

# De la ciudad pictórica a la ciudad digital

Daniel TAMAYO POZUETA

Universidad del País Vasco  
juandaniel.tamayo@ehu.es

## RESUMEN

La representación de la ciudad en las artes plásticas, y más concretamente en la pintura, ha ido evolucionando a lo largo de la historia, tanto por la incorporación de las nuevas técnicas pictóricas, ópticas, cinematográficas y digitales, como por la importancia creciente que el espacio urbano ha ido adquiriendo en la vida del hombre. Desde las ciudades que aparecían en la lejanía o a través de una ventana en los cuadros de los flamencos primitivos hasta la gran metrópolis en las que se desarrollan los videojuegos actuales, la imagen de la ciudad ha ido haciéndose más compleja y artificial.

**Palabras clave:** ciudad, pintura, videojuegos, arte digital.

## ABSTRACT

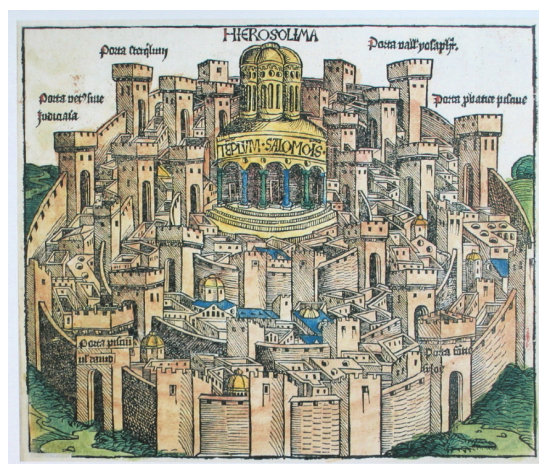
The representation of the city in the arts, and specifically in painting, has evolved throughout history, both because of the incorporation of new pictorial, optical, cinematographic and digital techniques as because of the growing importance of urban space in human life. From the cities appearing in the distance or through a window in the paintings of the early Flemish school to the great metropolis in which contemporary videogames take place, the image of the city has become more complex and artificial.

**Keywords:** city, painting, videogames, digital art.

La pintura, a lo largo de su historia, ha ido incorporando los hallazgos tecnológicos que iban produciéndose en su entorno, al tiempo que servían a su fin primordial: convertirse en testimonio visual y estético de una concepción simbólica del mundo. Para corroborarlo, basta con que nos situemos al inicio del siglo XV, cuando se producen acontecimientos esenciales para entender la evolución del arte.



1. Pietro Lorenzetti (1280-1348).



2. Schedel (1493).



3. Escuela flamenca (1510).



4. Piero Cosimo (1515).

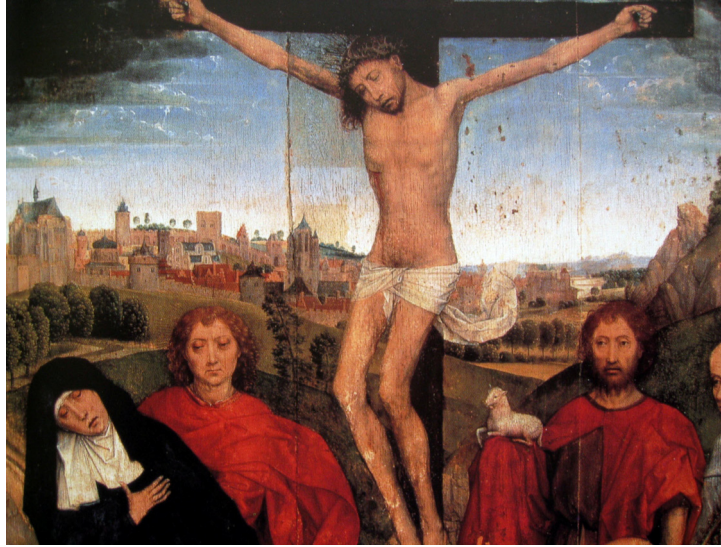
A la sazón proliferan talleres de pintura, herederos de la sapiencia técnica del gótico; la factura de las obras de esta época es técnicamente impecable. El empleo del óleo se impone al del temple como soporte novedoso y revolucionario de la imagen pictórica. Este material graso permite a los pintores ampliar el tiempo en el modelado de las formas, aportando un color más denso y un acabado más preciso. Igualmente se adoptan otros utensilios, como pinceles sofisticados, nuevos pigmentos, resinas y aceites importados de Oriente.

