

Urbanismo e imagen en el espacio virtual de la ciudad

Ana María Samayoa
The University of Arizona

El uso de multimedia en el siglo XXI ha abierto nuevas posibilidades en la proyección y creación del espacio tanto real como imaginario. Con la evolución de la tecnología, la creación de mundos virtuales ha pasado de ser un instrumento de simulamiento para proyectos militares a ser un elemento de uso diario a través de juegos de video e Internet. En el intento de reducir las distancias entre ciudades, eliminando factores como transporte y tiempo, la combinación de imágenes y video abren las puertas de las grandes urbes metropolitanas en la forma de una visita virtual. La ciudad en manos de diseñadores se convierte en un texto con una infinidad de posibilidades de aprovechamiento y proyección, ya sea en promoción del turismo, capitalismo o de su población. A diferencia del espacio geográfico que se limita por la habilidad de ocupación y construcción, la imaginación del potencial de elementos reales mediante la manipulación de las habilidades tecnológicas son las que delimitan las fronteras de estos espacios. En este ensayo se explorará la proyección virtual de la ciudad de Madrid como objeto cultural, en forma de una visita virtual patrocinada por el Ayuntamiento de Madrid en su página oficial, www.munimadrid.com.¹ Se estudiará su uso de la tecnología y su organización, comparando los resultados con los objetivos proyectados por el Ministerio de Turismo para su utilización final.

El estudio de la geografía y la construcción de la ciudad moderna muestra que el espacio no es un reflejo de la sociedad, sino que es una proyección que expresa las dimensiones físicas de la sociedad que la produce. Desde los primeros modelos para la intervención urbana se ha tomado en cuenta no sólo necesidades de infraestructura sino necesidades para moldear la imagen. El proyecto de organizar la ciudad incluye como base la exploración del potencial del espacio y la necesidad de sus habitantes. Los ideales de los modelos se han visto en la necesidad de evolucionar dentro de sus posibilidades de realización, enfrentándose además a obstáculos como el tiempo y cambios en la política que

los implementa. El resultado final construye la ciudad no sólo como un espacio físico sino como un mapa imaginario, creado a través de su construcción física para formar la proyección ideológica que lo define. Este proceso es inseparable de la organización arquitectónica y social de un espacio urbano. Las distancias entre los espacios han sido importantes aspectos en este proceso como las invenciones del ferrocarril, la autopista y el transporte público. Los avances tecnológicos en los métodos de comunicación de los últimos años han añadido nuevos elementos al estudio y construcción de esta visión, generando una geografía descentralizada y sin fronteras. El espacio físico se combina con el intercambio de información sobre él para crear una nueva dimensión geográfica.

La nueva geografía de la información forma una red a través del mundo dentro y fuera de áreas metropolitanas (Castells 83), que es accesible desde cualquier conexión de Internet. El usuario puede ser turista de una ciudad principal sin tener que viajar más allá que la pantalla de su ordenador al integrarse a los nuevos espacios virtuales disponibles. Para entender la proyección de Madrid en su visita virtual es importante saber qué significa ser un espacio virtual en comparación con lo que es un espacio físico. Etimológicamente la palabra ciberespacio viene de la palabra griega 'kybernan', que significa controlar o dirigir lo cual va de la mano con el uso que se le ha dado en la construcción del espacio virtual (Doel 265).

Este objetivo se presenta con el propósito de simular la presencia e identidad de la ciudad y el usuario en el mapa ideológico de la ciudad virtual. Un espacio virtual se refiere a la construcción de un espacio percibido de forma inmaterial (Talyor 178). Constituye un objeto intangible con la habilidad de afectar nuestros sentidos físicos y emocionales. Existen distintos niveles virtuales los cuales se definen por su aproximación a la realidad por medio de su habilidad de capturarla y permitir al usuario viajar virtualmente. La creación de este espacio representa la posibilidad de extraer a la persona del mundo y de la política enteramente, para saber "cómo es" otro espacio (Dewey 294). El mapa que esta experiencia crea es tan distinto a la imagen real como lo es el que tiene un cartógrafo del que tienen los residentes del espacio real, creando una tercera visualización del espacio. Joseph Rykwert define el efecto de esta plasmación del ciberespacio como "a consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators [...] a graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system" (157).

