

## **Ciudades posibles: Arte y ficción en la constitución del espacio urbano**

Eduardo Becerra  
Madrid: 451 Editores, 2010

ISBN: 978-84-92891-02-3  
221 páginas

**Cristina Cuenca Piqueras**  
Universidad de Almería  
ccp693@alboran.ual.es



El libro que se reseña pone de manifiesto la importancia del espacio urbano en las expresiones artísticas y, principalmente, en la literatura. Si bien, tradicionalmente el espacio que se utilizaba en el arte era la naturaleza, en la actualidad se utiliza el espacio urbano, lo que aporta un mayor dinamismo. Estos cambios en el escenario suponen diferentes formas de hacer, nuevas opciones y problemáticas, que se van analizando a lo largo de esta obra.

Los trabajos que se presentan traen causa de las ponencias leídas en el simposio “*Nuevos pasajes; nuevos paseantes: narrativas sobre la ciudad en el mundo contemporáneo*”, organizado por el Centro Cultural de España en Buenos Aires en septiembre de 2007. El editor de la obra y autor del prólogo es Eduardo Becerra; en su introducción trata de sintetizar el proceso de cambio en las ciudades actuales y cómo el mismo ha influido en las expresiones literarias. En este sentido, el autor señala tres momentos: modernización, espectacularización y virtualización.

El primer periodo se caracteriza por un cambio de velocidad, en el que se plasman los avances de la modernidad, el tumulto de las masas, los progresos técnicos y los nuevos problemas sociales, como es el caso de la alienación. Muestra de ello sería París. Esta etapa trae de la mano nuevos géneros literarios como el poema en prosa, la crónica y la novela policial. La literatura se orienta hacia un perfeccionamiento técnico frente a la creación artística.

La espectacularización es la siguiente etapa, que se caracteriza por ser nostálgica y porque el hombre deja de ser el centro de la narrativa. Los ejemplos emblemáticos de ciudades en este periodo son Las Vegas y Los Ángeles. Son urbes postindustriales que potencian el consumismo y el ocio. Por último, la virtualización, como última etapa, supone una de las formas de utilizar el espacio más recurrente en la actualidad. Es utilizada fundamentalmente

por el cine, el cómic y la literatura de ciencia ficción. La esfera virtual comienza a percibirse como algo cotidiano, con programas multimedia que nos permiten explorar lugares lejanos.

En suma, el libro que aquí se comenta aparece dividido en cuatro partes. En las que los autores, como veremos seguidamente, hacen un recorrido por la ciudad destacando sus paisajes, que para unos casos son de inspiración literaria, y para otros, expresión de obras artísticas, filmicas, etc.

En la primera parte del libro, titulada "*Ciudades literarias*" se recogen tres capítulos en los que la descripción de una ciudad se sitúa en el centro de la narración. Brasilia es el destino al que nos transportan en primer lugar, con una narrativa intimista. En este trabajo, Alan Pauls percibe esta ciudad como una urbe del futuro que le transporta al pasado y, en concreto, a su infancia. La explicación a estas sensaciones es que el autor se considera 'hijo' de la cultura de masas, de la ciencia ficción, que es reflejada en los espacios que describe. Las contradicciones son plasmadas en este capítulo desde el título, "*El futuro anterior*", hasta sus últimas líneas. El autor se siente seducido por la belleza e innovación del paisaje, a la vez que percibe la opresión y despotismo del mismo.

En "*Zúrich: de relojes y máquinas de lenguaje*", se define esta urbe suiza como ejemplo de la modernidad. Belén Gache nos remonta en este capítulo al Zúrich de 1910, para mostrarlo como hogar de inventores y artistas. En la ciudad se combina la regularidad de los relojes con la transgresión a las normas de sus moradores. Los relojes se utilizan como metáfora del tiempo, que se define por la autora como elemento coercitivo y unidireccional, frente al espacio que "*se presenta, por el contrario, libre, pululante de posibilidades, traspasado por intersecciones y desviaciones*" (p. 45). De igual modo, en el capítulo se destacan los enlaces entre el tiempo y el espacio para explicar la acción de deambular y su conexión con los trastornos mentales que afectaban a importantes personajes del momento.

