

Construcción visual de la *civitas*

Peter Krieger*

La imagen de la ciudad no es fija. Se configura en la sucesión interminable de construcción y destrucción de edificios. Esta condición inestable siempre ha provocado el deseo de memorizar sus etapas de desarrollo con representaciones visuales, desde la pintura mural, el grabado, la fotografía, hasta el video digitalizado. La gran variedad de fórmulas estéticas para visualizar la esencia de la ciudad, oscilando entre la documentación y la ficción, es un tesoro espléndido de la historia cultural que permite explorar las diferentes formas en que se organiza una sociedad. Como demuestra un ejemplo clásico de la iconografía política, la imagen de la ciudad fijada en un mural virtualmente retroalimenta el espíritu cívico de los habitantes en su ambiente material.

Cuando en 1339 Ambrogio Lorenzetti terminó su mural *El buen y mal gobierno* para la Sala dei Nove en el Palazzo Pubblico de Siena, definió un esquema visual para explicar las virtudes aristotélicas del ciudadano responsable con una vista urbana idealizada. Como consecuencia del buen gobierno, la ciudad prospera, ofrece a sus ciudadanos un espacio libre y seguro para las actividades económicas y culturales. Dentro de los límites amurallados de la ciudad se agrupan los edificios, de diferentes tamaños y diseños, sin orden rígido. Una escena al fondo del mural presenta la construcción de una casa; un equipo de albañiles construye una ampliación vertical de la ciudad, próspera y atractiva para la inversión.

* Doctor en historia del arte por la Universidad de Hamburgo, investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM y co-director de la revista *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*

El buen gobierno, entonces, no destaca por medio de una escenografía de poder (con ejes, fortalezas, castillos, etc.), sino por medio de una imagen urbana plural y productiva, donde los albañiles contribuyen físicamente a un concepto político de la ciudad: cada edificio representa un elemento constructivo en el organismo de la comunidad. De esta manera, la construcción de edificios y la traza de las calles no sólo cumplen una utilidad pública, sino materializan la constitución política de esta ciudad. Es una estética política presente para las autoridades, pues el mural fue pintado en la sala donde celebraban sus sesiones. Es un memorándum para preservar y estabilizar el frágil equilibrio de la cultura urbana.

Al lado de la representación visual del buen gobierno están visibles los peligros de un mal gobierno. Contrapuestas a la ciudad productiva aparecen las consecuencias materiales de la tiranía: la ciudad como lugar de asaltos y asesinatos en una escenografía de fachadas rotas. Cada descomposición estructural comprueba la decadencia de una sociedad injusta y brutal, que cultiva el egoísmo como único principio de convivencia. Frente a la imagen del buen gobierno, los edificios arruinados provocan una reflexión sobre la decadencia del bien común en la ciudad. Todo capital social de la ciudad está paralizado por el mal gobierno. Más allá de una específica condición histórica (la competencia entre Siena —autonombrada como buen gobierno— y Pisa —descalificada como mal gobierno— por el control territorial de la Toscana en el siglo XIV), la comparación de las consecuencias del buen y del mal gobierno

cumple una función didáctica vigente hasta hoy: la condición material de una ciudad indica su capacidad social y su potencial político-estético.

A lo largo de los siglos, la tradición iconográfica fundada en el Palazzo Pubblico de Siena se modificó sustancialmente porque se establecieron formas más abstractas de la administración política en las crecientes ciudades; pero la pretensión de muchos gobiernos ciudadanos en el mundo de comprobar sus logros con una imagen de la ciudad productiva en construcción continúa hasta el Gobierno del Distrito Federal (GDF), que proclamó la ciudad de México como *Ciudad de la Esperanza*. En la segunda edición de una serie de cómics que emite el GDF (periodo 2000-2006), los lectores encuentran una actualización del recurso propagandístico establecido por Ambrogio Lorenzetti: una imagen de la ciudad en construcción y remodelación como reflejo de las decisiones tomadas por el jefe de gobierno.

Sin embargo, esta imagen ya no fue pintada en las salas del ayuntamiento, sino reproducida masivamente en un cómic. A pesar de la gran tradición mexicana de murales pintados en edificios gubernamentales, la televisión y el cómic remplazaron este medio tradicional para instalar mensajes políticos. Los murales ahora sólo sirven como atracción turística o, según Robert Musil, permanecen invisibles como muchos monumentos heroicos en espacios públicos. Para la modelación de la conciencia colectiva, las imágenes televisivas y, recientemente, en parte por influencia cultural de Japón, el cómic son más determinantes. En ambos

medios masivos se encuentra el mismo esquema de comparación entre la ciudad constructiva *versus* la rota. Una imaginaria catastrofista de la megaciudad, difundida en los noticieros de la televisión comercial, se compensa a través de las imágenes idílicas de construcciones limpias, funcionales y bellas, como las que utiliza la industria cementera para presentar sus anuncios. No obstante, esta comparación nada más sirve para demostrar la presunta, pero no comprobada, superioridad de la iniciativa privada en tiempos neoliberales.