El primer paso en diseñar el espacio virtual es tener en mente la geografía real, compuesta por los accidentes geográficos, construcciones y zonas urbanas. Estos sirven como la materia prima que es la fundación del espacio creado. Idealmente el espacio dará una sensación de inmersión caracterizada primariamente por la ideología

que se desea proyectar (Moore 263). La colección de datos se somete entonces a una transformación en la cual se organiza jerárquicamente, tomando en cuenta el objetivo, la tecnología disponible y el usuario deseado. El diseño de la navegación debe tomar en cuenta el intercambio constante que se crea entre la información presentada, el mapa diseñado y el usuario para poder maximizar su potencial. Algunas veces los resultados no se limitan a los objetivos del planeador, sino se extienden a servir en la modificación de la percepción y utilidad del espacio físico real. Tal es el caso dentro del diseño madrileño, donde los objetivos del proyecto se encuentran enriquecidos por elementos que sugieren otra realidad alternativa.

En su ensayo “The Work of Landscape: Producing and Representing the Cultural Scene”, Don Mitchell argumenta que en el espacio real una de las funciones del panorama es controlar el significado y guiarlo en direcciones particulares (100), esto se puede aplicar a la ciudad en el caso de Madrid Virtual. El espacio proyecta un orden para la sociedad, dividiendo sectores en diferentes categorías de consumo y producción. La selección de imágenes e información crean un orden jerárquico, utilizando los monumentos y puntos de interés para promover consumo en estos lugares y resaltar la historia e imagen positiva que se asocian con ellos. Como en el caso de Johnstown, el espacio virtual se convierte en un promotor de Madrid en base a su herencia cultural. El poder de la imagen virtual

permite que cualquier lugar sea representado en su mejor luz para generar máximo interés en él (Dewailly 408), dando paso a que el producto final sea una versión filtrada de la ciudad, una simulación idealista de lo urbano que permita su mayor provecho desde la perspectiva capitalista.

La visita virtual de Madrid², según la “Página de Ayuda”, es un intento de crear un espacio para el acercamiento de la ciudad tanto para el ciudadano como para el visitante: “El objetivo es el conocimiento de la ciudad desde una perspectiva más realista e impactante de sus monumentos, puntos significativos, edificios municipales, fuentes, plazas y un largo etcétera de elementos de interés que los propios ciudadanos pueden enriquecer con sus propuestas”. La visita simula la presencia del individuo dentro del espacio por medio de la cual podrá interactuar con la identidad de la ciudad presentada. Esta representación de la ciudad se realiza por medio de una organización virtual que no es ni vertical ni horizontal, sino que se plantea en este recorrido de una manera tridimensional que combina la presentación de fotografías que giran 360 grados y una colección de mapas unidimensionales. Al entrar en el paseo virtual se ve un plano fotográfico de la ciudad, o como lo llama su Página de Ayuda un mapa-ortofoto. Utilizando los controles en la parte inferior de la pantalla se puede aproximar o alejar del plano. En el margen derecho se encuentra el menú de navegación que divide la ciudad en seis categorías:

Edificios públicos, Edificios privados, Parques y jardines, Museos y Centros culturales y Espacios Urbanos. Cada categoría es organizada bajo un color, que corresponde a los enlaces que se presentan al seleccionar la categoría. La navegación se concentra principalmente con el área central de Madrid siguiendo los monumentos en la Calle de Alcalá y el Paseo del Prado. Madrid Virtual posee dos subcategorías dentro de su organización: Madrid en imágenes y Recorrido virtual. Todos los espacios y edificaciones se presentan desde su exterior, usualmente solamente desde un punto del cual se puede girar. En Madrid en imágenes se ven los interiores de algunos espacios públicos de forma estática ya que el usuario no puede girar dentro del espacio o aproximarse con zoom a puntos dentro de él.

