creación de sensaciones espaciales apropiadas.

Solamente en la medida que el Diseño Urbano sea capaz de concebir la forma esencial de estos "movimientos simultáneos en serie" como experiencia espacial y tridimensional, podrá hacer emerger la estructura urbana adecuada.

## EL DISEÑO ACUMULATIVO

Refreshante resulta después de Bacon, el libro de Elizabeth Beazley "Design and Detail of the Space between Buildings" (4).

Su preocupación se dirige hacia el equipamiento y el diseño del espacio menor que queda *entre* los edificios.

Se detiene largamente en el diseño y materiales de los pavimentos, rejas y muros, y discute las posibilidades urbanas de los cambios de nivel.

Citemos brevemente:

"Pocos elementos tienen la potencialidad de crear tanto carácter como las rampas y las escalinatas. Recordemos como ha aprovechado Roma su emplazamiento sobre siete colinas legendarias.

Desde los modestos escalones que conectan las callejuelas del Trastevere hasta la fabulosa cascada barroca de la Piazza di Spagna o la monumental escalera-rampa que conduce a los Museos Capitolinos, cada una de ellas crea o capta lo esencial del carácter del lugar.

La escalera de la Plaza de España es imposible de fotografiar. Sus peldaños vuelan, se escapan, no están nunca quietos. La luz se mueve sobre ellos como sobre el agua.

Los peldaños del Capitolio son quietos, mesurados y abiertos. Los de las callejas son útiles, sombreados y misteriosos.

Imposible imaginar cosas iguales que sean tan fundamentalmente distintas”.

La obra de Beazley, podría asimilarse a las que hemos llamado de “contenido”. Por su espíritu sin embargo, se encuentra incluida en lo que William Holford llamaba el método “acumulativo”.

“La preocupación por el diseño en áreas bien determinadas, a semejanza de la piedra en el charco, irá produciendo ondas que se extienden concéntricamente...”.

## LA IMAGEN EXPERIMENTAL

Escapando a los métodos subjetivos, Francois Vigier lleva el tema de la imagen urbana al laboratorio. (5).

Partiendo de la base de que existe escasa evidencia de la respuesta general o porcentual a estímulos o situaciones urbanas específicas, y recurriendo a la técnica para el estudio del conocimiento empleada por la psicología experimental, elabora la hipótesis de que el estímulo urbano debe corresponder a estímulos similares en otras situaciones complejas.

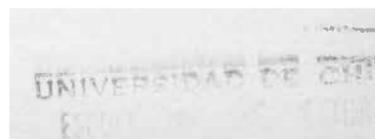
Parece suficientemente demostrado que la adopción de actitudes determinadas por estímulos complejos exteriores, surge de un principio fundamental: el deseo de reducir la tensión emocional provocada por la incertidumbre producida por el estímulo.

Para escapar a esta tensión, la mente construye rápidas imágenes, una cosa, una forma, una plaza, un edificio, en base a una información escasa y a menudo inadecuada.

Puede comprenderse fácilmente el valor que el conocimiento del proceso de percepción, particularmente el papel desempeñado por elementos específicos, forma, color, volumen, espacio, puede tener para el diseñador. Más aún, la fuerza relativa o el orden de emergencias de los elementos identificables resulta del mayor interés para el diseño.

El experimento realizado por Vigier en el Centro para Estudios Cognoscitivos de Harvard con individuos sin o con conocimientos previos de diseño, consistió en la presentación de una serie de fotografías de elementos urbanos proyectadas en fracciones de segundo, que obligan al observador a descomponer conscientemente su reconocimiento de la imagen. Después de cada proyección, el sujeto hace una relación de lo visto, haciendo posible seguir el proceso de reconocimiento e identificación de elementos dominantes.

Las respuestas se analizaron desde tres puntos de vista relacionados entre sí:



“Densidad de la respuesta”, esto es el número de elementos mencionados. “Saturación”, punto ante el cual el observador declara que una mayor exposición no contribuye al mejor conocimiento. “Ambigüedad”, el lapso durante el cual no surge la sensación de reconocimiento.