El gobierno mismo retoma la batalla icónica en el medio del cómic, un medio visual transportable y, por eso, omnipresente. Contra la inundación de cómics primitivos —como *Sensacional de Tráileros*, *La Ley de la Calle*, *Atracción Xplosiva* o *El Libro Sentimental*—, que difunden la imagen de la megalópolis violenta en plena decadencia, el GDF promueve en *Historias de la Ciudad* una visión optimista. En la página 12 del capítulo uno, un empleado sonriente del gobierno presenta las ofertas para mejorar la vivienda de las masas de pobres en el DF: el mantenimiento de unidades habitacionales funcionalistas y la sustitución de casas precarias, hechas de cartón o lámina, por pequeñas casas de concreto y tabique. Remodelación y construcción materializan la “esperanza” y promueven el “buen gobierno”.

Aunque posiblemente una dimensión oculta de aristotelismo inspiró la producción de esta imagen simbólica de construcción, ella misma siembra dudas. El compromiso del gobierno fortalece dos tendencias problemáticas del desarrollo de la megaciudad. Por un lado, la concentración de masas en megaunidades habitacionales con déficits funcionales y psicológicos, y por el otro, el desgaste innecesario de amplios terrenos con casas precarias en la zona metropolitana del valle de México. Lo que el protagonista de la imagen declara orgullosamente —“el que más me gusta es el de lotes unifamiliares”



miliars”— con el respaldo de la política oficial, de hecho es la cimentación de una tendencia no sustentable de la megaciudad de México. Con la acumulación infinita de casas unifamiliares de los pobres, junto con las extensas haciendas urbanas de los ricos, se sellan los terrenos naturales para la recuperación ecológica del sistema urbano, especialmente en términos de la cuestión acuática. En la escena crucial del cómic no aparecen las ya aprobadas alternativas sustentables del desarrollo urbano. La visión urbanística, aquí expresada en la forma simplificada y fragmentada del cómic, es anacrónica, deja fuera los parámetros de la construcción inteligente, con pocos recursos, con materiales ligeros que causan poco daño al ambiente y con sistemas de reciclaje de las aguas pluviales.

Tampoco los guionistas y diseñadores del cómic gubernamental consideraron alternativas urbanísticas que medien entre los extremos de la unidad habitacional hiperconcentrada y la aglomeración anárquica de lotes individuales, como la edificación de viviendas de tres o cuatro pisos, ordenada en esquemas urbanos con suficientes espacios libres y verdes para la recreación. En términos de la política

espacial, esta imagen del cómic promueve la disolución centrífuga de la comunidad ciudadana y, con ello, el creciente “descompromiso” del ciudadano con su ambiente cotidiano.¹ No es una imagen de la ciudad, sino de una megaldea conformado por no lugares, con poca oferta espacial y estética para crear la comunidad solidaria de la ciudad.

Empero, no sería justo descalificar la megalópolis actual, sobrepoblada por 20 millones de habitantes, con la constitución espacial de la ciudad medieval de Siena. Son muy diferentes condiciones para edificar una filosofía comunitaria ciudadana. Pero, como han demostrado recientes análisis urbanos, por ejemplo el del arquitecto Richard Rogers, la imagen y la estructura de la ciudad compacta tradicional todavía contiene lecciones para la ciudad sustentable de hoy. Hubiera sido más estimulante retomar estas consideraciones de una ecología urbana para un cómic que presenta la ilusión de una ciudad llena de “esperanza”.

Entonces, la representación visual de la ciudad en murales o cómics ofrece al público urbano la elaboración de visiones, ilusiones, utopías. En la parte inferior de la imagen mencionada apa-