A esto hay que sumar los avances en el campo de la óptica, la biología y la medicina, que determinan nuevas posibilidades de explorar la realidad para su conocimiento a través del análisis tanto de los objetos familiares, como de los arquitectónicos y los de la naturaleza, con sus seres vivientes. Estos nuevos métodos de trabajo, desplegados por excepcionales mentes creativas, dan lugar a obras de un valor plástico que hoy nos sigue sorprendiendo por su singular belleza.

Es en este proceso de innovación estética, técnica e ideológica, cuando la representación de la ciudad adquiere un protagonismo relevante. Los artistas adoptan métodos de dibujo para situar un conjunto de edificios, guardando un orden jerárquico acorde con su situación respecto al plano del cuadro; esto es, una trama lineal que responde a un código objetivo llamado perspectiva geométrica.

En estos cuadros pictóricos, la ciudad aparece con diversa relevancia: a) en la lejanía, denotada por su situación en el último plano de la obra; b) como espacio continente que

abarca toda la escena y sirve para articular el relato hilvanado por los personajes que la habitan, y c) receptáculo desde el cual se visualiza el panorama externo a través de puertas o ventanas.



5. Hans Memling (1435-1494).



6. Hans Memling (1435-1494).

El espectador, al asomarse al cuadro desde su observatorio, irrumpir en el paisaje y deambula mentalmente por entre los edificios, sendas y vericuetos que ha desplegado el pintor con su imaginación. El cuadro es una imagen estática a la que el observador da vida y dota de movimiento.

Es en este periodo mágico, que se extiende a lo largo del siglo XV, cuando se fundamentan los principios de la pintura de caballete, que prevalecerán hasta el presente. La expresión más fantástica del género urbanístico corresponde a El Bosco. Gran parte de la imaginación de sus cuadros es herencia de la iconografía medieval, especialmente de los bestiarios; sus expresiones más visionarias incluyen construcciones arquitectónicas y arte-

factos de una creatividad desbordante. Tales figuras de inspiración medieval serán la referencia permanente en la figuración fantástica de la Ilustración y la pintura de los siglos XIX y XX, particularmente del Surrealismo.



7. El Bosco (1504).



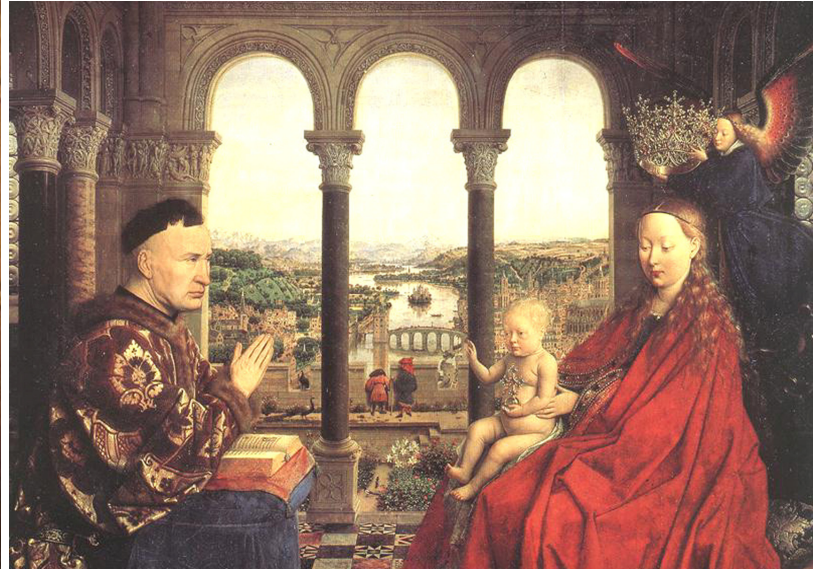
8. Mia Mäkilä (1979).

