

Boselli, Alberto; Raponi, Graciela (abril 2004). *Animación multimedia para leer la ciudad : Navegando la transformación urbana*. En: Encrucijadas, no. 25. Universidad de Buenos Aires. Disponible en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad de Buenos Aires: <<http://repositorioubas.sisbi.uba.ar>>

ANIMACIÓN MULTIMEDIA PARA leer LA CIUDAD

Navegando la transformación urbana

Cualquier nueva arquitectura se inserta, "tiene lugar", en un contexto histórico. Las imágenes de la Buenos Aires histórica nos han sido veladas por la formidable ola de transformaciones de fin de siglo (y las siguientes olas), que a la vez que construían lo nuevo borraban casi completamente lo anterior. El proyecto "Historia Urbana e Imagen Virtual de Buenos Aires" intenta la construcción de modelos que naveguen virtualmente la percepción de la transformación urbana. La herramienta multimedia promete una inédita forma de rescatar y sintetizar el conjunto de la iconografía que en los diversos soportes registró la historia de la transformación urbana.

Alberto Boselli* y Graciela Raponi**

*Arquitecto (UBA) y Lic. en Filosofía (USAL). Profesor Ajunto de Historia de la Arquitectura en la FADU-UBA. Investigador del IAA. Con la arq. Raponi codirige desde 1986 en el IAA-FADU-UBA, los proyectos UBACYT "Arquitectura y Cine" y desde 1994, "Historia Urbana e imagen Virtual de Buenos Aires", y las Mesas Cine-Ciudad (1999). Coordinador del Seminario de Crítica del IAA.

**Arquitecta, FADU-UBA, donde reasume la iniciativa del arq. Moro fundando en 1986 la Dirección de Cine-Vídeo ("Centro Comunicacional de la Imagen"- "Cine-Vídeo"- "Centro Audiovisual") y la Videoteca FADU, desde donde despliega y apoya las iniciativas de la Facultad en esa línea, que culmina en la creación de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido.

La imagen de Buenos Aires, la de su génesis y transformación a lo largo del tiempo, está testimoniada en la iconografía, que en parte duerme en los archivos y en parte está difundida en las publicaciones gráficas, en filmes y videos y hasta en soportes digitales [1]. A partir de mediados del siglo XIX, la fotografía inicia una nueva era en la documentación histórica. Particularmente, la historia urbana de Buenos Aires contó con daguerrotipistas que llegaron a registrarla antes de 1850. El cine es la nueva fuente de iconografía urbana a partir del 1900, en el género documental y de ficción. El proyecto "Historia Urbana e Imagen Virtual de Buenos Aires" intenta la construcción de modelos que naveguen virtualmente la percepción de la transformación urbana, sintetizando con herramientas multimedia el conjunto de estas fuentes icónicas [2]. Así como el video abrió una vía de acceso nueva al cine y a los materiales fílmicos guardados en los archivos, la herramienta multimedia promete una inédita forma de rescatar y sintetizar el conjunto de la iconografía que en los diversos soportes registró la historia de la transformación urbana. Las redes para intercambiar información están siendo construidas [3]. Lo que falta destrabar son los hábitos para trasladar el patrimonio de trabajos de investigación y de nuestros archivos iconográficos a estos nuevos soportes comunicacionales, y empezar a explorar las posibilidades de manipulación que ellos ofrecen, para construir la herramienta que facilite la lectura de la ciudad.

Con los reservorios de iconografía urbana de Buenos Aires más accesibles, se empezó en 1995 a formar bases de datos experimentales en soporte video. El archivo fotográfico del

IAA (Instituto de Arte Americano, FADU-UBA), las ediciones de cartografía e iconografía del mismo IAA y de la Biblioteca FADU, y los álbumes de fotografías del Museo de la Ciudad y del Museo de la Casa Rosada fueron esas fuentes iniciales, y también el archivo en video de la Buenos Aires retratada por el cine, que se venía formando a partir de un anterior proyecto de investigación [4]. Se agregaron materiales provenientes del CEDIAP, del CEDODAL, del archivo de cartografía del Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires y de coleccionistas particulares.