La organización sugiere que está principalmente dirigida hacia el turista, teniendo como objeto atraer gente y promover el consumo dentro de este espacio. Las áreas de la ciudad que se resaltan no son las que se enfocan en aspectos de producción o de uso cotidiano, sino de consumo como los centros culturales e históricos. La ciudad se presenta como objeto cultural, organizado para el consumo que convierte el espacio en una especie de museo real de la ciudad, mediante el cual se puede preservar la realidad o viajar a través de ella sin realmente estar en ella. Se simula la presencia del usuario dentro de un espacio con limitada interacción que permite al individuo acercarse o alejarse de las imágenes

panorámicas. En algunos casos, esta experiencia da un paso más al incluir componentes auditivos, como es el caso en la Fuente de Alcachofa donde se escucha un trasfondo de pájaros cantando y el agua de la fuente burbujeando. Las variaciones climáticas juegan un papel en reproducir una ciudad vital, ya que las fotografías retratan a la ciudad en una variedad de estaciones y horas del día, simulando el cambio que produce el tiempo. La ciudad se humaniza al no ser proyectada como un espacio perfecto desprovisto de variaciones fuera del control humano.

Un problema que surge de la plasmación de la ciudad como un museo es que el museo real es tradicionalmente un espacio privado que capta solamente una visión parcial. El museo es privado en el sentido que pocas personas controlan su acceso, su proyección y los beneficios obtenibles. La ciudad es propiedad pública, pero en el mundo virtual es de las corporaciones e instituciones que se benefician de la imagen creada. Tres elementos definen la existencia del hombre en el espacio público real: visibilidad, presencia y acción (Broekmann 379), éstos se vuelven inexistentes en este espacio público en su acceso, siendo disponible tanto al turista como al habitante, pero privado en visión y utilidad ya que ellos no tienen control sobre su uso o proyección. No caben dentro de él la habilidad de expresar ideas, plantear problemas o discutir las preocupaciones del individuo y la

comunidad. El espacio, aunque se presenta como público, no es utilizable como tal, negando la existencia de este valor en él. Es un espacio público solamente a nivel que el público pueda hacer uso individual de él para extraer ideas sin añadir las suyas. En el caso madrileño, el espacio virtual es de carácter público por encontrarse a disposición de cualquiera para un aprendizaje de intercambio unilateral que es propuesto y financiado por el ayuntamiento que tiene el propósito de servir a objetivos específicos en relación a las comunidades. El carácter global de la red de Internet hace que este mismo espacio esté dispuesto para cualquier persona con una conexión.

A pesar de no ser un espacio capaz de utilización colectiva por la comunidad para su expresión, el espacio físico se beneficia de las plasmaciones que contiene. La utilización de la ciudad virtual aplica a un nuevo nivel la idea de la conquista del espacio real que plantea David Harvey en *The Urban Experience*: “The conquest of space first required that it be conceived of as something usable, malleable, and therefore capable of domination through human action” (176). El diseño de la ciudad virtual llena estos requisitos, permitiendo al ayuntamiento crear una concepción de la ciudad útil en presentar un determinado concepto e imagen, maleable en cuanto a su perspectiva y contenido, y finalmente capaz de ser dominado en servicio de llenar objetivos específicos. Como previamente habían permitido la navegación y la

cartografía una nueva exploración del espacio, el espacio virtual extiende el potencial de la ciudad y su concepción creando un nuevo espacio para proyectar su identidad.

La jerarquía establecida en sus fases iniciales de planeamiento ordena la exploración de este espacio. La identidad se comienza a proyectar en el orden y presentación de los enlaces. Debajo del menú principal en el marco derecho inferior, al seleccionar un elemento, el usuario es presentado con un pequeño trasfondo histórico de la importancia de esa edificación particular. Como ejemplo, al seleccionar el Palacio Real la vista área atraviesa la ciudad y se acerca al Palacio y dice sobre él:

Construido sobre el solar del antiguo Alcázar tras un incendio en 1734. Proyectado por Juvara en 1735 y construido por Sachet de 1738 a 1764 bajo las influencias del clasicismo barroco. A partir de 1770, Sabatini añadió el ala sudeste y realizó la gran escalera. Es de destacar el gran patio que articula el edificio y la fachada principal que aloja el balcón y Escudo Real. (“Madrid Virtual”)

La información incluye una sinopsis de perspectiva arquitectónica e histórica. De forma directa se plantea la importancia del proceso de construcción de la ciudad, haciéndose énfasis en el recuento de la construcción individual de los sitios y los eventos históricos relacionados además de proporcionar información relevante de su contexto cultural actual. Ya que no se puede

contar con el orden o profundidad de exploración del usuario de este espacio, el flujo y datos principales deben ser de directo acceso, invitando desde el comienzo al usuario a aceptar el espacio desde una visión dirigida por los materiales presentados.