Las actuales creaciones visuales, incluidos los videojuegos, mantienen ese hilo conductor. El carácter gráfico de esos nuevos formatos, dada la índole de los recursos digitales, guarda una afinidad con el espíritu y la estética de la pintura de los primitivos flamencos,

cuyas figuras más destacadas son Robert Campin, Jan Van Eyck, Roger Van der Weyden, Hans Memling y El Bosco. Mas la ciudad como género pictórico autónomo, cuyo protagonista es ella misma, no se dará hasta el Barroco, prolongándose en el Neoclasicismo.



9. Robert Campin (1425).



10. Jan Van Eyck (1439).



11. Roger Van der Weyden (1400-1464).



12. Hans Memling (1435-1494).

Demos un salto predatorio hasta situarnos a finales del siglo XIX. Hasta este momento, la pintura ha acaparado la representación artística de la realidad en las modalidades de caballete, mural, dibujo, grabado e ilustración. En consecuencia, la representación de la ciudad se circunscribe a estas disciplinas, tanto en la vertiente arquitectónica puramente descriptiva como en la faceta más especulativa y fantástica.

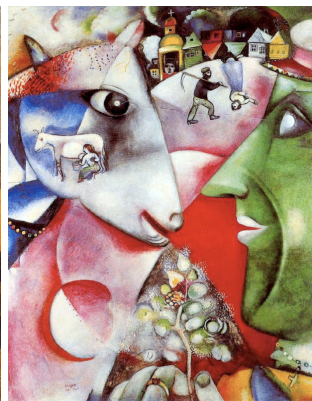
Es en esos momentos cuando una serie de innovaciones tecnológicas, junto con factores coyunturales –la aparición de la fotografía, archivo de incontestable veracidad documental; la cinematografía, como sucesión de fotogramas que imprimen movimiento al cuadro luminoso; la imagen microscópica, que revela el mundo físico hasta ahora imperceptible para el ojo humano; la visión del mundo desde las alturas a través de los vuelos en globo o aeroplano, o el descubrimiento de otros medios perceptivos merced al arte primitivo africano y polinésico– tendrá como consecuencia sustancial grandes transformaciones en el arte y, por ende, en la concepción del paisaje urbano.

13. *King Kong*, fotograma del film (1933).14. *Metropolis*, fotograma del film (1926).

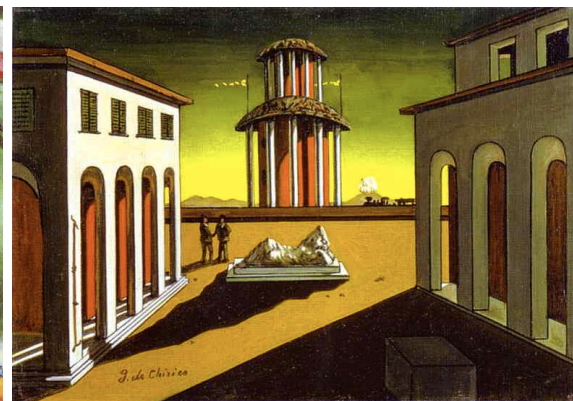
La nueva élite intelectual, merced a los modernos medios de transporte, viaja por todo el mundo, pudiendo conocer otras culturas que enriquecerán su estro artístico, produciéndose así un mestizaje ecléctico del arte. El cubismo es probablemente el canto de cisne de la pintura clásica occidental como medio de plasmar lo circundante, de modo que la ciudad deriva en una imagen vista a través de un cristal fragmentado en mil pedazos.



15. Picasso (1909).



16. Chagall (1911).



17. De Chirico (1916).

Cabe aquí destacar la figura de Chagall, que, adoptando los hallazgos del cubismo, aporta una narrativa lírica de la aldea rusa y de sus grandes urbes. En una línea más estructurada, destacan las composiciones de Depero, que, junto con la nostálgica pintura metafísica de De Chirico, fija los pilares de la pintura urbana moderna.