Los primeros experimentos de recorridos espacio-temporales por el casco céntrico y la costa simularon programas digitalizados que permitieron buscar a voluntad diversos caminos sincrónicos o diacrónicos, desde la ciudad del siglo XIX hasta el presente. Con el video como soporte y la isla de edición como laboratorio, se hizo de este material un conjunto de modelos exploratorios de recorridos virtuales “no inmersivos” [5] por el casco histórico. Como la transformación de los contextos urbanos era lo que interesaba, se necesitaban visiones de conjunto en las que ir verificando la inserción de los edificios. Se simuló así un programa digitalizado interactivo, al que se le pedía “a voluntad”, movimientos espaciales y navegaciones temporales.

Algunos supuestos teóricos

La ciudad es un objeto artístico especial. Su unidad como obra de arte no puede percibirse directamente como en los demás objetos artístico-visuales que se encuentran acabados de una vez para siempre. Es una obra colectiva y se despliega en el tiempo. Su condición de obra de arte no le deviene de la suma de los objetos arquitectónicos u ornamentales que pueda contener. La ciudad como objeto artístico es el contexto. Es un texto. Una estructura de significación donde los objetos arquitectónicos son sólo frases [6]. Este acceso a lo urbano despliega su primaria dimensión visual, como una prótesis de memoria conteniendo tramos de su transformación física, soporte sobre el cual otras dimensiones, como la simbólica, económica, tecnológica, proyectual, etcétera, encuentren base en la que implantarse.

Los proyectistas y las elites protagonistas de la construcción de la ciudad contaron en el siglo pasado con dos fuentes básicas: “Las teorías y libros de imágenes” que les ofrecía la tratadística importada, y “el escenario desde donde miraban [7]. Los dibujos del Arq. Carlo Zucchi y sus proyectos para Buenos Aires, como el “apparatto scenografico per festeggiamenti” que propone sobre el fondo del Cabildo y la calle San Martín, o su proyecto para el Paseo de Julio, son un ejemplo muy gráfico del peso que para un profesional europeo tenía ese escenario preexistente. Lo dibuja con el mismo rigor que su propio proyecto [8].

Este “escenario desde donde” era pensada la ciudad a construir nos ha sido velado por la formidable ola de transformaciones de fin de siglo (y las siguientes olas), que a la vez que construían lo nuevo borraban casi completamente lo anterior. Sin una lectura del entorno propio, sin memoria visual, la teoría flota en el vacío. La ciudad en la que se vive es la portadora de la experiencia básica del habitar. Norberg-Schulz acude al viejo concepto de “genius loci”, espíritu del lugar, o carácter del lugar. No se trata de una esencia en sentido platónico, sino de un comprender, cuidar, expresar, un lugar, eso que está allí, un objeto del pasado en el presente a interpretar. Cualquier nueva arquitectura se inserta, “tiene lugar”, en un contexto histórico. Para este autor, la base de la educación arquitectónica es el lugar, la teoría y la historia del lugar [9].

Panofsky rescata este término, “iconología”, con el que designa el método de

interpretación histórica que, superando los aspectos meramente descriptivos y clasificatorios de la iconografía, elabora a partir de ellos interpretaciones de la cultura de una época. Algo análogo al salto desde la etnografía hacia la etnología, o de la cosmografía a la astronomía (evitando la astrología, acota el mismo Panofski). Partiendo del significado del icono y de su contenido, hacia relaciones contextuales y hacia hipótesis sobre comportamientos de una época [10]. La experiencia de estar trascendiendo lo meramente descriptivo de cada imagen es lo que se intenta con estas “simulaciones” en soporte video.

La lectura de la herencia visual ha quedado retrasada en la “Galaxia Gutenberg”. Se espera siempre del lenguaje y de la idea la verdad y la interpretación, relegando la imagen a una función secundaria [11]. Sin embargo, como dice María Elena Walsh, “es la simplificación la que destruye el juego del pensar; un pensamiento puede ser simple; una imagen nunca”.

