

autor plantea la intervención realizada por Descombes como un ejemplo inevitable de recuperación donde se utiliza el arte de la memoria, como sustento de esta hipótesis. En el libro se muestran varias fotografías de la intervención en diferentes etapas, incluida la recuperación de un túnel, donde se relaciona otra vez la presencia del puente, al igual que en el capítulo anterior, como un elemento psíquico. Para Marot la intervención permite leer la memoria del lugar y fomentarla, utilizar técnica y tectónica del suelo, basarse en la cartografía del sitio y argumentar el uso de *antimonumentos* a los que se refiere con la presencia de elementos guía en el discurso de la intervención. El autor usa generalmente conceptos como *antimonumento* y *non site*, cuando la representación física no corresponde con el paradigma que se debería tener de dichos elementos. Por ejemplo, en el caso del *primero*, se está refiriendo a elementos que el arquitecto utiliza como hitos dentro del discurso creador, que son al fin y al cabo monumentos en sí mismos por ser elementos representativos de la memoria que fungan como hitos dentro del sitio; sin embargo, al no corresponder con el paradigma que el autor tiene de un monumento, los llama de manera opuesta.

Al final del texto se agrega una coda, en la que Marot propone la extrapolación del suburbanismo y habla de dos tipos de memoria, la *literal* y la *fenomenal*, términos previamente abordados por Collin Rowe, Robert Slutzky y Gyorgy Kepes en sus diferentes obras. Además destaca el término *transparencia* —que utiliza en la memoria literal, al referirse al plano físicos—, la cual permite ver a través de una superficie explicando que en el suelo ésta es casi inexistente al no tenerse elementos naturales transparentes fuera de la presencia del

agua. Sin embargo, la transparencia fenomenal debe lograrse permitiendo la recuperación de la memoria, siendo esto la idea central del texto, en el que se analizan una serie de casos que pueden extrapolarse y, así, contribuir, de acuerdo con el autor, al nuevo enfoque que debe tener el urbanismo de nuestros días, ya que “este siglo no pertenece a la extensión de las ciudades, sino a la profundización de territorios”.⁴



Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real

Nezar AlSayyad

Nueva York/Londres, Routledge, 2006

por

FABIOLA HERNÁNDEZ FLORES

Nezar AlSayyad es profesor de arquitectura y urbanismo en la Universidad de California, Berkeley, donde imparte el seminario de diseño arquitectónico. En 1999 abrió el seminario Cinematic City con el objetivo de narrar la historia del urbanismo del siglo xx, utilizando el cine como marco de referencia. *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real* surgió de las experiencias de AlSayyad como docente, coproductor de *At home with Mother Earth*, escritor y director de *Virtual Cairo*, ambos documentales para televisión, así como de las ideas sugeridas en los

4. Marot, *op. cit.*, p. 149.

textos de Georg Simmel, Charles Baudelaire, Walter Benjamin, Jean Baudrillard y Paul Virilio. El libro está dirigido a arquitectos, urbanistas, historiadores, críticos de cine y público interesado en la ciudad y la vida urbana del siglo XXI.

En dicha obra, Nezar AlSayyad propone una historia del urbanismo moderno y posmoderno, planteada desde el espacio cinemático, que para el autor resulta una construcción mental donde se eluden los límites entre el espacio real y el imaginado o virtual. En este sentido, su premisa establece que la ciudad no puede estudiarse como un fenómeno independiente de la experiencia cinemática: es un hecho que las películas influyen en las imágenes que construimos del mundo, nos acercan a lugares lejanos y en ocasiones repercuten en el modo en que operamos dentro de él (p. 2). El urbanismo, como experiencia, es un complemento del espacio real y virtual, en términos del autor, un *continuum* entre *reel* y *real*, y el cine, una herramienta para analizar las circunstancias de la ciudad como experiencia y como percepción (p. 4).