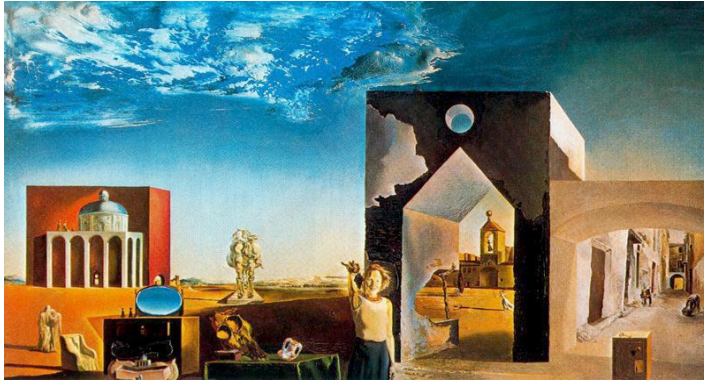
18. Fortunato Depero (1920).



19. Arntz (1900-1988).



20. Magritte (1898-1967).



21. Salvador Dalí (1931).



22. Balthus (1933).



23. Hubbuch (1925).



24. Scholz (1921).

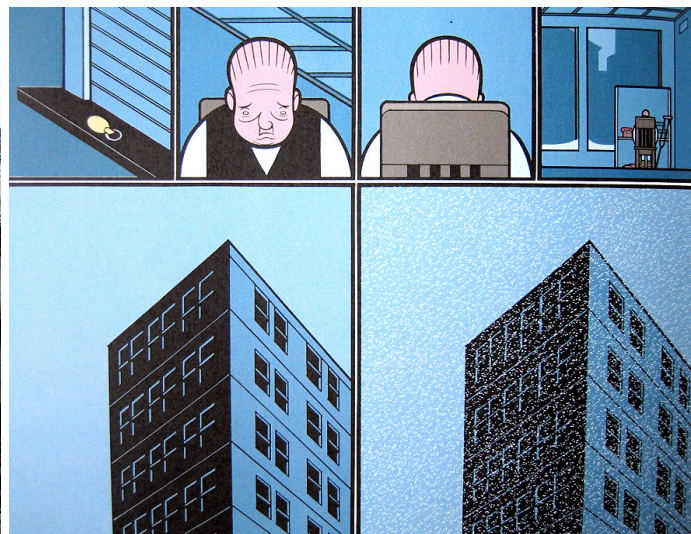


25. Scholz (1922).

La denominada Nueva Objetividad Alemana extiende, durante el periodo de entreguerras, un amplio abanico de posibilidades expresivas en las que la materia arquitectónica cobra un protagonismo relevante. La temática urbana, desde entonces, se desarrollará en diversas modalidades creativas: cuadro, escultura, instalación, fotografía, cine, cómic, ilustración, publicidad, vídeo, multimedia, infografía y, sobre todo, un campo novedoso y muy importante para la realidad social y estética en la historia reciente: el videojuego.



26. *Que verde era mi valle* de John Ford, fotograma del film (1941).



27. Chris Ware (2004).



28. Proyecto digital para la ciudad de Seúl.



29. Bodys Isek Kingelez (2000).

Lo pictórico pasa a ser, por lo tanto, un medio expresivo más en la amplia variedad artística de la plástica actual. Todos estos medios creativos se interrelacionan, por lo que resulta imposible establecer entre ellos un orden de prelación cronológica. En consecuencia, desde hace medio siglo, la realidad artística es compleja, heterogénea y resultado de un exorbitante cúmulo de acontecimientos.