El énfasis en el elemento histórico de la ciudad llevó a que los diseñadores se olvidaran, a propósito o no, de una parte que distingue a la ciudad de otras metrópolis. El elemento de comunidad no se encuentra presente dentro de la visión de Madrid Virtual, donde la mayor parte de las fotografías muestran una ciudad inhabitada. El enlace a Madrid en imágenes utiliza las mismas categorías que la navegación principal, pero enfoca su presentación en crear un mayor acercamiento proveyendo al usuario una sinopsis del espacio en términos arquitectónicos. La página de ayuda como había mencionado declara que el uso de la página permitirá “conocimiento de la ciudad desde una perspectiva más realista e impactante”, lo cual ciertamente se cumple en la meta de ser impactante, aunque no necesariamente realista. Las escasas personas que se encuentran se ven de forma desasociada del espacio a su alrededor, como es en la sección de deportes que igualmente se podrían haber realizado en Madrid como en cualquier otra ciudad grande. Las actividades ilustradas le dan energía al espacio con su imagen de acción pero no influyen en la sensación de realismo o comunidad dentro de Madrid real.

Un aspecto positivo que contrasta con

la irrealidad que causa la ciudad fantasma del Madrid en Imágenes, es el mapa en el marco derecho de la pantalla que guía al usuario dentro de una representación geográfica de las calles de Madrid en lo que llaman Recorrido Virtual. La selección de esta página simula un paseo en la ciudad, donde las fotografías avanzan dentro de la calle misma mientras que mantienen la idea de una visión de 360 grados. Cada punto azul del esquema representa un avance en el espacio del recorrido. La visión que se proyecta es más próxima a la vida cotidiana de un madrileño en que presenta no solamente monumentos conocidos internacionalmente, sino también los rincones y calles menos pictóricos que forman parte de la realidad física de la ciudad. La autenticidad de esa simulación se ve reducida a nivel que las imágenes no muestran una ciudad operante. Las tiendas particulares que se ven en el recorrido no están abiertas y la gente presente es limitada y reducida en número. Mientras se debe reconocer el potencial de proyectar una ciudad idealizada e irreal utilizando modelos dentro de los paisajes urbanos, la ausencia de la población igualmente impacta negativamente los propósitos de la simulación. En la proyección de un espacio cultural, la población forma parte de la atracción y la experiencia para completar su esencia. Su presencia o ausencia afectan la percepción del funcionamiento diario.

La inversión en la promoción del potencial turístico de Madrid pone este

espacio imaginario al servicio del capitalismo que ha sido la fuerza dirigente de la reforma urbana y su construcción. Las imágenes seleccionadas proyectan los lugares de forma que hace énfasis en su valor único por su contexto histórico y artístico. Las connotaciones asociadas con el nombre del espacio tiene poder colectivo en la atracción de capital turístico (Harvey 407). El diseño electrónico se convierte en un elemento más en el esfuerzo de reforzar la imagen positiva y reducir las facetas negativas de la ciudad a través de su propósito y ejecución. Se resaltan los elementos no replicables y únicos en un intento de acumular un valor simbólico. En el caso del ayuntamiento de Madrid, el monopolio se intenta crear en torno a la arquitectura y espacios controlados por el estado. Dentro del paseo virtual, la mayor parte de las imágenes constituyen parte de patrimonio de la nación dejando un pequeño segmento al sector privado como en el caso de la Torre Azca. Ciertamente la llegada de turistas provee ingresos a la empresa privada, pero en este diseño lo que se utiliza para crear la atracción son aquellos espacios monumentales de valor histórico reconocibles para el usuario. Dentro de sus objetivos se plantea la proyección de los lugares como “elementos de interés que los propios ciudadanos pueden enriquecer con sus propuestas.” (“Página de Ayuda”). La ciudad se convierte para el ayuntamiento en una comodidad explotable para el beneficio de sus residentes. El modelo presenta indirectamente una red electrónica que

fomenta el desarrollo, el acceso y el abarcamiento de la comunidad en sus entornos. Así se le puede añadir una nueva dimensión al espacio público que interactúa y apoya el espacio físico real (Hoan 364).