En el último capítulo de este bloque, Jorge Eduardo Benavides propone una revisión de la ciudad literaria como tópico, que se situaría entre la ficción y la realidad. Para él, los elementos clave de esta imagen son tres: el café con tradición, el amigo librero y un paisaje interesante. Sitúa como prototipo de esta ciudad a París. No obstante, admite que a su juicio esta podría ser superada por Madrid. En "*Madrid era una siesta*", el autor critica que, aunque la capital de España tiene méritos suficientes, a su vez, sobre ella recaen múltiples estereotipos y los propios madrileños no admiten su encanto.

"Ciudades imaginadas" es el segundo gran apartado de este libro. En él se incluyen cinco capítulos que presentan la ciudad como proceso de creación artística. En el primero de ellos, "*Informe sobre una Ciudad Sintética*", Marcelo Cohen presenta este nuevo concepto de urbe como un continuo de muchas ciudades, como imágenes urbanas que no conforman un sistema; pero, a su vez, no son aleatorias. El autor se pregunta sobre el origen de la 'Ciudad Sintética', sobre sus normas y sobre el anonimato de sus habitantes, entre otras cuestiones.

En el capítulo "*Apuntes para una teoría de la ciudad movediza*", se parte de la idea de que el hombre comenzó a fundar ciudades para asentarse. Sin embargo, los escritores las crean para poder moverse y para adaptarlas a las necesidades de sus personajes y a la acción de

su obra. Rodrigo Fresan afirma que él creó su ciudad movediza, en la que transcurren sus historias, de forma inconsciente, y que utiliza este capítulo para reflexionar acerca de ella. Para él, la ciudad movediza es un entorno hecho de partes de ciudades, que cambia en cada narración y que se apoya en la historia que se quiere contar.

Daniel Link utiliza el tercer capítulo de esta segunda parte para hablar de otra recurrente imagen de ciudad. En *“De los universales abstractos a los particulares concretos”*, se representa a las ciudades como reflejo de la decadencia derivada del progreso. El espacio urbano está masificado, y las urbes actuales muertas son *“restos anacrónicos de un pasado estético y político, las ruinas de la modernidad”* (p. 109).

El capítulo *“Ciudades virtuales y literatura”* nos habla de la relación entre las novelas y los mundos virtuales. Su autor, Edmundo Paz Soldán, considera que la importancia de las imágenes en las novelas de ciencia ficción no está en que acierten en sus predicciones, sino en que la ciencia ficción, aunque imagine el futuro, muestra también parte del presente. Uno de los ejemplos utilizados para mostrar la influencia de la literatura en esta realidad es que el término ‘ciberespacio’ fue acuñado por la novela *Neuromancer*, que relata una sociedad virtual parecida a *Second life*, con la diferencia de que en la novela sus protagonistas no diferenciaban entre la realidad y el mundo virtual. Otro ejemplo es *Snow Crash*, en el que ya no se produce ese aislamiento total del mundo virtual con la realidad; además, se realiza una fuerte crítica social sobre el mantenimiento de las diferencias económicas, de clase y raza.

Por último, en el quinto capítulo de esta parte del libro, Rafael Courtoisie muestra los cambios en la literatura latinoamericana en la percepción del espacio. En *“Nueva narrativa y aldea global”* se marcan dos etapas diferenciadas. La primera comienza a partir de los sesenta del siglo pasado, cuando se produce una importante influencia de Faulkner, que inventa lugares imaginarios donde se cruzan historias y generaciones familiares. Las ciudades imaginadas parecen reales porque *“están diseñadas con precisión e imaginación sin límites”* (p. 131). La segunda etapa se producirá en los años ochenta. La tendencia ahora la marca Marshall McLuhan, que sugiere que los cambios tecnológicos nos llevan hacia la “aldea global”. Esto supone que la fuente de inspiración se amplíe geográficamente, dejando de ser el referente principal lo conocido por el escritor por ser cercano físicamente, produciéndose un giro en la percepción que se tenía antaño del espacio urbano.