30. Fotograma de videojuego.



31. Ilustración.



32. Fotograma de videojuego.

La pintura de temática urbana está presente en los movimientos vanguardistas del siglo XX. En muchos casos se observan enfoques compositivos que ya contemplan la visión del mundo a través de la lente de una cámara. Téngase en cuenta que el pintor clásico sólo visualiza la realidad desde las atalayas a su alcance: montañas y edificios. El flamenco primitivo observa la ciudad a vista de pájaro; los edificios ofrecen un diseño severo, hierá-



tico, lejos de las obras de pintores como Stolz, Word, Escher, Sheeler, O'Keefe, con sus picados y contrapicados, y aberraciones visuales propias de la óptica cinematográfica que tanto influiría en los pintores figurativos posteriores. La pintura ingenuista aporta un nuevo sentido a la visión subjetiva de la ciudad. En una línea conceptual antagónica estarían los foto-realismos, que toman la fotografía como referente para lograr el máximo verismo.



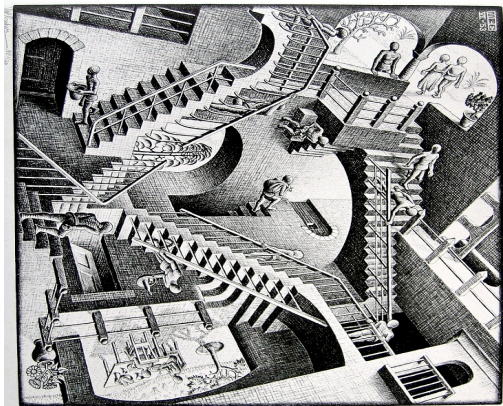
33. Charles Sheeler (1883-1965).



34. Georgia O'Keefe (1884-1946).



35. Grant Wood (1891-1942).



36. Escher (1898-1972).



37. Jean Voux (1894-1944).



38. Richard Estes (1917-2011).

El cine de animación, el videojuego y la imagen estática digital presentan resultados similares. De hecho, los medios empleados en su elaboración apenas difieren entre sí. El cine convencional emplea cada vez más la herramienta digital, tanto para el retoque como para componer escenas fantásticas.



39 y 40. Fotogramas de montaje digital cinematográfico.



41 y 42. Fotogramas de videojuegos.

Lo mismo sucede en el campo del proyecto arquitectónico, donde la simulación 3D aporta enormes posibilidades descriptivas. Cabe destacar en este aspecto la creación de ciudades imaginarias y utópicas, herederas de la primera pintura flamenca, ciudades en las que la creatividad del artista visionario puede desarrollarse como pudiera antaño hacerlo.



43. Vista cenital de ciudad.



44. Montaje digital de ciudad.

La aparición del ordenador personal, heredero de las mastodónticas computadoras, ha posibilitado nuevos procedimientos de realización, tanto en el soporte cuadro como en el digital. Es cada vez más habitual que los pintores, incluso los más lejanos por edad a las nuevas tecnologías, utilicen el ordenador en su proceso creativo, tanto para la elaboración de bocetos como para la documentación fotográfica.



45 y 46. Montajes digitales de ciudades imaginarias.

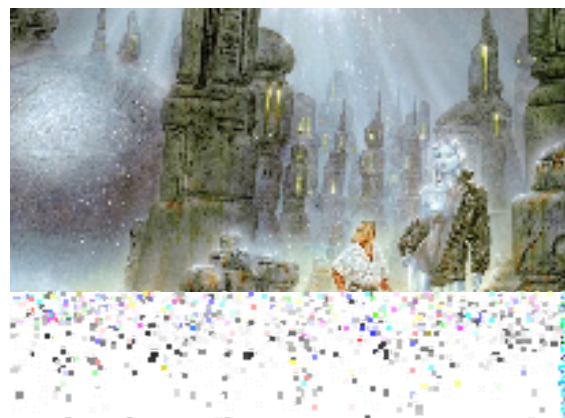


47. Fotomontaje de Mia Mäkilä.

El soporte digital ha dado lugar a nuevos comportamientos en pintura, especialmente en las nuevas generaciones de artistas, que han crecido cerca de un ordenador. Esta herramienta les resulta tan familiar como un bolígrafo o un cuaderno de dibujo. En la representación de la ciudad, ese sello artificial, genuino de la imagen virtual, proporciona un nuevo marchamo a la escenografía del cuadro. El soporte de tales creaciones de temática urbana puede ser tanto digital como impreso en papel o sobre otra superficie, así como el cuadro convencional. El artista no está condicionado por uno de ellos en particular, sino que es habitual que experimente con todos por igual.