El vínculo entre espacio y tiempo juega un papel importante en la creación de la conciencia de un lugar. La tecnología de video, simulación e Internet permiten que un usuario navegue no sólo en el espacio sino en el tiempo, permitiéndole estar en dos lugares simultáneamente. El transcurso del tiempo real es irrelevante a la experiencia del tour. Para Balzac, la anulación de tiempo y lugar son esenciales para permitir una visión alternativa del mundo (Harvey, “City Future” 38). En su imaginaria quería reconstruir la realidad borrando la burguesía y el capitalismo. Su visión utópica conservadora recrea un pasado perfecto sin mejorar el presente. El mundo de virtual, que anula la condición del tiempo y desrealiza el espacio real en cierta manera cumple con algunos de los mismos efectos, aunque en esta situación no con el intento de borrar el capitalismo, que juega un papel importante en la formación del espacio urbano. Mientras que en las obras de Balzac frecuentemente es la mente la que se sobrepone los elementos de espacio y tiempo, en el siglo XXI es la tecnología que permite al hombre realizar la unión de deseo, memoria y esperanzas dentro de esta memoria selectiva que presenta.

Igualmente como medio artístico, el espacio virtual creado por programadores y diseñadores gráficos puede inspirar la

imaginación del usuario y afectar su percepción del espacio real y sus posibilidades. Para crear un nuevo espacio es importante la memoria selectiva, la proyección virtual puede guiar al usuario a olvidar y retener la historia del espacio. En su ensayo “City Future in City Past: Balzac’s Cartographic Imagination”, David Harvey nota la importancia que pueden tener y han tenido en este respecto las novelas con su plasmación de la ciudad (24). El paseo virtual se ha añadido a la lista de métodos de comunicar el espacio imaginario basado en lo real, junto con las novelas y las películas, formando la última innovación en la cadena de influencia de lo imaginado sobre lo real.

Como es el caso dentro de la ciudad física, se debe tener en cuenta al considerar la cibercidad que ningún usuario tendrá la misma experiencia en la navegación de la visita. Esto es un reto para el diseñador que busca maximizar las posibilidades del programa, pero a la vez es una ventaja en que provee una visión dinámica que se nutre de la experiencia personal del usuario y del orden que sigue en navegar la presentación. El diseñador debe aspirar a crear un espacio unificado, cómodo y atractivo que instigue al usuario a volver a visitar el espacio como mínimo e idealmente llevarlo al espacio físico real. La página de Madrid llena estos requisitos en permitir una navegación libre, donde el usuario puede investigar la presentación de información e imágenes a su propia velocidad sin restricciones de

tiempo o curso de navegación. A nivel tecnológico se presenta una interacción atractiva al usuario tomando en cuenta las variaciones de acceso de conexión y configuración. Fomenta la atracción de otros usuarios al incluir como parte de su intercambio en la sección de Madrid en imágenes la opción de enviar la imagen en forma de postal.

La facilidad de desplazamiento dentro del espacio virtual proyecta una imagen de ciudad física fácilmente navegable también. Las distancias aunque no se presentan a escala dentro del recorrido aparentan ser un obstáculo mínimo en su potencial turístico, específicamente dentro de la página de Madrid en Imágenes. Además de presentar postal electrónica, en un gran número de casos se incluye una ficha sobre el lugar fotografiado en el cual se encuentran enlaces a medios de transporte e información sobre las vías más accesibles. El recorrido virtual influye la percepción del desplazamiento dentro del espacio presentando de las distancias entre sitios de importancia en forma accesible para el peatón. Sin necesidad de tomar un autobús, metro o taxi el turista puede desplazarse dentro de la ciudad utilizando las banquetas amplias. No se percibe la utilización del transporte como un requisito para la observación de la cultura. Ciertamente la visión de este desplazamiento está limitado a un contorno pequeño que no incluye todos los

puntos de interés indicados en la página principal, pero incluye suficientes elementos para crear una visita interesante de fácil acceso.