“La ideología encuentra una expresión a veces más directa y más grávida en la articulación de signos visibles, la forma en que se dispone el espacio social, atestigua efectivamente cierto orden soñado del universo.” [12] “Si examinamos el producto visual del artista (pintor, fotógrafo, cartógrafo, etc.), sus operaciones de referencia no se producen simplemente en las confrontaciones del mundo físico... la experiencia visual es mucho más compleja y a veces parte de conjuntos perceptivos no menos “reales” de “mundo físico”, y que Gombrich llama “mundo óptico “ y “apariencia” [13].

Confiamos con Garroni en hallar en la imagen kinética, una manera de hacer hablar a la realidad, “de introducir en el fluir indiferenciado e infinitamente ambiguo de la realidad, algunas opciones, unas determinadas direcciones de lectura que nos permitan captar la realidad como algo determinado e inteligible” [14].

Bruno Fortier propone como objetivo de su Atlas de París: La Metrópolis Imaginaria, “establecer cuáles son las fuentes imaginarias desde las cuales el estudio urbano acoge las transformaciones. El problema de las raíces de nuestro vocabulario formal, y el sentido del material del que disponemos cuando trabajamos” [15]. La interrogación sobre el rol de las representaciones en la formación de las identidades urbanas, “las múltiples relaciones tendidas entre el campo de las imágenes visuales y literarias, y las ideas, actividades y espacios urbanos” que fue el objetivo al que convocó el Coloquio “Buenos Aires 1910-El Imaginario para una Gran Capital”, preparatorio de la exposición de 1999 [16].

Metodología

Marina Waisman, siguiendo a Foucault, propone en los años 70 la metáfora arqueológica como metodología previa a la construcción de la historia. Reunir “material arqueológico, construir un instrumento para el conocimiento histórico tal que, lejos de obrar limitando o restringiendo el campo, contribuya a su apertura y obligue al replanteo de las nociones que tradicionalmente han presidido su comprensión” [17].

La base de datos, incluso sistematizados, no deja de ser mera iconografía. Es la experiencia de operar el sistema, de experimentar en isla de edición o en el ordenador, sintetizando cadenas de imágenes, lo que constituye una experiencia nueva de reconstrucción de memoria visual. Hay una etapa anterior en que (con tijera y goma de pegar hasta hace poco, o con programa “Photoshop” ahora) se arman las inserciones, cubrimientos y des-cubrimientos con las imágenes urbanas seleccionadas, o se

tridimensionaliza la cartografía mediante una axonométrica de base, sobre la que se insertan los edificios a escala. Pero es en la verificación de las secuencias icónicas donde se construye y se “desconstruye” la experiencia virtual de la mirada anterior. Si se logra poner en pantalla “rastros”, diferencias y continuidades; si se propone una lectura abierta, con infinitas reescrituras posibles; quizá más que un método tenemos una práctica de deriva y libre asociación; una práctica de “deconstrucción”, según Calabrese [18].

Hemos llamado “simulaciones” a un conjunto de secuencias armadas en video, porque se las pensaba como modelos de interactividad digital simulada. Para Bettetini, la simulación es instrumento significativo fundamental: construye un modelo interpretativo (hipótesis teórica) y hace la verificación empírica de la funcionalidad y adecuación de ese modelo [19].

Algunos experimentos en soporte video

Visión a vuelo de pájaro. Aproximación aérea al damero de la Buenos Aires del Virreinato (año 1770). Plano tomado en escorzo. Se convierte en axonométrica del damero recortado por la costa. Visión desde el S.E. Esta grilla axonométrica es la base en la que van insertándose los edificios nuevos o sus cuerpos agregados. Se vuelve a usar de nexo entre cada serie de imágenes con unidad temática para marcar el impacto de cada edificio en el conjunto, y para desplazar el enfoque hacia un nuevo sitio o tema. Se usó una técnica de animación por corte.