La etapa de experimentación no se encuentra terminada, sin embargo podrían señalarse algunas respuestas tentativas.

—El valor de las soluciones puramente arquitectónicas referido a la claridad perceptual de una situación urbana es dudosa.

—La claridad perceptual está estrechamente relacionada con la clase de estímulo. El número de elementos que entra en el reconocimiento de una calle es diferente al que se necesita para una plaza.

—La perspectiva como reconocimiento de una calle es posterior al reconocimiento de las fachadas de los edificios, hecho comprensible si se considera la importancia de lo inmediato en relación a lo que pueda suceder al final del camino.

Muchos diseñadores consideran que las calles son un *continuum* que debe dirigirse hacia un punto focal. Una solución más apropiada, consistente con la experiencia realizada, sería tratar las fachadas como una serie de elementos lineales discontinuos.

—El nivel de diseño necesario a la escala de la ciudad sigue siendo un interrogante. Esto se debe tanto a la falta de objetivos claros como al desconocimiento de los medios que deben emplearse.

Suponiendo que se trate de clarificar un área determinada, esto es asegurar su reconocimiento rápido y organizador para los elementos siguientes, un área desordenada puede ser más efectiva que un conjunto arquitectónico cuidadosamente diseñado. Contrariamente a lo que pudiera suponerse, un elemento fuerte puede aparecer como perturbador. Un grupo de árboles en un área residencial densa, una forma desacostumbrada, el uso de un color o un obstáculo topográfico pueden tener el mismo efecto.

La legibilidad o efectividad de un ambiente urbano cuidadosamente diseñado es dudosa, por lo menos desde el punto de vista del observador que desea ser informado de la función de ese ambiente, rápida y eficientemente.

---

Hemos tratado, en el curso de este trabajo, de señalar que asistimos a un renacimiento de la preocupación profesional por el carácter visual y estético de la ciudad. Podrían señalarse una multitud de enfoques diferentes, el histórico de John Ely Burchard, el arquitectónico de Frederick Gibberd, el estético cuyo más preclaro y ya clásico representante es Camilo Sitte. Tendríamos que señalar todavía a los nuevos visionarios como Paolo Soleri y Kenzo Tange, los Sant' Elia de hoy, cuya preocupación se dirige hacia la creación de nuevas formas urbanas.

Lejanos están los tiempos en que el monumento reinaba supremo y en que la preocupación del planificador se dirigía a la separación

de funciones como símbolos de un orden establecido, aunque el peligro que esa posición entraña no haya desaparecido del todo. El Washington de L'Enfant es la Brasilia de hoy.

Si tratáramos de caracterizar el interés actual por la forma y la imagen urbana tendríamos que convenir en que la preocupación estética se dirige a la ciudad como un todo indivisible.

La obra de Lynch, estrechamente ligada en la forma y en el tondo a la "Visión en Serie" de Cullen, a las abstracciones de Bacon, a los experimentos de Vigier, señalan una búsqueda sostenida por pensadores independientes y originales.

Sin embargo, como el lector podrá apreciar, se trata todavía de un campo tentativo, en el cual existen enfoques diversos pero escasos caminos consistentes, maneras de ver, pero no teorías, ensayos pero no resultados, intenciones y frustraciones.

Todos los caminos son igualmente válidos. El del poeta y el del artista, el que busca la imagen subjetiva y el que analiza la imagen experimental, el racionalista abstracto y el humanista que siente la ciudad en términos de vida corriente y espontánea.

### Notas:

- (1) Catherine Bauer: "Architecture and Cityscape". A.I.A. Journal, Marzo 1961.
- (2) Richard P. Dober: "Estructura y contenido en el Diseño Urbano". Revista de Planificación N° 2.
- (3) Edmund N. Bacon: "Urban Design as a Force in Comprehensive Planning". A.I.A. Journal. Vol. XXIX, N° 1, Febrero 1963.
- (4) Elizabeth Beazley: "Design and Detail of Space between Buildings".
- (5) Francois Vigier: "An Experimental approach to Urban Design". A.I.A. Journal, Vol. XXXI, N° 1, Feb. 1965.