48. Dorian Cleavenger (2007).



49. Luis Royo (2006).



50. Koldo Etxebarria (2007).



51. Kate Kretz (2007).

Aun cuando en su proceso creativo intervengan también técnicas pictóricas tradicionales, fotografías o filmaciones, el resultado final, con su alma de *pixel*, tendrá la impronta inconfundible de lo digital. Y lo mismo que los pintores neorrealistas del pasado siglo evocaban las técnicas renacentistas, introduciendo elementos propios de la foto y el cine, algunos artistas figurativos actuales toman de la imagen sintética su espíritu artificioso, de suerte que sus formas parecen modeladas con pintura compuesta de pigmento y silicona.



52. Marc Ryden (2004).



53. Ray Caesar (2006).

Las peculiaridades de los programas de tratamiento digital de imágenes, de una apariencia visual inédita, han influido inequívocamente en pintores actuales como Sas Christian, Kate Kretz, Ray Caesar, Dorian Cleavergen, Marion Peck, Marc Ryden o Gianluca Mattia, entre otros. Sus imágenes pueden estar resueltas digitalmente, mediante procedimientos pictóricos tradicionales, o combinando lo pictórico con el retoque digital.

La ciudad comporta un escenario recurrente de los videojuegos. A menudo surgen ante nosotros ambientes de urbes fantásticas con perspectivas subyugantes. El jugador transita dentro del lugar virtual aventurándose por calles, edificios, encrucijadas, enfrentándose a una cascada de riesgos que le asaltan permanentemente.



54. Ray Caesar (2007).



55. Luis Royo (2005).

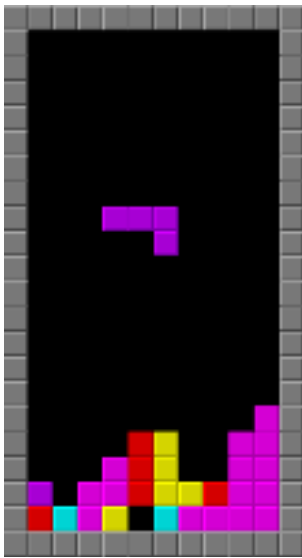
El videojuego es una actividad que, aunque pueda ejercitarse colectivamente, de ordinario enfrenta a un solo videojugador con el programa. Estas máquinas están preparadas para que el contrincante se vaya superando a medida que su habilidad domina a sus virtuales adversarios. Ello supone gran tenacidad y concentración mental, a la par que un gran dominio de los mandos que se han de manejar con ambas manos de forma simultánea. La adquisición de estas destrezas perfila, sin duda, la mente de los jóvenes actuales de forma diferente a la de generaciones precedentes, que practicaban otro tipo de juegos. Estos artefactos disponen de unos mandos de control y de pantalla, bien se utilice el propio ordenador, bien se opere a través de una consola.



56-59. Fotogramas de videojuegos.

El videojuego, nacido a mediados del siglo XX, se populariza en los hogares y ludotecas en los años ochenta y se consolida en el mercado a finales de siglo, dándose en tan breve lapso una frenética evolución tanto técnica como artística en sus modelos. Si revisamos cronológicamente los gráficos, comprobaremos la progresiva mejora en la definición de

figuras y escenarios, así como en la sensación de movimiento. No por ello han de desdeñarse los modelos pioneros que, dentro de su sencillez, mantienen el encanto nostálgico de lo primitivo.



60. Tetris (1985).



61. Mario Car (1995).



62. Máquina electrolúdica de salón (1990).



63-65. Consolas domésticas de videojuego.

Tales productos se comercializan simultáneamente en todo el mundo, o bien son atrapados a través de Internet. Eso supone que estamos ante una globalización del entretenimiento, ante una cultura de experiencias visuales que alcanza a toda la humanidad con furia arrolladora.



66 y 67. Fotogramas de videojuegos.