Para el tema de la apertura de la Avenida de Mayo se hizo un cambio de ángulo, para ponerse en el eje de la Avenida, pasando en seis cortes de la axonométrica a un punto de fuga central y una aproximación al ala norte del Cabildo. El objetivo era la simulación de una orden a la computadora de visualizar de cerca el inicio de las demoliciones en 1887, y del proceso de conformación de la Avenida de Mayo. La axonométrica se amplía (efecto de alejamiento del observador) para abarcar las obras de Puerto Madero, en un movimiento sur-norte (dibujo esquemático, en borrador).

Panorámicas desde la torre del Concejo Deliberante hacia el este, desde la torre “Alas” hacia el sur, y desde las fotos aéreas de Buenos Aires desde el Aire [20] tratadas con un procedimiento artesanal de troquelado, van al encuentro de las apariciones, transformaciones y desapariciones, y viceversa, de los principales hitos del casco céntrico. Contextuales, como Puerto Madero, o puntuales, como la Aduana de Taylor, cuya playa de maniobras reaparece o resucita, entre Plaza Colón y la Casa Rosada, tras las excavaciones de los años 70, como un enigma para la mayoría de los porteños actuales que no haya visto estas navegaciones virtuales.

Visión panorámica. Por medio de un collage lineal de fotos de la costa (circa 1890), se hace una recorrida de la costa en “travelling” lateral. El tramo sur, con la estructura del viaducto aún existente muestra un paisaje costero del tipo desprolijo que Liernur caracteriza como “ciudad efímera” [21], hasta llegar al “Molino de San Francisco” y “Rentas Generales”. A partir de la Aduana, el cambio en el frente acuático se hace notorio. Aunque la playa de maniobras del ferrocarril le da un carácter industrial, y la misma Estación Central (entre 1875 y 1897) son elementos que no encajan en la vocación paisajística del sitio. De hecho, son eliminadas en apenas veinte años (demasiado poco para objetos urbanos, pero no cuando se está saltando de aldea a metrópolis) para volver a una suerte de reconstrucción del Paseo de Julio en la Av. Leandro Alem; más monumental aunque sin el río. Los rellenos de la costa avanzan con la construcción

de Puerto Madero en la que aparece como la más radical transformación física de la historia de la ciudad (lo cual no obsta para que los frentes sobre el nuevo bulevar se sigan construyendo con recova).

Collages y des-cubrimientos. Visualización de procesos de transformación edilicia mediante una animación por cortes: a partir de fotos a las que se les superponen collages que tapan lo nuevo y retrotraen a la visión anterior. Así se recorre la transformación de la Plaza de la Victoria en Plaza de Mayo, a partir de fotos de la Recova Vieja en las que no está el Teatro Colón (viejo), y luego aparece (1855), para convertirlo en Banco..., la apertura de la Avenida de Mayo (1886...). Visualizando la demolición de la Recova Vieja, acaso el objeto urbano más de mayor importancia que se podía apreciar hasta 1880, los espectadores suelen manifestar un cierto estupor. Se hizo en ocho cortes, a partir de la estupenda fotografía existente en el archivo del IAA, tomada desde el piso alto del Cabildo en 1883. Allí se ven los obreros con sus piquetas en lo alto del pórtico central de la Recova, recortados contra el fondo panorámico que va desde el Colón hasta los frentes gemelos de la Casa Rosada en gestación. Se es testigo virtual de la aparición de la Plaza de Mayo (en mayo de 1884). Los diarios de la época venían reclamando su demolición desde hacía años. Cuando se vio el resultado hicieron mutis [22].

Paneo con lente de aproximación. Se logra un travelling lateral dentro de una foto como la mencionada de la demolición de la Recova, dando un efecto cinematográfico. Una narración visual tipo “plano-secuencia” (varios temas visuales sin corte). Este efecto se potencia aún más cuando se logra pegar varias fotos sin solución de continuidad, o con nexos dibujados, como en las panorámicas de la transformación de la Plaza de la Victoria.