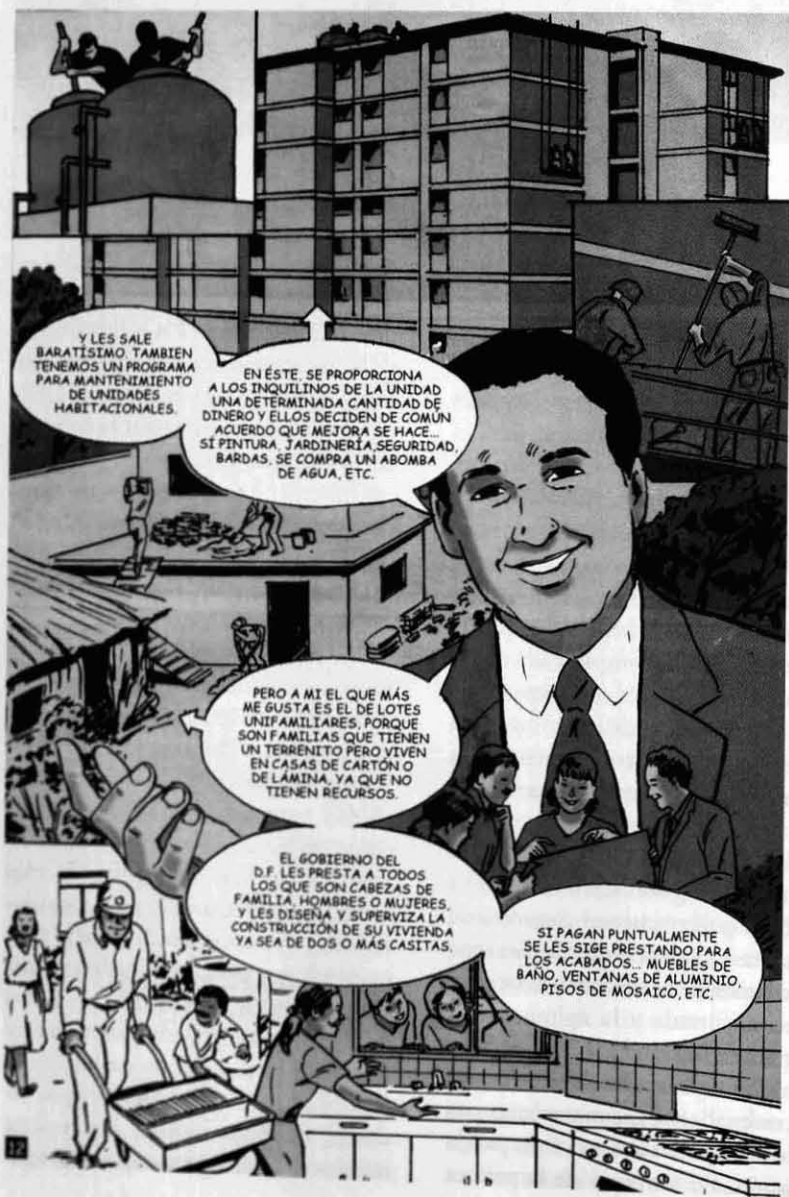
rece una cocina "moderna" como promesa de felicidad ciudadana. Un texto explica que el gobierno ofrece créditos a los pobres para materializar este sueño concreto "si pagan puntualmente". Con un esquema pedagógico de ofrecer y condicionar, las autoridades instalan su concepto de educación ciudadana; a esto se reduce —en la imagen— el estímulo para participar en la cultura urbana. Tal vez, en futuros capítulos de *Historias de la Ciudad*, o en otros medios visuales, sería posible es-

bozar diferentes tópicos para fomentar una cultura urbana sustentable y responsable. ¿Por qué no enfocar gráficamente el problema de los insuficientes parques infantiles de la ciudad en lugar de fijarse en el interior de la cocina burguesa?

Aun en la banalidad visual de un cómic puede expresarse una revisión de cómo se define la *utilitas comunio* y el *iuris consensus*, es decir, el balance entre las exigencias del colectivo urbano y el derecho del individuo. Las imágenes

de la ciudad son una máquina de ilusiones con energía asociativa, utilizable para orientaciones cívicas, activable para la identificación espacial. En reproducción masiva, estas imágenes virtualmente sirven como irritación productiva, inspiran procesos de reflexión sobre nuevas formas de la convivencia urbana. Aprender a ver y leer el imaginario urbano es un modelo de educación estética con fines políticos porque ayuda a redefinir colectivamente los parámetros de la *polis*, aun de su forma excesiva, la *megalópolis*. La posible comparación visual de la infraestructura y la superestructura urbana es un catalizador para la emancipación del ciudadano como organismo político (el *zoon politikon*, según Aristóteles). Así, la lectura atenta del lenguaje visual de un cómic capacita para criticar los modelos urbanos determinantes.

De ninguna manera la reflexión sobre la imagen de la ciudad pretende reducir la planeación urbana a la construcción impuesta de imaginarios presuntamente "armónicos", como hoy propone el *new urbanism* estadounidense (negando el metabolismo social de la ciudad). Ya Lorenzetti sabía que su visión idealizada de la ciudad es primordialmente un diagrama de valores de la sociedad, pero no sirve automáticamente como regla de conducta ciudadana. Por supuesto, la utilidad social y estética de la arquitectura se comprueba en la materia, no en la virtualidad de la imagen. ☞



NOTA

¹ Véase Peter Krieger, "Desamores a la ciudad: satélites y enclaves", en Arnulfo Herrera (ed.), *Amor y desamor en las artes (XXIII Coloquio Internacional de Historia del Arte)*, Instituto de Investigaciones Estéticas-UNAM, México, 2001, págs. 587-606.