Cinematic Urbanism se articula en nueve ensayos, centrados en películas que discuten principalmente el urbanismo europeo y el estadounidense: desde el surgimiento de la ciudad como espacio de producción y consumo expuesto en *Berlin: Symphony of a Big City* (1927) y duramente criticado en *Modern Times* (1926); las repercusiones del crecimiento de la ciudad en la representación de la provincia, ejemplificadas en *Cinema Paradiso* (1989) de Giuseppe Tornatore e *It's a Wonderful Life* (1946) de Frank Capra; la inversión de la ciudad utópica en ciudad distópica en *Metropolis* (1927) y *Brazil* (1985); la fragmentación y la imposibilidad de cohabi-

tar el espacio posmoderno latente en *Blade Runner* (1982), hasta la consecuente retracción de los sujetos urbanos a espacios privados, desde donde consiguen acceder al mundo por medio de la virtualidad y la simulación, como sucede en *Truman Show* (1998) y *Pleasantville* (1998). Desafortunadamente, la selección de películas que critican directamente el urbanismo moderno y posmoderno distrae al autor del acto de mutua representación y definición entre la imagen cinematográfica y el espacio urbano que se había propuesto analizar (p. 15). En el transcurso de los nueve ensayos, el lector advierte la postura de las películas con relación a la modernidad o la posmodernidad interpretada por el autor, pero no queda claro cómo debe entender el *continuum* entre *reel* y *real*.

Aun cuando AlSayyad cuestiona textos básicos sobre cine y ciudad, editados por David Clarke, Dietrich Neumann, François Penz, Maureen Thomas, Mark Shiel y Tony Fitzmaurice,¹ porque no profundizan en la relación del cine con el espacio urbano (p. 3), la estructura de *Cinematic Urbanism* sigue en buena medida la agenda temática marcada por *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, estudio canónico editado por Dietrich Neumann en 1996, que explora el diálogo entre arquitectura y cine de acuerdo con tres funciones: como reflexión

1. Los libros referidos son David Clarke (ed.), *The Cinematic City*, Londres, Routledge, 1997; Dietrich Neumann (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Múnich, Prestel, 1996; François Penz y Maureen Thomas (eds.), *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, Londres, British Film Institute, 1997; Mark Shiel y Tony Fitzmaurice (eds.), *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Oxford, Blackwell, 2001.

y comentario del desarrollo contemporáneo, como laboratorio para visiones innovadoras y como terreno en el que se puede realizar un enfoque diferente del arte y la arquitectura. *Film Architecture* presenta como estudio de caso la arquitectura del cine expresionista de la República de Weimar y su influencia estética en la producción cinematográfica de Europa y Estados Unidos.

Desde el urbanismo, ALSayyad retoma el itinerario geográfico de *Film Architecture*: Berlín, Nueva York, París y Los Ángeles, en ocasiones con las mismas películas.² En particular, el capítulo 7 de *Cinematic Urbanism*, “The City Through Different Eyes: The Modernity of the Sophisticate and the Misfit” (pp. 171-187), sigue la línea comparativa sugerida en el ensayo de Donald Albrecht, “New York, Old York: The Rise and Fall of a Celluloid City”, en *Film Architecture*.³ No obstante las similitudes temáticas, la semejanza en la aproximación al cine de ambos textos es abismal: a diferencia de las propuestas de análisis presentadas en *Film Architecture*, los ensayos de *Cinematic Urbanism* son indiferentes a la recepción del cine, la producción del espacio fílmico, el montaje o cualquier otra metodología de análisis de la imagen fija o en movimiento.