Seguimiento de etapas de un edificio. La transformación del solar del Fuerte hasta llegar a la Casa Rosada actual se compuso combinando las anteriores técnicas, pero principalmente el crecimiento del edificio final, como conjunto, se visualiza en una animación por superposición de dibujos axonométricos recortados [23].

Enfoques coincidentes en el tiempo. Encadenamiento de imágenes que enfocaron un mismo sitio desde un punto aproximadamente repetido en distintas épocas. Emeric Vidal y Pellegrini, con sus grabados y aguadas, coincidieron sorprendentemente con daguerrotipos de Fredricks y fotografías de Coppola, como anticipando determinadas intenciones urbanas en sitios singulares de Buenos Aires.

Algunas conclusiones

El soporte video sigue siendo por ahora el vehículo eficaz y accesible para comunicar grupal o masivamente la memoria visual de la ciudad. Las herramientas digitales –como la página Web o el CD Rom– están siendo usadas en el campo de la geografía y la historia urbana, transitar animaciones y movimientos resulta aún “pesado” para estos soportes. Pero los programas de animación digital complementan la artesanía en video con la que se trabajó en la primera etapa. Se posibilita una lectura nueva de los contextos conocidos, mediante un virtual “haber estado presente”, en los tiempos de proyecciones y construcciones de las cuales deriva la imagen conocida de la ciudad. Aquel fue el “escenario desde”, el contexto velado a la visión actual. Acceder a él equivale a una prótesis de memoria urbana que genera otras condiciones de inteligibilidad a la mirada actual.

Siete temas urbanos del siglo pasado son los que producen un mayor impacto en los espectadores:

- a) la Recova "Vieja" (1803-1884);
- b) la Aduana de Taylor y los muelles de cargas y de pasajeros (1855-1897);
- c) la construcción del ferrocarril costero hacia el sur (1865...) y su Estación Central con su ramal hacia el norte (1875-1897), reemplazando la terminal del tranvía a caballo;
- d) la demolición de la Recova Vieja (1884) y la transformación por etapas del Fuerte en la "Casa Rosada" generando el nacimiento de la Plaza de Mayo [24];
- e) la apertura de la Avenida de Mayo (1886-94);
- f) la construcción de Puerto Madero y la Avenida Leandro Alem-Paseo Colón, que incluye la demolición de la Aduana, de la Estación Central y el desmonte del viaducto ferroviario de la costa (1891...);
- g) las transformaciones urbanas del alto y el bajo Retiro [25].

Siete grandes gestos urbanos estructuradores, de los cuales los cuatro últimos incluyen deshacer los tres primeros, en una vertiginosa aceleración de la historia física de la ciudad. Pero la construcción de Puerto Madero es la que genera el corte más contundente con la ciudad del pasado, al borrar la línea de la costa, y con ella la imagen básica de la ciudad.

Reconstruir dinámicamente y transitar virtualmente, de ida y vuelta, estas brechas, saltos, rupturas, continuidades y discontinuidades de la memoria visual, traspasar estas fronteras de los imaginarios urbanos, encontrar eslabones perdidos, y perder otros supuestamente firmes es la sustancia de este experimento.

Notas

[1] Segre, Roberto y equipo, CD Rom: Buenos Aires. IAA-FADU-UBA, 1999.

[2] "HISTORIA URBANA E IMAGEN VIRTUAL DE BUENOS AIRES." Proyecto UBACYT. AR 011 - Graciela Raponi y Alberto Boselli.

[3] REDAR. Red de Centros de Documentación y Archivos de Arquitectura.

[4] Raponi, Graciela y Boselli, Alberto, "La arquitectura argentina en el cine mudo". Cuadernos de Critica del IAA, 1989. Buenos aires cinematográfica. Archivo en soporte video. IAA-FADU-UBA.