La tercera parte del libro se denomina *“Ciudades de cuento”* y está compuesta por dos capítulos, donde se mezclan los personajes con los ambientes urbanos. El primero de ellos, *“El Club de los que Salen”*, parte del recurso de los personajes que dando un portazo se marchan de su casa. Desde esta escena, Esther Cross nos conduce a la idea de que la ciudad, en la que se imbuyen esos personajes, está en la mente del escritor, y buscarle un semejante en una ciudad real supone restarle atractivo a su narración. Para mostrar de forma visual esta idea, trata de relatar cómo un personaje saldría de su casa en la Buenos Aires actual, no teniendo este paseo tanto encanto como el de las narrativas en ciudades imaginadas. El segundo de los capítulos, que compone esta tercera parte del libro, es *“Caperucy”*, de Cecilia Szperling. En este relato abstracto cargado de violencia, la autora nos muestra rincones imaginados de Buenos Aires como el ‘Muertódromo’, lugar donde

fallecen los artistas. Sus escenas combinan la realidad con la ficción, produciendo en el lector sensaciones contradictorias de angustia y diversión y permitiéndole a través del texto conocer la cotidianeidad de Buenos Aires.

La última parte de este libro se titula *Lla ciudad en imágenes* y aúna tres capítulos que realizan una revisión sobre la influencia de las ciudades en el séptimo arte. El primero de ellos, *“Ciudad Cyborg”*, de Naief Yehya, narra el nacimiento del cine como fenómeno urbano. La ciudad se plasma como *“un cyborg o híbrido que integra tecnología y biología”* (p. 175). Posteriormente, se cuenta cómo el cine ha acompañado al hombre por la historia reciente; por ejemplo, en las Guerras Mundiales, mostrando el desastre de estos conflictos en las ciudades. Es de esta forma como el cine se convierte en herramienta de crítica social hacia el progreso y hacia políticas cuestionables. Un paso más en la ciudad filmográfica será la ciudad digital, un espacio interactivo que se sustenta en la imaginación de miles de personas.

En *“Las nuevas ciudades invisibles”*, Mauricio Montiel Figueiras retoma el tema de las ciudades venideras; pero, esta vez, se analiza su influencia cinematográfica. El imaginario de ciudades del mañana en la filmografía incluye espacios paranóicos y superpoblados. Finalmente, en el último capítulo de esta obra, *“Cronicas de Central City”*, se reflexiona sobre el arte expresionista y su influencia sobre la “ciudad Noir”. Jordi Costa ejemplifica esta relación apoyándose en el comic *The Spirit* y el cine negro. La ciudad se presenta como una realidad dual, de un lado como organismo viviente y, de otro, como una realidad distinta con reglas propias.

En definitiva, en este libro se realiza una interesante revisión sobre las interconexiones entre el arte, las ciudades y los avances sociales. Se analizan las ciudades como escenario donde han transcurrido las creaciones literarias y cinematográficas desde diferentes perspectivas, como proceso mental del artista, escenario virtual, como posible prueba o muestra del progreso social o de los efectos perversos del desarrollo, entre otros.

Es más, la intersección es interesante en tanto permite ser consciente de que los artistas no son figuras aisladas que inventan mundos imaginarios, sino que se encuentran inmersos en una época determinada y unos espacios concretos. Esas ciudades son el paisaje en el que crecen emocional y profesionalmente, lo que supone una influencia clara en sus obras. Aunque las ciudades que utiliza el arte como escenario son mucho más, puesto que, tal y como afirma Esther Cross, el hecho de buscar *“un equivalente en las ciudades terrenales es robarle la mitad de su encanto”* (p. 145).

### Formato de citación

Cuenca, Cristina (2012). Reseña de Becerra (2010) Ciudades posibles. Arte y ficción en la constitución del espacio urbano. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 2(2), 157-161. Recuperado el XX de XX de 20XX de <http://nevada.ual.es:81/urbs/index.php/urbs/cuenca>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

Es responsabilidad de los autores obtener los permisos necesarios de las imágenes que estén sujetas a copyright.

Para usos de los contenidos no previstos en estas normas de publicación es necesario contactar directamente con el editor de la revista.