Las imágenes de los videojuegos están dotadas de un color luminoso que nos fascina, atrae y sumerge mentalmente en la fantasía de la aventura, del movimiento dentro de espacios irreales de ciudades fabulosas.

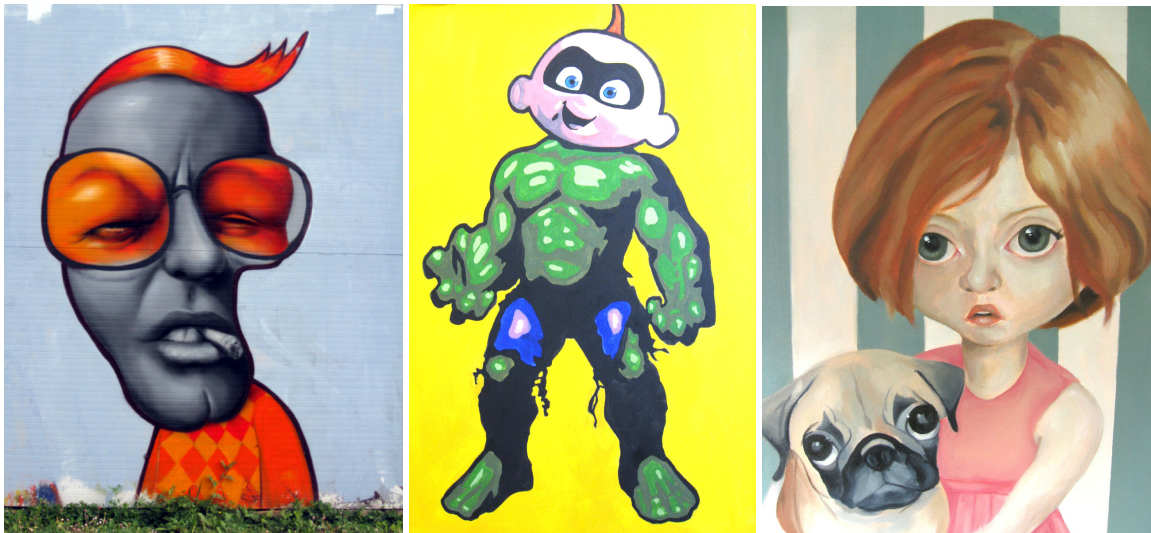


68 y 69. Fotogramas de videojuegos.

La escenografía del videojuego es plural, ya que puede evocar ambientes de distintas épocas históricas, a menudo inspirados en la pintura, el cine, el cómic, etc., y es proclive a los decorados anacrónicos y eclécticos, donde se prodiga el género de la ciencia ficción. Pero en esta hibridación de medios expresivos, las imágenes del videojuego sirven de referencia a la pintura actualmente, lo cual puede comprobarse fácilmente echando un vistazo a sus nuevas figuraciones. El videojuego es algo más que un fenómeno social que ha impregnado de imágenes y formas de comportamiento a una generación de ciudadanos. Estas creaciones deben reivindicar la categoría de género artístico y, como tal, ser estudiadas rigurosamente.



70. Pintura de un alumno de Bellas Artes del País Vasco.



71-73. Pinturas de alumnos de la Facultad de Bellas Artes del País Vasco.

La primera generación de jóvenes de sensibilidad digital, vía videojuego, llega en estos momentos a las escuelas de arte. No es descabellado pensar que la inmersión del adolescente en este universo virtual ha tenido que modelar su temperamento estético.

Pensamos que esta hipótesis explica actitudes y gustos de los actuales estudiantes de arte. Creemos importante que el docente tenga un conocimiento mínimo de este universo icónico para entender el imaginario de los jóvenes. Remitirse únicamente a fenómenos artísticos reputados de relevantes dentro de la historia convencional puede dar como fruto una noción un tanto sesgada, complaciente y elitista de lo creativo, desconectada de la realidad emocional, subyacente e intuitiva del joven artista.



74. Pintura de un alumno de la Facultad de Bellas Artes del País Vasco.