La lectura desde el cine, de la ciudad y sus sitios se inició con el Proyecto UBACYT "Buenos aires cinematográfica-Arquitectura y cine" y el archivo en soporte video que los autores vienen formando desde 1987, en la Dirección de Cine y Video (hoy Centro Audiovisual), y en el IAA, FADU-UBA, y en la Videoteca FADU (continuando una iniciativa anterior del Arq. Osvaldo Moro) y se continuó en las Mesas Cine/Ciudad de 1999 en el IAA. En los seminarios conferencias sobre Locaciones cinematográficas y en la materia Historia del Arte, en la Carrera de Imagen y Sonido FADU-UBA, 1995, en la que el práctico de taller son las locaciones para el film Falso viaje por el mundo - Sin salir de Buenos Aires.

[5] Dorta, Tomás, V., "Entendiendo la realidad virtual". Arquitectura Digital Realidad Virtual, Nro. 7., septiembre 1999.

[6] Norberg Schulz, Christian, Existencia, espacio y arquitectura, Ed. Blume, Barcelona, 1975.

[7] Schmidt, Claudia, "Mirada y recepción de las principales teorías y libros de imágenes. Tratadística de arquitectura en la Argentina, 1820-1920". Cuadernos de Crítica IAA-FADU-UBA, 1995.

[8] Aliata, Fernando y Munilla, María, Carlo Zucci y el neoclasicismo en el Río de la Plata, Eudeba, Buenos Aires, 1998.

[9] Norberg-Schulz, Op. Cit.

[10] Panofsky, Erwin, El significado de las artes visuales, 1955.

- [11] Calabrese, Omar, El lenguaje del arte, Ed. Paidós, Barcelona, 1982.
- [12] Ramírez, José A., Edificios y sueños; Duby, G., Historia social e ideología, Cuadernos de Teología, Vol.12, N° 2, Madrid, 1992.
- [13] Calabrese, Op. Cit.
- [14] Garroni, Emilio, Proyecto de semiótica. Mensajes artísticos y lenguajes no verbales. Ed. G. Gili, Barcelona, 1973.
- [15] Fortier, Bruno, "Atlas de París – La metrópolis imaginaria", Domus, N°712, París, 1990. (Veinte lugares de París son recorridos en el tiempo por medio de maquetas superpuestas, en el Institut Francais d'Architecture.)
- [16] Coloquio "Buenos Aires 1910 - El imaginario para una gran capital". Asociado al Getty Seminar "Imagin the City in the Americas: Deformation and Display of Urban Identity Around 1910", FADU-UBA, The Getty Center for the History of Art, Santa Monica, California, Buenos Aires, 11/1995.
- [17] Waisman, Marina, La estructura histórica del entorno, Ed. Nueva Visión, Buenos Aires (3ra. ed.) 1985.
- [18] Calabrese, Op. Cit., págs. 130 y 131.
- [19] Bettetini, Gian F., Videoculturas de fin de siglo.
- [20] Manrique Zago, Buenos Aires desde el cielo, Ed. Manrique Zago, Buenos Aires, 1999.
- [21] Liernur, Jorge y Silvestri, Graciela, El umbral de la metrópolis – Transformaciones, técnicas y cultura de la modernización de Buenos Aires – 1870-1930, Ed. Sudamericana, Buenos Aires, 1993.
- [22] Boselli, A. y Raponi, G., "Gestación del imaginario Plaza de Mayo". Cuadernos de Critica del IAA, N° 85, Buenos Aires, 1998.
- Gutiérrez, Ramón y Bergman, Sonia, "La Plaza de Mayo. Escenario de la vida argentina", Cuadernos del Águila, Fund. Banco de Boston, Buenos Aires, 1995.
- [23] Del Solar del Fuerte a la Casa Rosada, video de 10' realizado por Graciela Raponi y Alberto Boselli, Videoteca FADU. El video de 15' Buenos Aires. Viajando en el tiempo está siendo editado (diciembre, 2003).
- [24] Raponi, G. y Boselli, A., "El Mirador Retiro y la memoria visual de la ciudad". Cuadernos de Critica del IAA- FADU-UBA, 2001 (hay video en etapa de edición, diciembre 2003).
- [25] Berjman, Sonia; Di Bello, Roxana, y Magaz, María. Plaza San Martín. Imágenes de una Historia. Ed. Nobuko, Buenos Aires, 2003