Este estudio de la geografía y la construcción de la ciudad virtual muestra que el espacio es una proyección que expresa las dimensiones físicas de la sociedad que la produce, combinándolo con un propósito de avance. El ayuntamiento madrileño construyó este espacio con el propósito de beneficiar a sus habitantes. Sus propósitos son evidentes en su explicación en la página de ayuda y en el título de enlace en la página principal 'Conoce tu ayuntamiento'. El proyecto es de organizar la ciudad tomando en cuenta su potencial y su realidad física, además de lo que el usuario idealmente querría encontrar en la página. El resultado final es la construcción de un mapa imaginario para la ciudad física con una proyección ideológica que la pone al servicio principalmente del turista y no de los habitantes como se lo proponía originalmente.

La nueva frontera que se ha hecho disponible, a través de la tecnología virtual como un elemento en apoyo del espacio físico, abre las puertas a una nueva forma de moldear su percepción, utilización y conocimiento. Así es el caso de los espacios físicos que presentan problemas, soluciones y resultados inesperados en la construcción final. El espacio, que el ayuntamiento esperaba permitiera a los habitantes conocer mejor su patrimonio y espacio, es en realidad un sueño hecho realidad para la promoción

de turismo. Dentro de la página Muni Madrid hay innumerables páginas que proveen acceso a guías sobre servicios, información gubernamental e histórica. En este ensayo se intentó solamente explorar una pequeña parte del potencial de proyección que tiene la página. Dentro del Internet Madrid Virtual es tan sólo uno de los muchos programas diseñados para infundir nueva vida en el espacio urbano. Sus objetivos de creación fueron sobrepasados en los resultados y el potencial creado, de forma sutil y sencilla logrando envolver una nueva temática en la ciudad diseñada. Ciertamente el paseo virtual no podrá reemplazar la experiencia física del lugar en el futuro cercano, pero mientras tanto servirá para enriquecer y promocionar su estudio y acercamiento tanto a sus habitantes como a otros viajeros.

Notas

¹La visita es accesible al pie de la página bajo el título 'Conoce tu ayuntamiento'.

²<http://www.munimadrid.es/Principal/adjuntacielo.asp?pagina=/Principal/pvirtual/index.html>

Obras citadas

- Broeckmann, Andreas. "Public Spheres and Network interfaces." *The Cybercities Reader*. Ed. Stephen Graham. New York: Routledge, 2004. 378-83.
- Castells, Manuel. "Space of Flows, Space of Places: Materials for a Theory of Urbanism in the Information Age." *The*

- Cybercities Reader.* Ed. Stephen Graham. New York: Routledge, 2004: 82-93.
- Crang, Mike. "Urban Morphology and the Shaping of the Transmissible City." *The Cybercities Reader.* Ed. Stephen Graham. New York: Routledge, 2004: 129-32.
- Dewailly, Jean Michel. "Sustainable Tourist Space: From Reality to Virtual Reality." *The Cybercities Reader.* Ed. Stephen Graham. New York: Routledge, 2004: 407-10.
- Dewye, Fred. "Cyburbanism as a Way of Life." *The Cybercities Reader.* Ed. Stephen Graham. New York: Routledge, 2004: 291-95.
- Doel, Marcus A. and David B. Clarke. "Virtual Worlds: Simulation, Suppletion, S(ed)uction and Simulacra." *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations.* Ed. Mike Craig. New York: Routledge, 1999.
- Graham, Stephen, ed. *The Cybercities Reader.* New York: Routledge, 2004.
- Harvey, David. *The Urban Experience.* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989.
- . "City Future in City Past: Balzac's Cartographic Imagination." *After Images of the City.* Eds. Joan Ramon Resina and Dieter Ingeschay. Ithaca, New York: Cornell University Press, 2003. 23-48.
- . *Spaces of Capital.* New York: Routledge, 2001.
- Hoan, Thomas. "Recombinations for Community Meaning." *The Cybercities Reader.* Ed. Stephen Graham. New York: Routledge, 2004: 363-65.
- Madrid Virtual. Ayuntamiento de Madrid. 17 Apr. 2005.
<<http://www.munimadrid.es/Principal/adjuntacielo.asp?pagina=/Principal/pvirtual/index.html>>
- Mitchell, Don. *Cultural Geography.* Cambridge, M.A.: Blackwell, 2000.