Tal vez ALSayyad debió reservar su interés en articular cómo la imagen ayuda a configurar la realidad y viceversa, sobre todo si no pensaba abordar la capacidad mediática del cine. Se dice consciente de que el cine siempre

es selectivo y parcial, capaz de producir una variedad de significados para la misma imagen; por esto, es importante entender cómo las imágenes son vistas por diferentes audiencias, en diversos lugares y tiempos (p. 2). Pero no expone los recursos metodológicos que sustentan su análisis, salvo que pretende estudiar la modernidad utilizando el cine del mismo modo que Marshall Berman y T.J. Clark emplearon la literatura y la pintura en *Todo lo sólido se desvanece en el aire* y *La pintura de la vida moderna*, respectivamente (p. 4). Además de la superficialidad con que ALSayyad cita las referencias mencionadas y su marco teórico en general, la selección de los modelos analíticos de Berman y T.J. Clark es claramente errónea. En principio, el historiador de arte T.J. Clark está en completo desacuerdo con los estudios culturales que usan la pintura como ilustración de la modernidad.⁴ El autor también se confunde al suponer que hay un tipo de correspondencia entre literatura, pintura y cine, problema superado hace tiempo en la historia del arte. Lessing dejó claro en *Laocoonte* que cada disciplina articula el tiempo y el espacio con un registro específico.⁵ En mi opinión, ALSayyad pudo evitar esa confusión porque ya en *Film Architecture*, en el ensayo “Explosion of Space: Architecture of the Filmic” de Anthony Vidler, se expone con detenimiento que el cine, al igual que todas las artes, tiene su propio sistema espa-

2. *Berlin: Symphony of a Big City* (1927), *Metropolis* (1927), *Mon Oncle* (1958), *Playtime* (1967), *Annie Hall* (1977), *Manhattan* (1979), *Taxi Driver* (1976) y *Blade Runner* (1982).

3. Donald Albrecht, “New York, Old York: The Rise and Fall of a Celluloid City”, en Neumann, *op. cit.*, pp. 39-42.

4. El objetivo de T.J. Clark en *La pintura de la vida moderna* es explorar las implicaciones sociales de las pinturas de Manet, Degas, Seurat y pintores impresionistas en la vida parisina del siglo XIX. Véase T.J. Clark, *The Painting of Modern Life: Paris in the Art of Manet and his Followers*, Princeton/New Jersey, Princeton University Press, 1984.

5. Gotthold Ephraim Lessing, *Laocoonte*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1960.

cial-temporal. Vidler desarrolla el tema desde las relaciones ópticas entre la cámara y la ciudad, entre el cine y la arquitectura y su capacidad de reformular, a través del movimiento, lo real en imaginario o fusionar los espacios arquitectónicos imaginarios con lo real,⁶ relaciones que hubiera sido interesante que ALSayyad retomara desde su perspectiva urbanística.

Los malentendidos teóricos y metodológicos en *Cinematic Urbanism* se traducen en un acercamiento al cine en términos narrativos, que intenta recuperar el estilo exhaustivo de Marshall Berman al comentar la literatura en *Todo lo sólido se desvanece en el aire*,⁷

sólo que, hablando de cine, la adaptación de Berman no es tan conveniente: siempre es mejor ver películas que leerlas.

Descontando lo anterior, *Cinematic Urbanism* presenta fenómenos urbanos vinculados a procesos sociales específicos que vale la pena tener en cuenta, e insinúa temas útiles para la historia del arte, como la función crítica del cine ante la fragmentación y el caos de la megalópolis,⁸ o revisar la mirada del *flâneur*, el *blasé*, el panóptico, la mirada escópica y el panóptico invertido como puntos de vista cinematográficos que repercuten en la construcción de la visibilidad del espacio urbano.

6. Anthony Vidler, "Explosion of Space: Architecture of the Filmic", en Neumann (ed.), *op. cit.*, pp. 13-25.

7. De aquí se desprende que ALSayyad insista en la textura literaria del *flâneur* de los escritos de Walter Benjamin sobre Baudelaire, interpretados por Marshall Berman en el capítulo 3, "Baudelaire: el modernismo en la calle". Véase Marshall Berman, *Todo lo*

sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad, Madrid, Siglo XXI, 1988, pp. 129-173.

8. Véase el texto de Dietrich Neumann, "La ciudad de México y la 'ciudad mundial' del cine", en Peter Krieger (ed.), *Megalópolis: la modernización de la ciudad de México en el siglo XX*, México, Instituto de Investigaciones Estéticas/Instituto Goethe, 2006, pp. 109-126.